(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-163515
(P2023-163515A)
(43)公開日　令和5年11月10日(2023.11.10)

(51)国際特許分類	FI	テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F 7/02 320	2C333

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　（全228頁）

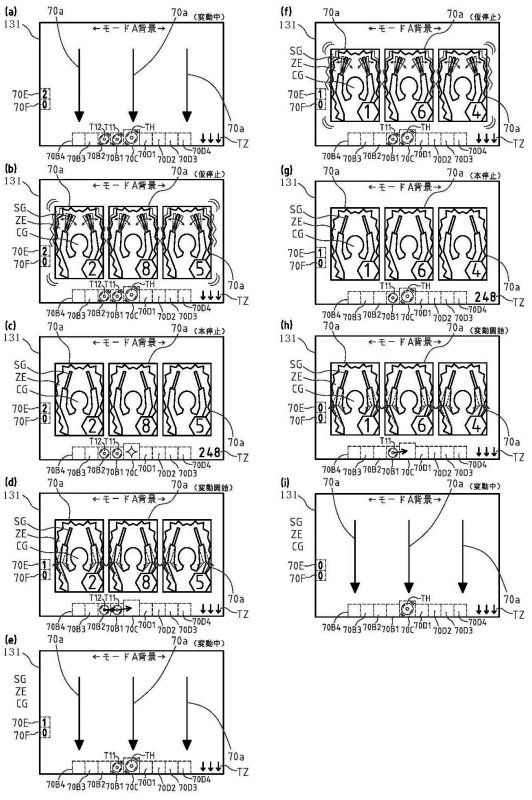
(21)出願番号　特願2022-74472(P2022-74472)
(22)出願日　令和4年4月28日(2022.4.28)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100181250
弁理士　田中 信介
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA26 CA42 CA49
CA58 GA01

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機１００は、遊技の進行を制御する主制御手段１１０mと、前記主制御手段１１mからの信号に応じた演出を制御する演出制御手段１３０mとを備えている。前記演出制御手段１３０mは、表示手段１３１において演出図柄７０ａが第１変動経路で変動する変動演出を行う第１モードと、前記表示手段１３１において演出図柄７０ａが第１変動経路と異なる第２変動経路で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能である。
【選択図】図１９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段と、を備えた遊技機であって、
前記主制御手段は、
始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記判定に基づいて、表示手段において演出図柄が第１変動経路で変動する変動演出を行う第１モードと、
前記判定に基づいて、前記表示手段において前記演出図柄が前記第１変動経路と異なる第２変動経路で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、
前記変動演出において、前記第1変動経路から前記第２変動経路へ切り替え可能であり、
前記第１変動経路の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる連続演出を実行可能であり、
前記連続演出が実行される期間において、前記第1変動経路から前記第２変動経路への切り替えを制限可能であることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１７－０１８２２５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。
【０００６】
本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
［適用例１］
本開示に係る遊技機は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて

遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）を実行可能であり、前記連続演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１実施形態の遊技機１００の正面図である。

【図２】外枠１６０に対してガラス枠１５０と内枠１７０が開いた状態を示す遊技機１００の斜視図である。

【図３】遊技機１００の機能ブロックを表す図である。

【図４－１】主制御基板３００のメインＲＯＭ３０１ｂを説明するための図である。

【図４－２】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図４－３】主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃを説明するための説明図である。

【図４－４】主制御基板３００で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

【図４－５】演出制御基板３２０の詳細を示すブロック図である。

【図４－６】サブＲＡＭ３２０ｃに設けられる事前判定情報記憶領域３２０ｃ３を模式的に示す説明図である。

【図４－７】演出制御基板３２０で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図５－１】上部ユニット１８０の斜視図であり、（Ａ）は上部ユニット１８０がガラス枠１５０の上部の一部を覆うように外枠１６０に対して固定された状態の図であり、（Ｂ）は上部ユニット１８０が外枠１６０に対してのみ固定された状態の図である。

【図５－２】上部ユニット１８０背面における斜視図であり、（Ａ）は右背面の斜視図であり、（Ｂ）は左背面の斜視図である。

【図５－３】上部ユニット１８０における提灯部材１５８０の概略図であり、（Ａ）は提灯部材１５８０の斜視図であり、（Ｂ）は提灯部材１５８０が分解された状態を示す概略図である。

【図６－１】ガラス枠１５０および外枠１６０の上部における構成の概略図であり、（Ａ）は上部ユニット１８０が取り外された状態のガラス枠１５０および外枠１６０の上部における構成の概略図であり、（Ｂ）は上部ユニット１８０が取り外された状態のガラス枠１５０および外枠１６０の右上部の構成の概略を示した斜視図である。

【図６－２】ガラス枠１５０の錠ユニット１９０の構成の概略図であり、（Ａ）はロック状態の錠ユニット１９０を示す図であり、（Ｂ）は非ロック状態の錠ユニット１９０を示す図である。

【図７－１】刀柄ユニット１３５の正面図である。

【図７－２】刀柄ユニット１３５の概略図であり、（Ａ）は刀柄ユニット１３５の背面の概略図であり、（Ｂ）は刀柄ユニット１３５の底面の概略図である。

【図８－１】ガラス枠１５０の下部における構成の上面の概略図である。

【図８－２】ガラス枠１５０の下部における構成の概略図であり、（Ａ）はガラス枠１５０の下部の底面図であり、（Ｂ）はガラス枠１５０の下部の背面図である。
【図９－１】遊技盤ユニット１０２の表側面の斜視図である。
【図９－２】遊技盤ユニット１０２の裏側面の斜視図である。
【図９－３】遊技盤１０２Ａの表側面の斜視図である。
【図９－４】役物ユニット１０２Ｂの表側面の斜視図である。
【図９－５】演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとが設けられたメイン表示装置１３１の裏側面の斜視図である。
【図１０－１】（Ａ）は上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６が初期位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図であり、（Ｂ）は上部役物ユニット１５４が第１位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図である。
【図１０－２】（Ａ）は上部役物ユニット１５４が第２位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図であり、（Ｂ）は下部役物ユニット１５６が進出位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図である。
【図１１－１】（Ａ）は上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００の表面の概略図であり、（Ｂ）は上役物装飾部６００の裏面の概略図である。
【図１１－２】（Ａ）は上部役物ユニット１５４の上役物本体部６５０の表面の概略図であり、（Ｂ）は上役物本体部６５０の内部の構成の概略図である。
【図１１－３】（Ａ）は下部役物ユニット１５６の下役物装飾部７００の表面の概略図であり、（Ｂ）は下役物装飾部７００の裏面の概略図である。
【図１１－４】（Ａ）は下部役物ユニット１５６の下役物本体部７５０の表面の概略図であり、（Ｂ）は下役物本体部７５０の内部の構成の概略図である。
【図１１－５】（Ａ）は上部役物ユニット１５４の第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５とがロック状態となっている状態を示す斜視図であり、（Ｂ）は第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５とが非ロック状態となっている状態を示す斜視図である。
【図１２－１】（Ａ）は上役物装飾部８００の表面の概略図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示した状態の上役物装飾部８００の裏面の概略図であり、（Ｃ）は上役物装飾部８００の表面の概略図であり、（Ｄ）は（Ｃ）に示した状態の上役物装飾部８００の裏面の概略図である。
【図１２－２】（Ａ）は下役物装飾部９００の表面の概略図であり、（Ｂ）は（Ａ）に示した状態の下役物装飾部９００の裏面の概略図であり、（Ｃ）は下役物装飾部９００の表面の概略図であり、（Ｄ）は（Ｃ）に示した状態の下役物装飾部９００の裏面の概略図である。
【図１３－１】上部ユニット１８０の着脱操作における文字役物１５５０の動きを説明する図であり、（Ａ）は文字役物１５５０によりガラス枠１５０の上部の一部が覆われた状態を示す概略図であり、（Ｂ）は文字役物１５５０によりガラス枠１５０の上部の一部が覆われていない状態を示す概略図である。
【図１３－２】ガラス枠１５０を開放した状態の概略図である。
【図１３－３】ガラス枠１５０を開放した状態の概略図であり、（Ａ）は遊技盤１０２Ａのみを取外した状態の概略図であり、（Ｂ）は遊技盤ユニット１０２を取外した状態の概略図である。
【図１３－４】ガラス枠１５０および内枠１７０を開放した状態の概略図である。
【図１３－５】ガラス枠１５０および内枠１７０を開放した状態の概略図であり、（Ａ）は演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとを取外した状態の概略図であり、（Ｂ）はメイン表示装置１３１を取外した状態の概略図である。
【図１４－１】装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は上装飾部未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は上装飾部誤装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｃ）は上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知における出力のタイミングを説明する図である。

【図１４－２】装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は下装飾部未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は下装飾部誤装着エラー報知の態様を示した図である。
【図１４－３】装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は上部ユニット未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は上部ユニット誤装着エラー報知の態様を示した図である。
【図１４－４】装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、（Ａ）は上装飾部未装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、（Ｂ）は上装飾部誤装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、（Ｃ）は上装飾部未装着エラー報知のその他の態様を示した図である。
【図１５－１】電源復旧報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は電源復旧報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は電源復旧報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－２】ＲＡＭクリア報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）はＲＡＭクリア報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）はＲＡＭクリア報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－３】設定変更報知および設定確認報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は設定変更報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は設定確認報知の態様を説明する図である。
【図１５－４】扉開放エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は扉開放エラー報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は扉開放エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ｃ）は扉開放エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－５】磁気エラー報知および電波エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は磁気エラー報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は磁気エラー報知における出力のタイミングを説明する図であり、（Ｃ）は電波エラー報知の態様を説明する図であり、（Ｄ）は磁気エラー報知と電波エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－６】スイッチ接続エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）はスイッチ接続エラー報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）はスイッチ接続エラー報知における出力のタイミングを説明する図であり、（Ｃ）はスイッチ接続エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－７】振動エラー報知等と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は振動エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ｂ）は異常入賞報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ｃ）は排出エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－８】皿満杯エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は皿満杯エラー報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は皿満杯エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－９】左打ち報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ａ）は左打ち報知の態様を説明する図であり、（Ｂ）は左打ち報知と装着エラー報知との関係を説明する図であり、（Ｃ）は左打ち報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。
【図１５－１０】種々の報知等の出力の優先度について説明する図であり、（Ａ）は種々の報知等での枠ランプ／盤ランプにおける出力の優先度を説明する図であり、（Ｂ）は種々の報知等での音声出力装置における出力の優先度を説明する図である。
【図１５－１１】種々の報知等のメイン表示装置１３１における出力の態様について説明する図であり、（Ａ）は種々の報知でのメイン表示装置１３１における出力の態様を説明する図であり、（Ｂ）は装着エラー報知でのメイン表示装置１３１における出力の態様を説明する図である。
【図１６－１】第２実施形態の遊技機２００の正面図である。
【図１６－２】遊技機２００の構成を示す遊技機２００を分解した斜視図である。

【図１６－３】遊技機２００の機能ブロックを表す図である。
【図１６－４】遊技機２００における管理システムの全体の概要図である。
【図１６－５】外枠２１６０に対してガラス枠２１５０が開いた状態を示す遊技機２００の斜視図である。
【図１６－６】遊技機２００の裏面図であり、（Ａ）は裏カバー２６００が取付けられている状態の図であり、（Ｂ）は裏カバー２６００が取り外された状態の図である。
【図１６－７】装飾ユニット２１８０の概略図であり、（Ａ）は装飾ユニット２１８０の斜視図であり、（Ｂ）は装飾ユニット２１８０が取り外された状態を示す概略図である。
【図１７】その他の実施形態としての種々の検出方式を説明する表である。
【図１８】遊技状態の移行の一例を示す説明図である。
【図１９】第１変動経路の変動演出例を示す説明図である。
【図２０】第２変動経路の変動演出例を示す説明図である。
【図２１】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－２】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－３】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－４】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－５】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－６】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２１－７】予告演出の演出例を示す説明図である。
【図２２】変動演出の変動開始期間を示す説明図である。
【図２２－２】変動開始演出の一例を示す説明図である。
【図２３】保留記憶数に応じた変動開始期間及び変動停止示唆期間を示す説明図である。
【図２４】変動演出の変動停止示唆期間を示す説明図である。
【図２５】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２５－２】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２５－３】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２５－４】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２５－５】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２５－６】変動経路の切り替えの一例を示す説明図である。
【図２６】連続演出の一例を示す説明図である。
【図２７】可動部材の作動演出の一例を示す説明図である。
【図２８】操作ボタンの操作示唆演出の一例を示す説明図である。
【図２９】擬似連演出の一例を示す説明図である。
【図２９－２】擬似連演出の一例を示す説明図である。
【図２９－３】擬似連演出の一例を示す説明図である。
【図２９－４】擬似連演出の一例を示す説明図である。
【図３０】ノーマルリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３１】ＳＰリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３１－２】ＳＰリーチ演出の一例を示す説明図である。図３１の続きである。
【図３１－３】ＳＰリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３１－４】昇格演出の一例を示す説明図である。
【図３２】有利遊技状態の変動演出の一例を示す説明図である。
【図３３】有利遊技状態のノーマルリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３４】有利遊技状態のＳＰリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３５】変動経路の関係を示す説明図である。
【図３６】ＳＰリーチ演出の一例を示す説明図である。
【図３７】復活演出の一例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態としての遊技機１００、お

よび遊技機２００について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明を限定するものではなく、また、実施形態の中で説明されている諸要素およびその組み合わせの全てが本発明の解決手段に必須であるとは限らない。

【００１１】

［第１実施形態の遊技機１００の説明］

図１および図２を参照して、まず、本発明の第１実施形態である遊技機１００の構成について説明する。図１は、本実施形態の遊技機１００の正面図である。図２は、外枠１６０に対して、ガラス枠１５０と内枠１７０が開いた状態を示す遊技機１００の遊技機枠に関する斜視図である。なお、遊技機１００は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。

【００１２】

以下の説明では、必要に応じて、遊技機１００の左右方向を「Ｘ方向」とも呼び、特に、遊技機１００の右方向を「＋Ｘ方向」とも呼び、遊技機１００の左方向を「－Ｘ方向」とも呼ぶ。また、遊技機１００の上下方向を「Ｙ方向」とも呼び、特に、遊技機１００の上方向を「＋Ｙ方向」とも呼び、遊技機１００の下方向を「－Ｙ方向」とも呼ぶ。さらに、遊技機１００の奥行方向を「Ｚ方向」とも呼び、特に、遊技機１００に対して奥側に向かう方向を「＋Ｚ方向」とも呼び、遊技機１００に対して手前側に向かう方向を「－Ｚ方向」とも呼ぶ。

【００１３】

図１および図２に示すように、遊技機１００は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠１６０と、その外枠１６０の前方側で該外枠１６０と回動可能に支持された内枠１７０、及びその内枠１７０の前方側で該内枠１７０と回動可能に支持されたガラス枠１５０を備えている。ガラス枠１５０には、ガラス部材１５１が裏側から着脱自在に設けられる。また、ガラス枠１５０の所定の位置には、ガラス枠１５０及び内枠１７０を外枠１６０に対して開閉可能な状態にするとともに、後述する上部ユニット１８０を着脱可能な状態にするための錠ユニット１９０が設けられており、詳細については後述する。さらに、ガラス枠１５０の所定位置には、ガラス枠１５０が開放されたことを検出するための図示しないガラス枠開放スイッチが設けられており、内枠１７０の所定位置には、内枠１７０が開放されたことを検出するための図示しない内枠開放スイッチが設けられている。

【００１４】

内枠１７０には、遊技機１００を構成する主要な機構や種々の部品及び基板などが設けられるとともに、遊技盤ユニット１０２が着脱自在に設けられている。ガラス部材１５１と遊技盤ユニット１０２との間には、遊技領域１０６が設けられている。この遊技領域１０６は、遊技球が流下する遊技球流下領域と、メイン表示装置１３１の表示画面領域とを含む。

【００１５】

図１に示すように、遊技盤ユニット１０２は、遊技領域１０６を構成する遊技盤１０２Ａと、種々の可動役物等を備える役物ユニット１０２Ｂと、メイン表示装置１３１と、演出制御基板３２０を備える演出制御基板ユニット１０２Ｃと、主制御基板３００を備える主制御基板ユニット１０２Ｄと、から構成されている。また、遊技盤ユニット１０２を構成するこれらの構成部材の詳細については、後述する。なお、遊技盤ユニット１０２の遊技盤１０２Ａは、開口部１０２ＡＺを有している。メイン表示装置１３１は、この開口部１０２ＡＺに配置される。これにより、遊技者からメイン表示装置１３１が視認し易くなる。また、遊技盤ユニット１０２において、遊技者側の面を表側面とも呼び、奥側の面（表側面とは反対面）を裏側面とも呼ぶ。

【００１６】

ガラス枠１５０の下部側には、演出操作ユニットＢＳＵが設けられている。演出操作ユニットＢＳＵは、刀柄ユニット１３５及び演出操作スティック１３６が設けられている。また、演出操作ユニットＢＳＵの奥側には、上皿１２８が設けられており、演出操作ユニ

ットＢＳＵの右下方には、発射ハンドル装置１０３が設けられている。さらに、ガラス枠１５０の上部側には、所定の遊技状態になると所定の関連動作を実行する上部ユニット１８０が、ガラス枠１５０の上部の一部を覆うように設けられている。なお、詳細については後述するが、上部ユニット１８０は、外枠１６０に対して取り付けられており、ガラス枠１５０に対しては係合するような構成のものである。そして、ガラス枠１５０の左右両側面には、遊技時及び非遊技時に演出表示を行うための第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３が設けられている。

【００１７】

上皿１２８は、遊技機１００に並設される球貸機（図示省略）から供給される遊技球や入賞時の賞球である遊技球等の流路である球流路が形成されており、遊技領域１０６に発射するための遊技球を貯留するための皿である。また、球流路の途中には上皿１２８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３１４が設けられている。なお、満杯検出スイッチ３１４によって上皿１２８の満杯が検出されている間は後述する賞球払出装置等による遊技球の払い出しが停止される。さらに、上皿１２８に貯留された遊技球は、発射レール（図示せず）に導出され、発射ハンドル装置１０３により所定の発射強度で発射レールを介して誘導レール（図示せず）に誘導されて、遊技領域１０６（遊技球流下領域）に発射される。この場合、遊技者による発射ハンドル装置１０３の回転操作具合により、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、遊技領域１０６に含まれる遊技球流下領域の左側ルート１０６ａ、または、右側ルート１０６ｂを通過する。具体的には、遊技者が、発射ハンドル装置１０３を比較的弱めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、左側ルート１０６ａを通過し得る。一方、遊技者が、発射ハンドル装置１０３を比較的強めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、右側ルート１０６ｂを通過し得る。

【００１８】

演出操作ユニットＢＳＵの中央部には、刀剣における柄の部分の形態を模した刀柄ユニット１３５が配置されている。刀柄ユニット１３５は、遊技者の操作により演出態様を変更させるためのものであるとともに、所定の遊技状態に応じた種々の態様で作動して各種の演出を行う役物としても機能する。また、演出操作ユニットＢＳＵの左側には、遊技者によって遊技機１００の音量等を調節するときに操作されるジョイステックである演出操作スティック１３６が設けられている。

【００１９】

図１に示すように、遊技領域１０６には、上部の奥側に上部役物ユニット１５４と、遊技球流下領域の下部に下部役物ユニット１５６と、これらのユニットと遊技盤１０２Ａとに挟まれた位置であってこれらの可動役物とメイン表示装置１３１とを覆うように配置される導光パネルを備える導光パネルユニット１８１と、がそれぞれ設けられている。

【００２０】

上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、役物ユニット１０２Ｂに備えられた可動役物（いわゆるギミック）であり、これらのユニット１５４，１５６を、遊技者によるゲームの進行に応じて所定の動作で移動等させることによって各種の演出を行うようになっている。また、導光パネルユニット１８１は、透明なアクリルなどの樹脂製の導光パネルと、導光パネルに入光させるための発光部と、を備えている。導光パネルユニット１８１では、メイン表示装置１３１で表示される演出表示が導光パネルを透過して視認可能とするとともに、発光部から入射される光によりパネルの一部を発光させることにより図柄などを表示させることが可能となっている。なお、従来の導光パネルユニットでは、導光パネルの端部を覆うような構造で発光部が設けられていたが、導光パネルユニット１８１では、導光パネルの端部を略覆わないで導光パネルの側面部から入光されるように発光部が設けられているため、従来に比べ導光パネルの発光領域を広いものとすることができる。本願では、「可動役物」は、動く役物を意味するように解釈される。また、「役物」は、可動役物、および動かない不動役物の両方を含むように広義に解釈される。

【００２１】

遊技領域１０６の略中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第１始動装置１１２が設けられている。この第１始動装置１１２は、一般入賞装置タイプの入賞装置であって、遊技球が入賞すると、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われるとともに、所定の賞球（例えば３個）が払い出される。また、第１始動装置１１２の上方には、遊技球が遊技球流下領域の主に左側ルート１０６ａの途中で、釘の間を通過せず、いわゆるワープし、第１始動装置１１２に入球しやすくなるステージ１４０が備えられている。なお、ステージ１４０に入球した遊技球は、ステージ１４０に滞留した後に、ステージ１４０の所定の切欠きから遊技球流下領域に戻る場合がある。

【００２２】

また、遊技領域１０６の右側下方の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第２始動装置１１５が設けられている。第２始動装置１１５は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、始動口が設けられ、始動口の上側に可動片１１５ｂを有しており、この可動片１１５ｂは、遊技盤１０２Ａから突出する突出状態と、遊技盤１０２Ａに引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片１１５ｂが引き込み状態になると、遊技球を始動口から第２始動装置１１５内に導き、遊技球が第２始動装置１１５に入球容易となる。逆に、可動片１１５ｂが突出状態になると、遊技球が始動口に入球せず、遊技球は第２始動装置１１５に入賞できなくなる。つまり、第２始動装置１１５において、可動片１１５ｂが突出状態にあるときには遊技球の入賞機会がなく、可動片１１５ｂが引き込み状態にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。なお、第２始動装置１１５は、遊技球が入賞すると、上記第１始動装置１１２と同様に、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われるとともに、例えば第１始動装置１１２と同じ賞球（３個）が払い出される。

【００２３】

また、遊技領域１０６の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を有する普通図柄作動ゲート１１３ｂと、遊技球が入球可能な第１大入賞装置１１７と、遊技球が入球可能な第２大入賞装置１２７と、が設けられている。普通図柄作動ゲート１１３ｂは、遊技球が通過すると、当たり乱数が取得されて当たり判定が行われる。なお、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過しても、その通過に基づいた賞球が払い出されることはない。

【００２４】

第１大入賞装置１１７は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片１１７ｂを有しており、この可動片１１７ｂは、遊技盤１０２Ａから突出する突出状態と、遊技盤１０２Ａに引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片１１７ｂが引き込み状態になると、遊技球を開口部から第１大入賞装置１１７内に導き、遊技球が第１大入賞装置１１７に入賞可能となる（この状態を「開放」または「開放状態」とも呼ぶ）。また、第１大入賞装置１１７に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば１５個）が払い出される。逆に、可動片１１７ｂが突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第１大入賞装置１１７に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」または「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【００２５】

第２大入賞装置１２７は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片１２７ｂを有しており、この可動片１２７ｂは、遊技盤１０２Ａから突出する突出状態と、遊技盤１０２Ａに引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片１２７ｂが引き込み状態になると、遊技球を開口部から第２大入賞装置１２７内に導き、遊技球が第２大入賞装置１２７に入賞可能となる（この状態を「開放」または「開放状態」とも呼ぶ）。また、第２大入賞装置１２７に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば１０個）が払い出される。逆に、可動片１２７ｂが突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第２大入賞装置１２７に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」または「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【００２６】

また、第２大入賞装置１２７の上方には、入賞補助装置（図示せず）を備えている。この入賞補助装置は、遊技領域１０６の右側ルート１０６ｂを通過した複数の遊技球が閉塞状態の可動片１２７ｂを通過するときに、可動片１２７ｂの上に所定の時間滞留するようになっており、所定の時間毎に可動片１２７ｂが開放されて、滞留している複数の遊技球を一度に第２大入賞装置１２７に入球させることにより、遊技者に対する興趣を向上させるようになっている。

【００２７】

なお、遊技領域１０６の最下部には、第１始動装置１１２、第２始動装置１１５、第１大入賞装置１１７、第２大入賞装置１２７のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口１１１が設けられている。また、遊技領域１０６の右側の領域には、普通図柄作動ゲート１１３ｂ、第２始動装置１１５、第１大入賞装置１１７、第２大入賞装置１２７を手前側から覆うカバー１１６が設けられている。このカバー１１６には、遊技球を第２始動装置１１５、第１大入賞装置１１７、第２大入賞装置１２７に誘導するために、遊技盤１０２Ａ側に突出した誘導部が形成されている。

【００２８】

遊技領域１０６の略中央部分には、液晶表示器（ＬＣＤ）等からなるメイン表示装置１３１が設けられており、このメイン表示装置１３１は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第１始動装置１１２、第２始動装置１１５の遊技球の入賞に基づいて、大当たりの判定結果を報知するための複数の装飾図柄が変動表示され、特定の装飾図柄の組合せ（例えば、７７７等）が停止して確定停止表示されることにより、大当たり判定結果として大当たりが報知される。

【００２９】

つまり、装飾図柄は、第１始動装置１１２、第２始動装置１１５に遊技球が入賞したときには、後述する第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示されるとともに、所定の変動時間経過後に特別図柄の停止表示に合わせて停止表示される。すなわち、メイン表示装置１３１による装飾図柄の変動表示と第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２による特別図柄の変動表示のタイミングは、同期している。また、この装飾図柄の変動表示中に、様々な画像やキャラクタ等を演出表示したり、あるいは、特別図柄に係る保留表示の先読み演出等を表示したりすることによって、大当たりに当選するかもしれないという期待感を遊技者に与えるようにもなっている。

【００３０】

なお、本実施形態においては、メイン表示装置１３１を液晶表示装置として用いているが、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイを用いてもよいし、プロジェクタや、いわゆる７セグメントＬＥＤ、ドットマトリクス、回転ドラム等の表示装置を用いてもよい。

【００３１】

図１に示すように、遊技領域１０６の左側下方には、表示器１２５が設けられている。表示器１２５は、普通図柄表示器１１８と、普通図柄保留表示器１１９と、第１特別図柄表示器１２０と、第２特別図柄表示器１２２と、第１特別図柄保留表示器１２３と、第２特別図柄保留表示器１２４とを有する。表示器１２５の詳細は後述する。

【００３２】

メイン表示装置１３１は、遊技盤ユニット１０２の略中央に配置され、３つの装飾図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このようなメイン表示装置１３１で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、メイン表示装置１３１で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、装飾図柄は、数字の１～９と、特殊図柄とを含む。

【００３３】

メイン表示装置１３１における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、３つの装飾図柄を停止表示させて、大当たり

を表す大当たり図柄配列（例えば、「７,７,７」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、最後に、３つの装飾図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「２,５,１」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【００３４】

遊技者が発射ハンドル装置１０３を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域１０６における左側領域を流下する。一方、遊技者が発射ハンドル装置１０３を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域１０６における右側領域を流下する。したがって、普通図柄作動ゲート１１３ｂ、第２始動装置１１５、第１大入賞装置１１７あるいは第２大入賞装置１２７へ入球させる際は「右打ち」が必要となってくる。

【００３５】

第１始動装置１１２は、常時開放されている始動装置である。一方、第２始動装置１１５は、通常時は可動片１１５ｂによって閉塞されている。可動片１１５ｂは、普通図柄作動ゲート１１３ｂへの遊技球の入球を条件とする判定結果に基づいて、第２始動装置１１５を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第１始動装置１１２または第２始動装置１１５へ入球した場合には、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の４つの判定が実行され得る。

（１）遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定（以下では、大当たり判定とも呼ぶ）。

（２）表示器１２５において、大当たり判定の結果を報知するための大当たりか否かを示す図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の判定（以下では、大当たり図柄判定とも呼ぶ）。

（３）この大当たり図柄判定での大当たりの場合に実行されるものであって、当該大当たりの種別を表す図柄（以下では、大当たり図柄とも呼ぶ）の判定。

（４）メイン表示装置１３１での表示演出において、リーチを行うか否かの判定（以下では、リーチ判定とも呼ぶ）、複数の変動パターンのうちでいずれの変動パターンとするかの判定（以下では、変動パターン判定とも呼ぶ）。

【００３６】

ここで、「大当たり遊技」とは、第１大入賞装置１１７あるいは第２大入賞装置１２７を開放させる特別遊技である。また、「リーチ」とは、メイン表示装置１３１において、変動表示する３つの装飾図柄のうち、２つの装飾図柄が停止表示し、当該２つの装飾図柄が、大当たり図柄配列を構成する３つの装飾図柄のうちの２つを構成する状態となった場合をいう。例えば、メイン表示装置１３１において、変動表示する３つの装飾図柄のうち、２つの装飾図柄が停止表示し、当該２つの装飾図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成する３つの装飾図柄のうちの２つを構成する装飾図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。

【００３７】

なお、以下の説明では、第１始動装置１１２を通過した遊技球の入賞を条件として実行される上記４つの判定を「第１特別図柄判定」とも呼び、第２始動装置１１５への遊技球の入賞を条件として実行される上記４つの判定を「第２特別図柄判定」とも呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」とも呼ぶ。

【００３８】

また、遊技球が普通図柄作動ゲート１１３ｂを通過した場合には、普通図柄乱数が取得され、第２始動装置１１５の可動片１１５ｂを開放するか否かの判定が実行される。以下では、普通図柄作動ゲート１１３ｂへの遊技球の通過を条件として実行される判定を「普

通図柄判定」とも呼ぶ。本実施形態の遊技機１００では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、可動片１１５ｂを開放すると判定する確率は、遊技機１００の遊技状態で変化する仕様となっている。

【００３９】

第１大入賞装置１１７は、大当たり図柄判定の結果に応じて可動片１１７ｂが開放される。第１大入賞装置１１７は、通常はこの可動片１１７ｂによって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記可動片１１７ｂを作動させて第１大入賞装置１１７を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。なお、第２大入賞装置１２７は、第１大入賞装置１１７と略同様に可動片１２７ｂが作動し、大当たり判定の判定結果に応じた大当たり遊技のときに開放される。

【００４０】

［表示器１２５の説明］

図１に示すように、表示器１２５は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２、第１特別図柄保留表示器１２３、第２特別図柄保留表示器１２４、普通図柄表示器１１８、及び、普通図柄保留表示器１１９を有している。

【００４１】

第１特別図柄表示器１２０は、第１特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第１特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第１特別図柄表示器１２０には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第１特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【００４２】

第２特別図柄表示器１２２は、第２特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第２特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第２特別図柄表示器１２２には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第２特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

【００４３】

ところで、本実施形態の遊技機１００は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第１始動装置１１２に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第１特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機１００は、第１特別図柄判定を保留し、当該第１特別図柄判定のための４つの乱数情報を１組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第１特別図柄保留表示器１２３は、このようにして格納された第１特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。また、同様に、遊技機１００は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第２始動装置１１５に新たに遊技球が入賞した場合、第２特別図柄判定を保留し、当該第２特別図柄判定のための４つの乱数情報を１組の保留情報として格納する保留機能も備えている。第２特別図柄保留表示器１２４は、このようにして格納された第２特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【００４４】

普通図柄表示器１１８は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した普通図柄によって、普通図柄判定の判定結果を報知する。ところで、普通図柄表示器１１８における普通図柄の変動表示中など、遊技球が普通図柄作動ゲート１１３ｂを通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る普通図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機１００は、普通図柄判定を保留し、当該普通図柄判定のための普通図柄乱数の情報を保留情報として格納する保留機能を備えている。普通図柄保留表示器１１９は、このようにして格納された普通図柄判定のため

の保留情報の数を表示する。
【００４５】
なお、本実施形態の遊技機１００では、右打ちランプ（図示せず）とラウンドランプ（図示せず）とを備えている。右打ちランプは、後述の大当たり遊技状態時と後述の時短遊技状態時に点灯し、遊技者に右打ち（詳細は後述）をすることを推奨する。ラウンドランプは、１つ以上のランプから構成される。ラウンドランプは、大当たり時において、消灯状態から点灯状態に移行する。ラウンドランプは、点灯により大当たり時の大当たり種別に応じて、ラウンド遊技の回数を示唆する。例えば、ラウンドランプが２つある場合には、一方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を４回実行することを示唆し（すなわち、４Ｒ大当たりであることを示唆し）、他方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を１６回実行することを示唆する（すなわち、１６Ｒ大当たりであることを示唆する）。
【００４６】
［遊技機１００の内部構成］
図３～図４－３を参照して、遊技機１００の内部構成について説明する。図３は、遊技機１００の機能ブロックを表す図である。図４－１は、主制御基板３００のメインＲＯＭ３０１ｂを説明するための図である。図４－２は、大当たり判定テーブルの一例を示す図であり、（Ａ）は、第１始動装置１１２への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための特１大当たり判定テーブルであり、（Ｂ）は、第２始動装置１１５への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための特２大当たり判定テーブルである。図４－３は、主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃを説明するための説明図である。遊技機１００は、主制御基板３００、払出制御基板３１０、演出制御基板３２０、画像制御基板３３０、ランプ制御基板３４０、発射制御基板３５０、および、電源基板３６０を備えている。
【００４７】
図３に示すように、主制御基板３００は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板３００は、ワンチップマイコン３０１を備えている。ワンチップマイコン３０１は、メインＣＰＵ３０１ａ、メインＲＯＭ３０１ｂおよびメインＲＡＭ３０１ｃを含んでいる。また、主制御基板３００は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。さらに、メインＲＡＭ３０１ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力する３０２ａ、設定キーを用いた操作によって後述する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３０２ｂ、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３０２ｃ、その他の電子部品等が実装されている。
【００４８】
情報表示器３０２ｃ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。なお、設定値を表示する場合にはスタティック点灯が行われ、性能情報を表示する場合にはダイナミック点灯が行われるようになっている。
【００４９】
この主制御用の入力ポートには、普通図柄作動ゲート１１３ｂに遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ３０３、第１始動装置１１２に遊技球が入球したことを検知する第１始動装置検出スイッチ３０４ａ、第２始動装置１１５に遊技球が入球したことを検知する第２始動装置検出スイッチ３０４ｂ、第１大入賞装置１１７に遊技球が入球したことを検知する第１入賞装置検出スイッチ３０６ａ、第２大入賞装置１２７に遊技球が入球したことを検知する第２入賞装置検出スイッチ３０６ｂ、及び、払出制御基板３１０が接続されている。また、遊技機の外部等からの異常な磁気を検出するための磁気検出セ

ンサ３０５ａ、遊技機の外部等からの異常な電波を検出するための電波検出センサ３０５ｂ、及び、遊技機に対して外部等から加わった異常な振動を検出する振動検出センサ３０５ｃが接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板３００に入力される。

【００５０】

また、主制御用の出力ポートには、可動片１１５ｂを開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド３０７、可動片１１７ｂを開閉動作させる第１大入賞装置開閉ソレノイド３０８、可動片１２７ｂを開閉動作させる第２大入賞装置開閉ソレノイド３７０、特別図柄及び普通図柄を表示する図柄表示器１１８，１２０，１２２、特別図柄判定のための保留情報数及び普通図柄判定のための保留情報数を表示する図柄保留表示器１１９，１２３，１２４、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板３０９、払出制御基板３１０、及び、演出制御基板３２０が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が主制御基板３００から出力される。

【００５１】

なお、遊技情報出力端子板３０９は、主制御基板３００において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板３０９は主制御基板３００と配線接続され、遊技情報出力端子板３０９には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【００５２】

主制御基板３００のワンチップマイコン３０１において、メインＣＰＵ３０１ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メインＲＯＭ３０１ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【００５３】

図４－１に示すように、メインＲＯＭ３０１ｂには、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されており、例えば、大当たり判定テーブルＴ１と、大当たり図柄判定テーブルＴ２と、リーチ判定テーブルＴ３と、第１変動パターンテーブルＴ４と、第２変動パターンテーブルＴ５と、普通図柄判定テーブルＴ６と、が格納されている。大当たり判定テーブルＴ１は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルである。大当たり判定テーブルＴ１は、２つの大当たり判定テーブル、すなわち、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａと、特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂとを含む。

【００５４】

図４－２に示すように、大当たり判定テーブルには、現在の設定値と、現在の確率状態と、大当たり判定用乱数値と、大当たり判定結果（大当たり、ハズレ）とが対応付けられており、参考として最右欄に「大当たり」である場合のおおよその当選確率が記載されている。メインＣＰＵ１１０ａは、特１大当たり判定テーブル又は特２大当たり判定テーブルを参照し、現在の設定値、確率状態、大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。例えば、特１大当たり判定テーブルによれば、設定値が「１」であって通常遊技状態であるときには、「１００」～「２９９」という２００個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。そして、大当たりと判定される以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。

【００５５】

大当たり図柄判定テーブルＴ２は、大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄判定を行うためのテーブルである。大当たり図柄判定テーブルＴ２は、２つの大当たり図柄判定テーブル、すなわち、特１大当たり図柄判定テーブルＴ２Ａと、特２大当たり図柄判定テーブルＴ２Ｂとを含む。

【００５６】

リーチ判定テーブルＴ３は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うためのテーブルである。リーチ判定テーブルＴ３は、４つのリーチ判定テーブル（図示せず）、すなわち、特１通常時リーチ判定テーブルと、特１確変時リーチ判定テーブルと、特２通常時

リーチ判定テーブルと、特２確変時リーチ判定テーブルとを含む。これらの４つのリーチ判定テーブルは、遊技状態や特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特１通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第１始動装置１１２への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特１確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第１始動装置１１２への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特２通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第２始動装置１１５への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特２確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第２始動装置１１５への入球に基づく表示演出で装飾図柄を用いてリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

【００５７】

第１変動パターンテーブルＴ４は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第１変動パターンテーブルＴ４は、４つの変動パターンテーブル、すなわち、第１特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａと、第１特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂと、第１特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃと、第１特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄとを含む。これら４つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第１特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａは、非確変遊技状態で、第１始動装置１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂは、確変遊技状態で、第１始動装置１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃは、非確変遊技状態で、第２始動装置１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄは、確変遊技状態で、第２始動装置１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【００５８】

第２変動パターンテーブルＴ５は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第２変動パターンテーブルＴ５は、４つの変動パターンテーブル、すなわち、第２特１通常時変動パターンテーブルＴ５Ａと、第２特１確変時変動パターンテーブルＴ５Ｂと、第２特２通常時変動パターンテーブルＴ５Ｃと、第２特２確変時変動パターンテーブルＴ５Ｄとを含む。これら４つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第２特１通常時変動パターンテーブルＴ５Ａは、非確変遊技状態で、第１始動装置１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特１確変時変動パターンテーブルＴ５Ｂは、確変遊技状態で、第１始動装置１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特２通常時変動パターンテーブルＴ５Ｃは、非確変遊技状態で、第２始動装置１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特２確変時変動パターンテーブルＴ５Ｄは、確変遊技状態で、第２始動装置１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【００５９】

これら第１変動パターンテーブルＴ４と、第２変動パターンテーブルＴ５は、変動パターン判定時に、いずれか１つのテーブルが選択され、同時に選択されることはない。第１変動パターンテーブルＴ４は、平均変動秒数（平均演出時間）が第２変動パターンテーブルＴ５よりも短いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「３」、または、「４」の場合に選択される。第２変動パターンテーブルＴ５は、平均変動秒数が第１変動パターンテーブルＴ４よりも長いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「１」、または、「２」の場合に選択される。

【００６０】

これら第１変動パターンテーブルＴ４と第２変動パターンテーブルＴ５とは、種々の変動パターンを有している。具体的には、擬似連演出、通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、ＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出（リーチ形成演出の実行後の発展演出）、ＳＰＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出（ＳＰリーチ演出の実行後の発展演出）、ＳＰＳＰリーチ復活（当たり）演出、ハズレ図柄配列が形成される演出、特定図柄での大当たり図柄配列が形成される演出、といった種々の演出が組み合わされた変動パターンである。ここで、擬似連演出（または擬似連続変動演出）とは、特別図柄の変動表示中において、装飾図柄を変動表示させ、当該装飾図柄を仮停止させた後、再び、変動表示させて、装飾図柄の変動表示を擬似的に繰り返す演出である。なお、この場合、擬似連演出では、装飾図柄を仮停止させているが、これに限られず、装飾図柄を仮停止させずに、スローダウンさせた後、その後、装飾図柄を変動表示させてもよい。

【００６１】

普通図柄判定テーブルＴ６は、普通図柄乱数に基づいて、普通図柄判定を行うためのテーブルである。上述した大当たり判定テーブルＴ１、大当たり図柄判定テーブルＴ２、および、普通図柄判定テーブルＴ６についての詳細は、後述する。

【００６２】

図４－３（Ａ）に示すように、メインＲＡＭ３０１ｃは、メインＣＰＵ３０１ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有しており、例えば、保留情報記憶領域３０１ｃｘと、保留情報判定領域３０１ｃｙと、を有している。また、メインＲＡＭ３０１ｃは、各種フラグ（後述する確変遊技フラグ、時短遊技フラグ、および、大当たり遊技フラグなど）や、各種記録値などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。

【００６３】

図４－３（Ｂ）に示すように、保留情報記憶領域３０１ｃｘは、第１始動装置１１２に係る保留情報、および、取得時保留順情報を対応付けて格納可能な４つの保留情報領域（第１保留情報領域、第２保留情報領域、第３保留情報領域、第４保留情報領域）と、第２始動装置１１５に係る保留情報を格納可能な４つの保留情報領域（第１保留情報領域、第２保留情報領域、第３保留情報領域、第４保留情報領域）と、が設けられている。

【００６４】

保留情報記憶領域３０１ｃｘの第１特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第１保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第１保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第２保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第３保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４保留情報領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。なお、図４－３（Ｂ）では、保留情報が格納されている保留情報領域には、「〇」が示されており、保留情報が格納されていない保留情報領域には、「－」が示されている。

【００６５】

保留情報記憶領域３０１ｃｘの保留情報領域に格納される取得時保留順情報は、保留情報が取得された際の保留順を表す情報である。詳しくは、取得時保留順情報は、保留情報が取得された場合において、その際に格納される保留情報領域の番号に対応する。例えば、保留情報が取得された場合において、第１保留情報領域のみに保留情報が格納されている場合には、保留情報は第２保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「２」となる。保留情報が取得された場合において、第１保留情報領域、第２保留情報領域、および、第３保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報は、第４保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「４」となる。保留情報判定領域３０１ｃｙは、保留情報に基づいて、特別図柄判定が実行される判定領域である。

【００６６】

図３に示すように、払出制御基板３１０は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板３１０は、図示しない払出ＣＰＵ、払出ＲＯＭ、払出ＲＡＭから

構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板３００に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出ＣＰＵは、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ３１１、扉開放スイッチ３１２、満杯検出スイッチ３１４、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出ＲＯＭに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板３００に送信する。また、払出制御基板３１０の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ３１３が接続されている。払出ＣＰＵは、主制御基板３００から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ＲＯＭから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ３１３を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出ＲＡＭは、払出ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【００６７】

演出制御基板３２０は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板３２０は、サブＣＰＵ３２０ａ、サブＲＯＭ３２０ｂ、サブＲＡＭ３２０ｃを備えており、主制御基板３００に対して、当該主制御基板３００から演出制御基板３２０への一方向に通信可能に接続されている。サブＣＰＵ３２０ａは、主制御基板３００から受信した各種コマンド、各種ユニット、演出操作スティック１３６、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ３２０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板３３０やランプ制御基板３４０へ送信する。

【００６８】

例えば、サブＣＰＵ３２０ａは、主制御基板３００から変動開始コマンドを受信すると、メイン表示装置１３１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、音声出力装置３３１、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、役物機構部１５８、導光パネルユニット１８１、演出用盤照明装置３４１（盤ランプ）、および演出用枠照明装置３４２（枠ランプ）等に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像制御基板３３０やランプ制御基板３４０へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は、後述する。また、サブＲＯＭ３２０ｂには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は、後述する。さらに、サブＲＡＭ３２０ｃは、サブＣＰＵ３２０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するとともに、遊技状態、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。なお、サブＲＡＭ３２０ｃには、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。

【００６９】

画像制御基板３３０は、メイン表示装置１３１の画像表示制御を行うための図示しない画像ＣＰＵ、制御ＲＯＭ、制御ＲＡＭ、ＣＧＲＯＭ、ＶＲＡＭ、ＶＤＰと、音声ＣＰＵ、音声ＲＯＭ、及び、音声ＲＡＭを備えている。この画像制御基板３３０は、演出制御基板３２０に対して双方向通信可能に接続されており、その出力側にメイン表示装置１３１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、および音声出力装置３３１が接続されている。

【００７０】

画像ＣＰＵは、演出制御基板３２０から受信したコマンドに基づいて、ＶＤＰに所定の画像を表示させる制御を行う。制御ＲＡＭは、画像ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御ＲＯＭから読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御ＲＯＭには、画像ＣＰＵの制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報などが格納されている。ＣＧＲＯＭには、メイン表示装置１３１等に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像ＣＰＵは、演出制御基板３２０から送信された各種コマンドに

基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、ＣＧＲＯＭに格納された所定の画像データをＶＲＡＭに展開させ、ＶＲＡＭに展開された画像データをメイン表示装置１３１等に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。音声ＲＯＭには、音声出力装置３３１から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声ＣＰＵは、演出制御基板３２０から送信された各種コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、ガラス枠１５０、第１サイド表示装置１３２、および第２サイド表示装置１３３に設けられたスピーカ等の音声出力装置３３１における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

【００７１】

ランプ制御基板３４０は、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、および導光パネルユニット１８１の制御と、遊技盤ユニット１０２の装飾部材に設けられたランプなどの演出用盤照明装置３４１（盤ランプ）の制御と、発射ハンドル装置１０３に内蔵されるランプやガラス枠１５０に設けられた装飾部材のランプなどの演出用枠照明装置３４２（枠ランプ）の制御と、を実行する。具体的には、ランプ制御基板３４０は、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、及び役物機構部１５８の各々に設けられたモータ等を駆動制御することで、ユニットの可動役物（可動体）による役物可動演出を実現する。なお、電源復旧時等において、例えば、可動役物等を後述するような初期位置→進出位置→初期位置の一連の移動である初期作動を実行する。また、ランプ制御基板３４０は、導光パネルユニット１８１の発光部を制御することで導光パネルによる発光演出を実現したり、刀柄ユニット１３５や上部ユニット１８０や上部役物ユニット１５４や下部役物ユニット１５６や演出用盤照明装置３４１（盤ランプ）を点灯／点滅制御することで照明演出を実現したり、演出用枠照明装置３４２（枠ランプ）を点灯／点滅制御することで演出用枠照明装置３４２（枠ランプ）による照明演出を実現したりする。なお、ランプ制御基板３４０は、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、役物機構部１５８等から後述する所定の信号を受信可能に接続されている。

【００７２】

発射制御基板３５０は、発射ハンドル装置１０３に設けられたタッチセンサ３５１からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム３５２から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド３５３や玉送りソレノイド３５４に対する通電制御を行う。タッチセンサ３５１は、遊技者が発射ハンドル装置１０３に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者が発射ハンドル装置１０３に触れたことを検知すると、発射制御基板３５０に発射用ソレノイド３５３の通電を許可するタッチ信号を出力する。発射ボリューム３５２は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム３５２に印加された定電圧（例えば５Ｖ）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板３５０へ供給する。ここで、発射用ソレノイド３５３の回転速度は、発射制御基板３５０に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約９９．９（回／分）に設定されている。これにより、１分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが１回転する毎に１個発射されるため、約９９．９（個／分）となる。すなわち、１個の遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。なお、タッチセンサ３５１からのタッチ信号及び発射ボリューム３５２からの電圧信号は、演出制御基板３２０へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板３２０において遊技球の発射を検出可能となる。

【００７３】

電源基板３６０は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機１００に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板３００、払出制御基板３１０、演出制御基板３２０、発射制御基板３５０へ電源電圧を供給する。また、遊技機１００に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板３００に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ３０１ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ３０１ａは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、

コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。
【００７４】
［主制御基板３００での処理一覧］
図４－４を参照して、主制御基板３００で実行される処理を説明する。図４－４は、主制御基板３００で実行される処理の概略フローを示す説明図である。
【００７５】
図４－４に示すように、主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１ａは、電源が供給されると、メインＲＯＭ３０１ｂに格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、メイン処理の実行中に、一定周期（例えば４ミリ秒周期）ごとに繰り返しタイマ割込処理を実行する。以下に、メイン処理およびタイマ割り込み処理の各種処理を説明する。
【００７６】
［メイン処理の説明］
メイン処理は、遊技の制御を開始するためや可動役物等の各種駆動源を初期動作させるための処理であり、例えば、電源投入処理、電源復旧処理、ＲＡＭクリア処理、設定変更処理、設定確認処理、を含む処理である。電源投入処理とは、電源投入されたとき等に実行される処理であり、この処理においては、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドが払出制御基板３１０及び演出制御基板３２０に送信される。これにより、演出制御基板３２０では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。電源復旧処理とは、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）して電源断前の状態から遊技を再開することが可能となるときに実行する処理であり、この処理においては、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドが演出制御基板３２０に送信される。これにより、演出制御基板３２０では、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。ＲＡＭクリア処理とは、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａの操作に基づいて遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＡＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理であり、この処理においては、ＲＡＭクリア指定コマンドが演出制御基板３２０に送信される。これにより、演出制御基板３２０では、ＲＡＭクリア報知を行うための処理が行われることになる。設定変更処理は、設定キースイッチ３０２ｂやＲＡＭクリアスイッチ３０２ｂの操作に基づいて遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）するための設定変更モードへ移行する処理であり、この処理においては、設定変更指定コマンドが演出制御基板３２０に送信される。これにより、演出制御基板３２０では、設定値の変更中であること（設定変更モードであること）を報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。設定確認処理は、遊技店員等が設定値を確認するための設定確認モードへ移行する処理であり、この処理においては、設定確認指定コマンドが演出制御基板３２０に送信される。これにより、演出制御基板３２０によって設定確認が行われていること（設定確認モードであること）を報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。
【００７７】
［タイマ割込処理の説明］
乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および、普通図柄乱数などの各種乱数値を更新する処理である。スイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される処理であって、第１始動装置１１２または第２始動装置１１５の入球を検出すると大当たり乱数等を取得し保留情報として記憶する始動装置スイッチ処理と、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過した場合に普通図柄乱数を取得して記憶するゲートスイッチ処理と、大当たり遊技を実行中（大当たり遊技状態時）に第１大入賞装置１１７に入賞した遊技球を検知する第１大入賞装置スイッチ処理と、大当たり遊技状態時に第２大入賞装置１２７に入賞した遊技球を検知する第２

大入賞装置スイッチ処理と、を含む処理である。なお、始動装置スイッチ処理には、保留情報に基づいて大当たり判定や大当たり図柄判定等を実行する事前判定処理が含まれる。

【００７８】

特別図柄処理は、スイッチ処理（第１始動装置１１２、第２始動装置１１５）における処理結果に応じた特別図柄に関する処理であって、特別図柄の変動表示が終了するとメインＲＡＭ３０１ｃの保留情報記憶領域３０１ｃｘにおける保留情報と取得時保留順情報とをシフトさせる保留情報シフト処理と、保留情報シフト処理で保留情報判定領域３０１ｃｙにシフトされた保留情報の大当たり乱数と大当たり判定テーブルＴ１とに基づいて大当たり判定を実行する大当たり判定処理と、大当たり判定の結果が大当たりの場合に保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と大当たり図柄判定テーブルＴ２とに基づいて大当たり図柄（特別図柄）を決定する大当たり図柄判定処理と、保留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルＴ３とに基づいてリーチ判定を実行するリーチ判定処理と、変動パターンテーブルおよび保留情報の変動パターン乱数に基づいて変動パターンを設定する変動パターン設定処理と、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２の変動表示を停止表示させる特別図柄停止処理と、を含む処理である。

【００７９】

普通図柄処理は、スイッチ処理（普通図柄作動ゲート１１３ｂ）における処理結果に応じた普通図柄に関する処理であって、普通図柄の保留情報がある場合に普通図柄乱数と普通図柄判定テーブルＴ６とに基づいて普通図柄を判定する普通図柄判定処理と、普通図柄判定で当たりと判定した場合に可動片１１５ｂの動作パターンを設定する動作パターン設定処理と、動作パターン設定処理で設定された動作パターンに基づいて第２始動装置１１５の可動片１１５ｂを開閉制御する開閉部材制御処理と、を含む処理である。

【００８０】

大入賞装置開放制御処理は、第１大入賞装置１１７及び第２大入賞装置１２７の開閉制御に関する処理であって、大当たり遊技の初めのオープニング演出中に開放パターンを設定する開放パターン設定処理と、大当たり遊技の最後のエンディング演出が終了する場合に大当たり遊技フラグをＯＦＦにしたり時短遊技フラグ等をＯＮにしたりするとともに時短変動回数を所定回数（例えば、８０００回）に設定する遊技状態設定処理と、を含む処理である。払出処理は、スイッチ処理での検出結果（遊技球の入賞）に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。コマンド送信処理は、上記処理において生成された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板３２０に送信する処理である。

【００８１】

異常判定処理は、各種エラー等が発生したか否かを判定し、発生したエラー等に対応するエラー系指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理である。これにより、演出制御基板３２０によって種々のエラー系報知を行うための処理が実行されることになる。各種エラー等とは、例えば、扉開放スイッチ３１３がＯＦＦ状態からＯＮ状態になった場合の扉開放エラー、ゲート検出スイッチ３０３等の種々のスイッチが未接続（誤った接続）等となっているような異常状態である場合のスイッチ接続エラー、磁気検出センサ３０５ａによって異常な磁気が所定期間に亘って検出された場合の磁気エラー、電波検出センサ３０５ｂによって異常な電波が所定期間に亘って検出された場合の電波エラー、振動検出センサ３０５ｃによって異常な振動が所定期間に亘って検出された場合の振動エラー、特別遊技中でないときに大入賞口に遊技球が入賞したりした場合の異常入賞エラー、各種入賞口に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数が一致しない場合の排出エラー、満杯検出スイッチ３１４により上皿１２８が満杯であることが検出された場合の球抜きエラー、遊技の制御が行われている間にＲＡＭクリアスイッチ３０２ａや設定キースイッチ３０２ｂが操作された場合の操作エラー、非確変遊技状態であるときに遊技球が右側ルート１０６ｂを通過した場合の右打ち状態等がある。

【００８２】

［演出制御基板３２０の電気的構成］

図４－５および図４－６を参照して、演出制御基板３２０の電気的構成について説明する。図４－５は、演出制御基板３２０の詳細を示すブロック図である。図４－６は、サブＲＡＭ３２０ｃに設けられる事前判定情報記憶領域３２０ｃ３を模式的に示す説明図である。演出制御基板３２０は、主制御基板３００から送信されるコマンド（変動パターン等含む）に基づき、演出パターンを決定して、演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドを画像制御基板３３０及びランプ制御基板３４０へ送信する。上述したように、画像制御基板３３０にはメイン表示装置１３１等が電気的に接続されており、ランプ制御基板３４０には、刀柄ユニット１３５等が電気的に接続されている。かかる構成により、画像制御基板３３０およびランプ制御基板３４０は、演出制御基板３２０から送信される演出パターン指定コマンドに基づいて、表示演出、音声演出、照明演出、および、役物可動演出を実行することが可能となる。

【００８３】

図４－５に示すように、サブＲＯＭ３２０ｂには、基幹表示演出指定テーブルＴＳ１と、装飾図柄決定テーブルＴＳ２と、チャンスアップ決定テーブルＴＳ３とが格納されている。基幹表示演出指定テーブルＴＳ１は、主制御基板３００から送信される変動パターンに基づいて、上述した通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、ＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出、ＳＰＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出、および、ＳＰＳＰリーチ復活（当たり）演出のうちのいずれかの演出を、表示演出における基幹となる演出（以下では、基幹表示演出とも呼ぶ）として指定するためのテーブルである。本実施形態では、主制御基板３００から送信される変動パターンと基幹表示演出とが一対一に対応している。なお、変動パターンに対し複数の基幹表示演出を対応させておき、演出制御基板３２０のサブＣＰＵ３２０ａが抽選で基幹表示演出を選択するようにしてもよい。このようにすれば、同じ変動パターンであっても、その演出内容を変えることができる。また、複数の変動パターンに対して一つの基幹表示演出を対応させるようにしてもよい。装飾図柄決定テーブルＴＳ２は、演出パターンに基づく表示演出において、仮停止表示や確定停止表示する装飾図柄の組み合わせと、リーチを実行する場合におけるリーチ図柄と、を決定するためのテーブルである。チャンスアップ決定テーブルＴＳ３は、表示演出において、所定のチャンスアップ演出を決定するためのテーブルである。ここで、チャンスアップ演出とは、通常の演出とは異なる態様の表示演出を実行して、通常の演出と比較して、大当たりの期待度を上昇させるための演出である。

【００８４】

図４－５に示すように、サブＲＡＭ３２０ｃには、保留記憶領域３２０ｃ１と、事前判定情報記憶領域３２０ｃ３とが設けられている。なお、サブＲＡＭ３２０ｃは、所定のフラグなどが記憶されるフラグ記憶領域（図示せず）も有している。例えば、このフラグ記憶領域には、後述する連続実行演出フラグや擬似連演出実行フラグなどが格納される。保留記憶領域３２０ｃ１は、第１特別図柄に対応した第１保留領域、第２保留領域、第３保留領域、および、第４保留領域と、第２特別図柄に対応した第１保留領域、第２保留領域、第３保留領域、および、第４保留領域との８つの領域に区分され、それぞれに１つの保留フラグが格納可能となっている。保留記憶領域３２０ｃ１の第１特別図柄に対応する保留領域において、保留フラグの格納の優先順は、第１保留領域が最優先で格納対象とされ、第１保留領域に保留フラグが格納されていれば、次に、第２保留領域が優先で格納対象とされ、次に、第３保留領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４保留領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対応する保留領域においても同様である。演出制御基板３２０が主制御基板３００からの保留コマンドを受信すると、保留記憶領域３２０ｃ１において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、当該保留領域の次に優先的に格納すべき保留領域に保留フラグを格納する。ただし、第４保留領域に保留フラグが格納されている状態で、保留コマンドを受信した場合には、保留フラグの格納は行わない。また、保留フラグの消去の優先順は、格納する場合の優先順の逆であり、すなわち、第４保留領域が最優先で消去対象とされ、第４保留領域に保留フラグが格納されていないと、次に、第３保留領域が優先で消去対象とされ、次に、第２保留領域が優先で消去対象とされ

、最後に、第１保留領域が消去対象として選択される。演出制御基板３２０が主制御基板３００から図柄確定コマンドを受信すると、保留記憶領域３２０ｃ１において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、優先的に消去すべき保留領域の保留フラグを消去する。第１保留領域に保留フラグを格納されていない場合には、消去処理を行わない。

【００８５】

図４－６に示すように、事前判定情報記憶領域３２０ｃ３は、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）を格納するための記憶領域であり、特別図柄の種別に対応して、それぞれ、４つの格納領域（第１格納領域、第２格納領域、第３格納領域、および、第４格納領域）が設けられている。また、それぞれの格納領域には、事前判定用特別図柄に基づく大当たり判定情報を格納する大当たり判定情報欄と、事前判定用図柄に基づく大当たり図柄情報を格納する大当たり図柄情報欄と、事前判定用変動パターンに基づく変動パターン情報を格納する変動パターン情報欄と、取得時保留順情報を格納する取得時保留順情報欄と、連続演出の発動の有無を示す連続演出有無情報を格納する連続演出有無情報欄と、が設けられている。詳細は後述するが連続演出有無情報は、連続演出発動情報と、連続演出不発動情報とを含む。

【００８６】

主制御基板３００から送信されてくる保留コマンドには、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）が含まれる。事前判定情報記憶領域３２０ｃ３には、これらの事前判定情報が対応付けられて格納される。第１特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第１格納領域が最優先で格納対象とされ、第１格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第２格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第３格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４格納領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第１特別図柄の第３格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第１特別図柄の事前判定情報（特定図柄Ａ、変動パターン７Ｂ、取得時保留順情報「４」）を格納する場合（図４－６参照）には、第４格納領域の取得時保留順情報欄に「４」を表す情報を格納し、第４格納領域の変動パターン情報欄に「変動パターン７Ｂ」を表す情報を格納し、第４格納領域の大当たり図柄情報欄に「特定図柄Ａ」を表す情報を格納し、第４格納領域の大当たり判定情報欄に「大当たり」を表す情報を格納する。

【００８７】

なお、図４－６では、第１特別図柄に係る第１格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン１」の情報が、取得時保留順情報欄に「３」を表す情報がそれぞれ格納されている。第２格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン２ＡＸ」の情報が、取得時保留順情報欄に「１」を表す情報がそれぞれ格納されている。第３格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン４ＢＸ」の情報が、取得時保留順情報欄に「２」を表す情報がそれぞれ格納されている。また、連続演出有無情報欄には、後述の先読み処理において、連続演出を実行するか否かを表す連続演出発動情報が格納される。なお、図４－６では、第１特別図柄に係る第４格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出の発動を示す情報である連続演出発動情報として「〇」が示され、その他の格納領域には、連続演出を発動しないことを示す情報である連続演出不発動情報として「－」が示されている。

【００８８】

［演出制御基板３２０での処理一覧］

図４－７を参照して、演出制御基板３２０で実行される処理を説明する。図４－７は、演出制御基板３２０で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【００８９】

図４－７に示すように、演出制御基板３２０のサブＣＰＵ３２０ａは、電源が供給され

ると、サブＲＯＭ３２０ｂに格納されているプログラムに基づいて、演出メイン処理を実行する。また、サブＣＰＵ３２０ａは、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、２ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理を実行する。以下に、演出メイン処理および演出タイマ割込処理の各種処理を説明する。

【００９０】

［演出メイン処理の説明］

演出メイン処理は、主制御基板３００でのメイン処理に対応する処理であり、例えば、電源投入報知処理、電源復旧報知処理、ＲＡＭクリア報知処理、設定変更報知処理、設定確認報知処理、を含む処理である。電源投入報知処理は、メインＣＰＵ３０１ａから送信された電源投入指定コマンドに基づく電源投入報知を実行するための処理である。電源復旧報知処理は、メインＣＰＵ３０１ａから送信された電源復旧指定コマンドに基づく電源復旧報知を実行するための処理である。ＲＡＭクリア報知処理は、メインＣＰＵ３０１ａから送信されたＲＡＭクリア指定コマンドに基づくＲＡＭクリア報知を実行するための処理である。設定変更報知処理は、メインＣＰＵ３０１ａから送信された設定変更指定コマンドに基づく設定変更報知を実行するための処理である。設定確認報知処理は、メインＣＰＵ３０１ａから送信された設定確認指定コマンドに基づく設定確認報知を実行するための処理である。

【００９１】

［演出タイマ割込処理の説明］

乱数更新処理は、演出に用いる各種乱数（例えば、装飾図柄決定乱数、チャンスアップ乱数）を更新する処理である。コマンド受信処理は、主制御基板３００から送信される種々のコマンド等に基づく処理であって、保留コマンドに基づいて連続演出や擬似連演出を行うか否かを判定する先読み処理と、基幹表示演出指定テーブルＴＳ１や装飾図柄決定テーブルＴＳ２やチャンスアップ決定テーブルＴＳ３に基づいて演出パターンを決定する演出パターン決定処理と、保留コマンドを受信した場合にサブＲＡＭ３２０ｃの保留記憶領域３２０ｃ１に保留フラグを格納するとともにメイン表示装置１３１での保留表示のための保留表示コマンドをセットする保留処理と、変動開始コマンドを受信した場合にサブＲＡＭ３２０ｃの事前判定情報記憶領域３２０ｃ３の事前判定情報のシフト処理を実行する事前判定情報シフト処理と、普通図柄判定の判定結果に応じてメイン表示装置１３１で普通図柄の変動に対応する演出を行うための処理である普図演出処理と、図柄確定コマンドに基づいてメイン表示装置１３１で変動中の装飾図柄を確定停止表示させるための処理である図柄確定処理と、オープニング演出やエンディング演出や大当たり遊技中のラウンド演出を実行する大当たり処理と、後述するエラー系報知処理と、を含む処理である。演出ボタン処理は、刀柄ユニット１３５や演出操作スティック１３６を介した入力を検出して所定の演出を行う処理である。コマンド送信処理は、上記各種処理で生成された各種コマンドを画像制御基板３３０及びランプ制御基板３４０へ送信する処理である。ここで、連続演出とは、メイン表示装置１３１において、実行され得る演出であり、特別図柄における複数の変動表示に亘って、変動開始演出中に実行され得る演出である。この連続演出は、１種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。連続演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち１つの演出を選択して実行するようにしてもよい。また、連続演出は、特別図柄における１回の変動表示に実行されてもよい。また、擬似連演出は、１種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。擬似連演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち１つの演出を選択して実行するようにしてもよい。

【００９２】

エラー系報知処理とは、サブＣＰＵ３２０ａが受信したエラー系指定コマンド等に応じた種々の態様のエラー報知を実行するための処理であり、エラー系指定コマンド等の種類に応じたエラー報知を実行するための報知指示コマンドを生成する処理である。ここで、「エラー系指定コマンド」には、扉開放エラー指定コマンド、スイッチ接続エラー指定コマンド、磁気エラー指定コマンド、電波エラー指定コマンド、振動エラー指定コマンド、

異常入賞エラー指定コマンド、排出エラー指定コマンド、球抜きエラー指定コマンド、操作エラー指定コマンド、左打ち状態指定コマンド等が含まれる。なお、各エラー系指定コマンドに応じた各エラー報知の態様の詳細については、後述する。

【００９３】

［上部ユニット１８０の構成］

図５－１～図５－３を参照して、上部ユニット１８０の構成について説明する。図５－１は、上部ユニット１８０の斜視図であり、（Ａ）は上部ユニット１８０がガラス枠１５０の上部の一部を覆うように外枠１６０に対して固定された状態の図であり、（Ｂ）は上部ユニット１８０が外枠１６０に対してのみ固定された状態の図である。図５－２は、上部ユニット１８０背面における斜視図であり、（Ａ）は右背面の斜視図であり、（Ｂ）は左背面の斜視図である。図５－３は、上部ユニット１８０における提灯部材１５８０の概略図であり、（Ａ）は提灯部材１５８０の斜視図であり、（Ｂ）は提灯部材１５８０が分解された状態を示す概略図である。

【００９４】

図５－１に示すように、上部ユニット１８０は、内部にＬＥＤが設けられた第１側部１５１０と第２側部１５３０と、所定の文字のロゴが形成され可動に構成された役物である文字役物１５５０と、第１側部１５１０と第２側部１５３０とが可動に連結されるとともに外枠１６０に対して固定される第１支柱部１５１５と第２支柱部１５３５と、を備える。

【００９５】

文字役物１５５０は、所定の文字のロゴが形成された本体部１５５５と、遊技状態に応じた演出において本体部１５５５を作動させるための駆動部１５７０とから構成されている。本体部１５５５は、ロゴが形成されたロゴ部材が可動となっているとともに、内部に図示しない可動役物が収納されている。駆動部１５７０は、本体部１５８０のロゴ部材および可動役物を作動させるためのモータ、当該モータからの駆動力をロゴ部材や可動役物に伝えるためのリンク機構、ランプ制御基板３４０からの各種の信号の送受信および電源基板３６０からの電力供給等の上部ユニット１８０の作動を制御するための図示しないユニット制御部、が設けられている。なお、本体部１５５５には、図示しないＬＥＤが設けられており、遊技状態に応じた演出において、様々な発光演出が行われる。

【００９６】

第１側部１５１０は、第１支柱部１５１５に対して摺動可能に連結されるとともに文字役物１５５０が固定されている。また、第２側部１５３０は、第２支柱部１５３５に対して摺動可能に連結されるとともに文字役物１５５０が固定されている。さらに、第１側部１５１０および第２側部１５３０の各々には、遊技状態に応じて発光する装飾のための部材であって、提灯の形態に模した後述する提灯部材１５８０、１５８５が設けられている。そして、第２側部１５３０の側面部には、識別表示部１５３２が設けられている。識別表示部１５３２は、所定の端末機にて読取可能なコード（例えば、ＱＲコード（登録商標）等であって、読取った所定の端末機にて機種名等の情報が表示されるコード）が表示されているコード部と、装着時の注意書（例えば、「注意！指挟み」等）が表示されている注意書部と、装着される的確な機種の名称等（例えば、「機種ＡＢＣ」等）が表示されている機種名部と、から構成されている。なお、第１側部１５１０と第２側部１５３０には、図示しないＬＥＤが設けられており、遊技状態に応じた演出において、様々な発光演出が行われる。そして、第１支柱部１５１５には、図示しないレールが設けられた第１レール部と、第１側部１５１０が固定されるとともに第１レール部のレールに沿って摺動可能な図示しない第１摺動部と、が設けられている。またそして、第２支柱部１５３５には、図示しないレールが設けられた第２レール部と、第２側部１５３０が固定されるとともに第２レール部のレールに沿って摺動可能な図示しない第２摺動部と、が設けられている。

【００９７】

図５－１（Ｂ）に示すように、ガラス枠１５０の上部の一部を覆うように外枠１６０に対して固定される上部ユニット１８０（図５－１（Ａ）を参照。）を、ガラス枠１５０か

ら取外すとき（外枠１６０に対して固定されているもののガラス枠１５０の上部の一部を覆わないような状態にするとき）には、第１摺動部に固定された第１側部１５１０と第２摺動部に固定された第２側部１５３０と第１側部１５１０および第２側部１５３０に固定された文字役物１５５０とを一体として、第１支柱部１５１５の第１レール部および第２支柱部１５３５の第２レール部のレールに沿って遊技機の前面で上斜め前方向に移動させる。このように、図５－１（Ｂ）に示すような状態に上部ユニット１８０をすることで、ガラス枠１５０が、上部ユニット１８０の文字役物１５５０により覆われていない状態となって、開閉可能な状態とすることができる。なお、ガラス枠１５０の開閉の構造についての詳細は、後述する。

【００９８】

図５－２（Ａ）に示すように、第１支柱部１５１５の端部には、外枠１６０に対して取付けられる第１支柱取付部１５１７が設けられている。この第１支柱取付部１５１７は、外枠１６０に対して挿入される第１支柱取付ピン１５２０と、第１支柱取付ピン１５２０と同じ方向に延設された第１支柱取付片１５２５とが設けられている。また、第１支柱取付ピン１５２０は、先端においてテーパが形成されることで先細った形状となっており、テーパが形成されていない部分に切欠き部１５２１が設けられている。文字役物１５５０の駆動部１５７０におけるガラス枠１５０に取付けられる背面の左領域には、ガラス枠１５０に対して挿入される第１本体取付ピン１５９０と、後述する第１ガラス枠隆起部と嵌合する第１本体嵌合穴１５９３とが設けられている。また、第１本体取付ピン１５９０は、先端においてテーパが形成されることで先細った形状となっており、テーパが形成されていない部分に切欠き部１５９１が設けられている。

【００９９】

図５－２（Ｂ）に示すように、第２支柱部１５３５の端部には、第１支柱部１５１５の第１支柱取付部１５１７と略同様の構成の第２支柱取付部１５３７が設けられている。この第２支柱取付部１５３７は、第１支柱取付ピン１５２０と略同じ形状で切欠き部１５４１が形成された第２支柱取付ピン１５４０と、第１支柱取付片１５２５と略同じ形状の第２支柱取付片１５４５とが設けられている。文字役物１５５０の駆動部１５７０におけるガラス枠１５０を覆う背面の右領域には、第１本体取付ピン１５９０と同じ形状で切欠き部１５９６が形成された第２本体取付ピン１５９５と、後述する第２ガラス枠隆起部１７３５と嵌合する第２本体嵌合穴１５９８とが設けられている。

【０１００】

さらに、文字役物１５５０の駆動部１５７０におけるガラス枠１５０を覆う背面の右領域には、遊技盤ユニット１０２における制御基板等と電気的に接続するための上部ユニットコネクタ１５７５が設けられている。また、上部ユニットコネクタ１５７５には、図示しないバネが設けられており、着脱方向に可動な構造となっている。このような構造の上部ユニットコネクタ１５７５においては、所定の力で、着脱方向に引っ張ったり、押圧したりすることが可能な構造となっている。

【０１０１】

図５－３（Ａ）に示すように、提灯部材１５８０は第１側部１５１０の前側部に固定されており、詳述しないが、提灯部材１５８５は第２側部１５３０の前側部に固定されている。提灯部材１５８０は、前面側に「Ｕ」の文字の装飾が施された半透明の部材であり、内部に設けられたＬＥＤを発光させることにより、発光演出を実行するための部材である。なお、提灯部材１５８５は、提灯部材１５８０と同様の構成であって、同様の発光演出を実行するためのものである。

【０１０２】

図５－３（Ｂ）に示すように、提灯部材１５８０は、裏側提灯ケース部１５８１ａ、表側提灯ケース部１５８１ｂ、および提灯基板１５８２を有する。裏側提灯ケース部１５８１ａおよび提灯基板１５８２は、第１側部１５１０に固定されており、裏側提灯ケース部１５８１ａに対して表側提灯ケース部１５８１ｂを嵌め合わせると、提灯基板１５８２が内包されるような構造である。つまり、表側提灯ケース部１５８１ｂは、上部ユニット１

８０における着脱可能な部材である。また、提灯基板１５８２には、複数のＬＥＤと、検出物体に信号光を照射して検出物体からの反射光を受光して検出する６つの反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆと、これらのＬＥＤや反射型センサの作動およびユニット制御部との種々の信号の送受信等を制御するための提灯制御部が設けられている。表側提灯ケース部１５８１ｂの内側には反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆによって検出可能な検出物体（例えば、アルミ部材）が設けられる反射部１５８４ａ～１５８４ｅが５つ設けられている。そして、提灯基板１５８２の提灯制御部は、ランプ制御基板３４０からの演出のための信号をユニット制御部を介して受信して、ＬＥＤに所定の発光演出を実行させるとともに、反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆを作動させて検出結果をユニット制御部を介してランプ制御基板３４０に送信可能となっている。

【０１０３】

［ガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０の上部の構成］

図６－１および図６－２を参照して、ガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０の上部の構成と、ガラス枠１５０に設けられた錠ユニット１９０の構成について説明する。図６－１は、ガラス枠１５０および外枠１６０の上部における構成の概略図であり、（Ａ）は上部ユニット１８０が取り外された状態のガラス枠１５０および外枠１６０の上部における構成の概略図であり、（Ｂ）は上部ユニット１８０が取り外された状態のガラス枠１５０および外枠１６０の右上部の構成の概略を示した斜視図である。図６－２は、ガラス枠１５０の錠ユニット１９０の構成の概略図であり、（Ａ）はロック状態の錠ユニット１９０を示す図であり、（Ｂ）は非ロック状態の錠ユニット１９０を示す図である。なお、図６－１は、遊技機１００から上部ユニット１８０が取り外された状態であるため、遊技盤ユニット１０２の役物ユニット１０２Ｂに設けられている遊技盤コネクタ１６２０がコネクタ開口部１６１５から露出している。

【０１０４】

図６－１（Ａ）に示すように、ガラス枠１５０には、上部ユニット１８０の第１本体取付ピン１５９０が挿入される第１ガラス枠挿入孔部１６００と、第２本体取付ピン１５９５が挿入される第２ガラス枠挿入孔部１６１０と、上部ユニットコネクタ１５７５が挿入されるコネクタ開口部１６１５と、ガラス枠１５０を開放するときに操作される開放レバー１６２５とが設けられている。外枠１６０には、第１支柱取付部１５１７が取付けられる第１支柱固定部１６５０と、第２支柱取付部１５３７が取付けられる第２支柱固定部１６６０と、後述する外枠ロック機構におけるロック状態から非ロック状態に切替えるときに操作される外枠ロック解除操作部１６７５と、が設けられている。

【０１０５】

図６－１（Ｂ）に示すように、第２ガラス枠挿入孔部１６１０には、開口縁に丸みを帯びた面取り部が形成されている第２ガラス枠挿入孔１６３０と、第２ガラス枠隆起部１６３５とが設けられている。第２ガラス枠挿入孔１６３０は、開口縁に面取り部が形成されていることで、面取り部が形成されていないものに比べて、第２本体取付ピン１５９５を面取り部に沿って挿入し易い構造となっている。また、第２ガラス枠隆起部１６３５は、第２本体嵌合穴１５９８に嵌合する突起と、第２ガラス枠挿入孔１６３０の下方に設けられた半円状の突起とから構成されている。この第２ガラス枠隆起部１６３５において、半円状の突起が形成されていることで、第２本体取付ピン１５９５を第２ガラス枠挿入孔１６３０へ挿入するときに、第２本体取付ピン１５９５が開口縁の面取り部に沿って開口縁の下方へ滑り出てしまうことが防止される。つまり、第２ガラス枠挿入孔１６３０の開口縁の面取り部と第２ガラス枠隆起部１６３５とは、第２本体取付ピン１５９５を第２ガラス枠挿入孔１６３０へ挿入するときの位置決めのガイドとしての機能を有する。

【０１０６】

なお、第１ガラス枠挿入孔部１６００は、第２ガラス枠挿入孔部１６１０と略同様の構造であり、詳述しないが、第１ガラス枠挿入孔と、第１ガラス枠隆起部とが設けられている。また、コネクタ開口部１６１５には、内枠１７０に取付けられた遊技盤ユニット１０２における遊技盤コネクタ１６２０が配設されるため、文字役物１５５０をガラス枠１５

０に取付けたときに、上部ユニットコネクタ１５７５を遊技盤コネクタ１６２０に嵌合させることができる。さらに、開放レバー１６２５は、錠ユニット１９０に連結されており、開放レバー１６２５が操作されると、ガラス枠１５０が開放可能となる。なお、開放レバー１６２５は、文字役物１５５０がガラス枠１５０の上部の一部を覆うような状態になっているときには、文字役物１５５０とガラス枠１５０との間に配設されるため、操作が難しい状態となっている。

【０１０７】

第２支柱固定部１６６０は、第２外枠挿入孔１６６２と、第２外枠挿入片１６６５と、第２外枠受け部１６６７と、第２外枠押圧部１６７０とが設けられている。第２外枠挿入孔１６６２は、開口縁に面取り部が形成されていることで、面取り部が形成されていないものに比べて、第２支柱取付ピン１５４０を面取り部に沿って挿入し易い構造となっている。また、第２外枠挿入片１６６５は、第２外枠挿入孔１６６２の開口から上方に延設された壁部であり、第２支柱部１５３５を取付けるときに、第２支柱取付ピン１５４０が第２外枠挿入孔１６６２以外の部分に入り込むことを防止する。さらに、第２外枠押圧部１６７０は、後述する外枠ロック機構に連結されている部材であって、第２支柱部１５３５が取付けられるときに、第２支柱取付片１５４５によって押圧される。

【０１０８】

また、第２外枠受け部１６６７は、第２支柱部１５３５を取付けたときに第２支柱部１５３５の底面を接触させて上部ユニット１８０を支える、といった機能を備えるとともに、第２支柱部１５３５を取付けるときに第２支柱部１５３５の底面を沿わせつつ、第２支柱取付ピン１５４０を第２外枠挿入孔１６６２に挿入させることも可能にする部材である。つまり、第２外枠挿入孔１６６２と、第２外枠挿入片１６６５と、第２外枠受け部１６６７とは、第２支柱取付ピン１５４０を第２外枠挿入孔１６６２に挿入させるときの位置決めのガイドとしての機能を有する。なお、第１支柱固定部１６５０は、第２支柱固定部１６６０と同様の構成であり、第１外枠挿入孔と、第１外枠挿入片と、第１外枠受け部と、第１外枠押圧部とが設けられている。

【０１０９】

［上部ユニット１８０のロック機構の構成］

上部ユニット１８０におけるロック機構としては、ガラス枠１５０に対してのロック状態と非ロック状態との切替が可能な錠ユニット１９０によるガラス枠ロック機構と、外枠１６０に対してのロック状態と非ロック状態との切替が可能な外枠ロック機構と、がある。特に、ガラス枠ロック機構は上部ユニット１８０の文字役物１５５０におけるガラス枠１５０に対するロック機構であり、外枠ロック機構は上部ユニット１８０の第１支柱部１５１５と第２支柱部１５３５とにおける外枠１６０に対するロック機構である。以下に、ガラス枠ロック機構と外枠ロック機構とについて説明する。

【０１１０】

図６－２に示すように、ガラス枠ロック機構を構成する錠ユニット１９０は、ガラス枠１５０の背面に設けられる機構であって、回転部材１６８０と、第１リンク部材１６８１と、第２リンク部材１６８５と、第３リンク部材１６９０とを備える。回転部材１６８０は、ガラス枠１５０に設けられた鍵穴部材に連結されており、鍵穴部材の鍵穴に差込まれた所定の鍵が回転されることに連動して回転する部材である。第１リンク部材１６８１は、回転部材１６８０の作動に応じて、ガラス枠１５０の右側の面において上下方向に作動可能に設けられた部材であり、第２リンク部材１６８５に対して作用可能に設けられている。第２リンク部材１６８５は、第１リンク部材１６８１の作動に応じて、第３リンク部材１６９０を連動させるように設けられた部材である。第３リンク部材１６９０は、ガラス枠１５０の上側の面において左右方向に作動可能に設けられた部材であり、第２リンク部材１６８５を介して第１リンク部材１６８１の作動が作用可能に設けられている。また、付勢力供給部１６８８は、付勢力を発生させるバネが設けられるとともに、第１リンク部材１６８１に対して下方向の付勢力が加えられるように、第１リンク部材１６８１にワイヤで連結されている。センサ１６９８は、第３リンク部材１６９０の動きに応じて、錠

ユニット１９０がロック状態か非ロック状態かを検知するセンサである。
【０１１１】
図６－２（Ａ）に示すように、錠ユニット１９０がロック状態である場合は、第１ガラス枠挿入孔部１６００に挿入された第１本体取付ピン１５９０の切欠き部１５９１に対して、第３リンク部材１６９０の左端部１６９３が嵌まり込むとともに、第２ガラス枠挿入孔部１６１０に挿入された第２本体取付ピン１５９５の切欠き部１５９６に対して、第３リンク部材１６９０の右端部１６９５が嵌まり込んだ状態である。つまり、錠ユニット１９０がロック状態である場合には、文字役物１５５０を取外すことができないこととなる。なお、文字役物１５５０を取付けていないときの錠ユニット１９０においては、第３リンク部材１６９０に対して、図示しないバネにより左方向の付勢力が働いていることで、上述したようなロック状態が維持される。
【０１１２】
図６－２（Ｂ）に示すように、錠ユニット１９０が非ロック状態である場合には、第１本体取付ピン１５９０の切欠き部１５９１に対して、第３リンク部材１６９０の左端部１６９３が嵌まり込んでおらず、第２本体取付ピン１５９５の切欠き部１５９６に対して、第３リンク部材１６９０の右端部１６９５も嵌まり込んでいない状態である。つまり、錠ユニット１９０が非ロック状態である場合には、文字役物１５５０を取外すことができることとなる。
【０１１３】
ここで、錠ユニット１９０によるガラス枠ロック機構において、ロック状態から非ロック状態にする場合の各部材の作動について説明する。まず、鍵穴部材に挿入された所定の鍵を左に回すと、回転部材１６８０が左に回転し、第１リンク部材１６８１を上方向に作動させる。この第１リンク部材１６８１の動きが、第２リンク部材１６８５を介して第３リンク部材１６９０に作用し、第３リンク部材１６９０が右方向に作動する。このように、第３リンク部材１６９０が右方向に作動することによって、第１本体取付ピン１５９０の切欠き部１５９１に対する第３リンク部材１６９０の左端部１６９３の嵌まり込みと、第２本体取付ピン１５９５の切欠き部１５９６に対する第３リンク部材１６９０の右端部１６９５の嵌まり込みが解除される。一方で、文字役物１５５０をガラス枠１５０に取付けるときは、錠ユニット１９０においてはロック状態であって、第１ガラス枠挿入孔部１６００および第２ガラス枠挿入孔部１６１０に対して第１本体取付ピン１５９０および第２本体取付ピン１５９５を挿入することとなる。このとき、挿入される第１本体取付ピン１５９０および第２本体取付ピン１５９５は上述のように先細りの形状であることから、第３リンク部材１６９０の左端部１６９３および右端部１６９５の各々が右方向へ逃げるように、第３リンク部材１６９０自体が右方向へ移動する。そして、第１本体取付ピン１５９０および第２本体取付ピン１５９５が挿入されると、第３リンク部材１６９０は付勢力によって左方向へ移動して、切欠き部１５９１および切欠き部１５９６に対して、第３リンク部材１６９０の左端部１６９３および右端部１６９５が嵌まり込み、第１本体取付ピン１５９０および第２本体取付ピン１５９５がロックされる。
【０１１４】
外枠ロック機構は、第１外枠押圧部、第２外枠押圧部１６７０、および複数の部材から構成されたリンク機構であり（図６－１を参照。）、外枠１６０に対して上部ユニット１８０の第１支柱部１５１５と第２支柱部１５３５とが取外し不可能なロック状態または取外し可能な非ロック状態に、外枠ロック解除操作部１６７５が操作されることによって切替可能なものである。外枠ロック機構は、外枠１６０に対して外枠１６０における第１支柱固定部１６５０と第２支柱固定部１６６０とで挟まれる位置に設けられており、上部ユニット１８０がガラス枠１５０に対して取付けられているときには、文字役物１５５０によって外枠ロック解除操作部１６７５が露出していないため操作できないように設けられている。つまり、上部ユニット１８０を外枠１６０から取外すときには、文字役物１５５０を遊技機の前面で上斜め前方向に移動させることによりガラス枠１５０の上部の一部を覆わない状態にした後に、露出した外枠ロック解除操作部１６７５が操作されることによ

って第１支柱固定部１６５０と第２支柱固定部１６６０とが非ロック状態となり、上部ユニット１８０の全体を取外す、という手順の作業を実行することとなる。

【０１１５】

ここで、上部ユニット１８０と遊技盤ユニット１０２との電気的な接続について説明する。まず、上部ユニット１８０と遊技盤ユニット１０２とが電気的に非接続状態となる場合、つまり、上部ユニットコネクタ１５７５と遊技盤コネクタ１６２０との接続について説明する。上部ユニットコネクタ１５７５は上部ユニット１８０の背面に設けられたオス型コネクタ（図５－２（Ｂ）を参照。）であり、遊技盤コネクタ１６２０は遊技盤ユニット１０２（役物ユニット１０２Ｂ）の上部に設けられたメス型コネクタ（図９－１および図９－４を参照。）であり、上部ユニットコネクタ１５７５と遊技盤コネクタ１６２０とは互いに嵌合する形状である。また、上述したように、上部ユニットコネクタ１５７５は可動な構造であるものの、遊技盤コネクタ１６２０は上部ユニットコネクタ１５７５のように可動でない構造のものである。上部ユニット１８０がガラス枠１５０の上部の一部を覆うような状態で取付けられていると、上部ユニットコネクタ１５７５はコネクタ開口部１６１５から露出している遊技盤コネクタ１６２０に嵌合された状態となって、上部ユニット１８０が遊技盤ユニット１２０を介して電源基板３６０から電力供給可能、且つ上部ユニット１８０のユニット制御部とランプ制御基板３４０とで種々の信号の送受信可能に接続されることとなる。

【０１１６】

また、上部ユニットコネクタ１５７５は、上述したように、図示しないバネによって、着脱方向における所定の可動範囲を有しているため、引っ張られることが可能な構造とされている。そのため、錠ユニット１９０を非ロック状態にして文字役物１５５０をガラス枠１５０から少し離間させた状態にするだけでは、上部ユニットコネクタ１５７５は遊技盤ユニット１０２から外れることがなく、ガラス枠１５０に対して文字役物１５５０を所定の距離に（上部ユニットコネクタ１５７５の可動範囲よりも大きい範囲となるように）離間させないと上部ユニットコネクタ１５７５が遊技盤コネクタ１６２０から外れないようになっている。つまり、遊技機１００において、例えば、錠ユニット１９０の鍵穴に所定の鍵を挿入して左に回すと電源基板３６０からの上部ユニット１８０への電力供給が遮断されるような構成とすれば、文字役物１５５０を遊技機の前面で上斜め前方向に移動させてガラス枠１５０の上部の一部を覆わない状態にするときには、所定の鍵を左に回す操作によって上部ユニット１８０への電力供給が遮断された後に、上部ユニットコネクタ１５７５が引っ張られつつ遊技盤コネクタ１６２０から引き抜かれることとなる。したがって、このような構成であれば、上部ユニット１８０に対する瞬断が防止されていることとなるため、例えば、文字役物１５５０が誤って取外されることを原因とした上部ユニット１８０での瞬断による故障が防止されるような構成とすることができる。

【０１１７】

［刀柄ユニット１３５の構成］

図７－１および図７－２を参照して、刀柄ユニット１３５の構成について説明する。図７－１は、刀柄ユニット１３５の正面図である。図７－２は、刀柄ユニット１３５の概略図であり、（Ａ）は刀柄ユニット１３５の背面の概略図であり、（Ｂ）は刀柄ユニット１３５の底面の概略図である。

【０１１８】

図７－１および図７－２に示すように、刀柄ユニット１３５には、刀柄部１７００と、外カバー１７５０と、機構部１７５５と、が設けられている。刀柄部１７００は、刀剣における柄の部分の形態を模した形状のものであって、遊技状態に応じて振動等の態様での演出を行うとともに、遊技者による押圧等の操作可能に構成されている。外カバー１７５０は、後述するガラス枠１５０の下部に取付けられた場合に、ガラス枠１５０に形成された開口部１８８０を覆うような形状に構成されている。機構部１７５５は、刀柄部１７００を作動させるためのモータ、モータの駆動や図示しないＬＥＤの発光とランプ制御基板３４０との種々の信号の送受信等の制御のための制御部と、それらを内包するケースと、

を備える。また、機構部１７５５には、制御部とランプ制御基板３４０との種々の信号の送受信と電源基板３６０からの電力供給のために、後述するガラス枠１５０のガラス枠コネクタ１８６０と接続させるための刀柄コネクタ１７６０が設けられている。さらに、機構部１７５５のケースには、ガラス枠１５０に対して、刀柄ユニット１３５をロックさせるための第１刀柄ロック孔１７８０、第２刀柄ロック孔１７７０が設けられている。

【０１１９】

［ガラス枠１５０の下部の構成］

図８－１および図８－２を参照して、ガラス枠１５０の下部において、刀柄ユニットが取付けられる部分の構成について説明する。図８－１は、ガラス枠１５０の下部における構成の上面の概略図である。図８－２は、ガラス枠１５０の下部における構成の概略図であり、（Ａ）はガラス枠１５０の下部の底面図であり、（Ｂ）はガラス枠１５０の下部の背面図である。

【０１２０】

図８－１および図８－２に示すように、ガラス枠１５０の下部には、２つのスピーカ１８２０、１８２５と、演出操作スティック１３６と、上皿１２８と、刀柄ユニット１３５の機構部１７５５が嵌まり込むための開口部１８８０と、が設けられた内部に刀柄ユニット１３５の機構部１７５５を内包する形状のガラス枠下装飾部１８１０が形成されている。また、ガラス枠下装飾部１８１０には、底面における第１刀柄固定部１８８５と、ガラス枠１５０の背面における第２刀柄固定部１８９５と、内部のガラス枠コネクタ１８６０と、が設けられている。さらに、第１刀柄固定部１８８５は、開口部１８８０の内側における底面から上方に突設されたピン状部とピン状部の中心から放射状に延設された２つの突起部とからなる第１刀柄固定ピン１８８７ａと、ガラス枠１５０の外側における底面に設けられた第１刀柄固定切替部１８８７ｂとから構成されている。第１刀柄固定部１８８５は、第１刀柄固定切替部１８８７ｂを回転させると、連結されている第１刀柄固定ピン１８８７ａも回転するような構造である。なお、第２刀柄固定部１８９５は、第１刀柄固定部１８８５と同様の構造であり、第２刀柄固定ピン１８９７ａと、第２刀柄固定切替部１８９７ｂとから構成されている。

【０１２１】

このような構成のガラス枠１５０に刀柄ユニット１３５を取付けるときには、まず、ガラス枠コネクタ１８６０を刀柄コネクタ１７６０に接続して、刀柄ユニット１３５の機構部１７５５を開口部１８８０からガラス枠下装飾部１８１０の内部に挿入する。このとき、第１刀柄固定ピン１８８７ａが第１刀柄ロック孔１７８０に嵌まり込むとともに、第２刀柄固定ピン１８９７ａが第２刀柄ロック孔１７７０に嵌まり込むように、機構部１７５５をガラス枠下装飾部１８１０の内部に挿入する。そして、第１刀柄固定切替部１８８７ｂおよび第２刀柄固定切替部１８９７ｂを回転操作することで、ガラス枠１５０のガラス枠下装飾部１８１０に対して、刀柄ユニット１３５をロックさせる。このように、刀柄ユニット１３５がガラス枠１５０に対して取付けられると、ガラス枠コネクタ１８６０と刀柄コネクタ１７６０とが接続されているため、刀柄ユニット１３５が電源基板３６０から電力供給可能、且つ刀柄ユニット１３５の制御部とランプ制御基板３４０とで種々の信号の送受信可能に接続されることとなる。なお、ガラス枠１５０のガラス枠下装飾部１８１０から刀柄ユニット１３５を取外すときは、ガラス枠１５０の背面に設けられた第２刀柄固定切替部１８９７ｂ（図８－２（Ｂ）を参照。）を操作しなければいけないため、上述した錠ユニット１９０の鍵穴部材に所定の鍵を差込み操作してガラス枠１５０を開放させる必要がある。

【０１２２】

［遊技盤ユニット１０２の構成］

図９－１～図９－５を参照して、遊技盤ユニット１０２の構成について説明する。図９－１は、遊技盤ユニット１０２の表側面の斜視図であり、図９－２は、遊技盤ユニット１０２の裏側面の斜視図である。図９－３は、遊技盤１０２Ａの表側面の斜視図である。図９－４は、役物ユニット１０２Ｂの表側面の斜視図である。図９－５は、演出制御基板ユ

ニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとが設けられたメイン表示装置１３１の裏側面の斜視図である。

【０１２３】

図９－１および図９－２に示すように、遊技盤ユニット１０２は、遊技盤１０２Ａと、役物ユニット１０２Ｂと、メイン表示装置１３１と、演出制御基板ユニット１０２Ｃと、主制御基板ユニット１０２Ｄと、から構成されている。遊技盤１０２Ａは、遊技盤ユニット１０２の表側面において、役物ユニット１０２Ｂに対して着脱可能に取付けられる。また、メイン表示装置１３１は、遊技盤ユニット１０２の裏側面において、役物ユニット１０２Ｂに対して着脱可能に取付けられる。さらに、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとは、遊技盤ユニット１０２の裏側面において、メイン表示装置１３１に対して各々が着脱可能に取付けられる。

【０１２４】

図９－１に示すように、遊技盤ユニット１０２の遊技盤１０２Ａの表側面には、四角の各々に遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａを一つずつ備えている。これらの遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａは、各々において略同様の構造であり、遊技盤１０２Ａの表面に回転操作が可能に設けられた固定切替部と、遊技盤１０２Ａの裏面に突設されたピン状部とピン状部の中心から放射状に延設された２つの突起部とからなる固定ピンとから構成されている。これらの遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａは、各々の固定切替部を回転させると、遊技盤１０２Ａの裏側面において連結されている各々の固定ピンも回転するような構造である。なお、これら遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａの各々の固定ピンが嵌まり込むために役物ユニット１０２Ｂに設けられたロック孔１９１２ｂ、１９１４ｂ、１９１６ｂ、１９１８ｂについては後述する。また、遊技盤ユニット１０２の役物ユニット１０２Ｂの上部には、上述したように上部ユニットコネクタ１５７５と嵌合する形状の遊技盤コネクタ１６２０が設けられており、遊技盤コネクタ１６２０は、上部ユニットコネクタ１５７５とは異なり、可動でない構造のものである。さらに、遊技盤ユニット１０２の役物ユニット１０２Ｂの表側面には、四角の各々に、後述するユニット押圧部２０２２、２０２４やユニット固定部２０２６、２０２８により押圧される部分であるユニット係合部１９２２、１９２４、１９２６、１９２８が設けられている。

【０１２５】

図９－２に示すように、遊技盤ユニット１０２の裏側面には、役物ユニット１０２Ｂに対して、着脱可能にメイン表示装置１３１が設けられ、メイン表示装置１３１に対して着脱可能に演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとが設けられている。また、遊技機１００における電源基板３６０から供給される電力や、主制御基板３００等からの各種の信号等に関しての授受を中継するための中継基板１９５０が、役物ユニット１０２Ｂに設けられている。中継基板１９５０は、役物ユニット１０２Ｂに対して着脱不可能に設けられており、遊技機１００における各ユニットとは図示しないケーブルによって接続されている。また、役物ユニット１０２Ｂには、中継基板１９５０と種々の可動役物との間にメイン表示装置１３１が設けられるスペースが形成されており、そのスペースには、メイン表示装置１３１がスライドされることによって嵌まり込むための表示装置枠が設けられている。さらに、メイン表示装置１３１には、表示装置枠に嵌まり込んだ状態で、役物ユニット１０２Ｂに対して嵌合することによって、着脱可能な状態である非ロックまたは着脱不可能な状態であるロックに切替可能なロック切替部１９７０、１９７５が設けられている。

【０１２６】

［遊技盤１０２Ａの構成］

図９－３に示すように、遊技盤１０２Ａは、透明なアクリル部材からなり、複数の釘（図示せず）や風車（図示せず）が配置されている。これら釘や風車は、遊技球の動きを変更したり、所定の入賞口に誘導したりする機能を有する。また、遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａや、第１始動装置１１２、普通図柄作動ゲート１

１３ｂ、第２始動装置１１５、第１大入賞装置１１７、第２大入賞装置１２７、可動片１１５ｂ、１１７ｂ、１２７ｂが設けられている。なお、上述のように各始動装置等が設けられている遊技盤１０２Ａには、図示しないゲート検出スイッチ３０３、第１始動装置検出スイッチ３０４ａ、第２始動装置検出スイッチ３０４ｂ、第１入賞装置検出スイッチ３０６ａ、第２入賞装置検出スイッチ３０６ｂ、および始動装置開閉ソレノイド３０７、第１大入賞装置開閉ソレノイド３０８、第２大入賞装置開閉ソレノイド３７０も設けられている。さらに、遊技盤１０２Ａには、表示器１２５における種々の表示の示唆する内容の説明等が記載されたカバーである表示器カバー１９２５Ａも設けられている。

【０１２７】

なお、本実施形態では、遊技盤１０２Ａは、透明に形成されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技盤１０２Ａは、光透過性に形成されていればよく、半透明でもよい。また、遊技盤１０２Ａは、アクリル部材以外の部材、例えば、透明なプラスチック部材から形成されてもよい。

【０１２８】

［役物ユニット１０２Ｂの構成］

図９－４に示すように、役物ユニット１０２Ｂには、上部役物ユニット１５４と、下部役物ユニット１５６と、上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６を種々の態様で作動させる役物機構部１５８と、導光パネルユニット１８１と、ユニット係合部１９２２、１９２４、１９２６、１９２８と、が設けられている。また、役物ユニット１０２Ｂには、表示器１２５における複数のＬＥＤで構成された部材である発光部材１９２５Ｂが、遊技盤１０２Ａの表示器カバー１９２５Ａによって覆われる位置に設けられている。さらに、役物ユニット１０２Ｂには、ロック孔１９１２ｂ、１９１４ｂ、１９１６ｂ、１９１８ｂが設けられている。ここで、遊技盤１０２Ａの遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａと、役物ユニット１０２Ｂのロック孔１９１２ｂ、１９１４ｂ、１９１６ｂ、１９１８ｂとによるロック機構について説明する。役物ユニット１０２Ｂに遊技盤１０２Ａを取付けるときには、まず、遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａにおける各々の固定ピンが、ロック孔１９１２ｂ、１９１４ｂ、１９１６ｂ、１９１８ｂに嵌まり込むように取付ける。そして、遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａの各々を回転操作することで、役物ユニット１０２Ｂに対して、遊技盤１０２Ａをロックさせることができる。なお、役物機構部１５８においては、所定の装飾が施された機構カバー１５５ａ，１５５ｂによって、上部役物ユニット１５４を作動させるためのレール部が露出しないように覆われている。

【０１２９】

［メイン表示装置１３１等の構成］

図９－５に示すように、演出制御基板ユニット１０２Ｃは、演出制御基板３２０が演出制御基板ケース１９９０に内包されたものであり、主制御基板ユニット１０２Ｄは、主制御基板３００が主制御基板ケース１９８０に内包されたものである。また、演出制御基板ケース１９９０は、図示しないサブ固定部によりメイン表示装置１３１に対して固定されており、サブ固定部が操作されることによって着脱可能な構成となっている。さらに、主制御基板ケース１９８０も、図示しないメイン固定部によりメイン表示装置１３１に対して固定されており、メイン固定部が操作されることによって着脱可能な構成となっている。つまり、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとは、各々がメイン表示装置１３１に対して着脱可能な構成となっている。なお、メイン表示装置１３１の裏側からであれば、主制御基板３００に実装されている情報表示器３０２ｃが主制御基板ケース１９８０に内包された状態で視認可能となっており、主制御基板３００に設けられたＲＡＭクリアスイッチ３０２ａと設定キースイッチ３０２ｂとの操作が可能となっている。

【０１３０】

［役物機構部１５８の構成および作動態様］

図１０－１、図１０－２を参照して、ここで、役物機構部１５８の構成および作動態様

について説明する。図１０－１（Ａ）は、上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６が初期位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図であり、図１０－１（Ｂ）は、上部役物ユニット１５４が第１位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図である。図１０－２（Ａ）は、上部役物ユニット１５４が第２位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図であり、図１０－２（Ｂ）は、下部役物ユニット１５６が進出位置にある状態の役物機構部１５８の概略を示した概略図である。

【０１３１】

図１０－１および図１０－２に示すように、役物機構部１５８は、役物ユニット１０２Ｂの左上部に設けられた左上モータ４１０、左上リンク部４１５、役物ユニット１０２Ｂの左側部に設けられた左レール部４３０、左連結部４３５、役物ユニット１０２Ｂの右上部に設けられた右上モータ４６０、右上リンク部４６５、役物ユニット１０２Ｂの右側部に設けられた右レール部４８０、右連結部４８５、役物ユニット１０２Ｂの下部に設けられた下モータ５１０、役物ユニット１０２Ｂの下部に設けられた下ベース部５３０、接続帯部５５０、下リンク部５６５、下連結部５８５、を備えている。

【０１３２】

左上リンク部４１５は、左上モータ４１０と上部役物ユニット１５４とを連結しており、図示しないギヤによって左上モータ４１０の駆動と連動する構成となっている。左連結部４３５は、上部役物ユニット１５４と左レール部４３０とを連結しており、左レール部４３０のレールに沿って上下方向に摺動する構成となっている。右上リンク部４６５は、右上モータ４６０と上部役物ユニット１５４とを連結しており、図示しないギヤによって右上モータ４６０の駆動と連動する構成となっている。右連結部４８５は、上部役物ユニット１５４と右レール部４８０とを連結しており、右レール部４８０のレールに沿って上下方向に摺動する構成となっている。下リンク部５６５は、下ベース部５３０と下部役物ユニット１５６とを連結しており、下ベース部５３０に設けられた図示しないギヤによって下モータ５１０の駆動と連動する構成となっている。下ベース部５３０は、演出制御基板３２０等と種々の信号の送受信が可能な図示しない制御部を有している。下連結部５８５は、下部役物ユニット１５６と右レール部４８０とを連結しており、右レール部４８０のレールに沿って上下方向に摺動する構成となっているとともに、後述する下部役物ユニット１５６の制御部と種々の信号の送受信が可能に接続される図示しない中継基板を有している。接続帯部５５０は、下ベース部５３０の制御部と下連結部５８５の中継基板とを、種々の信号の送受信が可能に接続している。

【０１３３】

接続帯部５５０は、平帯状の接続線と、接続線を覆うカバー部材と、から構成されている。接続線は、所謂、フレキシブルフラットケーブルであり、下ベース部５３０の制御部と下連結部５８５の中継基板とを電気的に接続することによって、演出制御基板３２０と下役物本体部７５０の制御部とを種々の信号を送受信可能に接続している。カバー部材は、可撓性を有するとともに透過性を有する樹脂によって成形された部材であり、一方の平面および両方の側面に亘る切込が伸長方向に対して略直交するように複数形成されている。また、切込は、カバー部材の伸長方向に向かって湾曲したような形状となっている。さらに、このような構成の接続帯部５５０においては、下ベース部５３０の制御部と下連結部５８５の中継基板とを接続するときに、カバー部材の切込の形成された一方の平面が屈曲するときの外周面となるように設けられ、切込が形成されていない他方の平面が屈曲するときの内周面となるように設けられる。このような接続帯部５５０であれば、カバー部材において、切込が形成されている一方の平面側は屈曲するときに曲がり易いものの、切込が形成されていない他方の平面側は屈曲するときに過度に接続線が折れ曲がってしまうことを防止することとなる。また、下部役物ユニット１５６における下役物装飾部等の交換作業を行うとともに、接続帯部５５０による電気的な配線の接続作業を行う場合に、接続帯部５５０の接続線はカバー部材で覆われているため、交換作業時の接続線の破損を防ぐこともできる。

【０１３４】

図１０－１（Ａ）に示すように、まず、上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６が初期位置にある場合は、上部役物ユニット１５４は最も上方となる位置となっており、下部役物ユニット１５６は最も下方となる位置となっており、開口部１０２ＡＺから各々の一部が視認可能な状態となっている（例えば、図１を参照。）。次に、図１０－１（Ｂ）に示すように、上部役物ユニット１５４が第１位置にある場合は、上部役物ユニット１５４は初期位置での状態から略平行に移動して初期位置に比べ下方となる位置となっており、開口部１０２ＡＺから全体が視認可能な状態となっている。上部役物ユニット１５４が初期位置から第１位置へ移動するときには、左上モータ４１０の駆動によって、左上リンク部４１５が下方へ伸展することで左連結部４３５が左レール部４３０に沿って下方に摺動するとともに、右上モータ４６０の駆動によって、右上リンク部４６５が下方へ伸展することで右連結部４８５が右レール部４８０に沿って下方に摺動する。

【０１３５】

図１０－２（Ａ）に示すように、次に、上部役物ユニット１５４が第２位置にある場合は、上部役物ユニット１５４は初期位置での状態から右側のみが下方に移動又は第１位置での状態から左側のみが上方に移動して斜めに傾いたような位置となっており、開口部１０２ＡＺから全体が視認可能な状態となっている。上部役物ユニット１５４が初期位置から第２位置へ移動するときには、左上モータ４１０は駆動しないものの、右上モータ４６０の駆動によって、右上リンク部４６５が下方へ伸展することで右連結部４８５が右レール部４８０に沿って下方に摺動する。また、上部役物ユニット１５４が第１位置から第２位置へ移動するときには、左上モータ４１０の駆動によって、左上リンク部４１５が上方へ屈曲することで左連結部４３５が左レール部４３０に沿って上方に摺動するものの、右上モータ４６０は駆動しない。次に、図１０－２（Ｂ）に示すように、下部役物ユニット１５６が進出位置にある場合は、下部役物ユニット１５６は初期位置での状態から略平行に移動して初期位置に比べ上方となる位置となっており、開口部１０２ＡＺから全体が視認可能な状態となっている。下部役物ユニット１５６が初期位置から進出位置へ移動するときには、下モータ５１０の駆動によって、下リンク部５６５が下部役物ユニット１５６を持ち上げるように上方へ上がることで下連結部５８５が右レール部４８０に沿って上方に摺動する。

【０１３６】

上述においては、上部役物ユニット１５４は、初期位置から第１位置への移動、初期位置から第２位置への移動、第１位置から第２位置への移動、について説明したが、種々の態様で移動してもよい。例えば、上部役物ユニット１５４は、第２位置から第１位置へ移動したり、第１位置又は第２位置から初期位置へ移動したりしてもよい。また、上部役物ユニット１５４は、第２位置から第１位置への移動の途中までの過程を複数回反復する作動態様で、所謂、煽り演出を実行してもよい。さらに、下部役物ユニット１５６も種々の態様で移動してもよく、例えば、初期位置から進出位置への移動の途中までの過程を複数回反復する作動態様で、所謂、煽り演出を実行してもよい。なお、第１位置又は第２位置の上部役物ユニット１５４と、進出位置の下部役物ユニット１５６とは、互いに接触および干渉しない構成となっており、上部役物ユニット１５４の移動と下部役物ユニット１５６の移動とが略同時に行われたりする演出を実行してもよい。

【０１３７】

［上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６の構成］

図１１－１～図１１－４を参照して、ここで、上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６の構成について説明する。図１１－１（Ａ）は、上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００の表面の概略図であり、図１１－１（Ｂ）は、上役物装飾部６００の裏面の概略図である。図１１－２（Ａ）は、上部役物ユニット１５４の上役物本体部６５０の表面の概略図であり、図１１－２（Ｂ）は、上役物本体部６５０の内部の構成の概略図である。図１１－３（Ａ）は、下部役物ユニット１５６の下役物装飾部７００の表面の概略図であり、図１１－３（Ｂ）は、下役物装飾部７００の裏面の概略図である。図１１－４（Ａ）は、下部役物ユニット１５６の下役物本体部７５０の表面の概略図であり、図

１１－４（Ｂ）は、下役物本体部７５０の内部の構成の概略図である。
【０１３８】
図１１－１、図１１－２に示すように、上部役物ユニット１５４は、所定の装飾が施された上役物装飾部６００と、役物機構部１５８の左上リンク部４１５、左連結部４３５、右上リンク部４６５、右連結部４８５に連結される上役物本体部６５０と、で構成されている。また、図１１－３、図１１－４に示すように、下部役物ユニット１５６は、所定の装飾が施された下役物装飾部７００と、役物機構部１５８の下リンク部５６５、下連結部５８５に連結される下役物本体部７５０と、で構成されている。さらに、詳細については後述するが、上部役物ユニット１５４における上役物装飾部６００は、役物機構部１５８に連結された上役物本体部６５０に対して着脱可能に設けられており、下部役物ユニット１５６における下役物装飾部７００は、役物機構部１５８に連結された下役物本体部７５０に対して着脱可能に設けられている。
【０１３９】
図１１－１（Ａ）に示すように、上役物装飾部６００は、各々において所定の装飾が施された第１上装飾部材６０５、第２上装飾部材６１０、第３上装飾部材６１５、を備えている。第１上装飾部材６０５は、後述する上役物本体部６５０の複数のＬＥＤ６５３からの光を透過するように構成されている。第２上装飾部材６１０は、タイヤをモチーフとした形態の装飾であり、回転可能に構成されている。第３上装飾部材６１５は、自動二輪車の排気管をモチーフとした形態の装飾であり、第２上装飾部材６１０の回転に連動して上下に反復的に作動するように構成されている。
【０１４０】
図１１－１（Ｂ）に示すように、また、上役物装飾部６００は、裏面において、上装飾回転軸部６２０、４つの反射部６３０ａ～６３０ｄ、第１上装飾係止部６４０、第２上装飾係止部６４５、２つの上装飾嵌合部６４７、６４８、を備えている。上装飾回転軸部６２０は、図示しないギヤ部によって第２上装飾部材６１０および第３上装飾部材６１５に連動するように構成された回転軸であり、回転することによって第２上装飾部材６１０が回転するとともに第３上装飾部材が上下に反復的に作動することとなる。第１上装飾係止部６４０および第２上装飾係止部６４５は、上役物装飾部６００が上役物本体部６５０に取付けられたときに上役物本体部６５０に対して係止する部材であり、詳細な構成については後述する。２つの上装飾嵌合部６４７、６４８は、上役物装飾部６００が上役物本体部６５０に取付けられたときに上役物本体部６５０の一部が嵌まり込む部分である。４つの反射部６３０ａ～６３０ｄは、後述する反射型センサ６８０ａ～６８０ｄによって検出可能な検出物体（例えば、アルミ部材）が設けられる箇所である。さらに、上役物装飾部６００の裏面においては、識別表示部６３２が設けられている。識別表示部６３２は、上述の上部ユニット１８０の識別表示部１５３２と同様の構成であって、コード部と注意書部と機種名部とから構成されている。
【０１４１】
図１１－２（Ａ）に示すように、次に、上役物本体部６５０は、上役物装飾部６００が取付けられることによって覆われる上本体表面部６５１に、複数のＬＥＤ６５３、検出物体に信号光を照射して検出物体からの反射光を受光して検出する４つの反射型センサ６８０ａ～６８０ｄが設けられているとともに、第１上本体摺動部６６０、第２上本体摺動部６６５、上本体押圧部６７０、上本体回転軸部６７５、第１上本体係止部６９０、第２上本体係止部６９５の一部が露出している。なお、上本体表面部６５１において、複数のＬＥＤ６５３等が設けられていない裏面には、演出制御基板３２０と種々の信号の送受信可能に接続される図示しない制御部が設けられている。
【０１４２】
図１１－２（Ｂ）に示すように、また、上役物本体部６５０は、内部に上本体モータ６５５、複数のギヤから構成された上本体ギヤ機構６７８を備えている。上本体ギヤ機構６７８は、上本体モータ６５５が駆動することによって、第１上本体摺動部６６０、第２上本体摺動部６６５、上本体回転軸部６７５が作動するように構成されている。第１上本体

摺動部６６０および第２上本体摺動部６６５は、上本体押圧部６７０に連結されたギヤに噛合うようなラックギヤが形成されており、上本体モータ６５５が駆動すると上本体ギヤ機構６７８を介して左右方向に平行移動するように構成されている。上本体押圧部６７０は、上本体ギヤ機構６７８を構成する複数のギヤのうちの一つのギヤから延設された部材であり、上本体表面部６５１の表面上から押圧可能に設けられている。上本体回転軸部６７５は、上本体ギヤ機構６７８を構成する複数のギヤのうちの一つのギヤから延設された部材であり、上本体表面部６５１の表面上から取付けられた上役物装飾部６００の上装飾回転軸部６２０と嵌合するように設けられている。第１上本体係止部６９０および第２上本体係止部６９５は、上役物装飾部６００が取付けられたときに上役物装飾部６００に対して係止する部材であり、詳細な構成については後述する。なお、上本体押圧部６７０は、押圧されない場合には上本体回転軸部６７５が作動するように、一方で、押圧された場合には第１上本体摺動部６６０および第２上本体摺動部６６５が作動するように、といったように上本体ギヤ機構６７８における上本体モータ６５５の駆動力の伝わる態様を切替え可能に構成されている。

【０１４３】

図１１－３（Ａ）に示すように、次に、下役物装飾部７００は、表面において、各々に所定の装飾が施された第１下装飾部材７０５、第２下装飾部材７１０、を備えている。第１下装飾部材７０５は、後述する下役物本体部７５０の複数の下役物光源部７８３からの光を透過するように構成されている。第２下装飾部材７１０は、ベルトのバックルをモチーフとした形態の装飾であり、回転可能に構成されている。

【０１４４】

図１１－３（Ｂ）に示すように、また、下役物装飾部７００は、裏面において、下装飾回転軸部７２０、４つの反射部７３０ａ～７３０ｄ、第１下装飾係止部７４０、第２下装飾係止部７４５、２つの下装飾嵌合部７４７、７４８、を備えている。下装飾回転軸部７２０は、第２下装飾部材７１０に連動するように構成された回転軸であり、回転することによって第２下装飾部材７１０が回転することとなる。第１下装飾係止部７４０および第２下装飾係止部７４５は、下役物装飾部７００が下役物本体部７５０に取付けられたときに下役物本体部７５０に対して係止する部材であり、詳細な構成については後述する。２つの下装飾嵌合部７４７、７４８は、下役物装飾部７００が下役物本体部７５０に取付けられたときに下役物本体部７５０の一部が嵌まり込む部分である。４つの反射部７３０ａ～７３０ｄは、後述する反射型センサ７８０ａ～７８０ｄによって検出可能な検出物体（例えば、アルミ部材）が設けられる箇所である。さらに、下役物装飾部７００の裏面においては、識別表示部７３２が設けられている。識別表示部７３２は、上述の上部ユニット１８０の識別表示部１５３２や上役物装飾部６００の識別表示部６３２と同様の構成であって、コード部と注意書部と機種名部とから構成されている。

【０１４５】

図１１－４（Ａ）に示すように、下役物本体部７５０は、表側において、下役物装飾部７００が取付けられることによって覆われる下本体表面部７５１に、複数のＬＥＤ７５３、検出物体に信号光を照射して検出物体からの反射光を受光して検出する４つの反射型センサ７８０ａ～７８０ｄが設けられているとともに、第１下本体回転軸部７７０、第２下本体回転軸部７７５、第１下本体係止部７９０、第２下本体係止部７９５の一部が露出している。なお、下本体表面部７５１において、複数のＬＥＤ７５３等が設けられていない裏面には、下連結部５８５の中継基板及び下ベース部５３０の制御部を介して演出制御基板３２０と種々の信号の送受信可能に接続される図示しない制御部が設けられている。

【０１４６】

図１１－４（Ｂ）に示すように、また、下役物本体部７５０は、内部において、下本体モータ７５５、複数のギヤから構成された下本体ギヤ機構７７８を備えている。下本体ギヤ機構７７８は、下本体モータ７５５が駆動することによって、第１下本体回転軸部７７０、第２下本体回転軸部７７５が作動するように構成されている。第１下本体回転軸部７７０は、下本体ギヤ機構７７８を構成する複数のギヤのうちの一つのギヤから延設された

部材である。第２下本体回転軸部７７５は、下本体ギヤ機構７７８を構成する複数のギヤのうちの一つのギヤから延設された部材であり、下本体表面部７５１の表面上に取付けられた下役物装飾部７００の下装飾回転軸部７２０と嵌合するように設けられている。第１下本体係止部７９０および第２下本体係止部７９５は、下役物装飾部７００が取付けられたときに下役物装飾部７００に対して係止する部材であり、詳細な構成については後述する。

【０１４７】

図１１－５を参照して、ここで、上役物ユニット１５４における上役物本体部６５０に対する上役物装飾部６００の着脱方法について説明する。上役物ユニット１５４においては、上役物本体部６５０に対して上役物装飾部６００を着脱する場合に、第１上装飾係止部６４０と第１上本体係止部６９０との状態、および第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５との状態をロック状態又は非ロック状態に切替える必要がある。図１１－５（Ａ）は、上部役物ユニット１５４の第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５とがロック状態となっている状態を示す斜視図であり、図１１－５（Ｂ）は、第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５とが非ロック状態となっている状態を示す斜視図である。なお、以下に説明する第２上装飾係止部６４５と第２上本体係止部６９５とによるロック機構は、第１上装飾係止部６４０と第１上本体係止部６９０とによるロック機構、第１下装飾係止部７４０と第１下本体係止部７９０とによるロック機構、および第２下装飾係止部７４５と第２下本体係止部７９５とによるロック機構、と同じ構成である。

【０１４８】

図１１－５（Ａ）に示すように、上役物ユニット１５４において上役物本体部６５０に対して上役物装飾部６００が取付けられてロック状態となっている場合には、第２上装飾係止部６４５は上役物本体部６５０の第２上本体被係止部６９６に係止するとともに、第２上本体係止部６９５が第２上装飾係止部６４５の第２上装飾被係止部６４６に係止することとなる。なお、第２上装飾係止部６４５および第２上本体係止部６９５は、各々における図示しないバネによってロック状態となる方向に付勢力が加わっているため、ロック状態が維持されることとなる。また、上役物装飾部６００の２つの上装飾嵌合部６４７、６４８には、上役物本体部６５０の一部が嵌まり込んだ状態である。

【０１４９】

図１１－５（Ｂ）に示すように、また、上役物ユニット１５４において上役物本体部６５０に対して上役物装飾部６００を取り外すときにロック状態から非ロック状態とする場合には、第２上本体係止部６９５を第２上装飾係止部６４５の第２上装飾被係止部６４６に係止していない状態にした後で、第２上装飾係止部６４５を上役物本体部６５０の第２上本体被係止部６９６に係止していない状態にすることとなる。そして、第１上装飾係止部６４０と第１上本体係止部６９０とによるロック機構においても、非ロック状態とした後に、２つの上装飾嵌合部６４７、６４８に嵌まり込んでいる上役物本体部６５０の一部を抜出すことによって、上役物本体部６５０に対して上役物装飾部６００を取り外すことができる。つまり、上役物ユニット１５４において上役物本体部６５０から上役物装飾部６００を着脱するときには、第１上装飾係止部６４０と第１上本体係止部６９０とによるロック機構、および第２上装飾係止部６４５と第２上装飾係止部６９５とによるロック機構をロック状態又は非ロック状態に切替えなければならない。また、下役物ユニット１５６において下役物本体部７５０から下役物装飾部７００を着脱するときには、第１下装飾係止部７４０と第１下本体係止部７９０とによるロック機構、および第２下装飾係止部７４５と第２下本体係止部７９５とによるロック機構をロック状態又は非ロック状態に切替えなければならない。

【０１５０】

［上役物装飾部８００及び下役物装飾部９００の構成］

上述のように、上部役物ユニット１５４及び下部役物ユニット１５６においては、上役物装飾部６００及び下役物装飾部７００を着脱することができるため、上役物装飾部６００及び下役物装飾部７００を装着部材として交換することができることとなる。ここで、

図１２－１、図１２－２を参照して、上役物装飾部６００とは異なる構成である上役物装飾部８００と、下役物装飾部７００とは異なる構成である下役物装飾部９００と、の構成について説明する。図１２－１（Ａ）は、上役物装飾部８００の表面の概略図であり、図１２－１（Ｂ）は、（Ａ）に示した状態の上役物装飾部８００の裏面の概略図であり、図１２－１（Ｃ）は、上役物装飾部８００の表面の概略図であり、図１２－１（Ｄ）は、（Ｃ）に示した状態の上役物装飾部８００の裏面の概略図である。図１２－２（Ａ）は、下役物装飾部９００の表面の概略図であり、図１２－２（Ｂ）は、（Ａ）に示した状態の下役物装飾部９００の裏面の概略図であり、図１２－２（Ｃ）は、下役物装飾部９００の表面の概略図であり、図１２－２（Ｄ）は、（Ｃ）に示した状態の下役物装飾部９００の裏面の概略図である。

【０１５１】

図１２－１（Ａ）に示すように、上役物装飾部８００は、各々において所定の装飾が施された第１上装飾部材８０５、第２上装飾部材８１０、を備えている。第１上装飾部材８０５は、上役物本体部６５０の複数のＬＥＤ６５３からの光を透過するように構成されており、後述する光のような形態の装飾（図１２－１（Ｃ）を参照。）が施されている。第２上装飾部材８１０は、第１上装飾部材８０５の一部を覆うように設けられたダイヤ型の形態の装飾であり、４つに分割するように可動に構成されている。

【０１５２】

図１２－１（Ｂ）に示すように、また、上役物装飾部８００は、裏面において、上装飾突起部８２０、第１上装飾摺動部８２３、第２上装飾摺動部８２５、４つの反射部８３０ａ～８３０ｄ、第１上装飾係止部８４０、第２上装飾係止部８４５、図示しない２つの上装飾嵌合部、を備えている。上装飾突起部８２０は、上役物装飾部８００が上役物本体部６５０に取付けられたときに、上本体押圧部６７０を押圧する部材である。第１上装飾摺動部８２３及び第２上装飾摺動部８２５は、図示しないギヤ部によって第２上装飾部材８１０に連動するように構成された摺動可能な部材であり、摺動することによって第２上装飾部材８１０が４つに分割するように作動することとなる。第１上装飾係止部８４０および第２上装飾係止部８４５は、上述の上役物装飾部６００の第１上装飾係止部６４０および第２上装飾係止部６４５と同様の構成であり、４つの反射部８３０ａ～８３０ｄは、上述の上役物装飾部６００の４つの反射部６３０ａ～６３０ｄと同様の構成である。つまり、このような構成の上役物装飾部８００が上役物本体部６５０に対して取付けられた場合には、上装飾突起部８２０によって上役物本体部６５０の上本体押圧部６７０が押圧されるとともに、第１上装飾摺動部８２３が第１上本体摺動部６６０に嵌合し、第２上装飾摺動部８２５が第２上本体摺動部６６５に嵌合することとなる。

【０１５３】

図１２－１（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、さらに、上役物装飾部８００が上役物本体部６５０に対して取付けられた場合には、上装飾突起部８２０によって上役物本体部６５０の上本体押圧部６７０が押圧されているため、上役物本体部６５０の第１上本体摺動部６６０および第２上本体摺動部６６５が左右方向に摺動することとなる。また、上役物装飾部８００においては、第１上装飾摺動部８２３が第１上本体摺動部６６０に嵌合しているとともに、第２上装飾摺動部８２５が第２上本体摺動部６６５に嵌合しているため、第１上装飾摺動部８２３および第２上装飾摺動部８２５が左右方向に摺動して、第２上装飾部材８１０が４つに分割するように作動して、覆っていた第１上装飾部材８０５の一部を視認可能な状態にする。

【０１５４】

図１２－２（Ａ）に示すように、次に、下役物装飾部９００は、各々に所定の装飾が施された第１下装飾部材９０５、第２下装飾部材９１０、を備える。第１下装飾部材９０５は、下役物本体部７５０の複数の下役物光源部７８３からの光を透過するように構成されている。第２下装飾部材９１０は、所定の形態の装飾であり、回転して変形するように構成されている。

【０１５５】

図１２－２（Ｂ）に示すように、また、下役物装飾部９００は、裏面において、下装飾回転軸部９２０、４つの反射部９３０ａ～９３０ｄ、第１下装飾係止部９４０、第２下装飾係止部９４５、図示しない２つの下装飾嵌合部、を備えている。下装飾回転軸部７２０は、図示しないギヤ部によって第２下装飾部材９１０に連動するように構成された回転軸であり、回転することによって第２下装飾部材９１０が回転して変形することとなる。第１下装飾係止部９４０および第２下装飾係止部９４５は、上述の下役物装飾部７００の第１下装飾係止部７４０および第２下装飾係止部７４５と同様の構成であり、４つの反射部９３０ａ～９３０ｄは、上述の下役物装飾部７００の４つの反射部７３０ａ～７３０ｄと同様の構成である。つまり、このような構成の下役物装飾部９００が下役物本体部７５０に取付けられた場合には、下装飾回転軸部９２０が第１下本体回転軸部７７０に嵌合することとなる。

【０１５６】

図１２－２（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、さらに、上役物装飾部８００が上役物本体部６５０に対して取付けられた場合には、下装飾回転軸部９２０が第１下本体回転軸部７７０に嵌合しているため、下装飾回転軸部９２０が回転して、第２下装飾部材９１０が回転して変形することとなる。

【０１５７】

［遊技機１００における種々の部材の着脱］

図１３－１～図１３－５を参照して、遊技機１００における種々の部材の着脱について説明する。図１３－１は、上部ユニット１８０の着脱操作における文字役物１５５０の動きを説明する図であり、（Ａ）は文字役物１５５０によりガラス枠１５０の上部の一部が覆われた状態を示す概略図であり、（Ｂ）は文字役物１５５０によりガラス枠１５０の上部の一部が覆われていない状態を示す概略図である。図１３－２は、ガラス枠１５０を開放した状態の概略図である。図１３－３は、ガラス枠１５０を開放した状態の概略図であり、（Ａ）は遊技盤１０２Ａのみを取外した状態の概略図であり、（Ｂ）は遊技盤ユニット１０２を取外した状態の概略図である。図１３－４は、ガラス枠１５０および内枠１７０を開放した状態の概略図である。図１３－５は、ガラス枠１５０および内枠１７０を開放した状態の概略図であり、（Ａ）は演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとを取外した状態の概略図であり、（Ｂ）はメイン表示装置１３１を取外した状態の概略図である。

【０１５８】

［上部ユニット１８０の着脱］

図１３－１（Ａ）に示すように、上部ユニット１８０は、文字ユニット１５５０がガラス枠１５０の上部の一部を覆った状態で外枠１６０に対して取付けられる。上部ユニット１８０においては、文字役物１５５０がガラス枠１５０の上部の一部を覆った状態になるとともに、第１支柱部１５１５および第２支柱部１５３５が外枠１６０に対して取付けられている。このように、上部ユニット１８０が取付けられていると、文字役物１５５０によりガラス枠１５０の上部の一部が覆われているとともに、文字役物１５５０と第１側部１５１０と第２側部１５３０と第１支柱部１５１５と第２支柱部１５３５とが一体となるように連結されているため、ガラス枠１５０を開放させることができない。

【０１５９】

図１３－１（Ｂ）に示すように、取付けられている上部ユニット１８０を取外すときには、まず、鍵穴部材に挿入された所定の鍵を左に回して、錠ユニット１９０を非ロック状態にした状態で、文字役物１５５０を遊技機の前面で上斜め前方向に移動させる。このとき、文字役物１５５０は、第１側部１５１０および第２側部１５３０と一体となって、第１支柱部１５１５および第２支柱部１５３５のレールに沿って持ち上がるように移動する。このとき、第１支柱部１５１５と第２支柱部１５３５とは、外枠１６０に取付けられた状態である。このように、第１側部１５１０および第２側部１５３０と文字役物１５５０が一体として移動させられると、ガラス枠１５０は開放可能な状態となる。また、鍵穴部材に挿入された所定の鍵を左に回すと、遊技盤ユニット１０２から上部ユニット１８０へ

の電力供給が遮断される構成となっている。なお、このように文字役物１５５０のみを移動させたときには、文字役物１５５０が元の位置（図１３－１（Ａ）に示すような位置）に戻ってしまう場合があるため、移動させた文字役物１５５０を固定させるため（元の位置に戻らないようにするため）の文字役物固定部材（図示せず）を有するようにしてもよい。このような文字役物固定部材を利用すれば、文字役物１５５０を移動させた後に、遊技機１００に対して上部ユニット１８０を脱着させる場合、作業者は、文字役物１５５０の落下等を防止しつつ作業ができるため、文字役物の落下等で指を挟んだりすることを防止することができる。

【０１６０】

［遊技盤ユニット１０２の着脱］

図１３－２に示すように、遊技機１００において、上部ユニット１８０の文字ユニット１５５０を移動させた後に、ガラス枠１５０を開放させると、遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａ、ユニット押圧部２０２２、２０２４、およびユニット固定部２０２６、２０２８が露出し、操作可能な状態となる。このような状態で、遊技盤固定部１９１２ａ、１９１４ａ、１９１６ａ、１９１８ａを操作すると、遊技盤１０２Ａのみを遊技盤ユニット１０２から取外すことが可能となり、ユニット固定部２０２６、２０２８を操作すると、遊技盤ユニット１０２を内枠１７０から取外すことが可能となる。ここで、ユニット押圧部２０２２、２０２４およびユニット固定部２０２６、２０２８の構成について説明する。ユニット押圧部２０２２、２０２４は、内枠１７０に配設された役物ユニット１０２Ｂの左側に設けられたユニット係合部１９２２、１９２４を押圧することによって、役物ユニット１０２Ｂの左側を挟み込むように役物ユニット１０２Ｂが内枠１７０から抜けないように固定する部材である。一方、ユニット固定部２０２６、２０２８は、遊技盤ユニット１０２の役物ユニット１０２Ｂの右側に設けられたユニット係合部１９２６、１９２８を押圧することによって、役物ユニット１０２Ｂが内枠１７０から外れることを防止するようにロック状態にするレバー形状の部材であり、レバーを押し込むことによってロック状態とし、レバーを引くことによって非ロック状態とに切替可能な構成となっている。

【０１６１】

図１３－３（Ａ）に示すように、遊技盤１０２Ａのみを遊技盤ユニット１０２から取外した状態にすると、上部役物ユニット１５４における上役物装飾部６００の着脱および下部役物ユニット１５６における下役物装飾部７００の着脱をすることができる。また、図１３－３（Ａ）、（Ｂ）に示すように、役物ユニット１０２Ｂを内枠１７０から取外すときには、まず、内枠１７０のユニット固定部２０２６、２０２８を操作することにより非ロック状態にして、役物ユニット１０２Ｂの右側を内枠から取外し可能な状態にする。そして、役物ユニット１０２Ｂを右斜め前方に移動させることで、ユニット押圧部２０２２、２０２４による挟み込みの状態から挟み込まれない状態となって、役物ユニット１０２Ｂを内枠１７０から取外すことができる。なお、役物ユニット１０２Ｂは、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとが取付けられた状態で、一体として取外すことができる。また、役物ユニット１０２Ｂに遊技盤１０２Ａが取付けられた状態であっても、ガラス枠１５０を開放させると、ユニット固定部２０２６、２０２８が操作可能に露出しているため、遊技盤ユニット１０２の全体を内枠１７０から取外すことも可能である。

【０１６２】

図１３－４に示すように、遊技機１００において、上部ユニット１８０の文字ユニット１５５０を移動させた後に、ガラス枠１５０と内枠１７０とを開放させると、遊技盤ユニット１０２の裏側面が露出し、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとを取外し可能な状態となる。このような状態であると、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとのうちのいずれかのみを取外したり、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとの両方を取外したりすることが可能となる。なお、ガラス枠１５０が内枠１７０と一体となった状態で、内枠１７０のみを開放

状態にしても、上述と同様の状態になり、遊技盤ユニット１０２の裏側面が露出することとなる。また、内枠１７０の下部には、電源基板３６０等を有する内枠基板ユニット２０３０が設けられている。また、このようにガラス枠１５０と内枠１７０とを開放させると、主制御基板３００に実装されている情報表示器３０２ｃ（図９－５を参照。）が主制御基板ケース１９８０に内包された状態で視認可能となり、主制御基板３００に設けられたＲＡＭクリアスイッチ３０２ａと設定キースイッチ３０２ｂ（図９－５を参照。）との操作および電源基板３６０に設けられている電源スイッチの操作が可能となる。なお、設定キースイッチ３０２ｂの操作とは、設定キースイッチ３０２ｂに設けられている鍵穴に対して、所定の鍵を挿入した状態で回転させることでＯＮ又はＯＦＦに切替える、といった操作となる。

【０１６３】

ここで、ＲＡＭクリア処理を実行するための操作、設定変更処理を実行するための操作、設定確認処理を実行するための操作、の手順について説明する。まず、ＲＡＭクリア処理は、設定キースイッチ３０２ｂをＯＦＦ状態にして、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａをＯＮ状態にしたままで、電源スイッチをＯＮにすること（電源スイッチをＯＮにした後も約３秒間はＲＡＭクリアスイッチ３０２ａをＯＮ状態に維持する）で実行させることができる。そして、これらの操作の後、後述するＲＡＭクリア報知の実行が開始されるとともに、情報表示器３０２ｃは、初期動作（全点灯と全消灯とを５秒間繰り返す）を実行し、その後に現在の性能情報に関する数値を表示する。次に、設定変更処理は、設定キースイッチ３０２ｂをＯＮ状態にして、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａをＯＮ状態にしたままで、電源スイッチをＯＮにすること（電源スイッチをＯＮにした後も約３秒間はＲＡＭクリアスイッチ３０２ａをＯＮ状態に維持する）で開始させること（設定変更モードへ移行させること）ができる。そして、これらの操作の後、後述する設定変更報知の実行が開始されるとともに、情報表示器３０２ｃは、現在の設定値を表示する。なお、このとき、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａの操作に応じて、設定値を変更することができ、情報表示器３０２ｃは、変更された設定値を表示する。そして、設定キースイッチ３０２ｂをＯＦＦ状態にすると、後述する設定変更報知（設定変更モード）が終了するとともに、後述するＲＡＭクリア報知を開始し、情報表示器３０２ｃは、上述と同様の初期動作を実行し、その後に現在の性能情報に関する数値を表示する。次に、設定確認処理は、設定キースイッチ３０２ｂをＯＮ状態にして、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａをＯＮ状態にしたままで、電源スイッチをＯＮにすることで開始させること（設定確認モードへ移行させること）ができる。そして、これらの操作の後、後述する設定確認報知の実行が開始されるとともに、情報表示器３０２ｃは、現在の設定値を表示する。なお、このとき、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａの操作に応じて、設定値を変更することができ、情報表示器３０２ｃは、変更された設定値を表示する。そして、設定キースイッチ３０２ｂをＯＦＦ状態にすると、後述する設定確認報知（設定確認モード）が終了するとともに、電源復旧処理（後述する電源復旧報知）を開始し、情報表示器３０２ｃは、上述と同様の初期動作を実行し、その後に現在の性能情報に関する数値を表示する。このように、遊技機１００では、ガラス枠１５０および内枠１７０が開放中であれば、ＲＡＭクリア処理や設定変更処理や設定確認処理を実行させるための操作が可能となる。また、ガラス枠１５０が内枠１７０と一体となった状態で、内枠１７０のみを開放状態にすれば、ＲＡＭクリア処理や設定変更処理や設定確認処理を実行させるための操作が可能となる。つまり、ガラス枠１５０が閉鎖された状態であっても、内枠１７０が開放状態であれば、ＲＡＭクリア処理や設定変更処理や設定確認処理を実行させるための操作が可能となる。したがって、上述の内容を言い換えると、内枠１７０が開放状態であるとともにガラス枠１５０が開放状態である場合と、内枠１７０が閉鎖状態であるもののガラス枠１５０が開放状態である場合と、内枠１７０が開放状態であるとともにガラス枠１５０が開放状態である場合と、内枠１７０が開放状態であるもののガラス枠１５０が閉鎖状態である場合と、においては、ＲＡＭクリア処理や設定変更処理や設定確認処理を実行させるための操作が可能となる。

【０１６４】

図１３－５（Ａ）、（Ｂ）に示すように、メイン表示装置１３１から演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとを取外すことができる。また、中継基板１９５０が設けられている端部に対して反対側の端部に向けてメイン表示装置１３１をスライドさせることによって、メイン表示装置１３１を役物ユニット１０２Ｂから取外すこともできる。なお、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとが取付けられたメイン表示装置１３１をスライドさせることによって、演出制御基板ユニット１０２Ｃと主制御基板ユニット１０２Ｄとメイン表示装置１３１とを一体として、内枠１７０から取外すこともできる。

【０１６５】

［上役物装飾部および下役物装飾部の交換］

上述のような構成の本実施形態の遊技機１００においては、着脱可能に設けられた種々の部材を交換することができる。特に、ネジ等で固定されておらずドライバ等の工具を使用しなくとも着脱可能な種々の部材を交換することができる。例えば、遊技機１００以外の機種を遊技機１００に変更するにあたって、遊技機のガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０等はそのままで、主制御基板３００、演出制御基板３２０を交換した後に、上役物装飾部６００、および下役物装飾部７００についても、変更前の機種のものから遊技機１００に対応するこれらの部材に交換することが可能である。このように交換するときには、上述のように、遊技機の電源をＯＦＦにして交換作業を行い、交換作業が終了して電源をＯＮにすると、上本体表面部６５１の制御部および下本体表面部７５１の制御部からランプ制御基板３４０を介して、演出制御基板３２０に所定の信号が送信される。そして、演出制御基板３２０は、受信した所定の信号に基づき判定処理を実行し、交換作業によって交換された上役物装飾部６００、および下役物装飾部７００が、正常に装着されているか否かと、的確なものか否かと、を判定する。なお、演出制御基板３２０は、判定処理を実行した後、そのまま遊技機１００の電源をＯＮとしたときの演出メイン処理等を実行するため、遊技機１００においては、例えば、第１始動装置１１２等に遊技球が入球するとメイン表示装置１３１に装飾図柄の変動等が表示される、といったように遊技の実行可能な状態となる。

【０１６６】

ここで、上述した上役物装飾部６００および下役物装飾部７００に対する判定処理について、以下に、より詳細な説明を行う。まず、所定の信号は、上本体表面部６５１の制御部および下本体表面部７５１の制御部が生成する４ビット構成の信号である。これは、上本体表面部６５１等における各々の４つの反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ等（図１１－２を参照。）が、上役物装飾部６００等の裏面に対して信号光を照射し、上役物装飾部６００等側からどの位置の反射型センサ６８０ａ～６８０ｄに対応する反射光が照射されたかの検出結果を示す信号である。当該４ビット信号において、例えば、反射型センサ６８０ａが反射光を検出すると０ビット目が「１」となり、反射型センサ６８０ｂが反射光を検出すると１ビット目が「１」となり、反射型センサ６８０ｃが反射光を検出すると２ビット目が「１」となり、反射型センサ６８０ｄが反射光を検出すると３ビット目が「１」となる。なお、反射光を検出しなかった反射型センサに対応するビットは「０」を示す。

【０１６７】

このような構成において、より具体的に、所定の信号の生成と、演出制御基３２０の判定と、について以下に説明する。例えば、上役物装飾部６００における４つの反射部６３０ａ～６３０ｄ（図１１－１を参照。）において、３つの反射部６３０ａ～６３０ｃには検出物体が設けられており、反射部６３０ｄには検出物体が設けられていない。この場合、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄから上役物装飾部６００の裏面に対して信号光が照射されると、外光の侵入による誤検知等がない限り、反射型センサ６８０ｄ以外の反射型センサ６８０ａ～６８０ｃは反射部６３０ａ～６３０ｃからの反射光を検出することとなる。すると、上役物本体部６５０の制御部は各反射型センサ６８０ａ～６８０ｄの検出結果に基づいて、「０１１１」の４ビット信号を生成する。生成された当該信号は上役物本体部６５０の制御部からランプ制御基板３４０を介して、演出制御基板３２０へと送信され

る。つまり、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄは反射部６３０ａ～６３０ｄに対して直接的に接触することなく検出をすることができるため、このように反射型センサ６８０ａ～６８０ｄと反射部６３０ａ～６３０ｃとを利用した検出方式も、所謂、非接触式の検出方式であるといえる。

【０１６８】

そして、演出制御基板３２０は、上役物装飾部６００の装着時の照合用情報として「０１１１」という数値データを予めサブＲＯＭ３２０ｄ内に記憶している。演出制御基板３２０は、上記のとおり上役物本体部６５０の制御部で生成された「０１１１」の４ビット信号を受信すると、照合用情報「０１１１」を用いて、上役物装飾部６００が、正常に装着されているか否かと、的確な装着部品であるか否かと、の判定処理を実行する。この場合、受信した４ビット信号「０１１１」と照合用情報「０１１１」とは全てのビット対応数値が一致するため、演出制御基板３２０は、装着された上役物装飾部６００が、正常に装着されているとともに、的確なものであった、と判定する。また、例えば、上役物装飾部６００が装着されていない場合や上役物装飾部６００におけるロック機構が非ロック状態となっている場合、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄの全て又はいずれかが反射光を検出できず、上役物本体部６５０の制御部では４ビット信号を生成できないことがある。このような場合、演出制御基板３２０は、装着された上役物装飾部６００が、正常に装着されていない、と判定し、後述する上装飾部未装着エラー報知（装着エラー報知）を実行するための上装飾部未装着エラー指定コマンドを生成する。さらに、例えば、演出制御基板３２０が機種の変更やスペックの変更等で交換されることで、サブＲＯＭ内に記憶される照合用情報が上役物装飾部８００に対応する「００１１」となったと仮定する。この場合において、上役物装飾部６００を装着すると、先の通り「０１１１」の４ビット信号が上役物本体部６５０の制御部によって生成され、演出制御基板３２０に当該信号が送信される。この４ビット信号「０１１１」を受信した演出制御基板３２０は、当該信号と照合用情報「００１１」とを比較した結果、３ビット目の対応数値が異なると判定し、装着された上役物装飾部６００は、本来の上役物装飾部８００とは異なるものであって、的確なものではない、と判定し、後述する上装飾部誤装着エラー報知（装着エラー報知）を実行するための上装飾部誤装着エラー指定コマンドを生成する。なお、下役物装飾部７００の交換等における判定処理も、上述の上役物装飾部６００の交換等における判定処理と略同様である。

【０１６９】

［上役物装飾部に関する装着エラー報知の態様］

図１４－１を参照して、上述した遊技機１００における上役物装飾部６００に関する装着エラー報知である上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知の態様について具体的に説明する。図１４－１は、装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は上装飾部未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は上装飾部誤装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｃ）は上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知における出力のタイミングを説明する図である。

【０１７０】

図１４－１（Ａ）に示すように、上装飾部未装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０２０ａが表示される。装着エラー表示２０２０ａは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、左上隅）に表示され、上役物装飾部６００が正常に装着されていないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「○○－□」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「上役物エラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、上装飾部未装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないで、上部ユニット１８０は、点滅する。な

お、上装飾部未装着エラー報知は、上役物装飾部６００が正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプや上部ユニット１８０は、上装飾部未装着エラー報知に対応する上装飾部未装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。このような上装飾部未装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が確実に装着されていないことを容易に認識することができる。

【０１７１】

図１４－１（Ｂ）に示すように、上装飾部誤装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０２０ｂが表示される。装着エラー表示２０２０ｂは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、右上隅）に表示され、上役物装飾部６００が的確な部材ではないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「○○－△」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「上役物エラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、上装飾部誤装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないで、上部ユニット１８０は、点滅する。なお、上装飾部誤装着エラー報知は、的確な上役物装飾部が正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプや上部ユニット１８０は、上装飾部誤装着エラー報知に対応する上装飾部誤装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。このような上装飾部誤装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が的確な部材ではないことを容易に認識することができる。

【０１７２】

図１４－１（Ｃ）に示すように、また、上述の上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知は、所定のタイミングで実行して、終了するようにしてもよい。例えば、演出制御基板１３０が上装飾部未装着エラーまたは上装飾部誤装着エラーに対応するエラー系指定コマンドを受信したとき（ｔ０）、メイン表示装置１３１での装着エラー表示２０２０ａ又は装着エラー表示２０２０ｂの出力を開始し、音声出力装置３３１での「上役物エラーです」の音声等の出力を開始し、盤ランプを消灯させるとともに枠ランプでの点滅（２５０ｍｓの間隔でオンとオフを繰り返す態様）と上部ユニットでの点灯を実行するようにしてもよい。そして、上装飾部未装着エラーまたは上装飾部誤装着エラーが解消して、演出制御基板１３０が当該エラーの解消に対応するコマンドを受信したとき（ｔ１）から１秒経過したとき（ｔ２）に、メイン表示装置１３１での装着エラー表示２０２０ａ又は装着エラー表示２０２０ｂの出力を終了し、音声出力装置３３１での音声等の出力を終了し、枠ランプでの点滅を終了し、上装飾部未装着エラー報知または上装飾部誤装着エラー報知を終了するようにしてもよい。つまり、上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知においては、当該エラーが解消しても、所定期間で当該報知を実行するものとしてもよい。このような上装飾部未装着エラー報知および上装飾部誤装着エラー報知が実行されると、当該エラーが解消された後に当該報知が所定期間継続されてから終了するため、部材交換の作業者は、交換した部材が、確実に装着されていない、または的確な部材ではない、ことが発生していたものの、解消したことを確実に認識することができる。

【０１７３】

また、上装飾部未装着エラー報知と、上装飾部誤装着エラー報知と、では、メイン表示装置１３１等で異なる態様で実行されていたが、同じ態様であってもよい。例えば、上装飾部誤装着エラー報知において、メイン表示装置１３１には、上装飾部未装着エラー報知と同様の装着エラー表示２０２０ａが表示されるようにしてもよい。このような態様の報知であれば、作業者は、上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００の交換作業に基づく何らかのエラーが発生していることを容易に認識することができる。

【０１７４】
［下役物装飾部に関する装着エラー報知の態様］
図１４－２を参照して、上述した遊技機１００における下役物装飾部７００に関する装着エラー報知である下装飾部未装着エラー報知および下装飾部誤装着エラー報知の態様について具体的に説明する。図１４－２は、装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は下装飾部未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は下装飾部誤装着エラー報知の態様を示した図である。
【０１７５】
図１４－２（Ａ）に示すように、下装飾部未装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０３０ａが表示される。装着エラー表示２０３０ａは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、保留アイコン表示領域の上方であって左下隅）に表示され、下役物装飾部７００が正常に装着されていないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「××－□」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「下役物エラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、下装飾部未装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないで、上部ユニット１８０は、点滅する。なお、下装飾部未装着エラー報知は、下役物装飾部７００が正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプや上部ユニット１８０は、下装飾部未装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。このような下装飾部未装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が確実に装着されていないことを容易に認識することができる。
【０１７６】
図１４－２（Ｂ）に示すように、下装飾部誤装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０３０ｂが表示される。装着エラー表示２０３０ｂは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、右下隅）に表示され、下役物装飾部７００が的確な部材ではないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「××－△」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「下役物エラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、下装飾部誤装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないで、上部ユニット１８０は、点滅する。なお、下装飾部誤装着エラー報知は、的確な下役物装飾部が正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプや上部ユニット１８０は、下装飾部誤装着エラー報知に対応する下装飾部誤装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。このような下装飾部誤装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が的確な部材ではないことを容易に認識することができる。
【０１７７】
また、下装飾部未装着エラー報知と、下装飾部誤装着エラー報知と、では、メイン表示装置１３１等で異なる態様で実行されていたが、同じ態様であってもよい。例えば、下装飾部誤装着エラー報知において、メイン表示装置１３１には、下装飾部未装着エラー報知と同様の装着エラー表示２０３０ａが表示されるようにしてもよい。このような態様の報知であれば、作業者は、下部役物ユニット１５６の下役物装飾部７００の交換作業に基づく何らかのエラーが発生していることを容易に認識することができる。さらに、下装飾部未装着エラー報知および下装飾部誤装着エラー報知においても、上述の上装飾部未装着エ

ラー報知と同様に、当該エラーが解消しても、所定期間で当該報知を実行するものとしてもよい。

【０１７８】

［表側提灯ケース部の交換と装着エラー報知の態様］

次に、上述した表側提灯ケース部１５８１ｂ等の交換と判定処理と装着エラー報知とについて、以下に、より詳細な説明を行う。上述の上役物装飾部６００等と同様に、例えば、遊技機１００以外の機種を遊技機１００に変更するにあたって、遊技機のガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０等はそのままで、主制御基板３００、演出制御基板３２０を交換した後に、表側提灯ケース部１５８１ｂ等についても、変更前の機種のものから遊技機１００に対応するこれらの部材に交換することが可能である。なお、表側提灯ケース部１５８１ｂ等における交換作業の手順と装着エラー報知の態様とは、上述した上役物装飾部６００等における交換作業の手順と装着エラー報知の態様と略同様であるため詳細な説明を省略し、異なる事項について詳細な説明を行う。表側提灯ケース部１５８１ｂ等の交換のときの判定処理における所定の信号は、上述の上役物装飾部６００等とは異なり、提灯制御部が生成する６ビット構成の信号であり、６つの反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆが表側提灯ケース部１５８１ｂの裏面に対して信号光を照射し、表側提灯ケース部１５８１ｂ側からどの位置の反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆに対応する反射光が照射されたかの検出結果を示す信号である。具体的には、当該６ビット信号において、反射型センサ１５８３ａが反射光を検出すると０ビット目が「１」となり、反射型センサ１５８３ｂが反射光を検出すると１ビット目が「１」となり、反射型センサ１５８３ｃが反射光を検出すると２ビット目が「１」となり、反射型センサ１５８３ｄが反射光を検出すると３ビット目が「１」となり、反射型センサ１５８３ｅが反射光を検出すると４ビット目が「１」となり、反射型センサ１５８３ｆが反射光を検出すると５ビット目が「１」となる。なお、反射光を検出しなかった反射型センサに対応するビットは「０」を示す。そして、演出制御基板３２０は、上述の上役物装飾部６００等と同様に、判定処理の結果に基づいて、提灯未装着エラー報知や提灯誤装着エラー報知といった装着エラー報知を実行する。このような提灯未装着エラー報知や提灯誤装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が確実に装着されていないことや交換した部材が的確な部材ではないことを容易に認識することができる。

【０１７９】

［上部ユニット等の交換と装着エラー報知の態様］

次に、上述した上部ユニット１８０や刀柄ユニット１３５の交換と判定処理と装着エラー報知とについて、以下に、より詳細な説明を行う。上述の上役物装飾部６００等と同様に、例えば、遊技機１００以外の機種を遊技機１００に変更するにあたって、遊技機のガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０等はそのままで、主制御基板３００、演出制御基板３２０を交換した後に、上部ユニット１８０等についても、変更前の機種のものから遊技機１００に対応するユニットに交換することが可能である。なお、上部ユニット１８０等における交換作業の手順は、上述した上役物装飾部６００等における交換作業の手順と略同様であるため詳細な説明を省略する。上部ユニット１８０等の交換のときの判定処理における所定の信号は、６ビット構成の信号であり、上部ユニット１８０の制御部（若しくは刀柄ユニット１３５の制御部）内のＲＯＭに記憶される機種固有情報に応じた信号である。各ユニットが遊技機のガラス枠１５０、外枠１６０、および内枠１７０等に装着されて、遊技機への電力供給が開始されると、各ユニット内の制御部に設けられたＩＣがＲＯＭ内から機種固有情報を読み出し、ユニット制御部、ランプ制御基板３４０を介して、演出制御基板３２０へと当該機種固有情報に応じた６ビット長信号を送信する。例えば、上部ユニット１８０の機種固有情報に応じた６ビット長信号は「０１１１１１」である。

【０１８０】

ここで、上部ユニット１８０の交換における判定処理および装着エラー報知の態様について説明する。演出制御基板３２０は、例えば、上部ユニット１８０装着時の照合用情報

として「０１１１１１」という数値データを予めサブＲＯＭ３２０ｄ内に記憶している。演出制御基板３２０は、上記のとおり上部ユニット１８０の制御部から送信された「０１１１１１」の６ビット信号を受信すると、照合用情報「０１１１１１」を用いて、上部ユニット１８０が、正常に装着されているか否かと、的確な装着部品であるか否かと、の判定処理を実行する。今回の例の場合、受信した６ビット信号「０１１１１１」と照合用情報「０１１１１１」とは全てのビット対応数値が一致するため、演出制御基板３２０は装着された上部ユニット１８０が、正常に装着されているとともに、的確なものであった、と判定する。また、例えば、上部ユニット１８０が装着されていない場合や上部ユニット１８０における上部ユニットコネクタ１５７５が遊技盤コネクタ１６２０に確実に嵌合されていない場合、演出制御基板３２０が６ビット信号を受信できないことがある。このような場合、演出制御基板３２０は、上部ユニット１８０が、正常に装着されていない、と判定し、後述する上部ユニット未装着エラー報知（装着エラー報知）を実行するための上部ユニット未装着エラー指定コマンドを生成する。さらに、これに対して、例えば、演出制御基板３２０が機種の変更やスペックの変更等で交換されることで、サブＲＯＭ３２０ｄ内に記憶される照合用情報が「００１１１１」となったと仮定する。この場合においても、上部ユニット１８０を装着すると、先の通り「０１１１１１」の６ビット信号が上部ユニット１８０の制御部から演出制御基板３２０に送信される。６ビット信号「０１１１１１」を受信した演出制御基板３２０は、当該信号と照合用情報「００１１１１」とを比較した結果、５ビット目の対応数値が異なると判定し、装着された上部ユニット１８０は、本来の上部ユニットとは異なるものであって、的確なものではない、と判定し、後述する上部ユニット誤装着エラー報知（装着エラー報知）を実行するための上部ユニット誤装着エラー指定コマンドを生成する。

【０１８１】

［上部ユニットに関する装着エラー報知の態様］

図１４－３を参照して、上述した遊技機１００における上部ユニット１８０に関する装着エラー報知である上部ユニット未装着エラー報知および上部ユニット誤装着エラー報知の態様について具体的に説明する。図１４－３は、装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ａ）は上部ユニット未装着エラー報知の態様を示した図であり、（Ｂ）は上部ユニット誤装着エラー報知の態様を示した図である。なお、以下に説明する装着エラー報知の態様は、上部ユニット１８０に関するものであるが、刀柄ユニット１３５、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３等といったように、遊技機から取外して交換可能な部材やユニット等においても同様の態様の装着エラー報知を実行するようにしてもよい。

【０１８２】

図１４－３（Ａ）に示すように、上部ユニット未装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０５０ａが表示される。装着エラー表示２０５０ａは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、上端中央部）に表示され、上部ユニット１８０が正常に装着されていないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「●●－□」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「上部ユニットエラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、上部ユニット未装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は消灯し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動（例えば、装着エラー表示２０５０ａの一部に対して覆う（重畳する）ような態様の作動）を実行するものの、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、上部ユニット未装着エラー報知は、上部ユニット１８０が正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプおよび盤ランプは、上部ユニット未装着エラー報知に対応する上部ユニット未装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅等を実行してもよい。このような上部ユニッ

ト未装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が確実に装着されていないことを容易に認識することができる。また、上部ユニット未装着エラー報知における装着エラー表示２０５０ａは、メイン表示装置１３１の上側の領域であって、上部ユニット１８０に対して近い位置に表示されるため、上部ユニット１８０に関するエラー報知であることを容易に認識させることもできる。さらに、上部ユニット未装着エラー報知では、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６が初期作動等の所定の作動を実行するため、交換可能な部材等に関する装着エラーであっても、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６に関する装着エラーではないことを容易に認識することもできる。

【０１８３】

図１４－３（Ｂ）に示すように、上部ユニット誤装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、装着エラー表示２０５０ｂが表示される。装着エラー表示２０５０ｂは、メイン表示装置１３１における装飾図柄等の視認性が阻害されないような位置（例えば、上端中央部）に表示され、上部ユニット１８０が的確な部材ではないことを示唆する数字等で表されたエラーコード「●●－△」が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「上部ユニットエラーです」といった判定された部材を特定するための音声が出力される。さらに、上部ユニット誤装着エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は消灯し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動（例えば、装着エラー表示２０５０ｂの一部に対して覆う（重畳する）ような態様の作動）を実行するものの、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、上部ユニット誤装着エラー報知は、的確な上部ユニットが正常に装着される（当該エラーが解消される）まで継続して実行される。また、盤ランプは、上部ユニット誤装着エラー報知に対応する上部ユニット誤装着エラー態様の所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。このような上部ユニット誤装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が的確な部材ではないことを容易に認識することができる。また、上部ユニット誤装着エラー報知における装着エラー表示２０５０ｂは、メイン表示装置１３１の上側の領域であって、上部ユニット１８０に対して近い位置に表示されるため、上部ユニット１８０に関するエラー報知であることを容易に認識させることもできる。さらに、上部ユニット誤装着エラー報知では、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６が初期作動等の所定の作動を実行するため、交換可能な部材等に関する装着エラーであっても、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６に関する装着エラーではないことを容易に認識することもできる。

【０１８４】

また、上部ユニット未装着エラー報知と、上部ユニット誤装着エラー報知と、では、メイン表示装置１３１等で異なる態様で実行されていたが、同じ態様であってもよい。例えば、上部ユニット誤装着エラー報知において、メイン表示装置１３１には、上部ユニット未装着エラー報知と同様の装着エラー表示２０５０ａが表示されるようにしてもよい。このような態様の報知であれば、作業者は、上部ユニット１８０の交換作業に基づく何らかのエラーが発生していることを容易に認識することができる。さらに、上部ユニット未装着エラー報知および上部ユニット誤装着エラー報知においても、上述の上装飾部未装着エラー報知と同様に、当該エラーが解消しても、所定期間で当該報知を実行するものとしてもよい。

【０１８５】

［装着エラー報知のその他の態様］

図１４－４を参照して、上述した遊技機１００における上役物装飾部６００に関する装着エラー報知のその他の態様について具体的に説明する。図１４－４は、装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、（Ａ）は上装飾部未装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、（Ｂ）は上装飾部誤装着エラー報知のその他の態様を示した図であり、

（Ｃ）は上装飾部未装着エラー報知のその他の態様を示した図である。

【０１８６】

図１４－４（Ａ）に示すように、まず、この上装飾部未装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、上述の上装飾部未装着エラー報知（図１４－１を参照。）と同様の位置に、装着エラー表示２０６０ａが表示される。但し、装着エラー表示２０６０ａは、上役物装飾部６００が正常に装着されていないことを具体的に示唆するような、例えば、「上役物：取付無」が表示されるようにしてもよい。なお、音声出力装置３３１、枠ランプ、盤ランプ、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６、および上部ユニット１８０は、上述の上装飾部未装着エラー報知と同じ態様で作動するものとする。このような上装飾部未装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が確実に装着されていないことを具体的且つより容易に認識することができる。また、上述した下装飾部未装着エラー報知や提灯未装着エラー報知や上部ユニット未装着エラー報知の装着エラー表示においても、同様に、各部材等が正常に装着されていないことを具体的に示唆する内容が表示されるようにしてもよい。

【０１８７】

図１４－４（Ｂ）に示すように、次に、この上部装飾誤装着エラー報知では、メイン表示装置１３１に、装飾図柄を覆うような大きさで、装着エラー表示２０６０ｂが表示されるようにしてもよい。また、装着エラー表示２０６０ｂは、遊技機の機種と装着された部材が的確でないこととを具体的に示唆するような、例えば、「この遊技機は『機種ＡＢＣ』です。『上役物』は『機種ＸＹＺ』のもので、的確なものではありません。」が表示されるようにしてもよい。なお、音声出力装置３３１、枠ランプ、盤ランプ、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６、および上部ユニット１８０は、上述の上装飾部誤装着エラー報知と同じ態様で作動するものとする。このような上装飾部誤装着エラー報知が実行されると、部材交換の作業者は、交換した部材が的確な部材ではないことを具体的且つより容易に認識することができるだけでなく、本来であれば交換すべき的確な部材を認識することができる。つまり、交換作業の作業者に対して、的確な部材への再度の交換を促して、的確な部材への交換作業に繋げるようにすることができる。また、上述した下装飾部誤装着エラー報知や提灯誤装着エラー報知や上部ユニット誤装着エラー報知の装着エラー表示においても、同様に、遊技機の機種と装着された部材が的確でないこととを具体的に示唆する内容が表示されるようにしてもよい。

【０１８８】

ここで、このような遊技機の機種と装着された部材が的確でないこととを具体的に示唆する内容の装着エラー表示による装着エラー報知を可能とするための判定処理について、上述の判定処理と異なる処理手順について説明する。まず、例えば、演出制御基板には、複数のスペック毎に対応する複数の照合用情報を予め記憶しておくとともに、正しい照合用情報を定めておく。そして、交換された部材から受信した所定の信号を照合用情報と照合して、的確な部材であるか否かを判定するとともに、受信した所定の信号が正しい照合用情報に適合しなかった場合には、受信した所定の信号と適合する照合用情報に対応する機種を特定して、上述のような報知を実行する。より具体的に、上述の第１実施形態において、演出制御基板３２０のサブＲＯＭ３２０ｄには、照合用情報として、『機種ＡＢＣ』の「０１１１１１」、『機種ＯＰＱ』の「０１１１１０」、『機種ＸＹＺ』の「０１１１００」といったように複数の機種毎に対応付けた数値データのテーブルを記憶させるとともに、制御基板３２０が『機種ＡＢＣ』のものであることを定義しておくものとする。そして、例えば、『機種ＸＹＺ』の上役物装飾部が装着されると、演出制御基板３２０は、上役物本体部の制御部から受信した所定の信号「０１１１００」と照合用情報とを照合して、所定の信号は『機種ＡＢＣ』の「０１１１１１」とは異なるものであって、『機種ＸＹＺ』の「０１１１００」と一致するものと処理する。そして、演出制御基板３２０は、メイン表示装置１３１に装着エラー表示２２６０ｂを表示させる。

【０１８９】

図１４－４（Ｃ）に示すように、次に、この上装飾部未装着エラー報知では、メイン表

示装置１３１における装飾図柄、保留アイコン表示領域、当該アイコン表示領域等の表示を一切表示させずに装着エラー表示２０６０ｃを大きく表示するような態様であってもよい。このような装着エラー表示２０６０ｃの表示であれば、上役物装飾部が正常に装着されていないことを示唆する数字等で表されたエラーコードがメイン表示装置１３１の表示領域全体を黒色とした黒色背景の上に白色文字で表示されるため、装着エラー表示２０６０ｃのみに注目させるようにすることができる。なお、音声出力装置３３１、枠ランプ、盤ランプ、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６、および上部ユニット１８０は、上述の上装飾部未装着エラー報知と同じ態様で作動するものとする。また、上述した下装飾部未装着エラー報知や提灯未装着エラー報知や上部ユニット未装着エラー報知の装着エラー表示においても、同様に、黒色背景の上に白色文字で各部材等が正常に装着されていないことを具体的に示唆する内容が表示されるようにしてもよい。さらに、上述した下装飾部誤装着エラー報知や提灯誤装着エラー報知や上部ユニット誤装着エラー報知の装着エラー表示においても、同様の態様であってもよい。そして、この装着エラー表示において、白色文字で表示される内容としては、各部材等が正常に装着されていないことを具体的に示唆する内容や遊技機の機種と装着された部材が的確でないこととを具体的に示唆する内容であってもよい。

【０１９０】

ここで、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、上部ユニット１８０等、のうち２つ以上のユニットに関する装着エラー報知を実行する場合について説明する。まず、メイン表示装置１３１に表示される装着エラー表示においては、上部役物ユニット１５４に関する装着エラー表示２０２０ａ（２０２０ｂ）と、下部役物ユニット１５６に関する装着エラー表示２０３０ａ（２０３０ｂ）と、上部ユニット１８０に関する装着エラー表示２０５０ａ、２０５０ｂと、ではメイン表示装置１３１での表示位置が異なるため、同時に表示することができる。具体的には、交換作業後に電源ＯＮしたとき、下部役物装飾部７００が正常に装着されておらず、的確な上部ユニット１８０とは異なる上部ユニットが装着されている場合、メイン表示装置１３１には、保留アイコン表示領域の上方であって左下隅に装着エラー表示２０３０ａが表示されるとともに、上端中央部に装着エラー表示２０５０ｂが表示されることとなる。この場合、音声出装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「下部役物エラーです」と「上部ユニットエラーです」という音声が交互に繰り返して出力されるようにしてもよい。このような装着エラー報知であれば、部材交換の作業者は、交換した複数の部材等のうちでいずれの部材等についてエラーとなっているか、ということを容易に認識することができる。

【０１９１】

また、複数の装着エラー報知を実行する場合に、各装着エラー報知で優先度が異なるようにしてよい。例えば、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６に関する装着エラー報知は、上部ユニット１８０に関する装着エラー報知よりも優先度を高くしてもよい。具体的には、交換作業後に電源ＯＮしたとき、下部役物装飾部７００が正常に装着されておらず、的確な上部ユニット１８０とは異なる上部ユニットが装着されている場合、メイン表示装置１３１には、保留アイコン表示領域の上方であって左下隅に装着エラー表示２０３０ａが表示されるとともに、音声出装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「下部役物エラーです」という音声が出力されるようにしてもよい。そして、その後、下部役物ユニット１５６に関する装着エラーが解消された場合、メイン表示装置１３１には、装着エラー表示２０３０ａが消失し、上端中央部に装着エラー表示２０５０ｂが表示されるとともに、音声出装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「上部ユニットエラーです」という音声が出力されるようにしてもよい。このような装着エラー報知であれば、部材交換の作業者は、交換した複数の部材等のうちでいずれの部材等についてエラーとなっているか、ということを確実且つ容易に認識することができるだけでなく、作業者に対して、再度の交換作業の確実な実行を促すことができる。

【０１９２】

さらに、例えば、上述のような装着部材等を交換するときに、遊技機１００の状態を装

着部材等の交換が可能な状態となる交換モードがあってもよいし、装着部材等を交換した後に、交換可能な装着部材等が装着されたユニット等を作動させて確認するためのチェックモードがあってもよい。例えば、交換モードとしては、遊技機１００において、電源をＯＮにした直後に、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａを所定秒数（例えば、３秒間）以上に亘って押下することで、交換モードに移行するようにしてもよい。より具体的に、例えば、遊技機１００が交換モードとなると、メイン表示装置１３１に「交換モード中です。」といった表示が出力されるとともに、交換部材等が装着されたり交換されたりするユニット等は交換作業が容易に可能な交換位置（例えば、初期位置と進出位置との中間位置等）に移動するようにしてもよい。また、交換作業の終了後の交換モード中にＲＡＭクリアスイッチを所定秒数（例えば、３秒間）以上に亘って押下することで交換モードを終了し、所定期間（例えば、１５秒間）のチェックモードに移行するようにしてもよい。より具体的に、例えば、遊技機１００がチェックモードとなると、メイン表示装置１３１に「チェックモード中です。」といった表示が出力されるとともに、交換部材等が装着されたり交換されたりするユニット等が正常に作動するか否かを判断するために当該ユニット等（例えば、当該ユニット以外の各種ソレノイドも含む）を所定期間で作動させるようにしてもよい。なお、交換モード中には、交換部材等が装着されたり交換されたりするユニット等の所定の作動（交換位置への移動等）以外の遊技機１００における作動は制限されるようにしてもよい。また、交換モード中の当該ユニット等の交換位置への移動は、通常の可動演出のスピードに比べて遅いスピードで移動するようにしてもよい。

【０１９３】

そして、上述の複数の装着エラー報知において、装着エラー報知の実行中の枠ランプと盤ランプ等は、各装着エラー報知に対応する特有の発光態様（点灯、点滅、消灯を組合わせた態様）等にて発光等してもよかったが、装着エラー報知の実行中に遊技が開始された場合（入賞等に基づき特別図柄や装飾図柄が変動開始された場合）には、装着エラー報知の実行中とは異なる発光態様を実行するようにしてもよい。具体的に、例えば、装着エラー報知の実行中には、点灯又は点滅していた枠ランプや盤ランプ等が、遊技が開始された場合に消灯するようにしてもよい。また、装着エラー報知の実行中の発光態様および遊技の開始後の発光態様において、枠ランプまたは盤ランプの一部のみが、点灯し、残りの枠ランプまたは盤ランプが、消灯する、といった態様であってもよい。つまり、装着エラー報知中と、装着エラー報知中であって遊技の実行中と、通常時（装着エラー報知が実行されていないとき）の遊技中と、の各々で枠ランプおよび盤ランプ等の発光態様が異なるようにしてもよい。このような態様であれば、装着エラー報知の実行中と遊技中との枠ランプの発光態様が異なるため、遊技者は、装着エラー報知の実行中であることを容易に認識することができる。

【０１９４】

そしてまた、上述のように、交換可能な部材等である上部ユニット１８０や上役物装飾部６００や下役物装飾部７００においては、コード部と注意書部と機種名部とから構成されている識別表示部が設けられているため、作業者は、識別表示部の表示を確認しながら作業を行うことができる。具体的に、作業者は、識別表示の注意書部の表示を確認することで、注意しての作業を行うことができる。また、例えば、上装飾部誤装着エラー報知等の装着された部材等が的確な部材ではないことが報知される装着エラー報知（図１４－１～図１４－３を参照。）において、エラーコードが表示される装着エラー表示では、作業者が装着した部材等に対応する機種名等を判別することができない場合がある。このような場合でも、コード部を読取らせた所定の端末機の出力表示や機種名部を確認することによって、作業者が装着した部材等に対応する機種名等を確認することができ、的確な部材等を装着することのできる作業に繋げることができる。

【０１９５】

［種々の報知と装着エラー報知との関係］

図１５－１～図１５－９を参照して、種々の報知と上述した装着エラー報知との関係について説明する。図１５－１は、電源復旧報知と装着エラー報知との関係を説明する図で

ある。図１５－２は、ＲＡＭクリア報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－３は、設定変更報知および設定確認報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－４は、扉開放エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－５は、磁気エラー報知および電波エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－６は、スイッチ接続エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－７は、振動エラー報知等と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－８は、皿満杯エラー報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。図１５－９は、左打ち報知と装着エラー報知との関係を説明する図である。

【０１９６】

まず、装着エラー報知との関係を説明する種々の報知とは、上述した種々の報知のうち、電源復旧報知、ＲＡＭクリア報知、設定変更報知、設定確認報知、およびエラー系指定コマンドに応じたエラー報知である。また、エラー系指定コマンドに応じた報知としては、上述したエラー系指定コマンドのうち、扉開放エラー指定コマンドに応じた扉開放エラー報知、スイッチ接続エラー指定コマンドに応じたスイッチ接続エラー報知、磁気エラー指定コマンドに応じた磁気エラー報知、電波エラー指定コマンドに応じた電波エラー報知、振動エラー指定コマンドに応じた振動エラー報知、異常入賞エラー指定コマンドに応じた異常入賞エラー報知、排出エラー指定コマンドに応じた排出エラー報知、球抜きエラー指定コマンドに応じた球抜きエラー報知、左打ち状態指定コマンドに応じた左打ち報知である。以下に、装着エラー報知と、これらの種々の報知との関係について詳細に説明する。

【０１９７】

［電源復旧報知と装着エラー報知との関係］

図１５－１（Ａ）に示すように、例えば、特別図柄の変動中やラウンド遊技中といった遊技中に磁気エラー等の発生に応じて電源断から電源復旧とした場合、演出制御基板３２０は、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるために電源復旧報知を実行する。電源復旧報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、電源復旧表示２０８１が表示される。電源復旧表示２０８１は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の大部分を覆うような大きさで表示され、電源復旧中であることを示唆する「電源復旧中です」といった文字が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「電源復旧中です」（例えば、ブザー音等の電源復旧報知音であってもよい。）といった電源復旧中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、電源復旧報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）も点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行するとともに、上部ユニット１８０は、点灯している。なお、電源復旧報知は、メイン表示装置１３１での電源復旧表示２０８１を所定期間（例えば３０秒間）に亘って表示したり、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での音声等を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力させたり、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０とを所定期間（例えば６０秒間）に亘って点滅等させたりしてもよい。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、電源復旧報知に対応する電源復旧態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。

【０１９８】

図１５－１（Ｂ）に示すように、例えば、電源復旧のための作業者による電源スイッチ等の操作時に、上部役物ユニット１５４に触れてしまい上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、電源復旧報知が実行される期間中であるにも関わらず上装飾部未装着エラー報知が優先的に実行される。なお、上装飾部未装着エラー報知の態様は、上述と同様であるため詳細な説明は省略する。このとき、メイン表示装置１３１での表示態様、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットでの発光態様、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６

の作動態様においては、上装飾部未装着エラー報知での態様が優先的に実行される。そして、例えば、本来電源復旧報知が実行される期間内に、上役物装飾部６００が正常に装着される等で当該エラーが解消された場合、上述した電源復旧報知（図１５－１（Ａ））に移行する。つまり、上役物未装着エラー報知は、電源復旧報知よりも優先度の高い報知である。なお、ここでは、電源復旧報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、電源復旧報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の優先度にしてもよい。このように電源復旧報知よりも上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知が優先的に実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。

【０１９９】

また、一方で、上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行されるようにしてもよい。具体的に、電源復旧報知が実行される期間中には、電源復旧報知（図１５－１（Ａ））が優先的に実行され、当該期間の終了後に、装着エラー報知（例えば、図１５－１（Ｂ）等）が実行されるようにしてもよい。つまり、電源復旧報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知であってもよい。このように装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行されても、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。さらに、電源復旧報知よりも装着エラー報知が優先的に実行される場合であっても、メイン表示装置１３１と音声出力装置３３１と枠ランプと盤ランプとのうちのいずれか少なくもと一つにおいて、電源復旧報知に対応する態様で実行されるようにしてもよい。一方で、装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合であっても、メイン表示装置１３１と音声出力装置３３１と枠ランプと盤ランプとのうちのいずれか少なくもと一つにおいて、装着エラー報知に対応する態様で実行されるようにしてもよい。このような態様であれば、作業者は、電源復旧中であることと装着エラーが発生していることとを容易に認識することができる。

【０２００】

［ＲＡＭクリア報知と装着エラー報知との関係］

図１５－２（Ａ）に示すように、例えば、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチが押下された場合、演出制御基板３２０は、ＲＡＭクリア中であることを認識させるためにＲＡＭクリア報知を実行する。ＲＡＭクリア報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄（例えば、電源投入時等の初期装飾図柄「１３５」等）と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、ＲＡＭクリア表示２０８２が表示される。ＲＡＭクリア表示２０８２は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の大部分を覆うような大きさで表示され、ＲＡＭクリア処理中であることを示唆する「ＲＡＭクリア中」といった文字が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「ＲＡＭクリア中です」（ブザー音等のＲＡＭクリア報知音）といったＲＡＭクリア処理中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、ＲＡＭクリア報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点灯し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）も点灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行するとともに、上部ユニット１８０は、点灯している。なお、ＲＡＭクリア報知は、メイン表示装置１３１でのＲＡＭクリア表示２０８２を所定期間（例えば６０秒間）に亘って表示したり、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での音声等を所定期間（例えば６０秒間）に亘って出力させたり、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０とを所定期間（例えば６０秒間）に亘って点滅等させたりしてもよい。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、ＲＡＭクリア報知に対応するＲＡＭクリア態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。

【０２０１】

図１５－２（Ｂ）に示すように、例えば、ＲＡＭクリアのための作業者による電源スイ

ッチやＲＡＭクリアスイッチ等の操作時に、上部役物ユニット１５４に触れてしまい上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１においてＲＡＭクリア報知のＲＡＭクリア表示２０８２とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、ＲＡＭクリア報知での態様が優先的に実行されるものの、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、ＲＡＭクリア報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、ＲＡＭクリア報知が実行されている期間内に、上役物装飾部６００が正常に装着される等で当該エラーが解消された場合、メイン表示装置１３１における装着エラー表示２０２０ａが非表示となる。なお、ここでは、ＲＡＭクリア報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、ＲＡＭクリア報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の優先度にしてもよい。このようにＲＡＭクリア報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、ＲＡＭクリア中であることと、を確実且つ容易に認識することができる。また、一方で、上述のような装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合と同様に、ＲＡＭクリア報知の後に、装着エラー報知が実行されるようにしてもよい。

【０２０２】

［設定変更報知および設定確認報知と装着エラー報知との関係］

図１５－３（Ａ）に示すように、設定変更処理が実行されると、演出制御基板３２０は、設定値の変更中であること（設定変更モードであること）を認識させるために設定変更報知を実行する。設定変更報知では、メイン表示装置１３１において、設定値の変更中であることを示唆する「設定変更中」といった文字で構成された全面に亘る大きさの設定変更表示２０８３ａが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「設定変更中です」（ブザー音等の設定変更報知音）といった電源変更中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、設定変更報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は消灯しているが、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、設定変更報知は、上述した通り、設定キースイッチ３０２ｂをＯＦＦ状態にするまで継続する。また、盤ランプは、設定変更報知（設定変更モード）に対応する設定変更態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。

【０２０３】

図１５－３（Ｂ）に示すように、設定確認処理が実行されると、演出制御基板３２０は、設定値の確認中であること（設定確認モードであること）を認識させるために設定確認報知を実行する。設定確認報知では、メイン表示装置１３１において、設定値の確認中であることを示唆する「設定確認中」といった文字で構成された全面に亘る大きさの設定確認表示２０８３ｂが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「設定確認中です」（ブザー音等の設定確認報知音）といった電源変更中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、設定確認報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は消灯しているが、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、設定確認報知は、上述した通り、設定キースイッチ３０２ｂをＯＦＦ状態にするまで継続する。また、盤ランプは、設定確認報知（設定確認モード）に対応する設定確認態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよい。また、設定確認報知の実行中に、刀柄ユニット１３５（演出ボタン

）等が操作された場合、メイン表示装置１３１には、設定値の変更に関する履歴一覧（例えば、変更された日時と変更前および変更後の設定値との一覧表）が表示されるようにしてもよい。

【０２０４】

ここで、例えば、設定変更や設定確認のための作業者による設定キースイッチ３０２ｂやＲＡＭクリアスイッチ３０２a等の操作時に、上部役物ユニット１５４に触れてしまい上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合でも、上装飾部未装着エラー報知といった装着エラー報知は実行されないで、設定変更報知や設定確認報知が実行された後に、装着エラー報知が実行される。つまり、設定変更報知や設定確認報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。なお、設定変更報知の終了後は、上述のようにＲＡＭクリア報知が実行されるため、当該装着エラーが解消されていない場合は、ＲＡＭクリア報知中のメイン表示装置１３１において、上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示されること（図１５－２（Ｂ）を参照。）で、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。また、設定確認報知の終了後は、上述のように電源復旧報知が実行されるため、当該装着エラーが解消されていない場合は、上装飾部未装着エラー報知が優先的に実行されること（図１５－１（Ｂ）を参照。）で、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。なお、ここでは、設定変更報知および設定確認報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、その他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様であってもよい。なお、設定変更報知および設定確認報知の実行中は、設定変更モード等であり設定変更処理等の実行中であるため、遊技の実行不可能な状態となっている。

【０２０５】

［扉開放エラー報知と装着エラー報知との関係］

図１５－４（Ａ）に示すように、例えば、特別図柄の変動中やラウンド遊技中といった遊技中に遊技球の詰まり等でガラス枠１５０等を開放させた場合（扉開放スイッチ３１２がＯＮ状態になった場合）、演出制御基板３２０は、ガラス枠１５０等が開放中であることを認識させるために扉開放エラー報知を実行する。扉開放エラー報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、扉開放表示２０８４が表示される。扉開放表示２０８４は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の大部分を覆うような大きさで表示され、ガラス枠１５０等が開放中であることを示唆する「扉が開いています」といった文字が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「扉が開いています」（ブザー音等の扉開放報知音であってもよい。）といったガラス枠１５０等が開放中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、扉開放エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないで、上部ユニット１８０は、点滅している。なお、扉開放エラー報知は、開放しているガラス枠１５０等が閉鎖される（扉開放スイッチ３１２がＯＦＦ状態になる）まで継続して実行される。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、扉開放エラー報知に対応する扉開放態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅等を実行してもよい。

【０２０６】

図１５－４（Ｂ）に示すように、例えば、扉開放時に、上部役物ユニット１５４に触れてしまい上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、扉開放エラー報知が実行される期間中であるにも関わらず上装飾部未装着エラー報知が優先的に実行される。なお、上装飾部未装着エラー報知の態様は、上述と同様であるため詳細な説明は省略する。このとき、メイン表示装置１３１での表示態様、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットでの発光態様、上部役物

ユニット１５４および下部役物ユニット１５６の作動態様においては、上装飾部未装着エラー報知での態様が優先的に実行される。そして、例えば、扉が開放されている状態で、上役物装飾部６００が正常に装着される等で当該エラーが解消された場合、上述した扉開放エラー報知（図１５－４（Ａ））に移行する。つまり、上役物未装着エラー報知は、扉開放エラー報知よりも優先度の高い報知である。なお、ここでは、扉開放エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、扉開放エラー報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の優先度にしてもよい。このように扉開放エラー報知よりも上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知が優先的に実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。

【０２０７】

また、一方で、上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知よりも扉開放エラー報知が優先的に実行されるようにしてもよい。具体的に、装着エラー報知が実行されうる期間中には、扉開放エラー報知（図１５－４（Ａ））が優先的に実行され、当該期間の終了後に、装着エラー報知（例えば、図１５－４（Ｂ）等）が実行されるようにしてもよい。このように装着エラー報知よりも扉開放エラー報知が優先的に実行されても、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることを確実且つ容易に認識することができる。さらに、扉開放エラー報知よりも装着エラー報知が優先的に実行される場合であっても、メイン表示装置１３１と音声出力装置３３１と枠ランプと盤ランプとのうちのいずれか少なくもと一つにおいて、扉開放エラー報知に対応する態様で実行されるようにしてもよい。一方で、装着エラー報知よりも扉開放エラー報知が優先的に実行される場合であっても、メイン表示装置１３１と音声出力装置３３１と枠ランプと盤ランプとのうちのいずれか少なくもと一つにおいて、装着エラー報知に対応する態様で実行されるようにしてもよい。このような態様であれば、作業者は、電源復旧中であることと装着エラーが発生していることとを容易に認識することができる。

【０２０８】

図１５－４（Ｃ）に示すように、例えば、上述と同様に、扉開放エラー報知中に上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において扉開放エラー報知の扉開放表示２０８４とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示されるようにしてもよい。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニット１８０での発光態様等においては、扉開放エラー報知での態様が優先的に実行され、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、扉開放エラー報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知であってもよい。そして、例えば、扉開放エラー報知が実行されている期間内に、上役物装飾部６００が正常に装着される等で当該エラーが解消された場合、メイン表示装置１３１における装着エラー表示２０２０ａが非表示となってもよい。なお、ここでは、扉開放エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、扉開放エラー報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の優先度にしてもよい。このように扉開放エラー報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、ガラス枠１５０等が開放中であることと、を確実且つ容易に認識することができる。

【０２０９】

［磁気エラー報知および電波エラー報知と装着エラー報知との関係］

図１５－５（Ａ）に示すように、例えば、遊技中に遊技機の外部等からの異常な磁気が磁気検出センサ３０５ａによって検出された場合や磁気検出センサ３０５ａにおける未接続または誤接続等の異常が検出された場合、演出制御基板３２０は、磁気エラーが発生したことを認識させるために磁気エラー報知を実行する。磁気エラー報知では、メイン表示装置１３１において、磁気エラーの発生中であることを示唆する「磁気センサーエラー」

といった文字で構成された全面に亘る大きさの磁気エラー表示２０８５ａが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「磁気エラーです」（例えば、ブザー音等の磁気エラー報知音であってもよい。）といった磁気エラーが発生中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、磁気エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅しているが、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、磁気エラー報知は、電源をＯＦＦ状態にするまで継続する。また、磁気検出スイッチ３０５ａが未接続等の場合の磁気エラー報知では、磁気検出スイッチ３０５ａを正常に接続することで、磁気エラー報知を終了させてもよいが、正常に接続した後も所定時間（例えば、５秒間）は磁気エラー報知を継続して実行してもよい。さらに、磁気エラー報知において、磁気エラー表示２０８５ａが装飾図柄等の全てを覆う態様であるため、装飾図柄等は視認不可能であったが、磁気エラー表示２０８５ａが装飾図柄等の少なくとも一部を覆うような態様で、装飾図柄等の少なくとも一部を視認可能であるようにしてもよい。そして、磁気エラー報知の実行中には、刀柄ユニット１３５等（演出ボタン）の操作音、入賞時の保留変化の効果音、および通常の遊技中の態様での枠ランプや盤ランプ等での発光、が制限されるようにしてもよい。またそして、遊技中に磁気エラーが発生したときは、例えば、可動演出中の上部役物ユニット１５４等を停止してもよいし継続してもよいが、メイン表示装置１３１においては、全面黒の表示にしてもよい。さらにそして、枠ランプや盤ランプは、磁気エラー報知に対応する磁気エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよいし、上述した種々の装着エラー報知等の発光態様と同じであってもよい。そしてまた、音声出力装置３３１における音声等の出力のタイミングについても、磁気エラー報知に対応する磁気エラー態様といった所定のタイミングであってもよいし、上述した種々の装着エラー報知等のタイミングと同じであってもよい。

【０２１０】

図１５－５（Ｂ）に示すように、また、上述の磁気エラー報知は、所定のタイミングで実行して、終了するようにしてもよい。例えば、磁気検出センサ３０５ａで５００ｍｓ期間の磁気が検知されて（磁気検知信号を５００ｍｓ検知）、演出制御基板１３０が磁気エラーに対応するエラー系指定コマンドを受信したとき（ｔ０）、メイン表示装置１３１での磁気エラー表示２０８５ａの出力を開始し、音声出力装置３３１での「磁気エラーです」の音声とサイレン音との出力を開始し、盤ランプを消灯させるとともに枠ランプでの赤点滅（２５０ｍｓの間隔でオンとオフを繰り返す態様）を実行するようにしてもよい。なお、演出制御基板１３０が磁気エラーに対応するエラー系指定コマンドを受信したときから０．４秒経過するまで（ｔ０～ｔ１）の期間において、遊技情報出力端子板３０９では、２００ｍｓ間でオン出力し、その後２００ｍｓ間でオフ出力するような出力を繰り返し実行するようにしてもよい。そして、演出制御基板１３０が磁気エラーに対応するエラー系指定コマンドを受信したときから３０秒経過したとき（ｔ２）に、メイン表示装置１３１での磁気エラー表示２０８５ａの出力を終了し、音声出力装置３３１での「磁気エラーです」の音声とサイレン音との出力を終了し、枠ランプでの赤点滅を終了し、磁気エラー報知を終了するようにしてもよい。なお、この磁気エラー報知においても、上述の上装飾部未装着エラー報知と同様に、当該エラーが解消しても、所定期間で継続して当該報知を実行するものとしてもよい。

【０２１１】

図１５－５（Ｃ）に示すように、遊技中に遊技機の外部等からの異常な電波が電波検出センサ３０５ｂによって検出された場合や電波検出センサ３０５ｂにおける未接続または誤接続等の異常が検出された場合、演出制御基板３２０は、電波エラーが発生したことを認識させるために電波エラー報知を実行する。電波エラー報知では、メイン表示装置１３１において、電波エラーが発生中であることを示唆する「電波センサーエラー」といった文字で構成された全面に亘る大きさの電波エラー表示２０８５ｂが表示される。また、音

声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「電波エラーです」（例えば、ブザー音等の電波エラー報知音であってもよい。）といった電波エラーが発生中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、電波エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅しているが、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、電波エラー報知は、電源をＯＦＦ状態にするまで継続する。また、電波検出スイッチ３０５ｂが未接続等の場合の電波エラー報知では、電波検出スイッチ３０５ｂを正常に接続することで、電波エラー報知を終了させてもよいが、正常に接続した後も所定時間（例えば、５秒間）は電波エラー報知を継続して実行してもよい。さらに、電波エラー報知において、電波エラー表示２０８５ｂが装飾図柄等の全てを覆う態様であるため、装飾図柄等は視認不可能であったが、電波エラー表示２０８５ｂが装飾図柄等の少なくとも一部を覆うような態様で、装飾図柄等の少なくとも一部を視認可能であるようにしてもよい。そして、電波エラー報知の実行中には、刀柄ユニット１３５等（演出ボタン）の操作音、入賞時の保留変化の効果音、および通常の遊技中の態様での枠ランプや盤ランプ等での発光、が制限されるようにしてもよい。またそして、遊技中に電波エラーが発生したときは、例えば、可動演出中の上部役物ユニット１５４等を停止してもよいし継続してもよいが、メイン表示装置１３１においては、全面黒の表示にしてもよい。さらにそして、枠ランプや盤ランプは、電波エラー報知に対応する電波エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点滅を実行してもよいし、上述した種々の装着エラー報知等の発光態様と同じであってもよい。そしてまた、音声出力装置３３１における音声等の出力のタイミングについても、電波エラー報知に対応する電波エラー態様といった所定のタイミングであってもよいし、上述した種々の装着エラー報知等のタイミングと同じであってもよい。

【０２１２】

ここで、例えば、磁気エラー又は電波エラーの発生中に、経年による上部役物ユニット１５４の不具合で上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合でも、上装飾部未装着エラー報知といった装着エラー報知は実行されないで、磁気エラー報知や電波エラー報知が実行された後に、装着エラー報知が実行される。つまり、装着エラーよりも磁気エラーや電波エラー等といった磁気検出スイッチ３０５ａや電波検出スイッチ３０５ｂに関する異常の方が重篤なエラーであるため、装着エラー報知よりも磁気エラー報知や電波エラー報知の方が優先度は高くなっている。なお、磁気エラー報知および電波エラー報知の実行中は、磁気エラー等の重篤なエラーの発生中であるため、遊技の実行不可能な状態となっている。

【０２１３】

図１５－５（Ｄ）に示すように、磁気エラーの発生中に電波エラーが発生した場合、メイン表示装置１３１には、磁気エラー表示２０８５ｃと電波エラー表示２０８５ｄとが表示されるようにしてもよい。具体的には、磁気エラーのみの発生中は、磁気エラー報知（図１５－５（Ａ））のみを実行し、磁気エラーの発生中に電波エラーが発生すると、磁気エラー表示２０８５ｃと電波エラー表示２０８５ｄとが表示されるような態様となる。このとき、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「磁気エラーです」と「電波エラーです」といった２種類の音声が交互に出力される。また、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は点滅しているが、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は消灯している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、電波エラーの発生中に磁気エラーが発生した場合、電波エラー報知の態様から磁気エラー表示２０８５ｃと電波エラー表示２０８５ｄとが表示されるような態様に移行することになる。つまり、磁気エラーと電波エラーとは、共に重篤なエラーであるため、磁気エラー報知と電波エラー報知との優先度は略同じであって、先に発生したエラーに対応するエラー報知が先に実行されることとな

る。このような報知態様であれば、重篤なエラーが２つ以上発生したとしても、遊技者や遊技管理者は、２つ以上の重篤なエラー発生を確実且つ容易に認識することができる。なお、磁気検出センサ３０５ａおよび電波検出センサ３０５ｂにおける未接続または誤接続等の異常としては、例えば、具体的に、主制御基板３００において、本来であれば磁気検出センサ３０５ａが接続される端子に対して電波検出センサ３０５ｂが接続されるとともに、本来であれば電波検出センサ３０５ｂが接続される端子に対して磁気検出センサ３０５ａが接続される場合がある。

【０２１４】

また、磁気エラーの方が電波エラーよりも重篤であるとして、磁気エラー報知が電波エラー報知よりも優先度が高いものとしてもよい。具体的に、電波エラーの発生中に磁気エラーが発生した場合、電波エラー報知の実行を中止し、磁気エラー報知のみを実行するようにしてもよい。また、このとき、メイン表示装置１３１は、磁気エラー表示２０８５ｃと電波エラー表示２０８５ｄとが表示されるような態様であるものの、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「磁気エラーです」といった音声等のみが出力されるようにしてもよい。このような態様であれば、より重篤なエラーの発生について、遊技者や遊技管理者は、確実且つ容易に認識することができる。

【０２１５】

なお、磁気エラー報知または電波エラー報知の実行中において、メイン表示装置１３１等での当該エラー報知を実行するとともに、図柄保留表示器１１９、１２３、１２４（保留の有無等を表示するサブ保留表示器（図示しない））での保留表示を表示しないようにすることもできる。また、その後、電源断後に電源投入したときは、エラー報知を実行することなく保留されていた演出を正常な遊技として実行可能であるようにしてもよい。さらに、一方で、磁気エラーまたは電波エラーを検知した状態で、図柄保留表示器１１９、１２３、１２４（保留の有無等を表示するサブ保留表示器（図示しない））での保留表示を継続して実行可能であるようにしてもよい。そして、磁気エラー報知または電波エラー報知の実行中に電源断状態なり、その後復旧状態となった場合にも、メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、枠ランプ、盤ランプ等で、上述の態様のエラー報知を実行するようにしてもよい。また、当該エラー報知の実行中に、リセット復旧した場合は、正常に復旧するようにしてもよい。

【０２１６】

［スイッチ接続エラー報知と装着エラー報知との関係］

図１５－６（Ａ）に示すように、例えば、ゲート検出スイッチ３０３等の種々のスイッチのいずれかにおける未接続または誤接続等の異常が検知された場合、演出制御基板３２０は、種々のスイッチのいずれかが異常であることを認識させるためにスイッチ接続エラー報知を実行する。スイッチ接続エラー報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、スイッチエラー表示２０８６が表示される。スイッチエラー表示２０８６は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の大部分を覆うような大きさで表示され、種々のスイッチのいずれかにおける異常が発生中であることを示唆する「スイッチ異常」といった文字が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「スイッチエラーです」（例えば、ブザー音等のスイッチエラー報知音であってもよい。）といった種々のスイッチのいずれかにおける異常が発生中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、スイッチ接続エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）は消灯し、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）は点滅している。そして、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は、消灯している。なお、スイッチ接続エラー報知は、異常が検出されたスイッチの異常が解消される（全てのスイッチの異常が解消される）まで継続して実行される。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、スイッチ接続エラー報知に対応するスイッチ接続エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。さらに、スイッチ接続エラー報知の

実行中は、種々のスイッチのいずれかでの異常が発生中であるため、正常な遊技の実行が不可能な状態となっている。

【０２１７】

図１５－６（Ｂ）に示すように、また、上述のスイッチ接続エラー報知は、所定のタイミングで実行して、終了するようにしてもよい。例えば、種々のスイッチの断線等（磁気検出センサ３０５ａで１秒間ＯＮとなった場合）で、演出制御基板１３０がスイッチ接続エラーに対応するエラー系指定コマンドを受信したとき（ｔ０）から１００ｍｓ経過したとき（ｔ１）、メイン表示装置１３１でのスイッチエラー表示２０８６の出力を開始し、音声出力装置３３１での「スイッチエラーです」の音声と５秒間のサイレン音との繰り返しの出力を開始し、盤ランプを消灯させるとともに枠ランプでの赤点滅（２５０ｍｓの間隔でオンとオフを繰り返す態様）を実行するようにしてもよい。そして、種々のスイッチの断線が解消して、演出制御基板１３０がスイッチ接続エラーに対応するエラー系終了指定コマンドを受信したとき（ｔ２）に、メイン表示装置１３１でのスイッチ接続エラー表示２０８６の出力を終了し、音声出力装置３３１での「スイッチエラーです」の音声と５秒間のサイレン音との繰り返しの出力を終了し、枠ランプでの赤点滅を終了し、スイッチ接続エラー報知を終了するようにしてもよい。

【０２１８】

図１５－６（Ｃ）に示すように、例えば、演出制御基板３２０等の交換作業時に、種々のスイッチのいずれかで誤接続としてしまったとともに、上部役物ユニット１５４に触れてしまい上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１においてスイッチ接続エラー報知のスイッチエラー表示２０８６とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、スイッチ接続エラー報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、スイッチ接続エラー報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、スイッチ接続エラー報知が実行されている期間内に、上役物装飾部６００が正常に装着される等で当該エラーのみが解消された場合、メイン表示装置１３１における装着エラー表示２０２０ａが非表示となる。なお、ここでは、スイッチ接続エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、スイッチ接続エラー報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このようにスイッチ接続エラー報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、種々のスイッチのいずれかでの異常が発生中であることと、を確実且つ容易に認識することができる。また、一方で、上述のような装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合と同様に、スイッチ接続エラー報知の後に、装着エラー報知が実行されるようにしてもよい。

【０２１９】

なお、上述のように、種々のスイッチにおける未接続等であったときに、上述したスイッチ接続エラー報知を実行するようにしたが、未接続となっているスイッチの種類に応じて当該エラー報知の態様や優先度が異なるように設定されていてもよい。例えば、磁気検出センサ３０５ａおよび電波検出センサ３０５ｂが未接続等であった場合のスイッチ接続エラー報知は、その他のスイッチが未接続等であった場合のスイッチ接続エラー報知に比べて、優先度が高くなるように設定されていてもよい。また、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄおよび反射型センサ７８０ａ～７８０ｄが、主制御基板３００または演出制御基板３２０と未接続等となったとき、上述のスイッチ接続エラー報知と同じ態様のエラー報知を実行するようにしてもよい。さらに、上述のスイッチ接続エラー報知は、遊技中に種々のスイッチが未接続等であった場合の態様であるが、電源投入時に種々のスイッチが未接

続等であった場合も、同じ態様のスイッチ接続エラー報知が実行されるようにしてもよい。そして、種々のスイッチが未接続等となるタイミングとしては、客待ちデモ演出の実行中、可動役物の作動を含むＳＰリーチ演出等の種々の演出の実行中、大当たり演出の実行中、等があり、このようなタイミングで種々のスイッチが未接続等となった場合も、上述のスイッチ接続エラー報知と同様の態様で、メイン表示装置１３１でのスイッチエラー表示２０８６の表示、音声出力装置３３１での出力等が実行されるようにしてもよい。一方で、主制御基板３００と演出制御基板３２０とが未接続等となった場合、メイン表示装置１３１と主制御基板３００または演出制御基板３２０とが未接続等となった場合、主制御基板３００と遊技情報出力端子板３０９とが未接続等となった場合、払出制御基板３１０と主制御基板３００とが未接続等となった場合、払出制御基板３１０または主制御基板３００と球貸機とが未接続等となった場合、上述したスイッチ未接続エラー報知を実行しないようにしてもよい。

【０２２０】

［振動エラー報知等と装着エラー報知との関係］

図１５－７（Ａ）に示すように、例えば、遊技中に遊技機の外部等からの異常な振動が振動検出センサ３０５ｃによって検出された場合、演出制御基板３２０は、異常な振動が発生中であることを認識させるために振動エラー報知を実行する。具体的に、振動エラー報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、表装飾図柄の大部分を覆うような大きさでの表示の「異常振動エラー」といった文字で構成された振動エラー表示２０８７ａが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「異常振動エラーです」（例えば、警報音等の振動エラー報知音であってもよい。）といった異常な振動が発生中であることを示唆する音声等が出力される。さらに、振動エラー報知では、枠ランプは点滅し、盤ランプは消灯しており、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は消灯している。なお、振動エラー報知は、異常な振動が検知されてから所定期間（例えば、１０秒間）に亘って実行されるようにしてもよく、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、振動エラー報知に対応する振動エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。なお、振動エラー報知の実行中は、遊技の進行を可能な状態であるが、異常な振動が発生したため、遊技の進行を所定期間で不可能な状態となっていてもよい。そして、例えば、異常な振動の発生中であることが検知されるとともに、異常な振動等により上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００がずれてしまって正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において振動エラー表示２０８７ａとともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、振動エラー報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、振動エラー報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、メイン表示装置１３１において振動エラー表示２０８７ａとともに装着エラー表示２０２０ａが表示されているときに、所定期間（例えば、１０秒間）経過すると、振動エラー報知を停止して、上装飾部未装着エラー報知を実行するようにしてもよい。なお、ここでは、振動エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、振動エラー報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このように振動エラー報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、異常な振動が発生中であることと、を確実且つ容易に認識することができる。また、一方で、上述のような装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合と同様に、振動エラー報知の後に、装着エラー報知が実行されるようにしてもよい。

【０２２１】
図１５－７（Ｂ）に示すように、例えば、第１大入賞装置１１７等の経年による不具合で、特別遊技中でないときに第１入賞装置検出スイッチ３０６ａ等で入賞が検出された場合、演出制御基板３２０は、異常な入賞が発生したことを認識させるために異常入賞報知を実行する。具体的に、異常入賞報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、表装飾図柄の大部分を覆うような大きさでの表示の「異常入賞エラー」といった文字で構成された異常入賞表示２０８７ｂが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「異常入賞エラーです」（例えば、警報音等の異常入賞報知音であってもよい。）といった異常な入賞が発生したことを示唆する音声等が出力される。さらに、異常入賞報知では、枠ランプは点滅し、盤ランプは消灯しており、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は消灯している。なお、異常入賞報知は、電源をＯＦＦ状態にするまで実行されるようにしてもよく、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、異常入賞報知に対応する異常入賞態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。また、異常入賞報知の実行中は、遊技の進行を可能な状態であるが、異常な入賞が発生したため、遊技の進行を所定期間で不可能な状態となっていてもよい。そして、例えば、異常な入賞が検知されるとともに、経年による不具合で上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において異常入賞表示２０８７ｂとともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、異常入賞報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、異常入賞報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、メイン表示装置１３１において異常入賞表示２０８７ｂとともに装着エラー表示２０２０ａが表示されているときに、電源復旧されるものの上部役物ユニット１５４の不具合が解消されていないと、異常入賞報知を停止して、上装飾部未装着エラー報知を実行するようにしてもよい。なお、ここでは、異常入賞報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、異常入賞報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このように異常入賞報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、異常な入賞が発生したことと、を確実且つ容易に認識することができる。また、一方で、上述のような装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合と同様に、異常入賞報知の後に、装着エラー報知が実行されるようにしてもよい。

【０２２２】
図１５－７（Ｃ）に示すように、例えば、入賞球流路等における経年による不具合で、各種入賞口に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数が一致しない場合、演出制御基板３２０は、遊技球の異常な排出が発生したことを認識させるため排出エラー報知を実行する。具体的に、排出エラー報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、表装飾図柄の大部分を覆うような大きさでの表示の「排出エラー」といった文字で構成された排出エラー表示２０８７ｃが表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「排出エラーです」（例えば、警報音等の排出エラー報知音であってもよい。）といった遊技球の異常な排出が発生したことを示唆する音声等が出力される。さらに、排出エラー報知では、枠ランプは点滅し、盤ランプは消灯しており、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等の所定の作動を実行しないとともに、上部ユニット１８０は消灯している。なお、排出エラー報知は、電源をＯＦＦ状態にする

まで実行されるようにしてもよく、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、排出エラー報知に対応する排出エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。さらに、排出エラー報知の実行中は、遊技球の異常な排出が発生したため、遊技の実行不可能な状態となっている。そして、例えば、このような経年による不具合に基づく遊技球の異常な排出が検出されるとともに、経年による不具合で上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において排出エラー表示２０８７ｃとともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、排出エラー報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、排出エラー報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、メイン表示装置１３１において排出エラー表示２０８７ｃとともに装着エラー表示２０２０ａが表示されているときに、電源復旧されるものの上部役物ユニット１５４の不具合が解消されていないと、排出エラー報知を停止して、上装飾部未装着エラー報知を実行するようにしてもよい。なお、ここでは、排出エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、排出エラー報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このように排出エラー報知中であっても上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、遊技球の異常な排出が発生したことと、を確実且つ容易に認識することができる。また、一方で、上述のような装着エラー報知よりも電源復旧報知が優先的に実行される場合と同様に、排出エラー報知の後に、装着エラー報知が実行されるようにしてもよい。

【０２２３】

［皿満杯エラー報知と装着エラー報知との関係］

図１５－８（Ａ）に示すように、例えば、満杯検出スイッチ３１４にて上皿１２８に遊技球が満杯となったことが検出された場合、演出制御基板３２０は、遊技者に対して上皿１２８から遊技球を抜くことを促すために皿満杯エラー報知を実行する。皿満杯エラー報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、皿満杯表示２０８８が表示される。皿満杯表示２０８８は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の少なくとも一部を覆うような大きさで表示され、上皿１２８から遊技球を抜くことを促す「球を抜いて下さい」といった文字が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「球を抜いて下さい」といった上皿１２８から遊技球を抜くことを促すような音声等が出力される。さらに、皿満杯エラー報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６、および上部ユニット１８０は、その時点での遊技状態等に応じた発光態様や作動態様での演出を実行可能である。なお、皿満杯エラー報知は、上皿１２８から遊技球が抜かれて満杯検出スイッチ３１４での検出に基づいて満杯状態が解消されたことが検知されるまで継続して実行される。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、皿満杯エラー報知に対応する皿満杯エラー態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。さらに、皿満杯エラー報知の実行中は、遊技の実行可能な状態であるものの、賞球等の遊技球の払出が停止された状態となっている。

【０２２４】

図１５－８（Ｂ）に示すように、例えば、上皿１２８に遊技球が満杯となっていることが検出されるとともに、経年による不具合等で上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において、皿満杯エラー報知の皿満杯表示２０８８とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示

２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、上装飾部未装着エラー報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、上役物未装着エラー報知は、皿満杯エラー報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、上装飾部未装着エラー報知が実行されている期間内に、上皿１２８での満杯状態が解消されたことが検知された場合、メイン表示装置１３１における皿満杯表示２０８８が非表示となる。なお、ここでは、皿満杯エラー報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、皿満杯報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このように上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知中であっても皿満杯エラー報知の少なくとも一部が実行されると、作業者や遊技者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、上皿１２８において遊技球が満杯であることと、を確実且つ容易に認識することができる。また、このとき、メイン表示装置１３１における皿満杯表示２０８８の表示とともに、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）で「球を抜いて下さい」といった上皿１２８から遊技球を抜くことを促すような音声等が出力されるようにしてもよい。このような態様であると、遊技者は、装着エラーが発生していることとともに、上皿１２８において遊技球が満杯であること、をより確実且つ容易に認識することができる。

【０２２５】

［左打ち報知と装着エラー報知との関係］

図１５－９（Ａ）に示すように、例えば、非確変遊技状態であるときに遊技球が右側ルート１０６ｂを通過したことが検知された場合、演出制御基板３２０は、遊技者に対して左側ルート１０６ａを遊技球が通過するように左打ちを促すために左打ち報知を実行する。左打ち報知では、メイン表示装置１３１において、装飾図柄と保留アイコン表示領域と当該アイコン表示領域とともに、左打ち表示２０８９が表示される。左打ち表示２０８９は、メイン表示装置１３１における装飾図柄の少なくとも一部を覆うような大きさで表示され、左打ちを促す「左打ち←」といった文字等が表示される。また、音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）では、「左打ちに戻して下さい」といった右打ちから左打ちをすることを促すような音声等が出力される。さらに、左打ち報知では、枠ランプ（ガラス枠１５０等に設けられた演出用枠照明装置３４２）、盤ランプ（遊技盤ユニット１０２等に設けられた演出用盤照明装置３４１）、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６、および上部ユニット１８０は、その時点での遊技状態等に応じた発光態様や作動態様での演出を実行可能である。なお、左打ち報知は、右側ルート１０６ｂにおける遊技球の通過を検知してから所定期間（例えば、５秒間）で継続して実行される。また、枠ランプと盤ランプと上部ユニット１８０は、左打ち報知に対応する左打ち態様といった所定の発光色や所定の間隔での点灯や点滅を実行してもよい。さらに、左打ち報知の実行中は、通常の遊技を実行可能な状態である。

【０２２６】

図１５－９（Ｂ）に示すように、例えば、非確変遊技状態等であるときに遊技球が右側ルート１０６ｂを通過したことが検知されるとともに、経年による不具合等で上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、メイン表示装置１３１において、左打ち報知の左打ち表示２０８９とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。このとき、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１（スピーカ１８２０等）での出力態様、枠ランプや盤ランプや上部ユニットや上部ユニット１８０での発光態様等においては、例えば、上装飾部未装着エラー報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。つまり、上役物未装着エラー報知は、左打ち報知よりも優先度の高い報知である。そして、例えば、上装飾部未装着エラー報知が実行されている期間内に、所定期間（例えば、５秒間）経過し

た場合、メイン表示装置１３１における左打ち表示２０８９が非表示となる。なお、ここでは、左打ち報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、左打ち報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このように上装飾部未装着エラー報知等の装着エラー報知中であっても左打ち報知の少なくとも一部が実行されると、作業者や遊技者は、交換可能な部材が確実に装着されていない等の装着エラーが発生していることと、非確変遊技状態等であるにも関わらず右打ちをしていることと、を確実且つ容易に認識することができる。

【０２２７】

図１５－９（Ｃ）に示すように、例えば、非確変遊技状態等であるときに遊技球が右側ルート１０６ｂを通過したことが検知されるとともに、経年による不具合等で上部役物ユニット１５４の上役物装飾部６００が正常に装着されていないと判定された場合、図１５－９（Ｂ）で説明した状態と同様に、メイン表示装置１３１において、左打ち報知の左打ち表示２０８９とともに上装飾部未装着エラー報知の装着エラー表示２０２０ａが表示される。しかし、このとき、図１５－９（Ｂ）で説明した態様とは異なり、メイン表示装置１３１以外の態様である音声出力装置３３１での出力態様、枠ランプや盤ランプでの発光態様等においては、例えば、左打ち報知での態様が優先的に実行されるとともに、上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、初期作動等を実行しないようにしてもよい。そして、例えば、上装飾部未装着エラー報知が実行されている期間内に、所定期間（例えば、５秒間）経過した場合であって、装着エラーが解消していない場合、メイン表示装置１３１における左打ち表示２０８９が非表示となるとともに、音声出力装置３３１での出力態様および枠ランプや盤ランプでの発光態様等が上未装着エラー態様となってもよい。つまり、左打ち報知は、上役物未装着エラー報知よりも優先度の高い報知であってもよい。なお、ここでは、左打ち報知と上装飾部未装着エラー報知との関係について説明したが、左打ち報知とその他の装着エラー報知（上部ユニット１８０における装着エラー報知等）でも同様の態様（優先度）にしてもよい。このような態様であると、遊技者は、装着エラーが発生していることとともに、非確変遊技状態等であるにも関わらず右打ちをしていること、をより確実且つ容易に認識することができる。

【０２２８】

［種々の報知等の出力の優先度の説明］

図１５－１０を参照して、ここで、上述した種々の報知および装着エラー報知の出力の優先度について、一例を説明する。図１５－１０は、種々の報知等の出力の優先度について説明する図であり、（Ａ）は種々の報知等での枠ランプ／盤ランプにおける出力の優先度を説明する図であり、（Ｂ）は種々の報知等での音声出力装置における出力の優先度を説明する図である。

【０２２９】

図１５－１０（Ａ）に示すように、種々の報知等での枠ランプ／盤ランプにおける出力の優先度としては、例えば、種々の報知等が３つの異なる優先度のグループに分けられて設定されていてもよい。例えば、最も優先度の高い「優先度１」の報知としては、上部ユニット誤装着エラー報知、上装飾部未装着エラー報知、上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知があるとしてもよい。また、次に優先度の高い「優先度２」の報知としては、電源復旧報知、ＲＡＭクリア報知、設定変更報知、設定確認報知があるとしてもよい。そして、最も優先度の低い「優先度３」の報知としては、上部ユニット未装着エラー報知、扉開放エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知、スイッチ接続エラー報知、振動エラー報知、異常入賞報知、排出エラー報知、皿満杯エラー報知があるとしてもよい。このような優先度において、例えば、種々の報知が重複して実行される場合、枠ランプ／盤ランプにおいては、優先度の高い報知の態様で即時実行するようにしてもよい。また、このような優先度において、例えば、優先度が同じ報知が重複して実行される場合、枠ランプ／盤ランプにおいては、先に実行されている報知の態様で優先して実行するようにしてもよい。さらに、例えば、優先度の異なる報知が重

複して実行される場合であって、優先度の高い報知が終了したときに、優先度の低い報知の実行時間中であれば、枠ランプ／盤ランプにおいては、新たに、その優先度の低い報知を開始するようにしてもよい。さらに、この優先度において、上述した報知以外に、種々の事象に対応する報知が含まれていてもよく、例えば、上部ユニット１８０や上部役物ユニット１５４や下部役物ユニット１５６や役物機構部１５８における作動エラーに関する報知が「優先度８」として設定されていてもよい。このような優先度で種々の報知等が出力されると、遊技の進行等に支障があるような重要なエラー等に関する報知が優先されるため、遊技機の管理者等は、重要なエラー等の発生をより的確に把握することができる。

【０２３０】

図１５－１０（Ｂ）に示すように、種々の報知等での音声出力装置３３１における出力の優先度としては、例えば、種々の報知等が各々異なる優先度となるように設定されていてもよい。例えば、最も優先度の高い「優先度１」の報知としては、ＲＡＭクリア報知であり、次に優先度の高い「優先度２」の報知としては、電源復旧報知であり、次に優先度の高い「優先度３」の報知としては、上部ユニット誤装着エラー報知であり、次に優先度の高い「優先度４」の報知としては、異常入賞報知であるように設定されていてもよい。また、次に優先度の高い「優先度５」の報知としては、磁気エラー報知であり、次に優先度の高い「優先度６」の報知としては、排出エラー報知であり、次に優先度の高い「優先度７」の報知としては、扉開放エラー報知であり、次に優先度の高い「優先度８」の報知としては、スイッチ接続エラー報知であるように設定されていてもよい。このような優先度において、例えば、種々の報知が重複して実行される場合、音声出力装置３３１においては、優先度の高い報知の態様で即時実行するようにしてもよい。また、このような優先度において、例えば、同じ報知が重複して実行される場合、音声出力装置３３１においては、先に実行されている報知の途中にて、新たに当該報知を即時実行するようにしてもよい。さらに、例えば、優先度の異なる報知が重複して実行される場合であって、優先度の高い報知が終了したときに、優先度の低い報知の実行時間中であれば、音声出力装置３３１においては、新たに、その優先度の低い報知を開始するようにしてもよい。なお、優先度の高い報知での音声出力装置３３１における出力の終了後に、当該優先度の高い報知での表示装置１３１における出力が継続している場合は、新たな報知での音声出力装置３３１における出力は開始しないようにしてもよい。また、音声出力装置３３１での出力の後は、新たな所定のコマンドで復旧するか、当該報知の前の状態に復旧するようにしてもよい。さらに、この優先度において、上述した報知以外に、種々の事象に対応する報知が含まれていてもよく、例えば、上部ユニット１８０や上部役物ユニット１５４や下部役物ユニット１５６や役物機構部１５８における作動エラーに関する報知が「優先度８」として設定されていてもよい。このような優先度で種々の報知等が出力されると、遊技の進行等に支障があるような重要なエラー等に関する報知が優先されるため、遊技機の管理者等は、重要なエラー等の発生をより的確に把握することができる。

【０２３１】

［種々の報知等のメイン表示装置における出力の態様の説明］

図１５－１１を参照して、ここで、上述した種々の報知および装着エラー報知のメイン表示装置１３１における出力の態様について、一例を説明する。図１５－１１は、種々の報知等のメイン表示装置１３１における出力の態様について説明する図であり、（Ａ）は種々の報知でのメイン表示装置１３１における出力の態様を説明する図であり、（Ｂ）は装着エラー報知でのメイン表示装置１３１における出力の態様を説明する図である。

【０２３２】

図１５－１１（Ａ）に示すように、例えば、種々の報知でメイン表示装置１３１に表示される文字等から構成される各表示は、報知が重複した場合であっても、各々で重ならない位置に出力されるようにしてもよい。また、これらの表示は、メイン表示装置１３１に表示される装飾図柄等の種々の図柄の全てを覆わないように出力されるようにしてもよい。さらに、これらの表示は、メイン表示装置１３１に表示される種々の画像を視認可能であるように、２５％の透過度で出力されるようにしてもよい。具体的には、最も上部に扉

開放エラー報知で出力される扉開放表示２０８４ｘ、その下に磁気エラー報知で出力される磁気エラー表示２０８５ａｘ、その下に電波エラー報知で出力される電波エラー表示２０８５ｂｘ、その下にスイッチ接続エラー報知で出力されるスイッチエラー表示２０８６ｘ、その下に振動エラー報知で出力される振動エラー表示２０８７ａｘ、その下に異常入賞報知で出力される異常入賞表示２０８７ｂｘ、その下に排出エラー報知で出力される排出エラー表示２０８７ｃｘ、その下に皿満杯エラー報知で出力される皿満杯表示２０８８ｘ、が設けられるようにしてもよい。なお、これらの表示は、メイン表示装置１３１に出力されるようにしたが、第１サイド表示装置１３２または第２サイド表示装置１３３に出力されるようにしてもよい。また、複数の報知を実行する場合、これらの表示は、上述の種々の報知の優先度に応じて報知するようにしてもよい。

【０２３３】

図１５－１１（Ｂ）に示すように、例えば、種々の装着エラー報知でメイン表示装置１３１に表示される種々の装着エラー表示は、報知が重複した場合であっても、各々で重ならない位置に出力されるようにしてもよい。また、これらの表示は、メイン表示装置１３１に表示される装飾図柄等の種々の図柄の全てを覆わないように出力されるようにしてもよい。さらに、これらの表示は、メイン表示装置１３１に表示される種々の画像を視認可能であるように、２５％の透過度で出力されるようにしてもよい。具体的には、最も上部に上装飾部未装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０２０ａｘ、その下に上装飾部誤装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０２０ｂｘ、その下に下装飾部未装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０３０ａｘ、その下に下装飾部誤装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０３０ｂｘ、その下に上部ユニット未装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０５０ａｘ、その下に上部ユニット誤装着エラー報知で出力される装着エラー表示２０５０ｂｘ、が設けられるようにしてもよい。なお、これらの表示は、メイン表示装置１３１に出力されるようにしたが、第１サイド表示装置１３２または第２サイド表示装置１３３に出力されるようにしてもよい。また、複数の報知を実行する場合、これらの表示は、上述の種々の報知の優先度に応じて報知するようにしてもよい。

【０２３４】

また、装飾エラー報知または種々のエラー報知の実行中に、他のエラーが発生した場合、装飾エラー報知等を実行する複数の報知手段（メイン表示装置１３１等）のうち、所定の報知手段では他のエラーに対応するエラー報知の態様で並行して実行可能であり、特定の報知手段では他のエラーに対応するエラー報知より装飾エラー報知等を優先して実行可能であるとしてもよい。

なお、上述では、当該所定の報知手段での装飾エラー報知と、当該特定の報知手段での第２異常報知と、を並行して実行する場合を説明したが、不正に対する危険度が高い不正を検知した場合には、不正前に表示していた装飾図柄、小図柄、数字保留、音量調整画像等を非表示状態とし、全画面で不正に対するエラー報知を優先的に報知するようにしてもよい。また、磁気エラー報知または電波エラー報知の実行中もメイン表示装置１３１における装飾図柄、背景演出、数字保留、音量調整画像などを表示するとともに、メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、枠ランプ、盤ランプでの上述のような態様の磁気エラー報知または電波エラー報知を実行するようにしてもよい。

【０２３５】

［第２実施形態の遊技機２００の説明］

図１６－１～図１６－７を参照して、次に、本発明の第２実施形態である遊技機２００の構成について説明する。図１６－１は、第２実施形態の遊技機２００の正面図である。図１６－２は、遊技機２００の構成を示す遊技機２００を分解した斜視図である。図１６－３は、遊技機２００の機能ブロックを表す図である。図１６－４は、遊技機２００における管理システムの全体の概要図である。図１６－５は、外枠２１６０に対してガラス枠２１５０が開いた状態を示す遊技機２００の斜視図である。図１６－６は、遊技機２００の裏面図であり、（Ａ）は裏カバー２６００が取付けられている状態の図であり、（Ｂ）

は裏カバー２６００が取り外された状態の図である。図１６－７は、装飾ユニット２１８０の概略図であり、（Ａ）は装飾ユニット２１８０の斜視図であり、（Ｂ）は装飾ユニット２１８０が取り外された状態を示す概略図である。

【０２３６】

遊技機２００は、所謂、管理遊技機と定義されるものであって、遊技機枠と遊技盤とで構成され、機械単体内で一定数の遊技球を循環させ、遊技に用いる遊技球等を遊技者に直接払い出すことを不用とした遊技機である。従来のＩＣカードユニットと同様の機能に、遊技機２００に対する不正監視機能や遊技の出玉情報を遊技者に分かり易く表示する機能を追加した管理遊技機専用のＩＣカードユニット（以下、専用ユニット２３００という。）に接続することで遊技が可能になるものである。なお、遊技球の玉貸及び返却スイッチは、専用ユニット２３００に設けられている。以下の遊技機２００の説明において、第１実施形態の遊技機１００と同様の構成のものについては、詳細な説明を省略する。

【０２３７】

図１６－１および図１６－２に示すように、遊技機２００は、遊技盤２１０２、遊技機枠である外枠２１６０と裏機構部２１７０と前飾り２１２０が設けられたガラス枠２１５０、操作部２１３０、ガラス部材２１５１で構成されている。遊技盤２１０２は、遊技領域が形成されており、図示しない種々の可動役物や始動装置や入賞装置や遊技盤演出用ＬＥＤやメイン液晶表示器２３２７等が設けられており、裏機構部２１７０に対して着脱可能に取付けられている。裏機構部２１７０は、遊技機枠の内枠に相当する枠に形成されているものであり、後述する発射機構２１９０や遊技球循環機構２３８０や接続端子板２３７０や枠制御基板２３４０や電源ユニット２３６０や球磨き機構２３８５や鉄球検出機構２６５０等が設けられている。ガラス枠２１５０は、前飾り２１２０やスピーカ２１３２，２１３３や後述する装飾ユニット２１８０が設けられている。操作部２１３０は、後述する計数スイッチ２１３６や遊技球数表示装置２１２５や枠用音声報知装置２１３１やハンドル２１０３や演出スイッチユニット２１３５が設けられている。ガラス部材２１５１は、無色、透明であり、遊技盤２１０２の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤２１０２上の遊技球の位置を確認することができるように構成されている。

【０２３８】

図１６－３に示すように、遊技機２００は、第１実施形態の遊技機１００と同様の構成である主制御基板２３１０、演出制御基板２３２０、発射制御基板２３５０、および電源ユニット２３６０を備えている。また、遊技機２００は、図示しない枠制御ＣＰＵ、枠制御ＲＯＭ、枠制御ＲＡＭを含むワンチップマイコンを有する枠制御基板２３４０を備えている。さらに、枠制御基板２３４０は、制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。この入力ポートには、第１実施形態の遊技機１００と同様の種々の検出スイッチ、後述する計数スイッチ２１３６、遊技球循環機構２３８０、接続端子板２３７０、球磨き機構２３８５、主制御基板２３１０、および発射制御基板２３５０が接続されている。また、制御用の出力ポートには、後述する計数スイッチ２１３６、遊技球数表示装置２１２５、枠用音声報知装置２１３１、遊技球循環機構２３８０、接続端子板２３７０、球磨き機構２３８５、主制御基板２３１０、および発射制御基板２３５０が接続されている。なお、接続端子板２３７０は、枠制御基板２３４０において生成された種々の情報信号を後述する専用ユニット２３００に出力するための基板である。そして、主制御基板２３１０の出力ポートには、枠制御基板２３４０、演出制御基板２３２０、および図示しない図柄表示器の制御用のメイン表示・入賞表示基板２３１５が接続されている。演出制御基板２３２０の出力ポートには、前飾り２１２０に設けられた複数のＬＥＤの制御用の枠演出用ＬＥＤ基板２３２２、遊技盤２１０２に設けられた図示しない可動役物やＬＥＤ等の制御用の遊技盤演出用基板２３２５、メイン液晶表示器２３２７等が接続されている。発射制御基板２３５０の出力ポートには、後述する発射装置の制御用の発射調整基板２３５５が接続されている。

【０２３９】

性能表示モニタ２３４５は、枠制御基板２３４０に実装されている７セグＬＥＤで構成

されており、性能データ（分間獲得遊技球数（ベース値）、役物比率、連続役物比率等）、遊技球数（獲得遊技球数）、発生している遊技機２００のエラーコード等を表示するものである。なお、性能データとは、主制御基板２３１０上のメインＣＰＵからの情報を基に、枠制御基板２３４０上の枠制御ＣＰＵが演算することによって得られるデータである。また、遊技球数（獲得遊技球数）とは、メインＣＰＵにてカウントされることによって得られる情報であって、枠制御ＣＰＵがメインＣＰＵから当該情報を受信することで性能表示モニタ２３４５に表示可能となる情報である。

【０２４０】

なお、遊技機２００は、第１実施形態の遊技機１００と同様の遊技機であるが、遊技機１００のような上皿１２８（図１を参照。）が設けられておらず、遊技者が直接遊技球に触れることができないようになっている。専用ユニット２３００から貸し出された玉数、発射球数及び獲得遊技球数等は、枠制御基板２３４０のＣＰＵで電磁的に記録して管理され、遊技球数表示装置２１２５で表示される。遊技終了時は、計数スイッチ２１３６を押下することで、遊技機２００で管理されていた遊技球数を専用ユニット２３００へ送信し、その管理を移管する。なお、遊技球は、非磁性体のものを使用する。遊技機２００単体で発射に必要な最小数の遊技球を本体内で循環させ、循環途中には、発射機構２１９０、球磨き機構２３８５、および遊技球循環機構２３８０が設けられている。発射機構２１９０は、第１実施形態の遊技機１００と同様の発射性能を有しているものの、遊技盤２１０２の左上に配置されるように裏機構部２１７０に設けられている。球磨き機構２３８５は、遊技球の汚れを落とす為の研磨布がカセット内に収納されており、このカセットは一定期間毎に交換されるものである。遊技機２００においては、性能情報、遊技機設置情報および不正監視情報が専用ユニット２３００へ送信され、専用ユニット２３００から後述する遊技機情報センタ２４５０へ送信されることとなる。なお、ホールコンピュータ２４０２へ出力される情報は、専用ユニット２３００から出力され、電源は商用電源（１００Ｖ）が使用される。遊技機２００と専用ユニット２３００は、遊技球数等を通信する為の専用ユニットケーブルにより接続され、枠制御基板－専用ユニット間インターフェース（以下、「専用ＰＩＦ」という。）規約に従って通信する。

【０２４１】

図１６－４に示すように、遊技機２００における管理システムは、営業所２４００、データセンタ２４２０、遊技機情報センタ２４５０において、相互に種々のデータを送受信して管理するシステムである。営業所２４００は、複数の遊技機２００と専用ユニット２３００とを有するとともに、これら複数の遊技機２００等を管理するためのホールコンピュータ２４０２、および管理コンピュータ２４０５を備えている。専用ユニット２３００は、遊技機２００から受信した遊技機情報の内、性能情報など秘匿情報を遊技機情報センタ２４５０へ送信するためのＳＣ基板がユニット制御部に組み込まれており、ＳＣ基板と遊技機情報センタ２４５０との間は暗号化通信を行い、通信の途中で復号する事はできないようになっている。なお、第１実施形態の遊技機１００における遊技情報出力端子板３０９（図３を参照。）から出力していた種々の情報は、専用ユニット２３００が専用ＰＩＦを介して受信し、専用ユニット２３００からホールコンピュータ２４０２へ出力するようになっており、遊技機２００からの種々の遊技機情報を受信して計数管理を行うとともに、遊技球の監視を行っている。管理コンピュータ２４０５は、営業所２４００内に設置され、営業所２４００の外部のデータセンタ２４２０と接続されており、ＳＣ基板から送信される暗号化された秘匿情報を受信し、データセンタ２４２０へ送信するものである。データセンタ２４２０は、ＳＣ基板から送信される暗号化された秘匿情報に何ら手を加える事無く、遊技機情報センタ２４５０へ送信するようになっている。

【０２４２】

遊技機情報センタ２４５０は、営業所２４００の外部で種々の情報を一元的に管理する情報センタであり、機歴サーバ２４５２、不正監視サーバ２４５３、性能情報サーバ２４５５、遊技者情報サーバ２４５７等を備えている。機歴サーバ２４５２は、営業所２４００に設置された遊技機２００や中古移動で営業所２４００に再設置された遊技機２００の

移動履歴に関する情報を管理するためのサーバである。このように移動履歴に関する情報が、当該遊技機２００が最終的に廃棄されるまで把握（監視）されることで、正規の流通ルートとは異なる経路を経て設置される遊技機２００の検知や最終所有者を特定することによる不法投棄の抑制につながるものである。具体的に、新規設置時において、まず、遊技機製造業者は製造にあたり制御チップ供給会社に主基板のチップの購入を依頼し、次に、制御チップ供給会社は遊技機製造業者へ販売した各制御チップの製造情報（チップＩＤ番号等）を機歴サーバ２４５２に登録し、次に、遊技機製造業者は遊技機出荷時に遊技盤及び枠の製造番号、各制御チップの製造情報（チップＩＤ番号等）、納品先の営業所情報等の出荷情報を登録し、そして、製造業者から出荷された遊技機２００が、営業所２４００に設置され、遊技機２００に電源が入ると専用ユニット２３００を介して主及び枠制御チップのチップＩＤ番号を自動的に機歴サーバ２４５２へ送信し、遊技機２００の設置確認と設置期間等を管理することとなる。また、中古移動時において、設置確認されていた遊技機２００が撤去されると、専用ユニット２３００は機歴サーバ２４５２へ通信断のエラー報知を行い、中古移動後であって新たな営業所に設置されると上述と同様に機歴サーバ２４５２にチップＩＤ番号等が送信されるとともに、移動した営業所名も更新されることとなり、中古移動されたことが確認できるようになる。さらに、撤去もしくは廃棄時において、営業所２４００から撤去された遊技機２００が処理会社にて廃棄処理が行われると、遊技機製造業者は廃棄情報を機歴サーバ２４５２に登録する。なお、営業所２４００から撤去された遊技機のチップＩＤ番号が一定期間過ぎても機歴サーバ２４５２に送信されない場合、営業所２４００が倉庫へ保管したか、遊技機製造業者へ連絡する手段を持たない処理会社が廃棄したか、どちらかと判断されて、廃棄か否かの確認は設置されていた最終営業所２４００に確認することで倉庫保管か廃棄か確認することが可能である。

【０２４３】

不正監視サーバ２４５３は、遊技機２００の性能情報、遊技者情報、不正監視情報、設置情報等の情報を受信するためのサーバであり、また、遊技機情報センタ２４５０と専用ユニット２３００の暗号化通信を実現するための通信鍵の生成や受信した情報の復号化を行うものである。さらに、不正監視情報を判定して営業所２４００内の専用ユニット２３００を介して、ホールコンピュータ２４０２を含む周辺設備に通知することも可能である。性能情報サーバ２４５５は、営業所２４００に設置された各遊技機２００の性能情報を一元管理するサーバである。遊技者情報サーバ２４５７は、依存対策に係る自己及び家族からの申告書をもとに、当該申告書に記載された申告項目の情報を全国の営業所に設置してある各遊技機２００から収集し管理するためのサーバであり、遊技者が申告限度（消費金額、遊技回数、遊技時間等）に達した場合に遊技制限を行うことを目的とするものである。具体的に、全国の営業所に設置された各専用ユニット２３００から消費金額、遊技回数、遊技時間、会員カードＩＤ番号等の遊技者情報を受信して集計し、第三者機関が収集された情報をもとに、申告者が入店して遊技する際に申告限度を超えているか否かを認識可能となり、全国の営業所にて遊技制限の実施を可能とするものである。

【０２４４】

図１６－５および図１６－６に示すように、発射装置は、１分間に１００個未満の遊技球を発射装置内にある発射ソレノイドの駆動によって１球ずつ発射する装置であって、発射機構２１９０とハンドル２１０３等により構成されており、タッチ検出機能、発射停止機能、発射強弱調整機能、打出し強度調整機能等を有する。また、ハンドル２１０３は、図示しない発射停止ボタン、発射停止スイッチ、ハンドルレバー、タッチセンサ、ハンドルボリューム及びリングにより構成されており、発射機構２１９０は、図示しない弁、発射ソレノイド、発射台及び杵により構成されている。なお、遊技者が直接操作する場合のほかでは、遊技球を発射することができないようにされている。タッチ検出機能とは、タッチセンサにより、遊技者がハンドル２１０３を触っているかの検出を行う機能である。発射停止機能とは、タッチ状態を検出していないとき、発射停止スイッチが押下されているとき、遊技球数表示装置２１２５が計数中のとき、遊技球数が「０」になっているとき、主制御基板２３１０から発射停止信号が出力されているとき、専用ユニット２３００の

専用ユニット用電源から生成される接続信号が出力されていないとき、発射停止になるエラーを検出しているとき、に遊技球の発射を停止する機能である。発射強弱調整機能とは、ハンドル２１０３が操作されることによってハンドル２１０３内部に設けられたハンドルボリュームの強度を調整し、遊技球を遊技盤面の任意の位置への発射を行う機能である。打出し強度調整機能とは、発射調整基板２３５５に搭載されている可変抵抗を調整することによってハンドルレバーが原点位置状態にある時の発射強度電圧を調整する機能である。具体的に、遊技者によってハンドル２１０３が操作されると発射ソレノイドの作動、停止及び発射強度を変化させることができ、発射停止ボタンが操作されると遊技球を一発ずつ発射することができる。例えば、遊技者がハンドル２１０３のリングに触れている状態では、リングに接続されているタッチセンサが検知信号を発射制御基板２３５５に出力し、発射制御基板２３５５がこの信号を検知すると発射ソレノイドへの通電が可能になる。なお、遊技者がハンドル２１０３のリングに触れていない場合は、ハンドル２１０３の各状態に係わらず、発射ソレノイドへの通電は不可となる。そして、遊技者がハンドルレバーを回す前は、ハンドルレバーにより、発射停止ボタンが押され、発射停止スイッチが押下されており、遊技者がハンドルレバーを回すと、発射停止スイッチの押下が解除されて、ハンドルボリュームの検出電圧が変化し、回した角度に応じて、発射ソレノイドへの通電電流の強弱が変化する。その結果、遊技球の飛距離が変化し、遊技者は遊技盤上の任意の位置に遊技球を発射することができる。そしてまた、タッチセンサが遊技者の操作を検出し、ハンドルボリュームが時計回りに回されており、発射停止スイッチが開放状態となっている場合は、発射ソレノイドへの通電が可能になる。なお、遊技者が遊技中に発射停止ボタンを押下するとハンドル２１０３の各状態に係わらず、発射ソレノイドへの通電は不可となり、遊技者が発射停止ボタンを押すことをやめ、発射停止スイッチが開放状態となった場合は、発射ソレノイドへの通電が可能になる。発射機構２１９０は、主制御基板２３１０による発射許可信号と、遊技者の直接操作に伴うハンドル２１０３の各状態により、発射ソレノイドへの通電が可能となった場合、遊技球を遊技盤に発射することができる。また、発射ソレノイドが作動すると連動する減算基準信号が発射制御基板２３５５から枠制御基板２３４０に出力される。なお、減算基準信号は、減算機構にある減算ソレノイドを通電する基準となるものである。発射ソレノイドを駆動させると、杵が作動して発射台に停止している遊技球が発射され、発射された遊技球は、弁を通過して遊技盤上に発射されることとなる。なお、弁は、遊技球が通過後に定位置に戻るようになっている。

【０２４５】

図１６－５に示すように、遊技球数表示装置２１２５は、遊技者が容易に表示内容を確認できる構造であって、加減算した遊技球数とエラーコードを表示するものであり、遊技球数表示器と発射機構の裏面に搭載された減算機構及び計数スイッチによって構成されている装置である。また、減算機構は減算ソレノイド、減算機構入口センサ、減算機構出口センサ及び可動片により構成されており、計数スイッチはＬＥＤ表示部、フォトセンサ検出部により構成されており、遊技球数表示器はＬＥＤ表示部により構成されている。さらに、遊技球数表示装置２１２５は、加算機能、減算機能、遊技球数表示機能、エラー表示機能、といった機能を有する。加算機能とは、専用ユニット２３００から貸出通知を受信すると、受信した貸出球数を加算したり、主制御基板２３１０から獲得遊技球数を受信すると、受信した獲得遊技球数を加算したりする機能である。減算機能とは、計数スイッチが押下されると、専用ユニット２３００に送信した計数球数を減算したり、減算ソレノイドを動作させて遊技球を発射台に送り出すとき、減算機構に設けられた減算機構入口センサにより遊技球数を１減算したりする機能である。遊技球数表示機能とは、加算機能と減算機能にて加減算した遊技球数を表示する機能であり、エラー表示機能とは、エラーが発生した場合は、遊技球数とエラーコードを交互に表示する機能である。具体的に、減算機構は、減算基準信号を基準として、減算ソレノイドを通電し可動片を動かすことにより、電磁的方法によって記録された遊技球を実球に変換し、発射機構へ送り出し、遊技球が減算機構入口センサを通過すると遊技球数を減算し、遊技球数表示器に表示する。例えば、減算機構入口センサに遊技球が有り、減算機構出口センサに遊技球が無く、かつ遊技球数

が有る場合は、減算基準信号を出力後に減算ソレノイドを通電する。減算ソレノイドが通電されると、可動片が作動することで遊技球を１球可動片内に移動させ、可動片内に入った遊技球は可動片が作動することによって、発射機構の発射台に送り出されます。また、減算ソレノイドが通電され、遊技球が可動片に移動する際に減算機構入口センサは１球の遊技球の通過を検知する。そして、遊技球数表示装置２１２５は、減算機構入口センサで遊技球の通過を検知することにより、遊技球数を１球減算し、遊技球数表示器に表示させる。さらに、減算ソレノイドへの通電が停止すると、発射機構２１９０に送り出された遊技球は減算機構出口センサにて検知されることとなる。また、計数スイッチは、専用ユニット接続確認用の計数が供給されると、フォトセンサ検出部とＬＥＤ表示部が動作可能状態になる。フォトセンサ検出部とＬＥＤ表示部が動作可能状態かつ、遊技球数が「０」ではない場合、計数可能な状態になり、ＬＥＤ表示部は計数可の表示になる。このように計数可能な状態のときに、計数スイッチが押下され、フォトセンサ検出部により遮蔽を検出すると、枠制御基板が計数球通知にて送信する計数球数を遊技球数から減算し、遊技球数表示器に表示させることとなる。なお、計数スイッチ押下中は、ＬＥＤ表示部に計数中である旨が表示される。そして、遊技球数表示器は、加減算した遊技球数を表示し、エラーが発生しているときは、遊技球数とエラーコードを交互に表示するようになっている。

【０２４６】

図１６－６（Ｂ）に示すように、電源ユニット２３６０は、裏機構部２１７０の下部に設けられており、ＡＣ１００Ｖ入力部、ＡＣＤＣコンバータ部、メイン系電源生成部、サブ系電源生成部、過負荷出力遮断部、ＤＣ出力部で構成されており、メイン系電源生成機能、サブ系電源生成機能、表示機能、スイッチ機能といった機能を有するものである。メイン系電源生成機能とは、ＡＣ１００Ｖからメイン系電源を生成し、枠制御基板２３４０を経由して主制御基板２３１０へ供給する機能である。なお、遊技機枠に使用するＤＣ２４Ｖについては、枠制御基板２３４０内で生成し、枠制御基板２３４０から供給される。サブ系電源生成機能とは、ＡＣ１００Ｖからサブ電源系統を生成し、電源ユニット２３６０から遊技盤に供給する機能である。なお、前飾り２１２０や操作部２１３０で使用される電力は遊技盤２１０２を経由して供給される。表示機能とは、メイン系電源とサブ系電源の各々に、ＬＥＤを搭載して電源の供給状態を表示する機能である。スイッチ機能とは、搭載されているメインスイッチによってＡＣ１００Ｖの供給、遮断の切換を行う機能である。具体的に、ＡＣ１００Ｖ入力部は、入力されるＡＣ１００Ｖを、メインスイッチ、ヒューズ、ラインフィルタ、突入電流保護を経て、ＡＣＤＣコンバータ部に供給する。なお、メインスイッチは電源遮断、ヒューズは短絡保護、ラインフィルタはノイズ除去を目的として使用しており、ＡＣ１００ＶのＦＧにはノイズ除去用のノイズフィルタを使用している。突入電流保護としてリレー、サージや過電圧保護としてバリスタ及びスパークキラーも使用している。ＡＣＤＣコンバータ部は、絶縁トランスを使用したＬＬＣ共振コンバータによるスイッチング方式を採用しており、ＡＣ１００Ｖ入力部から供給されるＡＣ電圧に対して、ダイオードブリッジとコンデンサにより整流・平滑を行い、１次側のＤＣ電圧を生成する。生成されたＤＣ電圧は、スイッチング電源制御ＩＣとＦＥＴによりチョッピングされ、絶縁トランスを介して２次側に方形波電圧として出力される。２次側に出力した方形波電圧に対して、整流ダイオードとコンデンサにより整流・平滑を行い、３６Ｖ電源を生成する。なお、電源動作を安定させるためのＦＢ回路、力率を上げるための効率改善回路が設けられている。メイン系電源生成部は、ＡＣＤＣコンバータ部で生成したＤＣ３６Ｖから生成し、各電源系統の過電流保護機能を搭載している。また、種々の電力をＤＣＤＣコンバータやスイッチングレギュレータにて生成したり、ヒューズを経由して供給したりする。サブ系電源生成部は、サブ系電源について、メイン系電源同様にＡＣＤＣコンバータ部で生成した電力から生成し、各電源系統の過電流保護機能を搭載している。また、種々の電力をＤＣＤＣコンバータにて生成したり、ヒューズとＦＥＴスイッチとを経由して供給したりする。過負荷出力遮断部は、ＡＣＤＣコンバータ部で生成した電力の電流値を検出することにより、電源ユニットの総出力を所定値で制限している。総出力が所定値を一定時間超えると、サブ系電源の出力を停止するものの、メイン系電源につい

ては停止せずに出力を継続するようになっている。ＤＣ出力部は、メイン系電源とサブ系電源との各々に、搭載されているＬＥＤにて電源の供給状態を表示し、各電源系統の過電圧保護機能を搭載している。

【０２４７】

主制御基板２３１０は、遊技機枠の開放状態検出機能、発射停止機能、不正検出機能、バックアップ機能等を有している。遊技機枠の開放状態検出機能とは、ガラス枠開放スイッチ及び裏機構部開放スイッチにより、遊技機枠のガラス枠２１５０及び裏機構部２１７０の開放状態を検出する機能である。発射停止機能とは、発射を停止する場合、枠制御基板２３４０に発射停止信号を出力する機能であり、不正検出機能とは、所定の不正を検出すると、枠制御基板２３４０にシリアル信号（コマンド形式）を出力する機能である。また、バックアップ機能とは、枠制御基板２３４０内のバックアップ回路より出力される電断検出信号を検出すると、遊技状態をＲＡＭに記憶する機能であり、大当り状態（ラウンド回数も含む）、高確率・時短状態、保留メモリ（特別図柄、普通図柄）の乱数値、普通電動役物、第１種特別電動役物、エラー状態等をバックアップする機能である。なお、復旧処理は、電源投入時に枠制御基板２３４０に搭載されているＲＡＭクリアスイッチの押下状態に応じて実行される。

【０２４８】

また、主制御基板２３１０は、図示しないメインＲＡＭに、獲得出玉相当情報を記憶するための記憶領域である獲得出玉相当情報記憶領域を備えている。獲得出玉相当情報とは、大当たり遊技状態時における大入賞装置等への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を表す。獲得出玉相当情報記憶領域に記憶される獲得出玉相当情報が表す数（獲得出玉相当数とも呼ぶ）は、例えば、大入賞装置に１つの遊技球が入ると、賞球数（例えば、１５）ずつ加算される。すなわち、獲得出玉相当情報が表す数は、大当たり遊技状態時において、大入賞装置に入った遊技球の数に、賞球数を乗じた値となる。なお、獲得出玉相当情報記憶領域に記憶される獲得出玉相当情報は、時短遊技状態が終了した場合に、メインＣＰＵによってリセット（消去）される。したがって、この獲得出玉相当情報が表す数は、初大当たり時における大当たり遊技状態に払い出された遊技球数と、初大当たり後の時短遊技状態が終了する前に再度大当たり遊技状態に移行した場合に払い出された遊技球数との和である。すなわち、時短遊技状態が継続している間の獲得出玉相当数は、大当たり遊技状態に移行する度に、当該大当たり遊技状態で払い出された遊技球数分加算されていく。

【０２４９】

演出制御基板２３２０は、図示しないサブＲＡＭに、獲得出玉相当情報記憶処理を実行することで獲得出玉相当情報を記憶するための記憶領域である獲得出玉相当情報記憶領域を備えている。具体的に、獲得出玉相当情報記憶処理として、主制御基板２３１０からの獲得出玉相当情報コマンドを受信した場合に、当該コマンドが表す獲得出玉相当情報を記憶する処理を実行する。なお、獲得出玉相当情報は、獲得出玉相当情報コマンドが送信されてくるたびに上書き保存される情報である。

【０２５０】

図１６－６（Ａ）に示すように、枠制御基板２３４０は、裏機構部２１７０の下部に裏カバー２６００に覆われた状態で設けられた遊技球数の制御を行うものであり、主制御基板２３１０との通信機能、専用ユニット２３００との通信機能、発射許可信号の生成、電源生成機能、バックアップ機能、エラー検知機能等を有するものである。主制御基板２３１０との通信機能とは、主制御基板２３１０との通信機能により、獲得遊技球数、遊技機設置情報、ホールコン情報及び不正監視情報を枠制御ＣＰＵで受信し、発射停止信号はＣＰＵを介さず受信する機能である。なお、各情報の受領結果を枠制御ＣＰＵから送信するようになっている。専用ユニット２３００との通信機能とは、専用ユニット２３００との通信機能により、貸出通知を枠制御ＣＰＵで受信し、専用ユニットのＶＬ（専用ユニット用電源）から生成される接続信号はＣＰＵを介さず受信する機能である。なお、計数通知、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン情報、不正監視情報及び貸出受領結果を

枠制御ＣＰＵから送信するようになっている。発射許可信号の生成とは、主制御基板２３１０からの発射停止信号が解除されていること、専用ユニットのＶＬ（専用ユニット用電源）から生成される接続信号が出力されていること及び発射停止になる遊技機２００のエラーが無いことにより、発射許可信号を生成し、発射制御基板２３５０に出力する機能である。電源生成機能とは、電源ユニット２３６０から供給されている電力を枠制御基板２３４０に搭載しているコンデンサに蓄電して、主制御基板２３１０及び枠制御基板２３４０用のバックアップ電源として使用する機能である。また、電源ユニット２３６０から供給された電力より、遊技機枠のみが使用する電力を生成するようにもなっている。バックアップ機能とは、バックアップ回路により、電源ユニット２３６０から供給されている電力を監視し、電源の降下を検出すると、電源断検出信号を主制御基板２３１０に送信し、遊技状態をＲＡＭに記憶する機能である。なお、電源投入時に遊技球クリアスイッチと、ＲＡＭクリアスイッチの押下状態に応じて、復旧処理を行うようにもなっている。具体的には、遊技球クリアスイッチが押下時には、遊技球数情報を初期状態にし、非押下時には、ＲＡＭに記憶された情報により、遊技球数情報を電源が遮断される前の状態に戻す。また、ＲＡＭクリアスイッチが押下時には、遊技情報を初期状態にし、非押下時には、ＲＡＭに記憶された情報により、遊技情報を電源が遮断される前の状態に戻す。なお、枠制御基板２３４０においてバックアップされる項目としては、遊技球数情報、遊技情報、性能情報等がある。

【０２５１】

枠制御基板２３４０におけるエラー検知機能とは、各装置及び機構の状態により、所定のエラーを検知する機能であり、例えば、専用ユニット２３００と遊技機枠の未接続の検出である専用ＰＩＦケーブル断線エラー、専用ユニット２３００と遊技機枠間の通信無応答の検出である遊技機２００と専用ユニット２３００との通信無応答エラー、遊技盤２１０２と遊技機枠間の通信無応答または未接続の検出である遊技機内通信異常、減算機構入口センサが球詰りを検出している時または減算機構入口センサの故障の検出である減算機構入口センサ異常、研磨モータが回転しないことの検出である球磨き機構異常、揚上モータが回転しないことの検出である遊技球循環機構異常、排出球通路から球磨き機構２３８５間で球詰りの検出である排出球通路異常、入賞球通路から球磨き機構２３８５間で球詰りの検出である入賞球通路異常、球磨き機構２３８５内で球詰りの検出である球磨き機構部通路異常、遊技球循環機構２３８０内で球詰りの検出である遊技球循環機構通路異常、球磨き機構２３８５のカセット未装着の検出であるカセット未装着エラー、遊技球数が所定の球数（例えば、４００００）をオーバーした遊技球数オーバーエラー、循環球数過少の検出である循環球数過少エラー、循環球数過多の検出である循環球数過多エラー、種々のセンサ（入賞通路カウントセンサ，非入賞通路カウントセンサ，球通路球詰り監視センサ，研磨入口センサまたは揚上入口センサ）の異常の検出である遊技機枠の近接センサ異常等がある。不正検知機能とは、各装置及び機構の状態により所定の不正を検知する機能であり、例えば、ガラス枠２１５０の開放の検出であるガラス枠開放、裏機構部２１７０の開放の検出である裏機構部開放、遊技機枠で異常な電波の検出である不正電波検知、遊技球数クリアの検出である遊技球数クリア、主制御基板２３１０が検出した入賞球数と枠制御基板２３４０が検出した入賞球数の差が所定の球数（例えば、１００）以上となった入賞球数異常、発射球数と総戻り球数(入賞通路カウントセンサ＋非入賞通路カウントセンサ)の差が所定の球数（例えば、１００）以上となった入賞球数異常、所定の大きさ以下の球の検出である小球検知、鉄球の検出である鉄球検知等がある。また、エラー検知後や不正検知後の動作としては、枠用音声報知機構２１３１により異常概要を報知したり、遊技球数表示装置２１２５によりエラーコードを表示したり、減算機構を停止させることで遊技が出来ない状態になったり、スピーカにより異常内容を報知したり、ＬＣＤでエラーを表示したり、外部より異常が容易に分かるように電飾を点灯させたりすることができる。

【０２５２】

図１６－６（Ｂ）に示すように、球磨き機構２３８５は、裏機構部２１７０の下部に設

けられた遊技機２００内の遊技球を研磨する機構であり、枠制御基板２３４０により制御され、研磨布を搭載したカセットによって、遊技球を自動的に研磨するものである。また、球磨き機構２３８５は、図示しない研磨モータ、カセットモータ、カセット、球入口、球出口、カセットスイッチ、研磨モータセンサ、研磨入口センサ、研磨中継基板、可動片、球抜きレバー、排出通路及び球排出口により構成されている。さらに、球磨き機構２３８５は、球磨き機能、研磨モータ回転検出機能、カセット検出機能を有している。球磨き機能とは、研磨モータを駆動し、遊技球を研磨布に押し付けるように動かすことにより、遊技球の研磨を行う機能である。なお、研磨布は、カセットに搭載した構造で交換可能となっており、カセットモータを駆動して、一定周期で布を巻き取るように動かされる。研磨モータ回転検出機能とは、研磨モータセンサにより、研磨モータの回転を検出する機能である。カセット検出機能とは、カセットスイッチにより、研磨布を搭載したカセットの有無を検出する機能である。なお、球磨き機構２３８５は、遊技球の磨きと同時に自動に拭き取り部を巻き取る構造であり、寿命などにより交換が必要なカセットの交換が可能であり、枠制御基板２３４０によって、研磨布を搭載したカセットの検出が実行される。具体的に、球磨き機構２３８５は、球入口から遊技球が進入すると、研磨入口センサにより遊技球を検出し、研磨モータとカセットモータを駆動し、研磨モータセンサにより研磨モータの回転を検出する。また、押板がカセットスイッチを押すことにより、カセットが取り付けられていることを検出する。

【０２５３】

図１６－６（Ａ）、（Ｂ）に示すように、遊技球循環機構２３８０は、裏機構部２１７０の左側部に設けられ、遊技機２００において、揚上モータを駆動して、遊技球を発射機構２１９０に移動させることにより、遊技球の循環を行う機構である。また、遊技球循環機構２３８０は、図示しない球入口、揚上入口センサ、揚上モータ、スクリュー、揚上中継基板、揚上モータセンサ基板及び揚上出口センサにて構成されている。さらに、遊技球循環機構２３８０は、揚上モータを駆動して遊技球を発射機構に移動させる揚上機能と、揚上モータセンサにより揚上モータの回転を検出する揚上モータ回転検出機能と、を有する。具体的に、遊技球循環機構２３８０は、遊技球が球入口から進入し、揚上入口センサにより遊技球を検知すると、揚上モータを駆動させる。揚上モータが回転すると揚上モータセンサ基板は、ギヤのスリットによりモータの回転を検知する。そして、揚上モータが駆動すると、揚上モータに備えられたモータギヤが回転し、モータギヤが回転すると、連動してギヤが回転し、スクリューギヤが回転する。スクリューギヤにはスクリューが備えられ、スクリューギヤが回転すると、スクリューが回転し、遊技球はスクリューが回転することにより、遊技機２００の上部へ搬送され、搬送された後、発射機構２１９０に受け渡されることとなる。球入口から入った遊技球は整列し、揚上モータが駆動することにより回転する球送りカムが回転すると、遊技球は球送りカム内に取り込まれ搬送され、スクリューに受け渡される。

【０２５４】

外枠防犯機構は、図示しないが、遊技機２００と専用ユニット２３００などの隙間から異物を挿入されることを防ぐ機構であり、外枠内の右板、左板、右防犯板、左防犯板及び固定用ネジにて構成される。外枠防犯機構は、固定用ネジを緩めて右防犯板及び左防犯板を調整可能な範囲まで移動させた後に、固定用ネジを締めて右防犯板及び左防犯板を固定することによって設置されるものである。このとき、周辺環境と突き当たるか、右防犯板及び左防犯板の穴における移動範囲迄移動可能となっている。

【０２５５】

図１６－６（Ｂ）に示すように、鉄球検出機構２６５０は、裏機構部２１７０の下部に設けられており、図示しない球通路、球通路球詰り監視センサ、解除レバー及び磁石により構成され、磁石による球磨き機構への遊技球供給停止と、球通路球詰り監視センサにより鉄球を検出する機構である。なお、鉄球の検出に伴い、枠制御基板２３４０は、専用ユニット２３００へ不正監視情報を送信する。また、検出解除機能として、球磨き機構２３８５にある解除レバーの操作により、遊技球は磁石への吸着が解除され、鉄球の検出を解

除することも可能である。具体的に、鉄球検出機構２６５０は、遊技機２００内に鉄球が混入すると、解除レバー先端に装着されている磁石により鉄球を保持する。そして、球通路内の遊技球及び鉄球は通路内で滞留し、枠制御基板２３４０が球通路球詰り監視センサにて検出することとなる。なお、解除レバーを矢印解除方向に可動させることにより、磁石から鉄球が離れ球詰り状態は解除されることとなる。

【０２５６】

図１６－５に示すように、枠用音声報知機構２１３１は、操作部２１３０の下部に設けられ、枠制御基板２３４０が出力する枠用報知コマンドに応じて、音声報知を行う機構であり、枠用音声報知器のみで構成されているものである。具体的に、枠用音声報知機構２１３１は、枠制御基板２３４０が出力する枠用報知コマンドに応じて、遊技球をクリアしたこと、係員を呼ぶこと、計数をすること、等といった音声報知内容を繰返し報知する。ただし、計数が完了したことおよびカードの取忘れ注意のことについては、繰返しではなく、１回だけ報知する。

【０２５７】

扉開放検出機構は、図示しないが、遊技機２００の扉開放を検出する機構であり、ガラス枠開放スイッチ、板金、スイッチ押さえ及び裏機構部開放スイッチにより構成されている。また、扉開放検出機構は、ガラス枠開放スイッチによってガラス枠２１５０の開閉を検出するガラス枠開放検出機能と、裏機構部開放スイッチによって裏機構部２１７０の開閉を検出する裏機構部開放検出機能と、を有する機構である。なお、枠制御基板２３４０は、ガラス枠２１５０の開放検出または裏機構部２１７０の開放検出に伴って、専用ユニット２３００へ不正監視情報を送信するように構成されている。具体的に、扉開放検出機構は、ガラス枠２１５０が閉鎖状態で裏機構部２１７０のガラス枠開放スイッチがガラス枠２１５０の板金に押されて押下状態になり、ガラス枠２１５０が開放状態でガラス枠開放スイッチが非押下状態になることによって、ガラス枠開放スイッチで開放状態を検出することとなり、裏機構部２１７０が閉鎖状態で裏機構部２１７０の裏機構部開放スイッチが外枠２１６０のスイッチ押さえに押されて押下状態になり、裏機構部２１７０が開放状態で裏機構部開放スイッチが非押下状態になることによって、裏機構部開放スイッチで開放状態を検出することとなる。

【０２５８】

電波検出機構は、図示しないが、枠用電波センサにより異常な電波を検出する機構であり、異常な電波検出に伴い、枠制御基板２３４０によって専用ユニット２３００へ不正監視情報が送信されることとなる。

【０２５９】

球抜き機構は、図示しないが、遊技機２００内の遊技球を遊技機２００外に排出する機構であり、遊技球循環機構２３８０、発射装置、鉄球検出機構２６５０、球磨き機構２３８５及び枠制御基板２３４０に搭載されている球抜きスイッチによって構成されている。球抜き機構における球抜き機能とは、枠制御基板２３４０により発射許可信号が生成され、遊技球数が「０」の状態で、球抜きスイッチを押下しながら電源を投入すると、発射による球抜きが可能な状態になり、遊技球数が「０」以外の場合は、球抜き出来ないようになっている。なお、この機能の動作中は遊技機２００と専用ユニット２３００との通信を無効にするようにもなっている。具体的に、球抜き機構は、球抜きが可能な状態な場合、球磨き機構の球抜きレバーを排出方向にセットすると、排出通路を塞いでいた可動片が上部に移動し、排出通路が開放される。そして、排出通路が開放された状態にて、遊技球を発射させることにより、遊技球循環機構２３８０、発射装置、鉄球検出機構２６５０を循環した遊技球が、球磨き機構２３８５の排出口より排出されようになっている。

【０２６０】

図１６－５に示すように、演出スイッチユニット２１３５は、振動モータ、分銅、スプリング、演出ボタン、演出スイッチ、調整ボタン上、調整ボタン下、調整ボタン左、調整ボタン右、演出基板、演出スイッチ基板に搭載された調整スイッチ上、調整スイッチ下、調整スイッチ左及び調整スイッチ右により構成されており、遊技者の操作によって遊技機

２００の演出の選択及び決定を行ったり、演出制御基板２３２０からの信号によって演出ボタンを振動させたりするものである。また、演出スイッチユニット２１３５は、調整ボタン上、調整ボタン下、調整ボタン左及び調整ボタン右の操作によって演出の選択が行える演出の選択機能や、演出制御基板２３２０からの信号によって振動モータが駆動して演出ボタンを振動させる振動による演出機能や、演出ボタンの操作によって演出の決定が行える演出の決定機能、といった機能を有する。具体的に、調整スイッチでは、調整ボタン上が押下されると、調整ボタン上が可動して調整スイッチ上が押下され、押下をやめると調整スイッチ上の反力によって調整ボタン上は通常時の状態に戻る。また、調整ボタン下の押下に伴い調整スイッチ下が連動し、調整ボタン左の押下に伴い調整スイッチ左が連動し、調整ボタン右の押下に伴い調整スイッチ右が連動するような構造である。また、振動モータが回転すると、振動モータ軸に圧入された分銅が偏心し、演出ボタンが振動することとなる。さらに、演出ボタンが押下されると、演出ボタンに結合された遮光板が可動し、演出スイッチによって演出ボタンの押下が検出され、押下をやめると４ヶ所あるスプリングの反力によって通常状態に戻るようになっている。

【０２６１】

図１６－７（Ａ）、（Ｂ）に示すように、装飾ユニット２１８０は、ガラス枠２１５０の上部であって、前飾り２１２０の上部に設けられた上部ＬＥＤ２７２０を覆うように設けられた部材であり、遊技機２００の機種に特有な所定の装飾が施された半透明の部材が前面側に形成された部材である。このような装飾ユニット２１８０が設けられていると、覆われた上部ＬＥＤ２７２０を発光させることにより、遊技機２００の機種に特有な所定の装飾の部分が発光しているような発光演出が実行されることとなる。なお、詳細には図示しないが、装飾ユニット２１８０は、一部がガラス枠２１５０と外枠２１６０とに挟まれ、ガラス枠２１５０を所定の鍵にて開放させると着脱可能となる構成である。また、前飾り２１２０の上部ＬＥＤ２７２０の周囲には、検出物体に信号光を照射して検出物体からの反射光を受光して検出する６つの反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆが設けられている。さらに、装飾ユニット２１８０は、内側に反射型センサ２１８３反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆによって検出可能な検出物体（例えば、アルミ部材）が設けられる反射部２１８４ａ～２１８４ｅが５つ設けられている。そして、上部ＬＥＤ２７２０および反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆは、演出制御基板２３２０に対して種々の信号の送受信が可能に接続された遊技機演出用ＬＥＤ基板２３２２によって制御されており、反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆを作動させて検出結果を遊技機演出用ＬＥＤ基板２３２２を介して演出制御基板２３２０に送信可能となっている。

【０２６２】

［遊技機２００における部材の交換］

上述のような構成の第２実施形態の遊技機２００においても、第１実施形態の遊技機１００のように、着脱可能に設けられた種々の部材を交換することができる。例えば、装飾ユニット２１８０、および演出制御基板２３２０については、変更前のスペックのもの（例えば、デザインが異なるもの）から遊技機１００のスペックに対応するこれらの部材等に交換することが可能である。このように装飾ユニット２１８０を交換すると、６つの反射型センサ２１８３による検出結果に基づき、遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２から演出制御基板２３２０に所定の信号が送信される。そして、演出制御基板２３２０は、受信した所定の信号に基づき判定処理を実行し、交換作業によって交換された装飾ユニット２１８０が的確なものか否かを判定する。

【０２６３】

ここで、上述した装飾ユニット２１８０等に対する判定処理について、以下に、より詳細な説明を行う。所定の信号は、遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２が生成する６ビット構成の信号であり、上述の第１実施形態と同様に、６つの反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆが装飾ユニット２１８０の裏面に対して信号光を照射し、装飾ユニット２１８０側からどの位置の反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆに対応する反射光が照射されたかの検出結果を示す信号である。

【０２６４】
図１６－７（Ｂ）を参照して、具体的には、前飾り２１２０および装飾ユニット２１８０において、６つの反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆに対して、反射部２１８４ａ～２１８４ｅは５つであるため、遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２が反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆの検出結果に基づき生成する６ビット構成の信号は、「０１１１１１」となる。次に、生成された当該信号は遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２から演出制御基板２３２０へと送信される。そして、演出制御基板３２０は、遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２で生成された「０１１１１１」の６ビット信号を受信すると、予めサブＲＯＭ内に記憶していた照合用情報「０１１１１１」を用いて、装飾ユニット２１８０が的確な装着部品であるか否かの判定処理を実行する。今回の例の場合、受信した６ビット信号「０１１１１１」と照合用情報「０１１１１１」とは全てのビット対応数値が一致するため、演出制御基板２３２０は装着された装飾ユニット２１８０は的確なものであったと判定する。

【０２６５】
これに対して、例えば、演出制御基板２３２０が機種の変更やスペックの変更等で交換されることで、サブＲＯＭ内に記憶される照合用情報が「００１１１１」となったと仮定する。この場合においても、装飾ユニット２１８０を装着すると、先の通り「０１１１１１」の６ビット信号が遊技機枠演出用ＬＥＤ基板２３２２によって生成され、演出制御基板２３２０に当該信号が送信される。この場合には、演出制御基板２３２０は、受信した６ビット信号「００１１１１」と照合用情報「０１１１１１」とが不一致であるため、装着された装飾ユニット２１８０が的確なものではないと判定する。その結果、演出制御基板２３２０は、図１４－１（Ａ）～（Ｃ）に示すような装着エラー表示２０５０ａ～２０５０ｃをメイン表示器２３２７に表示し、装着された装飾ユニット２１８０が的確なものではない旨を外部に報知する。また、演出制御基板２３２０は、スピーカ２１３２、２１３３から装着部材が異なる旨の音声を出力したり、前飾り２１２０の上部ＬＥＤ２７２０等を装着部材が異なる旨の態様で発光させるようにしたりすることも併せて実行してもよい。このように、反射型センサ２１８３ａ～２１８３ｆの検出結果を用いて生成される６ビット信号と、機種若しくはスペック固有で記憶する照合用情報とを比較することで、的確な部材に交換されたか否かを交換作業の作業者に対して確実に認識させることが可能となる。

【０２６６】
なお、上述した第１実施形態および第２実施形態において、６ビット信号および照合用情報として「００００００」や「１１１１１１」といった全てのビット対応数値が同じ値となる構成は避けることが好適である。例えば、反射型センサ１５８３ａ～１５８３ｆ、２１８３ａ～２１８３ｆの反射光検出機能の故障により「００００００」の６ビット信号が生成されてしまう虞や、ノイズ等の影響により提灯制御部から送信される６ビット信号が全て「１１１１１１」に書き換えられてしまう虞などが考えられるためである。６ビット信号および照合用情報として「００００００」や「１１１１１１」の構成を採用してしまうと、これらの故障や不具合の原因を突き止めることが困難となるばかりか、的確でない部材が装着されたにもかかわらず演出制御基板３２０、２３２０がエラー判定を行わない虞もある。

【０２６７】
また、上述した第１実施形態および第２実施形態において、所定の信号として６ビット長の信号を用いて説明したが、信号のビット長は６ビットに限られない。１ビット長構成とすれば「０」「１」の２種類の信号が出力可能となり、８ビット長構成とすれば「０」「１」の２種類×８階乗＝２５６種類の信号が出力可能となる。信号を何ビット長とするかは、機種変更の予定数や販売スペックの種類数などを考慮して、適宜に設定すればよい。

【０２６８】
［その他の実施形態］

上述の実施形態においては、演出制御基板３２０等での判定処理の結果は、メイン表示装置１３１等での装着エラー表示２０５０ａ等の表示、スピーカ１８２０等での音声の出力、種々の照明（ＬＥＤ）等での発光、により報知される態様であったが、交換作業の作業者に対して確実に認識させることができる態様であればどのような態様であってもよい。具体的に、例えば、上述の第１実施形態の遊技機１００であれば、メイン表示装置１３１における装飾図柄、保留表示、当該変動アイコン等の演出に係る表示の視認性を阻害しないように、第１サイド表示装置１３２や第２サイド表示装置１３３の表示領域の全体に亘って装着部材が異なる旨（例えば、装着エラー表示２０５０ｂのような表示）が表示されるような態様であってもよい。また、交換する部材がＬＥＤ等の照明を備えるユニットであれば、演出制御基板３２０等による判定処理の判定結果で的確なものではないと判定された場合に、当該ユニットのＬＥＤ等の照明のみを発光させる態様であってもよい。具体的に、例えば、上述の第１実施形態の遊技機１００であれば、上部ユニット１８０が交換されて、演出制御基板３２０の判定処理において的確な部材でないと判定された場合に、上部ユニット１８０のＬＥＤを発光するものの、遊技機１００に設けられたその他の照明等を発光させないような態様とすることができる。このような態様によれば、交換作業後に的確でない部材のみを発光させるため、作業者は的確でない部材を的確に認識することができる。

【０２６９】

上述の実施形態においては、演出制御基板３２０等での判定処理の結果は、メイン表示装置１３１等において、装着エラー表示２０５０ａ等が表示されるものの、装飾図柄の変動等の演出が表示されて遊技機１００等では遊技の実行可能な状態であった。つまり、上述の実施形態においては、遊技の実行可能な状態でのメイン表示装置１３１等での装着エラー表示２０５０ａ等の表示のみによって、作業者が的確な部材に交換されていないことを認識するような態様であったが、作業者がより認識し易すければどのような態様であってもよい。例えば、演出制御基板は、判定処理で的確な部材が装着されていないと判定すると、作業者に対して再度の交換をより明確に促すような交換モードといったモードに変更するようにしてもよい。より具体的に、第１実施形態の遊技機１００であれば、演出制御基板３２０は、交換モードに変更すると、メイン表示装置１３１に交換モードである旨を表示するとともに、判定処理で的確なものでないと判定した部材については作動しないように制御するようにしてもよい。また、例えば、交換する部材が、交換した後に電源をＯＮにすると、交換した位置に比べて交換作業のし難い位置に移動する部材であるものとする。このような部材に対する判定処理で的確なものでないと判定すると、演出制御基板は、交換モードに変更すると、この部材を交換作業のし易い位置に移動させるようにしてもよい。さらに、このように交換モードに変更可能な遊技機において、部材の交換作業は、交換モードにおいてのみ可能とするような態様としてもよい。

【０２７０】

上述の実施形態においては、的確な部材であるか否かの検出方式として、反射型センサと検出物体との組合せの方式で、所謂、非接触式の反射波検出方式であったが、非接触式で被検出部を検出できる方式であればどのような方式であってもよい。ここで、上述の実施形態において、遊技機１００の提灯部材１５８０、および遊技機２００の装飾ユニット２１８０の検出方式として採用でき得る具体的な方式について、図１７を参照して説明する。図１７は、その他の実施形態としての種々の検出方式を説明する表である。

【０２７１】

図１７に示すように、その他の実施形態としての検出方式としては、磁力検出方式、色彩検出方式、ＩＤ検出方式を挙げることができる。磁力検出方式とは、検出するセンサとしてはホールＩＣを利用し、検出物体としては磁石を利用する方式であり、ホールＩＣのホール素子に流す電流と磁石の磁界とによって発生するホール電圧を検知することにより磁石の有無を検知する方式である。なお、磁力検出方式では、磁束密度に比例してホール電圧が増加するため、検出物体の磁石における磁力の強さに応じて、ホールＩＣによる検出可能な距離を調節することができる。このような磁力検出方式を上述の遊技機２００の

装飾ユニット２１８０に採用すると、前飾り２１２０に６つのホールＩＣが設けられ、装飾ユニット２１８０に５つの磁石が設けられることとなる。そして、判定処理に利用する所定の信号は、６つのホールＩＣでの検出による、装飾ユニット２１８０側の対応する位置における磁石の有無の検出結果に基づいた信号となる。

【０２７２】

また、色彩検出方式とは、検出するセンサとしてはカラーセンサを利用し、検出物体としては色彩シールを利用する方式であり、色彩シールに対する投光の反射光から色値の割合を算出することによって色彩シールの色彩パターンを識別する方式である。なお、色彩検出方式では、色彩シールの色彩パターン毎に識別することができるため、複数の色彩シール毎に色彩パターンを変更することによって、多種類の識別を可能とすることができる。このような色彩検出方式を上述の遊技機２００の装飾ユニット２１８０に採用すると、例えば、前飾り２１２０に１つのカラーセンサと投光用の白色ＬＥＤとが設けられ、装飾ユニット２１８０に１つの色彩シールが設けられるようにすることができる。そして、判定処理に利用する所定の信号は、カラーセンサでの検出による、装飾ユニット２１８０側の色彩シールの色彩パターンに基づいた信号となる。より具体的に、演出制御基板２３２０のサブＲＯＭには、照合用情報として、所定の色彩パターンである色彩パターンＸＸＸに基づく情報を記憶させておく。そして、装飾ユニット２１８０の色彩シールが色彩パターンＸＹＺのものであるとすると、演出制御基板２３２０は、交換された装飾ユニット２１８０の検出による所定の信号として、受信した色彩パターンＸＹＺに基づく信号と照合用情報とに基づいて判別処理を実行する。この場合には、受信した色彩パターンＸＹＺに基づく信号と照合用情報である色彩パターンＸＸＸに基づく情報とが一致しないため、演出制御基板２３２０を備える遊技機に対して、装飾ユニット２１８０は的確な装着部材ではないものと判定されることとなる。

【０２７３】

さらに、ＩＤ検出方式とは、検出するセンサとしてはリーダライタとアンテナを備えたリーダ回路を利用し、検出物体としてはコイル状アンテナを備えたＩＣタグ（例えば、ＲＦＩＤ（Ｒａｄｉｏ　Ｆｒｅｑｕｅｎｃｙ　Ｉｄｅｎｔｉｆｉｅｒ））を利用する方式であり、ＩＣタグに記憶されたＩＤ情報をリーダ回路が近距離の無線通信によって読取る方式である。なお、ＩＣタグはワンチップの集積回路によって構成されているため、集積回路に応じてＩＣタグにおける記憶可能な情報量を多いものとすることができる。このようなＩＤ検出方式を上述の遊技機２００の装飾ユニット２１８０に採用すると、例えば、前飾り２１２０に１つのリーダ回路が設けられ、装飾ユニット２１８０に１つのＩＣタグが設けられるようにすることができる。そして、判定処理に利用する所定の信号は、ＩＣタグに記憶されているＩＤ情報に基づいた信号となる。より具体的に、演出制御基板２３２０のサブＲＯＭには、照合用情報として、所定のＩＤ情報であるＩＤ情報Ｘを記憶させておく。そして、装飾ユニット２１８０のＩＣタグに記憶されているＩＤ情報がＩＤ情報Ｙであるとすると、演出制御基板２３２０は、交換された装飾ユニット２１８０の検出による所定の信号として受信したＩＤ情報Ｙと照合用情報とに基づいて判別処理を実行する。この場合には、受信したＩＤ情報Ｙと照合用情報であるＩＤ情報Ｘとが一致しないため、演出制御基板２３２０を備える遊技機に対して、装飾ユニット２１８０は的確な装着部材ではないものと判定されることとなる。

【０２７４】

なお、上述した色彩検出方式およびＩＤ検出方式に替えて、検出するセンサとしてはバーコードリーダを利用し、検出物体としてバーコードが印刷されたバーコードシールを利用するバーコード読取方式であってもよい。このようなバーコード読取方式を上述の遊技機２００の装飾ユニット２１８０に採用すると、例えば、前飾り２１２０に１つのバーコードリーダが設けられ、装飾ユニット２１８０に１つのバーコードシールが設けられるようにすることができる。また、所定の信号、照合用情報、演出制御基板２３２０における判定処理については、上述の色彩検出方式およびＩＤ検出方式と同様の態様とすることができる。

【０２７５】
上述の実施形態においては、的確な部材であるか否かが交換作業の後に検出されて、その検出結果に基づく判定処理の結果の報知によって、作業者が交換した装着部材が的確な部材であった否かを認識できるような態様であったが、更に、これらの交換可能な装着部材に作業者が視認可能な識別表示が設けられていてもよい。例えば、この識別表示は、機種やスペックに応じた固有のものであって、刻印等で部材の表面から識別可能に設けられた数字、文字、記号等で表現された表示であってもよい。このような識別表示が交換する装着部材に設けられていると、交換作業を行う前に、作業者が的確な部材の組合せであるか否かを視認して確認することができる。つまり、このような識別部材が設けられた交換可能な装着部材を備える遊技機であれば、交換作業において的確なものでない部材を装着することをより防止できる。
【０２７６】
上述の実施形態においては、的確な部材であるか否かが交換作業の後に検出されて、メイン表示装置等で報知されるような形態であったが、更に、交換される装着部材が取付けられる位置に取付けできないような構造であってもよい。具体的には、取付けられる位置と装着部材との各々に凹凸が形成されており、的確な部材であれば嵌合して、取付可能となっているような構成のものであってもよい。特に、機種やスペックに応じて固有の凹凸とすれば、的確でない部材を取付けようとしても、互いの凹凸が嵌合しないで取付けることができないようにすることができる。つまり、このような構成であれば、的確でない部材に交換することができないようにすることができ、交換作業において的確でない部材を取付けることをより防止することができる。また、上述の第１実施形態の遊技機１００における刀柄ユニット１３５に、このような態様の構成を採用するようにしてもよい。例えば、刀柄ユニット１３５の第１刀柄ロック孔１７８０および第２刀柄ロック孔１７７０を機種毎に異なる形状に形成するとともに、ガラス枠１５０の第１刀柄固定ピン１８８７ａおよび第２刀柄固定ピン１８９７ｂも第１刀柄ロック孔１７８０および第２刀柄ロック孔１７７０に対応するように機種毎に異なる形状に形成されていてもよい。より具体的には、刀柄ユニット１３５の第１刀柄ロック孔１７８０および第２刀柄ロック孔１７７０の形状と、ガラス枠１５０の第１刀柄固定ピン１８８７ａおよび第２刀柄固定ピン１８９７ｂの形状とが、『機種ＸＸＸ』と『機種ＹＹＹ』とでは異なるように形成されており、『機種ＸＸＸ』の第１刀柄ロック孔１７８０および第２刀柄ロック孔１７７０に、『機種ＹＹＹ』の第１刀柄固定ピン１８８７ａおよび第２刀柄固定ピン１８９７ｂが嵌まり込まないように構成されている態様のものがある。つまり、『機種ＸＸＸ』の刀柄ユニット１３５を『機種ＹＹＹ』のガラス枠１５０に装着することができないこととなるような構成である。
【０２７７】
上述の実施形態における刀柄ユニット１３５や上部ユニット１８０では、駆動部１５７０の制御部および機構部１７５５の制御部からの所定の信号に基づき演出制御基板３２０で判定処理が実行されるものであったが、これらの着脱可能な部材に他の検出手段を設けてもよい。具体的には、装着部材が取付けられる箇所に反射部を設けるとともに、刀柄ユニット等の装着部材側に反射型センサを設け、装着部材から演出制御基板３２０に検出結果が送信されるようにしてもよい。このような構成であっても、交換作業によって交換された刀柄ユニット等が的確なものか否かが判定されて、上述の実施形態と同様の効果を奏することができる。
【０２７８】
上述の実施形態においては、演出制御基板等で的確な部材であるか否かが判定されるような構成であったが、所定の端末を利用して判定できるようにしてもよい。例えば、交換される部材に所定の端末のカメラで撮影することによって所定の情報が表示されるコードが表示されていて、そのコードを撮影することによって的確な部材であるか否かの判定結果が所定の端末に表示されるような方式であってもよい。また、遊技機の外部の所定のサーバ等に的確な部材が取付けられた遊技機全体の画像データが保存されており、その画像

データと所定の端末のカメラで撮影された交換作業後の遊技機全体の画像とを比較するような画像処理によって、的確な部材が取付けられているか否かが判定されるような方式であってもよい。このような方式であれば、交換作業の作業者は、的確な部材であるか否かの判定結果を容易に知ることができる。

【０２７９】

［本実施形態の特徴］

【０２８０】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、所定の情報を検知可能な複数の検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、制御手段は、複数の検知手段により第１異常状態と、第１異常状態とは異なる第２異常状態を検知可能であり、複数の報知手段は、第１異常状態の検知に基づく第１異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）と、第２異常状態の検知に基づく第２異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、複数の検知手段のうち所定の検知手段による第１異常報知の実行中に第１異常状態が解消すると、実行中の第１異常報知を所定期間継続して報知する（図１４－１（Ｃ））ような構成にすることができる。このような遊技機であれば、交換作業者は、報知手段での第１異常報知が第１異常状態の解消後であっても所定期間継続して実行されるため、例えば、交換作業により異常状態が発生した場合でも、従来に比べて確実且つ容易に認識することができる。なお、上述において、第１異常報知は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態であり、第２異常報知は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、第１異常状態および第２異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、従来の遊技機に比べて容易に異常状態が発生したことを認識することができる。

【０２８１】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、所定の情報を検知可能な複数の検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、制御手段は、複数の検知手段により第１異常状態と、第１異常状態とは異なる第２異常状態を検知可能であり、複数の報知手段は、第１異常状態の検知に基づく第１異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）と、第２異常状態の検知に基づく第２異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、第１異常報知と、第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による第１異常報知および第２異常報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった第１異常状態および第２異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、例えば、第２異常状態が遊技の進行上で第１異常状態よりも重篤な異常等である場合、第２異常報知における報知の優先順位を第１異常報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第２異常状態の発生を把握できる。なお、上述において、第１異常状態は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態であり、第２異常状態は上装飾部誤装着エラー報知

等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、第１異常状態および第２異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１異常状態および第２異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８２】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００が取付け可能な第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、第２手段に第１手段とは異なる第３手段である上役物装飾部８００、下役物装飾部９００等を取り付け可能であり、制御手段は、第２手段に第３手段が取付けられている場合、検知手段による検知に基づいて、報知手段により異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、報知手段による異常報知によって、交換作業者は、例えば、交換作業で第２手段に取付けた部材が本来の的確な部材である第１手段とは異なる第３手段であることを従来の遊技機に比べて的確なタイミングで容易に認識することができる。なお、上述において、第１手段は着脱可能な上役物装飾部６００等であり、第２手段は上役物本体部６５０等であり、第３手段は上役物装飾部８００等である、としたが、これに限定されず、例えば、第１手段が種々のスイッチ等であり、第２手段は種々のスイッチが接続される主制御基板３００および演出制御基板３２０であり、第３手段は第１手段とは異なる種々のスイッチ等であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、従来の遊技機に比べて的確なタイミングで容易に異常状態が発生したことを認識することができる。

【０２８３】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００が取付け可能な第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、第２手段に第１手段とは異なる第３手段である上役物装飾部８００、下役物装飾部９００を取り付け可能であり、制御手段は、第２手段に第３手段が取付けられている取付け異常状態である場合、検知手段による検知に基づいて、報知手段により第１異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、取付け異常状態とは異なる所定の異常状態である場合、報知手段により第１異常報知とは異なる第２異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、第１異常報知と、第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、交換作業者は、報知手段による第１異常報知および第２異常報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった取付け異常状態および所定の異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、例えば、所定の異常状態が遊技の進行上で取付け異常状態よりも重篤な異常等である場合、第２異常報知におけ

る報知の優先順位を第１異常報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に所定の異常状態の発生を把握できる。なお、上述において、所定の異常状態は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、所定の異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、取付け異常状態および所定の異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８４】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００が取付け可能な第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、第２手段に第１手段とは異なる第３手段である上役物装飾部８００、下役物装飾部９００を取り付け可能であり、制御手段は、第１手段が正常に取付けられていない第１取付け異常状態である場合、検知手段による検知に基づいて、報知手段によって第１異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、第３手段が取付けられている第２取付け異常状態である場合、検知手段による検知に基づいて、報知手段によって第１異常報知とは異なる第２異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、交換作業者は、報知手段による第１異常報知および第２異常報知によって、交換作業により取付けられた部材に関して、例えば、的確な部材が正常に取付けられているか否か、といった第１取付け異常状態および第２取付け異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。なお、上述において、第１取付け異常状態は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態であり、第２取付け異常状態は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、第１取付け異常状態および第２取付け異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１取付け異常状態および第２取付け異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８５】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００が取付け可能な第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、第２手段に第１手段とは異なる第３手段である上役物装飾部８００、下役物装飾部９００を取り付け可能であり、制御手段は、第１手段が正常に取付けられていない第１取付け異常状態である場合、検知手段による検知に基づいて、報知手段によって第１異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、第３手段が取付けられている第２取付け異常状態である場合、報知手段によって第１異常報知とは異なる第２異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、第１取付け異常

状態および第２取付け異常状態とは異なる所定の異常状態である場合、報知手段によって第３異常報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、第１異常報知又は第２異常報知と、第３異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、交換作業者は、報知手段による第１異常報知および第２異常報知によって、交換作業により取付けられた部材に関して、例えば、的確な部材が正常に取付けられているか否か、といった第１取付け異常状態および第２取付け異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、例えば、所定の異常状態が遊技の進行上で第１取付け異常状態および第２取付け異常状態よりも重篤な異常等である場合、第３異常報知における報知の優先順位を第１異常報知又は第２異常報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に所定の異常状態の発生を把握できる。なお、上述において、第１取付け異常状態は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態であり、第２取付け異常状態は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、第１取付け異常状態および第２取付け異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１取付け異常状態および第２取付け異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８６】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、検知手段により検知された所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、検知手段により検知された所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による所定の事象報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、特に、音声出力装置３３１においては、例えば、上装飾部未装着エラー報知と上装飾部誤装着エラー報知では、所定事象の対象を特定可能なような同じ出力内容あるため、作業者はより容易に認識することができる。なお、上述において、第１所定事象は上装飾部未装着エラー報知等に対応する事象であり、第２所定事象は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象および第２所定事象は、種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８７】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する

検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、検知手段により検知された所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、検知手段により検知された所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、第１所定事象および第２所定事象とは異なる第３所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知とは異なる特定の事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、所定の事象報知と特定の事象報知とで優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による所定の事象報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、特に、音声出力装置３３１においては、例えば、上装飾部未装着エラー報知と上装飾部誤装着エラー報知では、所定事象の対象を特定可能なような同じ出力内容あるため、作業者はより容易に認識することができる。さらに、例えば、第３所定事象が遊技の進行上で第１所定事象および第２所定事象よりも重篤な異常等である場合、特定の事象報知における報知の優先順位を所定の事象報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第３所定事象の発生を把握できる。なお、上述において、第１所定事象は上装飾部未装着エラー報知等に対応する事象であり、第２所定事象は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象および第２所定事象は、種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８８】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、検知手段により検知された所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の第１事象報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、検知手段により検知された所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の第２事象報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による第１事象報知および第２事象報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。なお、上述において、第１所定事象は上装飾部未装着エラー報知等に対応する事象であり、第２所定事象は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象および第２所定事象は、種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２８９】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、検知手段により検知された所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の第１事象報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、検知手段により検知された所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、報知手段によって所定の第２事象報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、第１所定事象および第２所定事象とは異なる第３所定事象が発生している場合、報知手段によって第１事象報知および第２事象報知とは異なる第３事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、第１事象報知と第３事象報知とで優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による第１事象報知および第２事象報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、第１事象報知と第２事象報知とでは、異なる態様の報知であるため、作業者は、より容易に第１所定事象または第２所定事象が発生しいていることを認識することができる。さらに、例えば、第３所定事象が遊技の進行上で第１所定事象および第２所定事象よりも重篤な異常等である場合、特定の事象報知における報知の優先順位を第１事象報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第３所定事象の発生を把握できる。なお、上述において、第１所定事象は上装飾部未装着エラー報知等に対応する事象であり、第２所定事象は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象および第２所定事象は、種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１所定事象および第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２９０】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、第１手段とは異なる第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、を備えた遊技機において、制御手段は、第２手段が所定の異常状態である場合、報知手段によって異常報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、着脱部材の交換作業者は、報知手段による異常報知によって、交換作業により取付けられた着脱部材に関して、例えば、的確な着脱部材が正常に取付けられているか否か、といった所定の異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。なお、上述において、所定の異常状態は装着エラー報知に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、所定の異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても

、上述と同様に、作業者は、所定の異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２９１】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、演出を実行可能な第１手段である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００が取付け可能な第２手段である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、第２手段に関する第１情報を検知可能な第１検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄと、２手段に関する第１情報とは異なる第２情報を検知可能な第２検知手段である演出制御基板３２０と、を備えた遊技機において、制御手段は、第１手段の取付け状態が所定の第１異常状態である場合、第１検知手段による検知に基づいて、報知手段によって第１異常報知である上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知（図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、第１異常状態とは異なる所定の第２異常状態である場合、第２検知手段による検知に基づいて、報知手段によって第２異常報知である上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、第１異常報知と、第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、交換作業者は、報知手段による第１異常報知および第２異常報知によって、交換作業により取付けられた部材に関して、例えば、的確な部材が正常に取付けられているか否か、といった第１異常状態および第２異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、例えば、第１異常状態が遊技の進行上で第２異常状態よりも重篤な異常等である場合、第１異常報知における報知の優先順位を第２異常報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第１異常状態の発生を把握できる。なお、上述において、第１異常状態は上装飾部未装着エラー報知等に対応する状態であり、第２異常状態は上装飾部誤装着エラー報知等に対応する状態である、としたが、これに限定されず、例えば、第１異常状態および第２異常状態は、種々の報知に対応するいずれかの状態（特に、スイッチ接続エラー報知に対応する状態）であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様に、作業者は、第１異常状態および第２異常状態が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２９２】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段である演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された演出部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、演出制御手段により制御され、演出部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、演出制御手段は、検知手段による所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、報知手段によって第１所定事象に応じた第１事象報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能であり、第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、報知手段によって第２所定事象に応じた第２事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、例えば、報知手段による第１事象報知によって、交換作業者は、交換作業により取付けられた演出部材が的確な部材が正常に取付けられているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、報知手段による第２事象報知によって、作業者は、第１所定

事象とは異なる第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２９３】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段である演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された演出部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、演出制御手段により制御され、演出部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、演出制御手段は、検知手段による所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、報知手段によって第１所定事象に応じた第１事象報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能であり、第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、報知手段によって第２所定事象に応じた第２事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、第１所定事象および第２所定事象とは異なる第３所定事象の発生があった場合、報知手段によって第３所定事象に応じた第３事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、第１事象報知と、第３事象報知と、で報知の優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、例えば、報知手段による第１事象報知によって、交換作業者は、交換作業により取付けられた演出部材が的確な部材が正常に取付けられているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、報知手段による第２事象報知および第３事象報知によって、作業者は、第１所定事象とは異なる第２所定事象だけでなく、第３所定事象についても、発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。さらに、例えば、第３所定事象が遊技の進行上で第１所定事象および第２所定事象よりも重篤な異常等である場合、第３事象報知における報知の優先順位を第１事象報知および第２事象報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第３所定事象の発生を把握できる。

【０２９４】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段である演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された第１演出部材である上部ユニット１８０と、演出制御手段により制御され、第１演出部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂと、演出制御手段により制御され、遊技の進行に応じて所定の態様の作動演出を実行する第２演出部材である上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６と、演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、第１演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０を有し、演出制御手段は、検知手段による所定の情報の検知結果が所定事象の発生を示すものである場合、報知手段によって所定事象に応じた所定の事象報知である上部ユニット未装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－３）を実行可能であり、所定事象の発生の有無にかかわらず第２演出部材による所定の態様での作動を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、報知手段による所定の事象報知によって、交換作業者は、例えば、交換作業により取付けられた第１演出部材が的確な部材が正常に取付けられているか否か等の所定事象の発生の有無を従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、当該所定事象の発生の有無にかかわらず第２演出部材による初期作動等が実行されることによって、例えば、第２演出部材に対する異常等が発生していない場合には、作業者は、当該異常等が発生していないことを従来に比べて容易に認識することができる。

【０２９５】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段である演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された第１演出部材である上部ユニット１８０と、演出制御手段により制御され、第１演出部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂと、演出制御手段により制御され、遊技の進行に応じて所定の態様の作動演出を実行する第２演出部材である上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６と、演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、第１演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０を有し、演出制御手段は、検知手段による所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、報知手段によって第１所定事象に応じた第１事象報知である上部ユニット未装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知（図１４－３）を実行可能であり、第１所定事象の発生の有無にかかわらず第２演出部材による所定の態様での作動を実行可能であり、第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、報知手段によって第２所定事象に応じた第２事象報知である種々の報知（図１５－１～図１５―１１）を実行可能であり、第１事象報知と、第２事象報知と、で報知の優先順位が異なるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、報知手段による第１事象報知によって、交換作業者は、例えば、交換作業により取付けられた第１演出部材が的確な部材が正常に取付けられているか否か等の第１所定事象の発生の有無を従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。また、第１所定事象の発生の有無にかかわらず第２演出部材による初期作動等が実行されることによって、例えば、第２演出部材に対する異常等が発生していない場合には、作業者は、当該異常等が発生していないことを従来に比べて容易に認識することができる。さらに、報知手段による第２事象報知によって、作業者は、第１所定事象とは異なる第２所定事象が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。そして、例えば、第２所定事象が遊技の進行上で第１所定事象よりも重篤な異常等である場合、第２事象報知における報知の優先順位を第１事象報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第２所定事象の発生を把握できる。

【０２９６】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段である主制御基板３００と、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段である演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御される本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、演出制御手段により制御され、本体部材に着脱可能な演出部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、演出制御手段により制御され、所定の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、演出部材を着脱することにかかる所定情報を表示する表示部である識別表示部１５３２，６３２，７３２と、を備え、演出制御手段は、本体部材に演出部材が正常に取付けられているか否かの取付け判定を実行可能であり、取付け判定において演出部材が正常に取付けられていない異常状態であると判定した場合、報知手段によって当該異常状態に応じた異常報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、演出部材の交換作業者は、表示部の所定情報に則して、このような表示部が設けられていない従来の遊技機に比べて容易に交換作業を実行することができる。また、報知手段による異常報知によって、交換作業者は、交換作業により取付けられた演出部材が正常に取付けられているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。

【０２９７】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技の進行を制御する遊技制御手段である主制御基板３００と、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段で

ある演出制御基板３２０と、演出制御手段により制御される本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、演出制御手段により制御され、本体部材に着脱可能な演出部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、演出制御手段により制御され、所定の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、演出部材を着脱することにかかる所定情報を表示する表示部である識別表示部１５３２，６３２，７３２と、を備え、演出制御手段は、本体部材に演出部材が正常に取付けられているか否かの取付け判定を実行可能であり、取付け判定において演出部材が正常に取付けられていない第１異常状態であると判定した場合、報知手段によって当該第１異常状態に応じた第１異常報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能であり、第１異常状態とは異なる第２異常状態であるか否かの異常判定を実行可能であり、異常判定において第２異常状態であると判定した場合、報知手段によって第２異常報知である種々の報知（図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、第１異常報知と、第２異常報知と、で報知の優先順位が異なるような構成にすることができる。このような遊技機であれば、演出部材の交換作業者は、表示部の所定情報に則して、このような表示部が設けられていない従来の遊技機に比べて容易に交換作業を実行することができる。また、報知手段による第１異常報知によって、交換作業者は、交換作業により取付けられた演出部材が正常に取付けられているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。さらに、報知手段による第２異常報知によって、作業者は、第１異常とは異なる第２異常が発生しているか否かを従来の遊技機に比べて容易に認識することができる。そして、例えば、第２異常が遊技の進行上で第１異常よりも重篤な異常等である場合、第２異常報知における報知の優先順位を上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第２異常の発生を把握できる。

【０２９８】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技機枠である外枠１６０に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第１枠である内枠１７０と、第１枠に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第２枠であるガラス枠１５０と、遊技者に有利な特別遊技の実行される確率が定められた設定値を所定の値に設定可能な設定手段であるＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂと、を備え、設定手段は、第１枠が開放状態であるとともに、第２枠が開放状態である場合、設定値を所定の値に設定可能であり、第１枠が閉鎖状態であるものの、第２枠が開放状態である場合、設定値を所定の値に設定可能であるような構成にすることができる。このような遊技機であれば、作業者は、第１枠である内枠１７０が開放状態または閉鎖状態であるかにかかわらず第２枠であるガラス枠１５０を開放状態にしさえすれば、遊技機のスペックの変更等に則した交換作業に伴う設定値の設定変更の作業が可能となるため、第１枠と第２枠との両者を開放状態にしなければ設定値変更の作業のできないような従来に比べて容易に当該作業を行うことができる。

【０２９９】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技機枠である外枠１６０に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第１枠である内枠１７０と、第１枠に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第２枠であるガラス枠１５０と、遊技者に有利な特別遊技の実行される確率が定められた設定値を所定の値に設定可能な設定手段であるＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂと、を備え、設定手段は、第１枠が開放状態であるとともに、第２枠が開放状態である場合、設定値を所定の値に設定可能であり、第１枠が開放状態であるものの、第２枠が閉鎖状態である場合、設定値を所定の値に設定可能であるような構成にすることができる。このような遊技機であれば、作業者は、第２枠であるガラス枠１５０が開放状態または閉鎖状態であるかにかかわらず第１枠である内枠１７０を開放状態にしさえすれば、遊技機のスペックの変更等に則した交換作業に伴う設定値の設定変更の作業が可能となるため、第１枠と第２枠との両者を開放状態にしなければ設定値変更の作業のできないような従

来に比べて容易に当該作業を行うことができる。
【０３００】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、特別遊技の実行される確率が定められた設定値を設定可能な設定手段であるＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂと、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、設定手段において設定値を設定可能である第１所定事象が発生している場合、報知手段によって特定の事象報知である設定変更報知（図１５－３）を実行可能であり、検知手段により検知された所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、報知手段によって特定の事象報知とは異なる所定の事象報知である装着エラー報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能であり、第１所定事象と、第２所定事象と、が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知を実行しないで特定の事象報知を実行することが可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、第１所定事象と第２所定事象とが発生しているときの報知手段においては、装着エラー報知を実行しないで設定変更報知を実行するため、作業者は、遊技の進行上で装着エラー報知より重要な設定変更報知を従来に比べ容易に認識することができる。なお、上述において、第１所定事象は設定変更に対応する事象であり、第２所定事象は装着エラー報知に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象が装着エラー報知および種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよく、第２所定事象が装着エラー報知および種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様の効果を奏することができる。
【０３０１】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技を制御する制御手段である演出制御基板３２０と、着脱可能な着脱部材である上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００と、着脱部材が取付けられる本体部材である役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備え、本体部材は、着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段である遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄを有し、制御手段は、検知手段により検知された所定の情報に基づく第１所定事象と、第１所定事象とは異なる第２所定事象と、が発生している場合、報知手段によって所定の事象報知である装着エラー報知とスイッチ接続エラー報知（図１５－６（Ｃ））を実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、例えば、装着エラー報知に対応する第１所定事象とスイッチ接続エラー報知に対応する第２所定事象とが発生しているときの報知手段においては、装着エラー報知とともにスイッチ接続エラー報知を実行するため、作業者は、遊技の進行上で重要な装着エラー報知とスイッチ接続エラー報知を共に従来に比べ容易に認識することができる。なお、上述において、第１所定事象は装着エラー報知に対応する事象であり、第２所定事象はスイッチ接続エラー報知に対応する事象である、としたが、これに限定されず、例えば、第１所定事象が種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよく、第２所定事象が装着エラー報知および種々の報知に対応するいずれかの事象であってもよい。このような遊技機であっても、上述と同様の効果を奏することができる。
【０３０２】
以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技機の外からの第１不正を検知可能な第１検知手段である電波検出センサ３０５ｂと、遊技機の外からの第２不正

を検知可能な第２検知手段である磁気検出センサ３０５ａと、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備えた遊技機において、制御手段は、第１検知手段による検知に基づいた第１異常である場合、報知手段によって第１異常報知である電波エラー報知を実行可能であり、第２検知手段による検知に基づいた第２異常である場合、報知手段によって第２異常報知である磁気エラー報知を実行可能であり、第１異常と第２異常とがともに発生しており、第１異常が第２異常よりも先に発生していた場合、第１異常報知を、第２異常が発生していても所定期間実行するような構成にすることができる。このような遊技機であれば、第１異常と第２異常とがともに発生していても、先に発生していた第１異常が所定期間実行されるため、作業者は、先に発生していた遊技の進行上で重篤な異常を的確に把握することができる。

【０３０３】

以上のように、上述した実施形態の遊技機１００によれば、遊技機の外からの第１不正を検知可能な第１検知手段である電波検出センサ３０５ｂと、遊技機の外からの第２不正を検知可能な第２検知手段である磁気検出センサ３０５ａと、遊技を制御する制御手段である主制御基板３００、演出制御基板３２０と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段であるメイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２と、を備えた遊技機において、制御手段は、第１検知手段による検知に基づいた第１異常である場合、報知手段によって所定の態様の第１異常報知である電波エラー報知を実行可能であり、第２検知手段による検知に基づいた第２異常である場合、報知手段によって所定の態様の第２異常報知である磁気エラー報知を実行可能であり、第１異常報知よりも、第２異常報知の方が、優先順位が高くなるように実行可能な構成にすることができる。このような遊技機であれば、例えば、第２異常状態が遊技の進行上で第１異常状態よりも重篤な異常等である場合、第２異常報知における報知の優先順位を第１異常報知よりも上位にして実行できるため、作業者は、従来よりも的確なタイミングで容易に第２異常状態の発生を把握できる。

【０３０４】

［第３実施形態］

次に、図１８～図３７に基づき第３実施形態について説明する。

（遊技状態）

図１８に示すように、本実施形態の遊技機１においては、従来の遊技機と同様に、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態（第１有利遊技状態）」に移行する（（イ）→（ニ））場合と、「時短遊技状態（第１有利遊技状態又は第２有利遊技状態）」において、大当たり判定処理によって大当たりと判定されたときには「大当たり遊技」を実行する（（ハ））場合と、一方で、大当たりと判定されなかった場合には、「通常遊技状態」に移行する（（ホ））場合とがある。さらに、従来の遊技機とは異なり、「通常遊技状態」において「所定条件の成立」となると、大当たり遊技を経ずとも「時短遊技状態（第２有利遊技状態）」に移行する（（ロ））ことを可能としている。なお、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態」に移行した場合においては、「高確時短遊技状態（第１時短遊技状態）」の遊技可能回数が例えば「８０回」や「１００回」などの所定回数となっており、「低確時短遊技状態（第２時短遊技状態）」の遊技可能回数が「８０回」や「１００回」などの所定回数となっている。一方で、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経ないで「低確時短遊技状態（第３時短遊技状態又は第４時短遊技状態）」に移行した場合においては、遊技可能回数が例えば「７００回」などとなっている。つまり、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態」に移行する場合における遊技可能回数よりも、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経ないで「所定条件の成立」によって「時短遊技状態」へ移行する場合の方が、「時短遊技状態」の遊技可能回数が多いような関係になっている。例えば、本実施形態においては、通常遊技状態における大当たりと判定される確率であって、最も低い確率（設定値が「１

」の場合の１／３００）の逆数の約３．８倍以下となるように第３時短遊技状態および第４時短遊技状態の「７００回」といった遊技可能回数が設定されるようにしてもよい。第１時短遊技状態及び／又は第２時短遊技状態を第１有利遊技状態という場合がある。第３時短遊技状態及び／又は第４時短遊技状態を第２有利遊技状態という場合がある。

【０３０５】

また、「第４時短遊技状態」の遊技可能回数については、時短図柄が停止表示された遊技状態に応じて異なるように設定されていてもよい。例えば、「時短遊技状態」において時短図柄が停止表示された場合は、「通常遊技状態」において時短図柄が停止表示された場合に比べて、多い回数となるようにしてもよいし、一方で、少ない回数となるようにしてもよい。

【０３０６】

ここで、「所定条件の成立」とは、本実施形態において、第１所定条件と第２所定条件とが設定されている。第１所定条件としては、「起点」から実行された特別図柄の変動表示の回数である累積回数「ｎ」が所定の回数に達した場合である。具体的には、メインＲＡＭ３０１ｃ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である累積回数「ｎ」を計数記憶する領域が設けられており、当該領域で計数記憶する累積回数「ｎ」が所定の回数に達すると、「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（第３時短遊技状態）」に移行するようになっている。また、第２所定条件としては、予め設定された「時短図柄（特定のハズレ図柄）」で停止した場合であり、この場合は、「通常遊技状態」から「低確時短遊技状態（第４時短遊技状態）」に移行するようになっている。なお、「時短図柄」が決定される割合は任意の割合としてもよい。例えば、設定値毎の大当たりと判定される確率と同一または近似する確率としてもよいし、設定値毎の大当たりと判定される確率よりも決定され難い確率としてもよいし、決定され易い確率としてもよい。また、「所定条件の成立」は、第１所定条件及び第２所定条件のうちいずれか１の条件のみを備えるようにしてもよいし、２つの条件を備えるようにしてもよいし、これらの条件以外の条件が備わっていてもよい。

【０３０７】

なお、第１所定条件における所定の回数としては、設定値毎の大当たりと判定される確率に応じた任意の回数を設定することができる。例えば、本実施形態においては、通常遊技状態における大当たりと判定される確率であって、最も高い確率（設定値が「４」の場合の１／２７０）の逆数の約２．５倍以上で約３．０倍以下となるように所定の回数を「８００（回）」と設定してもよい。さらに、「起点」としては、例えば、「大当たり遊技」が終了した時点や、上述の設定変更のときなどのＲＡＭクリアが行われた時点を設定することができる。つまり、メインＲＡＭ３０１ｃの累積回数「ｎ」を計数記憶する領域においては、「大当たり遊技」への移行時又は「大当たり遊技」の終了時や、ＲＡＭクリアが行われた時点で累積回数「ｎ」の初期化処理が実行されることとなる。また、第２所定条件の「時短図柄」としては、複数の種類の図柄が予め設定されていてもよく、時短遊技状態４の遊技可能回数は「時短図柄」の種類毎に異なる回数が設定されていてもよい。

【０３０８】

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、所定の回数が「８００（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。さらに、「所定条件の成立」によって「時短遊技状態」に移行する場合は、「大当たり遊技」を経て「低確時短遊技状態（第２時短遊技状態）」に移行する場合よりも、「低確時短遊技状態（第３時短遊技状態又は第４時短遊技状態）」の遊技可能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。

【０３０９】

（通常遊技状態の演出例）

通常遊技状態の変動演出例について以下に説明する。

【０３１０】

（演出図柄－通常図柄）

通常遊技状態において第１画像表示装置１３１に表示される演出図柄７０ａとして、数字部（識別数字）からなる識別部と、キャラクタや枠などの飾りからなる装飾部とで基本的に構成された通常図柄が設定されている。通常図柄は、異なる演出モードで共通して用いてもよいが、例えば後述する第１変動経路と第２変動経路とで異なる態様の通常図柄を用いたり、演出モードＡと演出モードＢとで異なる態様の通常図柄を用いたりするなど、複数種類の通常図柄が設定されていてもよい。例えば、図１９に示す第１変動経路において、演出図柄７０ａとしての通常図柄が、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている。図２０に示す第２変動経路において、演出図柄７０ａとしての通常図柄が、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されており、第１変動経路と同じ識別数字を有するものであっても態様が異なっている。なお、通常遊技状態において用いられる通常図柄として、前述した装飾部（キャラクタ画像等）と識別部とから構成されるものに限らず、識別部だけまたは識別部と図柄枠とからなるシンプルな構成であってもよい。また、通常図柄として、識別部（数字）の中に装飾部（キャラ等）が配置されていてもよい。

【０３１１】

（演出図柄－特異図柄）

演出図柄７０ａとしては、「１」～「９」等の数字や「Ａ」～「Ｚ」などの記号による識別部（識別情報）を有する前記通常図柄と別に、特異図柄が設定されていてもよい。特異図柄としては、例えば、停止表示されることでアイコン変化予告の発生を示唆（報知）する変化図柄（１段階期待度が高い表示態様に保留アイコンが変化することを示す第１変化図柄、２段階期待度が高い表示態様に保留アイコンが変化することを示す第２変化図柄）や、変動停止表示されることで擬似連演出の発生を示唆（報知）する擬似連図柄などを設定可能である。

【０３１２】

通常遊技状態においては、複数種類数設定された演出モードの各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

【０３１３】

なお、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。具体的には、第１保留数、第１特別図柄記憶指定コマンド、第１特別図柄、第１特別図柄表示器１２０、第１特別図柄保留表示器１２３、サブ第１変動表示器（図示せず）、サブ第１保留表示器（図示せず）、第１保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄、第１始動装置１１２の各々を、第２保留数、第２特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄、第２特別図柄表示器１２２、第２特別図柄保留表示器１２４、サブ第２変動表示器（図示せず）、サブ第２保留表示器（図示せず）、第２保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄、第２始動装置１１５に読み替えればよい。特別遊技状態においては、複数種類数設定された演出モードの各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。また、特定遊技状態において第１画像表示装置１３１に表示される演出図柄７０ａは、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。通常遊技状態で例示した事項を、特別遊技状態に適用しても、特別遊技状態で例示した事項を、通常遊技状態に適用してもよい。

【０３１４】

（変動演出例１）

図１９は、通常遊技状態における演出モードＡの場合を示す。

【０３１５】

主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンド（開始時ｃｄ）を、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での第１ランプ図柄の変動表示が開始される（図１９（ａ）参照）。このとき、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０で開始される。

【０３１６】

第１画像表示装置１３１（メイン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、上から下に流れる縦スクロールの変動経路で変動表示される。また、特殊図柄ＴＺが、その場で数字が切り替わる態様の変動経路で変動表示される。なお、第１ランプ図柄および第１特別図柄は、単数または複数を用いたＬＥＤの発光（点滅）や発光位置の変化などによる変動経路で変動表示される。このように、演出図柄７０ａの変動経路が、特殊図柄ＴＺ、第１ランプ図柄および第１特別図柄と異なっている。

【０３１７】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右列の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９（ｂ）参照）。このように、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、仮停止時の演出図柄７０ａ自体の揺れ動作と、棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥの揺らぎ動作（演出動作）とを含む変動停止示唆演出が実行される。

【０３１８】

このように変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出と、演出図柄７０ａの変動停止表示とを実行可能である。なお、変動示唆演出は、変動停止示唆演出を開始してから演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの期間であってもよい。また、演出図柄７０ａの「変動停止表示」は、特に断りがない場合、演出図柄７０ａの仮停止状態を含み、演出図柄７０ａが確定停止された本停止状態に限らない。

【０３１９】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１９（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０３２０】

特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１９（ｄ）参照）。このように、演出図柄７０ａの変動開始に際して、演出図柄７０の揺れ動作や演出図柄７０ａのキャラクタ画像ＣＧの腕を動かすような演出動作を含む変動開始演出が実行される。その後、所定時間が経過す

ると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９（ｅ）参照）。

【０３２１】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、変動停止示唆演出が実行されて、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）にて仮停止状態で変動停止表示される。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１９（ｆ）参照）。

【０３２２】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１９（ｇ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０３２３】

特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。このとき、演出図柄７０ａの変動開始演出が実行して、演出図柄７０ａがスクロールする（図１９（ｈ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９（ｉ）参照）。

【０３２４】

このように演出モードＡにおいて、演出図柄７０ａが上から下に流れる第１変動経路の変動演出が繰り返される。また、第１変動経路演用の変動開始演出と変動停止示唆演出とが、先読み演出や煽りなどの特殊な演出が実行されない限り、基本的に繰り返される。

【０３２５】

（変動演出例２）

図２０は、通常遊技状態における演出モードＢの場合を示す。

【０３２６】

主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンド（開始時ｃｄ）を、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される（図２０（ａ）参照）。このとき、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０で開始される。

【０３２７】

第１画像表示装置１３１（メイン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、横円環状に流れる変動経路で変動表示される。また、特殊図柄ＴＺが、その場で数字が切り替わる態様の変動経路で変動表示される。ここで、演出モードＢにおける左中右列の変動経路の組み合わせを便宜的に第２変動経路という。なお、第１ランプ図柄および第１特別図柄は、単数または複数を用いたＬＥＤの発光（点滅）や発光位置の変化などによる変動経路で変動表示される。このように、演出図柄７０ａの第２変動経路が、特

殊図柄ＴＺ、第１ランプ図柄および第１特別図柄と異なっている。第２変動経路の変動演出であっても、特殊図柄ＴＺ、第１ランプ図柄および第１特別図柄の変動経路及び変動表示態様が第１変動経路の変動演出の場合と同じである。

【０３２８】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右列の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成しているキャラクタ画像ＣＧの一部が動作（腕を振る）し、図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２０（ｂ）参照）。このように、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、仮停止時の演出図柄７０ａ自体の揺れ動作と、キャラクタ画像ＣＧの一部の動作（演出動作）および図柄エフェクト画像ＺＥの揺らぎ動作（演出動作）とを含む変動停止示唆演出が実行される。従って、第２変動経路の変動演出であっても、変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出と、演出図柄７０ａの変動停止表示とを実行可能である。

【０３２９】

第２変動経路の変動演出における変動停止示唆期間において、第１変動経路の変動演出と同じ態様の変動停止示唆演出を実行してもよいが、実施形態では、変動停止示唆期間において、第１変動経路と第２変動経路とで異なる態様の変動停止示唆演出を実行するようになっている。このようにすることで、変動経路が異なるだけでなく、変動停止示唆演出の違いによっても印象を変えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０３３０】

なお、異なる変動経路の変動演出の間において、変動停止示唆演出を構成する演出要素（例えば、演出図柄７０ａ自体の揺動や回転などの動作（変化）やなどの演出、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像や識別部などの図柄構成要素の動作（変化）や発光などの演出、演出図柄７０ａに付随するエフェクトや文字などの付随要素の動作（変化）や発光などの演出）の全部の態様が異なっていてもよい。異なる変動経路の変動演出の間において、変動停止示唆演出を構成する演出要素の一部の態様が異なり（例えばキャラクタ画像の動作態様など）、演出要素の他の部分（例えば演出図柄７０ａの揺動態様など）が同じ態様であってもよい。

【０３３１】

変動停止示唆演出の態様が異なるとは、変動停止示唆演出が実行されるタイミングが相違したり、変動停止示唆演出の実行期間の長さが異なっていたりするなどであってもよい。また、第１変動経路の変動停止示唆期間と第２変動経路の変動停止示唆期間とを、同じ長さであっても、異なる長さにしてもよい。

【０３３２】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図２０（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０３３３】

特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変

動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄７０ａは、キャラクタ画像ＣＧの一部が動作することや全体又は一部が揺れ動作や拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図２０（ｄ）参照）。このように、演出図柄７０ａの変動開始に際して（変動開始期間において）、演出図柄７０の揺れ動作や演出図柄７０ａのキャラクタ画像ＣＧの首を動かすような演出動作を含む変動開始演出が実行される。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２０（ｅ）参照）。

【０３３４】

第２変動経路の変動演出における変動開始期間において、第１変動経路の変動演出と同じ態様の変動開始演出を実行してもよいが、実施形態では、変動開始期間において、第１変動経路と第２変動経路とで異なる態様の変動開始演出を実行するようになっている。このようにすることで、変動経路が異なるだけでなく、変動開始演出の違いによっても印象を変えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０３３５】

なお、異なる変動経路の変動演出の間において、変動開始演出を構成する演出要素（例えば、演出図柄７０ａ自体の揺動や回転などの動作（変化）やなどの演出、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像や識別部などの図柄構成要素の動作（変化）や発光などの演出、演出図柄７０ａに付随するエフェクトや文字などの付随要素の動作（変化）や発光などの演出）の全部の態様が異なっていてもよい。異なる変動経路の変動演出の間において、変動開始演出を構成する演出要素の一部の態様が異なり（例えばキャラクタ画像の動作態様など）、演出要素の他の部分（例えば演出図柄７０ａの揺動態様など）が同じ態様であってもよい。

【０３３６】

変動開始演出が異なるとは、変動開始演出が実行されるタイミングが相違したり、変動開始演出の実行期間の長さが異なっていたりするなどであってもよい。また、第１変動経路の変動開始期間と第２変動経路の変動開始期間とを、同じ長さであっても、異なる長さにしてもよい。

【０３３７】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、変動停止示唆演出が実行される。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図２０（ｆ）参照）。

【０３３８】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図２０（ｇ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０３３９】

特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。このとき、演出図柄７０ａの変動開

始演出が実行して、演出図柄７０ａがスクロールされる（図２０（ｈ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２０（ｉ）参照）。

【０３４０】

このように演出モードＢにおいて、演出図柄７０ａが横円環状に流れる第２変動経路の変動演出が繰り返される。演出モードＢにおいて、左列の演出図柄７０ａおよび右列の演出図柄７０ａが、上下を軸とする円環状の変動経路で、互いに対称な向きに流れるようになっている。演出モードＢにおいて、中列の演出図柄７０ａが、左右列と同様に円環状の変動経路であるが、中列の変動経路の軸が傾いていることで、遊技者に対する変動経路の見え方が左右列と異なっている。

【０３４１】

実施形態の遊技機は、演出図柄７０ａが上から下へ向けて変動する第１変動経路（縦スクロール）の変動演出を実行可能な演出モードＡと、演出図柄７０ａが演出モードＡの変動経路と異なる円環状に変動する第２変動経路（円環状スクロール）の変動演出を実行可能な演出モードＢとを有している。このように、変動経路を複数種類有していることで、変動経路の違いによって、遊技者に大きな印象の違いを感じさせることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【０３４２】

前述したように、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、停止音Ａ（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、停止音Ｂ（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。そして、縦スクロールの第１変動経路の変動演出の場合と、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出の場合とで、異なる態様の特定音演出を実行可能になっている。このようにすることで、変動経路の差を強調でき、遊技の興趣を向上できる。ここで、異なる態様とは、停止音の音色等の内容や、音量や、実行タイミングや、実行期間などの違いを含んでいる。

【０３４３】

演出モードＡにおいて、左中右列の演出図柄７０ａが同じ変動経路（縦スクロール）である。これに対して、演出モードＢにおいて、左右列の演出図柄７０ａが同じ変動経路（円環状スクロール）であるが、中列の演出図柄７０ａが左右列と変動経路の態様が異なっており、同一の変動演出の中で複数種類の変動経路が混在している。このように、複数列の演出図柄７０ａを用いて変動演出を実行する際に、複数種類の変動経路があると、遊技者に特異な印象を感じさせることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【０３４４】

演出モードＢの変動開始期間において、演出モードＡと同じ態様の変動開始演出を実行してもよいが、実施形態では、変動開始期間において、演出モードＡと演出モードＢとで異なる態様の変動開始演出を実行するようになっている。なお、異なる演出モード同士の間において、変動開始演出を構成する演出要素（例えば、演出図柄自体の揺動や回転などの動作（変化）やなどの演出、演出図柄を構成するキャラクタ画像や識別部などの図柄構成要素の動作（変化）や発光などの演出、演出図柄に付随するエフェクトや文字などの付随要素の動作（変化）や発光などの演出）の全部の態様が異なっていてもよい。異なる演出モード同士の間において、変動開始演出を構成する演出要素の一部の態様が異なり（例えばキャラクタ画像の動作態様など）、演出要素の他の部分（例えば演出図柄の揺動態様など）が同じ態様であってもよい。

【０３４５】

実施形態のように、変動経路が異なる変動演出の間において、異なる態様の変動開始演出を実行されることで、遊技者に大きな印象の違いを感じさせることができ、遊技者の興

趣を向上できる。
【０３４６】
演出モードＢの変動停止示唆期間において、演出モードＡと同じ態様の変動停止示唆演出を実行してもよいが、実施形態では、変動停止示唆期間において、演出モードＡと演出モードＢとで異なる態様の変動停止示唆演出を実行するようになっている。なお、異なる演出モード同士の間において、変動停止示唆演出を構成する演出要素（例えば、演出図柄自体の揺動や回転などの動作（変化）やなどの演出、演出図柄を構成するキャラクタ画像や識別部などの図柄構成要素の動作（変化）や発光などの演出、演出図柄に付随するエフェクトや文字などの付随要素の動作（変化）や発光などの演出）の全部の態様が異なっていてもよい。異なる演出モード同士の間において、変動停止示唆演出を構成する演出要素の一部の態様が異なり（例えばキャラクタ画像の動作態様など）、演出要素の他の部分（例えば演出図柄の揺動態様など）が同じ態様であってもよい。
【０３４７】
実施形態のように、変動経路が異なる変動演出の間において、異なる態様の変動停止示唆演出を実行されることで、遊技者に大きな印象の違いを感じさせることができ、遊技者の興趣を向上できる。
【０３４８】
（変動経路の例）
変動経路は、前述した縦スクロールや円環状スクロールに限らず、例えば、右から左または左から右に演出図柄７０ａが流れる横スクロールや、画面奥から手前に演出図柄が出てくる前後スクロールや、演出図柄７０ａが横軸または縦軸回転する軸スクロールや、前後の軸を中心とした円環状スクロールや、ルーレットが回るルーレットスクロールなど、単独または組み合わせて構成可能である。
【０３４９】
ここで、変動経路が同じとは、演出図柄７０ａの変動の向き、演出図柄７０ａの変動の大きさ、演出図柄の変動によって認識される経路の形などが一致することをいい、変動経路が重なっていることをいうのではない。すなわち、図１９に示す変動演出例１では、右中左列の演出図柄７０ａがそれぞれ異なる場所で変動表示されているが、上から下に流れる変動表示の向きや画面の上から下全体に流れる変動表示の大きさや形が同じなので、右中左列の演出図柄７０ａの変動経路が同じであるという。変動経路が異なるとは、演出図柄７０ａの変動の向き、演出図柄７０ａの変動の大きさ、演出図柄の変動によって認識される経路の形などの１つ以上が異なっていることをいう。
【０３５０】
図１９に示す変動演出例１は、演出図柄７０ａが上から下に変動することで変動開始して変動スピードが上がり、演出図柄７０ａが上から下に高速変動してから変動スピードが落ちて、上から下へ変動してきた演出図柄７０ａが所定位置で仮停止する、単独の変動経路で構成されている。
【０３５１】
図２０に示す変動演出例２は、演出図柄７０ａが斜め下に変動することで変動開始して変動スピードが上がり、演出図柄７０ａが円環状に高速変動してから変動スピードが落ちて、斜め上から変動してきた演出図柄７０ａが所定位置で仮停止する、変動経路で構成されている。そして、左列の変動経路が、時計回りに回転する軌跡であり、中列及び右列の変動経路が、反時計回りに回転する軌跡である。このように、図２０に示す変動演出例２のように、演出図柄７０ａの列によって、変動経路の向きや経路の大きさや経路の形が異なっていてもよい。
【０３５２】
変動経路は、変動演出において移動する演出図柄７０ａが通る（通っているように見える）ルートをいい、変動経路自体が画面に表示されていてもよいが、実施形態のように変動経路自体を表示しなくてもよい。変動経路は、識別情報が判別可能な状態（低速回転）の演出図柄７０ａや、識別情報が判別不能な状態（高速回転）の演出図柄７０ａによって

把握可能である。また、画面に表示される演出図柄７０ａや演出図柄７０ａのシルエットなどによって、画面外に含めて演出図柄７０ａが変動しているように、遊技者に認識させることも可能である。なお、変動経路は以下のように分けることもできる。
・停止している演出図柄７０ａが移動開始する際に通る開始ルート
　停止している演出図柄７０ａが変動開始して、（徐々に）増速して演出図柄７０ａの識別情報が判別不能になるまで、あるいは画面の外に出るまでの開始ルート
・変動している演出図柄７０ａが停止する（停止しそうになる）までに通る停止ルート
　変動している演出図柄７０ａが（徐々に）減速して、演出図柄７０ａの識別情報が判別不能から判別可能となって停止（確定停止または仮停止）するまで、あるいは画面の外から現れた演出図柄７０ａが停止（確定停止または仮停止）するまでの停止ルート
・変動途中の演出図柄７０ａ途中ルート
　識別情報が判別不能な演出図柄７０ａのシルエットが通るルート、あるいは画面の外から現れて画面の外に出るまでのルート
・画面の一部又は全部を覆う演出（例えばカットイン画像やアイキャッチなど）の後に認識されるルート
【０３５３】
　変動経路は、複数の態様を組み合わせて構成してもよい。例えば、演出図柄７０ａが上から下に変動することで変動開始して変動スピードが上がり、演出図柄７０ａが円環状に高速変動してから変動スピードが落ちて、画面奥から手前へ変動してきた演出図柄７０ａが所定位置で仮停止するなどのように、複数の変動経路で構成できる。このように、変動経路が途中で変わってもよい。
【０３５４】
　変動演出について、演出図柄７０ａが変動開始してから高速変動する前までの開始期間と、演出図柄７０ａが高速変動する高速変動期間と、高速変動期間から演出図柄７０ａが変動停止表示（確定停止または仮停止）されるまでの停止示唆期間に分けて、具体的に説明する。なお、演出モードＡを例示するが、演出モードＢについても演出モードＡと同様にすることができる。
【０３５５】
（予告演出）
　実施形態の遊技機１では、通常遊技状態および有利遊技状態において、大当たり（大当たり遊技への移行）を期待させる（示唆する）複数種類の予告演出（先読みも含んでいてもよい。）を実行可能になっている。通常遊技状態および有利遊技状態において、それぞれ専用の予告演出を設定しても、共用の予告演出を設定しても、これらの組み合わせてであっても、何れであってもよい。また、有利遊技状態で実行可能な予告演出の種類数よりも、通常遊技状態で実行可能な予告演出の種類数の方が多くする、又はその逆であるように、予告演出の種類数が通常遊技状態と有利遊技状態とで異なるようにしてもよい。例えば、有利遊技状態で実行可能な予告演出の種類数よりも、通常遊技状態で実行可能な予告演出の種類数の方が多くすると、通常遊技状態で比較的多くの種類で現れる予告演出によって期待感を持たせることができ、通常遊技状態においても遊技者を惹き付けることができる。なお、予告演出の種類数が通常遊技状態と有利遊技状態とで同じであってもよい。
【０３５６】
　図２１に示すように、予告演出としては、例えば、始動口ランプ等の発光演出（図２１(ａ)）や、保留変化演出（図２１(ｂ)、図２１－５）、エフェクト等による演出図柄７０ａのキャラ作用変化演出（図２１(ａ)）や、演出図柄７０ａの変動が連続することを示唆する擬似予告演出（図２１(ｃ)）や、操作ボタン１３５の振動や発光などのボタン演出（図２１－２(ａ)）や、可動役物７３,７４の作動や発光などの可動役物演出（図２１－２(ｂ)）などが挙げられる。保留変化演出は、保留アイコンの色や形状等が変化することに限らず、当該アイコンの色や形状等が変化するようにしてもよい（図２１－５）。
【０３５７】
　図２１－７に示すように、保留アイコン（当該アイコン）の変化を示唆する作用演出（

実施形態では保留アイコンに向かう矢印で表現）を、ミニキャラやアイコンや記号やエフェクトなどの表示や音演出で実行してもよい。そして、作用演出が成功することで、保留アイコン（当該アイコン）の形状や色などが変化する保留変化演出を実行し、作用演出が失敗することで、保留変化演出の実行を制限するようにしてもよい。保留アイコンの変化の示唆に限らず、遊技者から認識可能な要素（例えば演出図柄の態様）が変化することを示唆する演出を作用演出という場合がある。

【０３５８】

予告演出としては、図２１－３に示すように、カットイン画像（カットイン動画）など、画像を表示するようにしてもよい。図２１－３の例では、１回目のカットイン画像よりも２回目の方を、期待度が高い表示で行い、２回目のカットイン画像よりも３回目の方を、期待度が高い表示で行う態様であるが、期待度を変化させなくてもよい。また、図２１－３の例では、１回目の予告演出を青エフェクトで行い、２回目の予告演出を緑エフェクトで行い、３回目の予告演出を赤エフェクトで行っている。このように、同じ媒体（例えば、カットイン画像やエフェクト）を含む演出を繰り返し行う場合、媒体により認識（表示）される内容が段階的に変化する演出を、特に変化演出やステップアップ演出という場合がある。

【０３５９】

予告演出としては、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）も例示される（図２１－６）。先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）において、「５５６」や「６６７」等の一定の法則を持った出目とするのではなく、演出図柄のうちの奇数図柄の数字を赤色とし、偶数図柄の数字を青色としておき、「１３５」や「３５７」等の３つの演出図柄７０ａの数字が全て赤色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたり、「２４６」や「４６８」等の３つの演出図柄７０ａの数字が全て青色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたりしてもよく、この場合には、青色の同色図柄が仮停止される場合よりも、赤色の同色図柄が仮停止される場合の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【０３６０】

ここで、先読みチャンス目演出が実行される場合、同色図柄が仮停止（停止表示）までの変動停止示唆期間にて、同色図柄停止音を出力するようにしてもよい。この場合、同色図柄以外の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間に出力される停止音と同じにしてもよいが、異なるようにしてもよい。同色図柄が変動停止表示される変動停止示唆期間にて出力される停止音を、同色図柄以外の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間に出力される停止音と異なるようにすると、遊技者への期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０３６１】

また、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）では、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが仮停止したタイミングで３つの演出図柄７０ａの周囲に発光エフェクト画像を表示させてエフェクト効果音を出力する演出を行うのではなく、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが順番に仮停止する毎（例えば、バウンド表示する毎）に、仮停止した演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像を表示すると共に発光エフェクト効果音を出力する演出（例えば０．５秒ずつ）を行うことで、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが発光するタイミングが異なるようにしてもよい。

【０３６２】

また、通常遊技状態においては、先読みチャンス目演出を実行可能とする一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みチャンス目演出を実行しないようにしてもよい。

【０３６３】

予告演出としては、図形（キャラクタ）や文字や記号や柄（例えばゼブラ柄）などの組み合わせによる演出を、群演出という場合がある。例えば、図２１－４では、複数の図柄（顔図柄）が上から下に降ってくるような群演出を例示している。図２１－４の群演出は、同じ種類（顔図形の表情が同じ）の図形の組み合わせであるが、異なる種類（顔図形の

表情が異なる）の図形の組み合わせであってもよい。ただし、異なるモチーフ（顔図形と花図形など）による異なる種類の図形の組み合わせであっても、同じモチーフ（顔図形）で図形を揃えると統一感が出せるので好ましい。このように、図２１－４（ａ）、図２１－４（ｂ）および図２１－４（ｃ）の例は、異なる図形で演出を行っているが、顔というモチーフが同じなので、群予告のモチーフが同じであるといえる。

【０３６４】

予告演出は、異なるモードで異なる態様の演出を用いてもよい。また、予告演出は、異なるモードで同じ態様の演出を用いてもよい。このような予告演出を特に区別する場合、モード共通予告という場合がある。

【０３６５】

予告演出は、１または複数の変動演出において繰り返し実行するようにしてもよい。予告演出を繰り返し実行する場合、図２１－３のように、１回目を青色表示で行い、２回目を緑色表示で行い、３回目を赤色表示で行ったり、表示内容を変化させるなど、段階的に期待感を変化させる変化演出（ステップアップ演出）としてもよい。

【０３６６】

予告演出は、遊技盤の発光装置や、遊技枠の発光装置や可動物や、発射装置など、遊技機１の各部を用いて実行してもよい。

【０３６７】

予告演出は、様々なタイミングで実施することができる。例えば、変動演出開始前、変動演出における変動開始期間、変動演出における高速変動期間、変動演出における変動停止示唆期間、変動演出後などに開始して、所定期間に亘って演出を実行すればばよい。

【０３６８】

図２３は、保留記憶数に応じた変動開始期間及び変動停止示唆期間を示す説明図である。

【０３６９】

（変動開始期間－保留記憶数が所定数の場合）

保留記憶数が所定数（例えば１個）の場合、左列の演出図柄７０ａのキャラ画像ＣＧが腕を動かす演出動作を行った後（図２２（ａ１）参照）、左列の演出図柄７０ａが一旦上に揺れてから下へ向けて変動開始する（図２２（ｂ１）参照）。左列の演出図柄７０ａの変動開始に合わせて音声出力装置３３１から例えば「ポン」などの変動開始音が出力される。次に、中列の演出図柄７０ａのキャラ画像ＣＧが腕を動かす演出動作を行った後（図２２（ｂ１）参照）、中列の演出図柄７０ａが一旦上に揺れてから下へ向けて変動開始する（図２２（ｃ１）参照）。中列の演出図柄７０ａの変動開始に合わせて音声出力装置３３１から例えば「ポン」などの変動開始音が出力される。次に、右列の演出図柄７０ａのキャラ画像ＣＧが腕を動かす演出動作を行った後（図２２（ｃ１）参照）、右列の演出図柄７０ａが一旦上に揺れてから下へ向けて変動開始する（図２２（ｄ１）参照）。右列の演出図柄７０ａの変動開始に合わせて音声出力装置３３１から例えば「ポン」などの変動開始音が出力される。このように、保留記憶数が所定数である場合、変動開始期間において、左中右列の演出図柄７０ａがタイミングをずらして変動開始されると共に、タイミングをずらして変動開始演出が実行される。

【０３７０】

（変動開始期間－保留記憶数が特定数の場合）

保留記憶数が所定数（例えば４個）の場合、左中右列の演出図柄７０ａのキャラ画像ＣＧが腕を動かす演出動作を行った後（図２２（ａ２）参照）、左中右列の演出図柄７０ａが一旦上に揺れてから下へ向けて変動開始する（図２２（ｂ２）参照）。このとき、演出図柄７０ａの変動開始に合わせて音声出力装置３３１から例えば「ポポーン」など、保留記憶数が所定数の場合と異なる変動開始音が出力される。このように、保留記憶数が特定数である場合、左中右列の演出図柄７０ａがタイミングを合わせて(または保留記憶数が所定数の場合よりも短い期間にて)変動開始されると共に、タイミングを合わせて(または保留記憶数が所定数の場合よりも短い期間にて)変動開始演出が実行される。そして、保

留記憶数が特定数の変動演出の方が、保留記憶数が所定数の変動演出よりも、変動開始期間が短くなる。

【０３７１】

実施形態において、変動開始演出として、変動開始音を出力する音演出を実行可能である。保留記憶が所定数である場合の変動開始演出の音演出と、保留記憶が特定数である場合の変動開始演出の音演出とが、異なる態様である。そして、実施形態では、縦スクロールによる第1変動経路の変動演出および円環状スクロールによる第2変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数である場合と、保留記憶が特定数である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間にて、異なる態様の変動開始演出を実行可能である。なお、異なる態様の例として、音演出を挙げたが、演出図柄７０ａ自体の動作等の演出や、演出図柄７０ａの構成要素の動作等の演出や、演出図柄７０ａの付随要素の動作等の演出などの態様が異なっていてもよい。例えば、異なるまたは同じ動作を行う場合であっても、保留記憶が所定数である場合の変動開始演出よりも、保留記憶が特定数である場合の変動開始演出の方が、演出期間が短いなど、演出期間の長短も態様が異なっているといえる。

【０３７２】

前述したように、縦スクロールの第１変動経路及び円環状スクロールの第２変動経路の何れであっても、変動演出を開始するとき、変動開始演出を実行可能である。縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様の変動開始演出を実行可能である。また、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様の変動開始演出を実行可能である。

【０３７３】

このようにすることで、保留記憶が所定数である場合と保留記憶が特定数である場合とで変動開始演出の期待感や見せ方を変えることができ、遊技の興趣を向上できる。特に所定数よりも多い特定数の保留記憶がある場合、変動開始演出をシンプルにしたり短くしたりすることで、遊技の消化スピードを向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【０３７４】

（高速変動期間）

高速変動期間では、演出図柄７０ａ（演出図柄７０ａの識別情報）が判別不能または困難になる。高速変動期間において、演出図柄７０ａのシルエットや線などの軌跡表示などよって変動経路を示してもよいが、変動開始期間および／または変動停止示唆期間に表示される演出図柄７０ａの変動経路の表示によって、所定変動経路で演出図柄７０ａが変動しているように遊技者に錯覚させてもよい。高速変動期間において、変動経路に重ねてあるいは変動経路に変えて、様々な演出（カットイン、ミニキャラ演出、エフェクトなど）が実行される。ここで、高速変動期間中において、変動経路に重なる範囲が広い演出であるほど、遊技者にとって有利な遊技状態に移行し易くしてもよい。

【０３７５】

（変動停止示唆期間）

変動停止示唆期間は、演出図柄７０ａが確定停止（本停止）するまでの期間だけでなく、演出図柄７０ａが仮停止するまでの期間と仮停止状態の期間との場合もある。すなわち、変動演出の途中において、演出図柄７０ａが仮停止を繰り返す場合があることから、変動期間中に複数回の変動停止示唆期間がある場合もある。変動停止示唆期間において、停止示唆演出を実行してもよい。

【０３７６】

（変動停止示唆期間－保留記憶数が所定数の場合）

保留記憶数が所定数（例えば１個）の場合を説明する。第１画像表示装置１３１（メイ

ン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、上から下に流れる縦スクロールの変動経路で変動表示されている（図２４（ａ１）参照）。変動演出の開始から所定時間が経過すると、左列の演出図柄７０ａが仮停止する（図２４（ｂ１）参照）。このとき、左列の演出図柄７０ａが仮停止位置からわずかに下へ行き過ぎてから上に戻るように移動して仮停止する。また、仮停止状態において、左列の演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う変動停止示唆演出が実行される。なお、左列の演出図柄７０ａの仮停止時に音声出力装置から停止音演出（例えば「トン」）が実行される。

【０３７７】

次に、右列の演出図柄７０ａが仮停止する（図２４（ｃ１）参照）。このとき、右列の演出図柄７０ａが仮停止位置からわずかに下へ行き過ぎてから上に戻るように移動して仮停止する。また、仮停止状態において、右列の演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う変動停止示唆演出が実行される。なお、右列の演出図柄７０ａの仮停止時に音声出力装置から停止音演出（例えば「トン」）が実行される。

【０３７８】

次に、中列の演出図柄７０ａが仮停止する（図２４（ｄ１）参照）。このとき、中列の演出図柄７０ａが仮停止位置からわずかに下へ行き過ぎてから上に戻るように移動して仮停止する。また、仮停止状態において、中列の演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う変動停止示唆演出が実行される。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に音声出力装置から停止音演出（例えば「トン」）が実行される。

【０３７９】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われ、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図２４（ｅ１）参照）。

【０３８０】

このように、保留記憶数が所定数である場合、変動停止示唆期間において、左中右列の演出図柄７０ａがタイミングをずらして仮停止されると共に、タイミングをずらして変動停止示唆演出が実行される。

【０３８１】

（停止示唆期間－保留記憶数が特定数の場合）

保留記憶数が所定数（例えば４個）の場合を説明する。第１画像表示装置１３１（メイン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、上から下に流れる縦スクロールの変動経路で変動表示されている（図２４（ａ２）参照）。変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右列の演出図柄７０ａが仮停止する（図２４（ｂ１）参照）。このとき、左中右列の演出図柄７０ａが仮停止位置からわずかに下へ行き過ぎてから上に戻るように移動して仮停止する。また、仮停止状態において、各列の演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う変動停止示唆演出が実行される。なお、演出図柄７０ａの仮停止時に音声出力装置から、保留記憶が所定数の場合と異なる停止音演出（例えば「トーン」）が実行される。

【０３８２】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われ、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図２４（ｅ１）参照）。

【０３８３】

このように、保留記憶数が特定数である場合、変動停止示唆期間において、左中右列の演出図柄７０ａがタイミングを合わせて(または保留記憶数が所定数の場合よりも短い期間にて)仮停止されると共に、タイミングを合わせて(または保留記憶数が所定数の場合よりも短い期間にて)変動停止示唆演出が実行される。そして、保留記憶数が特定数の変動演出の方が、保留記憶数が所定数の変動演出よりも、変動停止示唆期間が短くなる。

【０３８４】

実施形態において、変動停止示唆演出として、変動停止音を出力する音演出を実行可能である。保留記憶が所定数である場合の変動停止示唆演出の音演出と、保留記憶が特定数である場合の変動停止示唆演出の音演出とが、異なる態様である。そして、実施形態では、縦スクロールによる第１変動経路の変動演出および円環状スクロールによる第２変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数である場合と、保留記憶が特定数である場合とで、変動停止示唆演出の実行期間を含む変動停止示唆期間にて、異なる態様の変動停止示唆演出を実行可能である。なお、異なる態様の例として、音演出を挙げたが、演出図柄７０ａ自体の動作等の演出や、演出図柄７０ａの構成要素の動作等の演出や、演出図柄７０ａの付随要素の動作等の演出などの態様が異なっていてもよい。例えば、異なるまたは同じ動作を行う場合であっても、保留記憶が所定数である場合の変動停止示唆演出よりも、保留記憶が特定数である場合の変動停止示唆演出の方が、演出期間が短いなど、演出期間の長短も態様が異なっているといえる。

【０３８５】

このようにすることで、保留記憶が所定数である場合と保留記憶が特定数である場合とで変動停止示唆演出の期待感や見せ方を変えることができ、遊技の興趣を向上できる。特に所定数よりも多い特定数の保留記憶がある場合、変動停止示唆演出をシンプルにしたり短くしたりすることで、遊技の消化スピードを向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【０３８６】

縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数である場合に、各列の停止音が順に例えば「トン・トン・トン」と聞こえるパターンの特定音演出が実行される。縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数と異なる特定数である場合に、各列の停止音が合わさった例えば「トーン」と聞こえるパターン特定音演出が実行される。

円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数である場合に、各列の停止音が順に例えば「タン・タン・タン」と聞こえるパターンの特定音演出が実行される。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数と異なる特定数である場合に、各列の停止音が合わさった例えば「ターン」と聞こえるパターン特定音演出が実行される。

このように、縦スクロールの第１変動経路の変動演出および円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、保留記憶が所定数である場合と保留記憶が所定数と異なる特定数である場合とで、異なるパターンの特定音演出を実行している。

このようにすることで、保留記憶が所定数である場合と保留記憶が特定数である場合とで特定音演出の期待感や雰囲気を変えることができ、遊技者の興趣を向上できる。特に所定数よりも多い特定数の保留記憶がある場合、特定音演出をシンプルにしたり短くしたりすることで、遊技の消化スピードを向上でき、遊技の興趣を向上できる。

【０３８７】

縦スクロールの第１変動経路および円環状スクロールの第２変動経路の何れであっても

、変動演出を開始するときの変動開始期間にて、変動開始演出を実行可能である。変動開始演出は、演出図柄７０ａ自体や演出図柄７０の構成要素や演出図柄７０ａに付随する要素を用いた基本的な第１態様と、前述の基本的な第１態様と色などを変更したり、第１態様にエフェクトなどを追加したり、基本的な第１態様に加えて又は代えて、例えば図２１－１～図２１－７に示すような予告演出を行ったりなどして、演出態様や期待度を異なせた第２態様（第１態様と異なる第２態様）とがある。なお、第２態様の変動開始演出は、同色図柄（同色チャンス目）であってもよい。図２２－２(ａ１)に示すように、第１変動経路の変動演出の変動開始期間において、第１態様の変動開始演出として、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像が腕を動かす演出動作を行うようになっている。図２２－２(ａ２)に示すように、第２変動経路の変動演出の変動開始期間において、第１態様の変動開始演出として、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像が頭を動かす演出動作を行うようになっている。図２２－２(ａ３)に示すように、第１変動経路の変動演出の変動開始期間において、第２態様の変動開始演出として、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像が腕を動かす演出動作に加えて、エフェクト表示を行うようになっている。図２２－２(ａ４)に示すように、第２変動経路の変動演出の変動開始期間において、第２態様の変動開始演出として、演出図柄７０ａを構成するキャラクタ画像が頭を動かす演出動作に加えて、エフェクト表示を行うようになっている。

【０３８８】

第２態様の変動開始演出は、所謂先読み（所定の保留記憶をターゲットとして、大当たり移行の期待度が高い又は大当たり移行を煽る演出が実行され易くなっていること）が設定されていてもよく、先読みと関係がないものであってもよい。

【０３８９】

縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間にて、第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出が実行され易くなっている。また、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間にて、第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出が実行され易くなっている。このように変動経路が異なっても、変動開始演出と所定演出との関係が同じに設定されている。このようにすることで、大当たりへの期待度を高めることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０３９０】

例えば、第２態様の変動開始演出として、予告演出が実行された場合、変動開始期間の予告演出と関連する又は別の予告演出が、変動開始期間における変動開始演出の後のタイミング、高速変動期間、又は、変動停止示唆期間にて実行され易くなる。仮に、第２態様の変動開始演出として、予告演出が実行されない場合であっても、例えば図２１～図２１－７に示すような予告演出が、変動開始期間における変動開始演出の後のタイミング、高速変動期間、又は、変動停止示唆期間にて実行され易くなる。先読みが設定されている場合、第２態様の変動開始演出及び所定演出が、先読みが設定されていない場合よりも関連するものが実行され易くなる。所定演出としては、発展演出、音声や画像等のカットイン演出、ステップアップ演出、保留アイコンやその他の色変化演出などであってもよい。第２態様の変動開始演出（例えば青色エフィエクなど）よりも、その後に実行される所定演出（例えば赤色エフェクトなど）の方が、期待度が高くなるようにしてもよい。

【０３９１】

実施形態では、第１変動経路と第２変動経路とで異なる態様の変動開始演出を実行可能であるが、第１態様の変動開始演出に付加演出を加えて、第２態様の変動開始演出とする場合、第１変動経路と第２変動経路とで同じ態様の付加演出を追加することができる。

【０３９２】

変動開始演出は、例えば、演出図柄７０ａが停止位置から上方向に移動して、下方向へ移動して、縦スクロールする、演出図柄７０ａが１つのアクションを行う態様がある。変

動開始演出は、例えば、演出図柄７０ａが停止位置から上方向に移動して、縦軸周りに回転してから下方向へ移動して、縦スクロールする、演出図柄７０ａが２つのアクションを行う態様がある。なお、アクションは３以上であってもよい。

第１変動経路の変動演出であっても第２変動経路の変動演出であっても、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、第１変動経路の変動演出と第２変動経路の変動演出とで、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が異なっていてもよい。この場合、第１変動経路の変動演出よりも、第２変動経路の変動演出の方が、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が少なくしても多くしてもよい。

【０３９３】

通常遊技状態の変動演出であっても有利遊技状態の変動演出であっても、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、通常遊技状態の変動演出と有利遊技状態の変動演出とで、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が異なっていてもよい。この場合、通常遊技状態の変動演出よりも、有利遊技状態の変動演出の方が、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が少なくしても多くしてもよい。

【０３９４】

変動停止示唆演出は、例えば、演出図柄７０ａが上から下に移動してきて、停止位置を通り過ぎてから停止位置に戻るように移動して変動停止表示される、演出図柄７０ａが１つのアクションを行う態様がある。

変動停止示唆演出は、例えば、演出図柄７０ａが上から下に移動してきて、停止位置を通り過ぎてから停止位置に戻るように移動して、縦軸周りに回転してから変動停止表示される、演出図柄７０ａが２つのアクションを行う態様がある。なお、アクションは３以上であってもよい。

第１変動経路の変動演出であっても第２変動経路の変動演出であっても、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、第１変動経路の変動演出と第２変動経路の変動演出とで、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が異なっていてもよい。この場合、第１変動経路の変動演出よりも、第２変動経路の変動演出の方が、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が少なくしても多くしてもよい。

【０３９５】

通常遊技状態の変動演出であっても有利遊技状態の変動演出であっても、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、通常遊技状態の変動演出と有利遊技状態の変動演出とで、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が異なっていてもよい。この場合、通常遊技状態の変動演出よりも、有利遊技状態の変動演出の方が、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）が少なくしても多くしてもよい。

【０３９６】

なお、演出図柄７０ａのアクションは、演出図柄７０ａ全体の動作（拡縮や移動や回転など）、演出図柄７０ａの構成要素（例えば数字等の識別部やキャラ等の装飾部などの一部や全体）の動作（拡縮や移動や回転など）や、演出図柄７０ａに付随する要素（例えばエフェクトや発光など）などがある。

【０３９７】

変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）と、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）とが同じであってもよいが、変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）よりも、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）の方が、多くてもよい。

変動開始演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）よりも、変動停止示唆演出における演出図柄７０ａのアクション数（アクションの種類数）の方が、少なくてもよい。
変動開始演出よりも、変動停止示唆演出の方が、装飾部など演出図柄７０ａの要素によるアクション数が多くてもよい。
変動開始演出よりも、変動停止示唆演出の方が、装飾部など演出図柄７０ａの要素によるアクション数（アクションの種類数）が少なくてもよい。
【０３９８】
保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）である場合とで、変動開始演出のアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合よりも、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）の方が、変動開始演出のアクション数（アクションの種類数）が少なくてもよい。
保留記憶が所定数（例えば１個）である場合よりも、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）の方が、変動開始演出のアクション数（アクションの種類数）が多くてもよい。
【０３９９】
保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）である場合とで、変動停止示唆演出のアクション数（アクションの種類数）が同じであってもよいが、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合よりも、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）の方が、変動停止示唆演出のアクション数（アクションの種類数）が少なくてもよい。
保留記憶が所定数（例えば１個）である場合よりも、保留記憶が所定数と異なる特定数（例えば所定数よりも多い４個）の方が、変動停止示唆演出のアクション数（アクションの種類数）が多くてもよい。
【０４００】
（変動演出例３）
図２５（ａ）は、通常遊技状態における演出モードＡの場合である。左中右列の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５（ｂ）参照）。このように、演出図柄７０ａが変動停止に向かうとき（停止示唆期間）に、仮停止時の演出図柄７０ａ自体の揺れ動作と、棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥの揺らぎ動作（演出動作）とを含む変動停止示唆演出が実行される。
【０４０１】
特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図２５（ｂ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０４０２】
特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演

出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図２５（ｃ）参照）。このように、演出図柄７０ａの変動開始に際して、演出図柄７０の揺れ動作や演出図柄７０ａのキャラクタ画像ＣＧの腕を動かすような演出動作を含む変動開始演出が実行される。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５（ｃ）参照）。

【０４０３】

縦スクロールの変動経路で変動演出が実行されているときに、所定の切換演出（所定演出）が実行される（図２５（ｄ）参照）。実施形態の切換演出において、縦スクロールの変動経路で変動演出が実行されている画面の奥側から所定演出画像が拡大表示されて（図２５（ｃ））、演出図柄７０ａのシルエット等を覆って縦スクロールの変動経路を隠す（図２５（ｄ）参照）。また、所定演出画像による所定の演出動作（例えば、手を振るなど）を行って、所定の転換音演出を実行する。実施形態では、切換演出において、当該アイコンを含む保留アイコンが消えているが、切換演出において当該アイコンや保留アイコンを表示するようにしてもよい。

【０４０４】

そして、所定演出画像が消えると（切換演出の終了）、第１画像表示装置１３１（メイン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、横円環状に流れる変動経路で変動表示される（図２５（ｅ））。このように、切換演出の実行後に、縦スクロールの変動経路から、円環状スクロールの変動経路に変わる。また、画面には、第２変動経路に紐付けられたモード名であるモードＢが表示される。なお、モード名は、所定回数の変動演出が実行されると消去される。

【０４０５】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右列の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成しているキャラクタ画像ＣＧの一部が動作（腕を振る）し、図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５（ｆ）参照）。このように、演出図柄７０ａが変動停止に向かうとき（変動演出における変動停止示唆期間）に、仮停止時の演出図柄７０ａ自体の揺れ動作と、キャラクタ画像ＣＧの一部の動作（演出動作）および図柄エフェクト画像ＺＥの揺らぎ動作（演出動作）とを含む変動停止示唆演出が実行される。

【０４０６】

特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「１６４」）で本停止し（図２５（ｇ）参照）、サブ第１変動表示器において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０４０７】

特別図柄の停止時間が経過すると、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器１２０において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演

出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器での１ランプ図柄の変動表示が開始される。このとき、演出図柄７０ａの変動開始演出が実行して、演出図柄７０ａがスクロールされる（図２５（ｈ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５（ｉ）参照）。

【０４０８】

実施形態において、縦スクロールの第１変動経路の変動演出から、切換演出を実行して、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出に切り替え可能である。このようにすることで、変動経路の切り替えの違和感を抑えて、変動経路の切り替えによる期待感を向上できる。

【０４０９】

変動経路に紐付いたモード名が画面に表示されていない場合であっても、アイキャッチ等の切換演出を実行した後に、切換演出を実行後の変動経路に紐付いたモード名を表示可能である。

【０４１０】

変動経路に紐付いたモード名が画面に表示されている場合であっても、アイキャッチ等の切換演出が実行されている期間においてモード名を消去可能である。そして、切換演出を実行した後に、切換演出を実行後の変動経路に紐付いたモード名を表示可能である。

【０４１１】

モード名は、表示を開始してから１回又は２回以上の複数回の変動演出において表示しても、切換演出の実行期間などの所定期間を除いて常に表示するようにしても、何れであってもよい。

【０４１２】

円環状スクロールの第２変動経路の変動演出から、切換演出を実行して、縦スクロールの第１変動経路の変動演出に切り替えてもよい。ここで、縦スクロールから円環状スクロールに切り替える際の切換演出の態様と、円環状スクロールから縦スクロールに切り替える際の切換演出の態様とが、同じであっても、異なっていても、何れであってもよい。なお、切換演出を実行した場合であっても、変動経路を切り替えない場合があってもよい。例えば、同じ態様の切換演出であれば、どの変動経路の切り替わるのか判り難くなり、遊技者の興味を惹くことができる。また、異なる態様の切換演出であれば、切り替わり先の期待感を煽ることができる。

【０４１３】

第１変動経路の変動開始期間において、第１の変動開始演出を実行可能であると共に、第１変動経路の変動停止示唆期間において、第１の変動停止示唆演出を実行可能である。第２変動経路の変動開始期間において、前記第１の変動開始演出と異なる態様の第２の変動開始演出を実行可能であると共に、第２変動経路の変動停止示唆期間において、前記第１の変動停止示唆演出と異なる態様の第２の変動停止示唆演出を実行可能である。そして、切換演出が実行された場合、変動経路を切り換えない場合よりも切り換える方が実行され易くするとよい。この場合、必ず切り換えてもよい。第１の変動開始演出を実行した場合であっても、切換演出が実行されると、変動停止示唆期間において第１の変動停止示唆演出よりも第２の変動停止示唆演出の方が実行され易くすることができる。第２の変動開始演出を実行した場合であっても、切換演出が実行されると、変動停止示唆期間において第２の変動停止示唆演出よりも第１の変動停止示唆演出の方が実行され易くすることができる。

【０４１４】

図２５の例では、高速変動期間に切換演出を実行して、変動経路を変更したが、変動経路の変更（アイキャッチ等の切換演出の実行）タイミングはこれに限らず、様々なタイミングで変動経路の変更（アイキャッチ等の切換演出の実行）できる。

【０４１５】
図２５－２の例では、変動開始期間に切換演出を実行し、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）となり、第２変動経路に応じた変動停止示唆期間を経て、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示される。
【０４１６】
図２５－３の例では、変動開始期間に切換演出を実行し、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）を経ることなく、第２変動経路に応じた変動停止示唆期間を経て、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示される。ここで、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）や変動停止示唆期間を経ることなく、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示するようにしてもよい（切換演出が消えると、演出図柄７０ａが変動停止表示（仮停止）している）。
【０４１７】
図２５－４の例では、変動開始と同時に切換演出を実行し、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）となり、第２変動経路に応じた変動停止示唆期間を経て、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示される。図２５－４では、第１変動経路に応じた変動開始演出が実行されず（第１変動経路の変動開始が見えない）、切換演出が消えたら、第２変動経路に変更されている。
【０４１８】
図２５－５の例では、高速変動期間に切換演出を実行し、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）を経ることなく、第２変動経路に応じた変動停止示唆期間を経て、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示される。ここで、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）で高速スクロールしている状態（高速変動期間）や変動停止示唆期間を経ることなく、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示するようにしてもよい（切換演出が消えると、演出図柄７０ａが変動停止表示（仮停止）している）。
【０４１９】
図２５－６の例では、変動開始と同時に切換演出を実行し、切換演出の終了後、切換演出前の第１変動経路（縦スクロール）と変更された第２変動経路（円環状スクロール）に対応する変動開始演出を実行してから、高速スクロールしている状態（高速変動期間）となり、第２変動経路に応じた変動停止示唆期間を経て、第２変動経路に応じた演出図柄７０ａで変動停止表示される。図２５－４では、第１変動経路に応じた変動開始演出が実行されず（第１変動経路の変動開始が見えない）、切換演出が消えたら、第２変動経路（円環状スクロール）に対応する演出図柄７０ａで変動開始するようになっている。第２変動経路に変更されている。
【０４２０】
切換演出を実行しても、変動経路を変更せず、切換演出前の変動経路で変動演出を実行する場合と、切換演出を実行して、切換演出前の変動経路と異なる変動経路で変動演出を実行する場合とがあってもよい。この場合、変動経路の変更を実行する切換演出の態様と、変動経路の変更を実行しない切換演出の態様が、同じであっても異なっていても何れであってもよい。
【０４２１】
実施形態では、切換演出が実行されて、変動経路が変更された場合であっても、変更前の変動経路の変動演出での特殊図柄ＴＺと、変更後の変動経路の変動演出での特殊図柄Ｔ

Ｚとが、共通する態様の図柄（例えば数字）で表示され、共通する変動経路（例えばその場で数字が切り替わる態様）で変動表示され、共通する変動開始の態様（例えば数字の動作などの演出がない）であり、共通する変動停止の態様（例えば数字の動作などの演出がない）になっている。

【０４２２】

第１変動経路（例えば縦スクロール）に対応した態様の演出図柄７０ａによる変動演出において、（切換演出が実行された後に、）第１変動経路と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）に対応した態様の演出図柄７０ａで変動停止表示可能である。第１変動経路（例えば縦スクロール）に対応した態様の変動開始演出が実行された変動演出において、（切換演出が実行された後に、）第１変動経路と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）に対応した態様の変動停止示唆演出を実行可能である。

【０４２３】

（変動演出例４－連続演出）

図２６は、４個目の保留記憶（ターゲット保留記憶）をターゲットとした先読み演出の一種として、１回または複数回の変動演出において行われる連続演出を実行する場合である。なお、連続演出は、縦スクロールの第１変動経路の変動演出および円環状スクロールの第２変動経路の変動演出で実行可能であり、複数種類の変動経路の変動演出で実行可能である。

【０４２４】

ターゲット保留記憶より３個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、開始期間において、画面にカットイン画像Ａが表示される連続演出の１回目が実行される（図２６（ｂ））。ターゲット保留記憶より２個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、開始期間において、画面にカットイン画像Ｂが表示される連続演出の２回目が実行される（図２６（ｃ））。ターゲット保留記憶より１個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、開始期間において、画面にカットイン画像Ｃが表示される連続演出の３回目が実行される（図２６（ｄ））。そして、ターゲット保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、開始期間において、画面にカットイン画像Ｄが表示される連続演出の４回目が実行される（図２６（ｅ））。

【０４２５】

連続演出は、例えば、青色文字のカットイン画像よりも赤色文字のカットイン画像の方の期待度が高いなど、色やエフェクトや内容などによって、異なる期待度の演出を実行可能である。このとき、１回目の演出よりも２回目の演出の方の期待度を高くしたり、同じ期待度の演出を連続して実行したり、異なる期待度の演出の組み合わせてもよい。また、連続演出は、同じ態様の演出を繰り返して実行してもよいが、異なる態様の演出を組み合わせて実行してもよい。例えば、１つのストーリーを構成するように、複数の演出で連続演出を組み立ててもよい。

【０４２６】

第１変動経路の変動演出で連続演出を実行する場合を説明したが、第２変動経路の変動演出においても連続演出を実行するようにしてもよい。第１変動経路の変動演出で実行される連続演出を第１連続演出といい、第２変動経路の変動演出で実行される連続演出を第２連続演出という場合がある。

【０４２７】

実施形態において、第１連続演出が実行される期間で、かつ、縦スクロールの変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、縦スクロールの第１変動経路から円環状スクロールの第２変動経路への切り替えを制限可能である。第２連続演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えを可能としてもよいが、実施形態において、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えも制限している。このように、連続演出が実行される期間と変動開始期間と重なる時期に変動経

路の切り替えを制限することで、連続演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【０４２８】

実施形態では、連続演出が実行されている期間において、変動経路の切り替えを制限している。これに代えて、第１連続演出が実行される期間において、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、第1変動経路から第２変動経路への切り替えの制限、又は、第２連続演出が実行される期間において、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、第２変動経路から第１変動経路への切り替えの制限、の何れかを可能としてもよい。

【０４２９】

実施形態では、変動開始期間で変動経路の切り替えを制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、変動開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、連続演出の実行期間にあたる場合に変動経路の切り替えを制限してもよい。

【０４３０】

実施形態において、第１連続演出が実行される期間、かつ、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む開始期間において、前述した切換演出（所定演出）の実行を制限可能である。第２連続演出が実行される期間、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む開始期間において、前述した切換演出（所定演出）の実行を可能としてもよいが、実施形態において、述した切換演出（所定演出）の実行を制限している。のように、連続演出が実行される期間において、開始期間における切換演出の実行を制限することで、連続演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【０４３１】

実施形態では、連続演出が実行されている期間において、切換演出の実行を制限している。これに代えて、第１連続演出が実行される期間において、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演出の実行の制限、又は、第２連続演出が実行される期間において、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演出の実行の制限、の何れかを可能としてもよい。

【０４３２】

実施形態では、変動開始期間で切換演出の実行を制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、変動開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、連続演出の実行期間にあたる場合に切換演出の実行を制限してもよい。

【０４３３】

（変動演出例５－役物作動演出）

図２７は、４個目の保留記憶（ターゲット保留記憶）をターゲットとした先読み演出の一種として、１回または複数回の変動演出において行われる可動役物７３の作動演出を実行する場合である。なお、可動役物７３の作動演出は、縦スクロールの第１変動経路の変動演出および円環状スクロールの第２変動経路の変動演出で実行可能であり、複数種類の変動経路の変動演出で実行可能である。

【０４３４】

ターゲット保留記憶より３個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、変動開始期間において、可動役物７３の作動演出の１回目が実行される（図２７（ｂ））。ターゲット保留記憶より２個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、変動開始期間において、可動役物７３の作動演出の２回目が実行される（図２７（ｃ））。ターゲット保留記憶より１個前の保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、変動開始期間において、可動役物７３の作動演出の３回目が実行される（図２７（ｄ））。そして、ターゲット保留記憶に基づいて変動演出が開始されるとき、変動開始期間において、可動役

物７３の作動演出の４回目が実行される（図２７（ｅ））。
【０４３５】
可動役物７３の作動演出は、例えば、青色発光よりも赤色発光の方の期待度が高いなど、色やエフェクトや作動内容（回数、作動幅等）などによって、異なる期待度の演出を実行可能である。このとき、１回目の演出よりも２回目の演出の方の期待度を高くしたり、同じ期待度の演出を連続して実行したり、異なる期待度の演出の組み合わせてもよい。また、作動演出は、同じ態様の演出を繰り返して実行してもよいが、異なる態様の演出を組み合わせて実行してもよい。例えば、段階的に期待度を煽るように、複数の演出で連続演出を組み立ててもよい。
【０４３６】
実施形態において、可動役物７３の作動演出が実行される期間で、かつ、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、縦スクロールの第１変動経路から円環状スクロールの第２変動経路への切り替えを制限可能である。可動役物７３の作動演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えを可能としてもよいが、実施形態において、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えも制限している。このように、可動役物７３の作動演出が実行される期間と変動開始期間とが重なる時期において、変動経路の切り替えを制限することで、可動役物７３の作動演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技の興趣を向上できる。
【０４３７】
実施形態では、可動役物７３の作動演出が実行されている期間において、変動経路の切り替えを制限している。これに代えて、可動役物７３の作動演出が実行される期間で、かつ、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、第1変動経路から第２変動経路への切り替えの制限、又は、可動役物７３の作動演出が実行される期間で、かつ、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、第２変動経路から第１変動経路への切り替えの制限、の何れかを可能としてもよい。
【０４３８】
実施形態では、変動開始期間で変動経路の切り替えを制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、可動役物７３の作動演出の実行期間にあたる場合に変動経路の切り替えを制限してもよい。
【０４３９】
実施形態において、可動役物７３の作動演出が実行される期間、かつ、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演出（所定演出）の実行を制限可能である。可動役物７３の作動演出が実行される期間、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演出（所定演出）の実行を可能としてもよいが、実施形態において、可動役物７３の作動演出が実行される期間、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演出（所定演出）の実行を制限している。このように、可動役物７３の作動演出が実行される期間において、変動開始期間における切換演出の実行を制限することで、可動役物７３の作動演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技者の興趣を向上できる。
【０４４０】
実施形態では、可動役物７３の作動演出が実行されている期間において、切換演出の実行を制限している。これに代えて、可動役物７３の作動演出が実行される期間において、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演

出の実行の制限、又は、可動役物７３の作動演出が実行される期間において、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演出の実行の制限、の何れかを可能としてもよい。

【０４４１】

実施形態では、変動開始期間で切換演出の実行を制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、変動開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、可動役物７３の作動演出の実行期間にあたる場合に切換演出の実行を制限してもよい。

【０４４２】

（変動演出例６－ボタン操作示唆演出）

図２８は、演出の一種として、遊技者に操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出を画面で実行する場合である。なお、操作示唆演出は、縦スクロールの第１変動経路の変動演出および円環状スクロールの第２変動経路の変動演出で実行可能であり、複数種類の変動経路の変動演出で実行可能である。

【０４４３】

変動演出において、遊技者に操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出が画面で実行されたとする（図２８（ａ））。操作示唆演出は、所定の操作有効期間が設定されており、操作有効期間に操作ボタン１３５が操作されると、そのボタン操作が演出内容に反映されるようになっている。実施形態において、操作有効期間がカウントダウン表示で設定されており（図２８（ａ）～（ｃ））、カウント「３」のときに操作ボタン１３５が操作された場合である。実施形態では、操作ボタン１３５が操作されることを契機として、所定の画像演出が画面で実行されている（図２８（ｄ））。

【０４４４】

実施形態において、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、縦スクロールの変動経路から円環状スクロールの変動経路への切り替えを制限可能である。操作示唆演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えを可能としてもよいが、実施形態において、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、円環状スクロールの第２変動経路から縦スクロールの第１変動経路への切り替えを制限している。このように、操作示唆演出が実行される期間において、返送開始期間における変動経路の切り替えを制限することで、操作示唆演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【０４４５】

実施形態では、操作示唆演出が実行される期間において、変動経路の切り替えを制限している。これに代えて、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、第1変動経路から第２変動経路への切り替えの制限、又は、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間において、第２変動経路から第１変動経路への切り替えの制限、の何れかを可能としてもよい。

【０４４６】

実施形態では、変動開始期間で変動経路の切り替えを制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、変動開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、操作示唆演出の実行期間にあたる場合に変動経路の切り替えを制限してもよい。

【０４４７】

実施形態において、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演

出（所定演出）の実行を制限可能である。操作示唆演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演出（所定演出）の実行を可能としてもよいが、実施形態において、操作示唆演出が実行される期間で、かつ、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前述した切換演出（所定演出）の実行を制限している。このように、操作示唆演出が実行される期間と変動開始期間とが重なる時期において切換演出の実行を制限することで、操作示唆演出が継続して実行される期待感を、変動経路の切り替えによって妨げない。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【０４４８】

実施形態では、操作示唆演出が実行される期間において、切換演出の実行を制限している。これに代えて、操作示唆演出が実行される期間において、第１変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演出の実行の制限、又は、操作示唆演出が実行される期間において、第２変動経路の変動演出における変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、切換演出の実行の制限、の何れかを可能としてもよい。

【０４４９】

実施形態では、変動開始期間で切換演出の実行を制限したが、変動期間全体、高速変動期間、変動停止示唆期間、変動開始期間＋高速変動期間、高速変動期間＋変動停止示唆期間の何れかにおいて、操作示唆演出の実行期間にあたる場合に切換演出の実行を制限してもよい。

【０４５０】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。

【０４５１】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。

【０４５２】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、切換演出（例えばアイキャッチ等）を実行する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。

【０４５３】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場

合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。
　第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。
　第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出の実行を制限してもよい。
【０４５４】
　第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。
　第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。
　第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、可動役物７３の作動演出の実行を制限してもよい。
【０４５５】
　第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。
　第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。
　第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、他の変動経路へ変更する場合、操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出の実行を制限してもよい。
【０４５６】
　１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出、可動役物７３の作動演出、又は操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出が実行される場合に制限されることは、前述した変動経路の変更や切換演出の実行に限らず、例えば、同色図柄などの図柄の停止音、音の出力、発光やエフェクト等の演出など、その他のことを制限してもよい。
【０４５７】
　変動経路の変更や切換演出の実行が制限することとして、１回又は複数回の変動演出にて行われる連続演出、可動役物７３の作動演出、又は操作ボタン１３５の操作を促す操作示唆演出に限らず、例えば、所定（例えば遊技者にとって有利など）のゾーン（ゾーンへの移行を示唆する示唆演出の実行）にある場合などその他であってもよい。
【０４５８】
　切換演出（変動経路変更用のアイキャッチ等）が実行されているとき、保留アイコン又は当該アイコンの色や形状が変化する保留変化演出の実行を制限してもよい。
　切換演出（変動経路変更用のアイキャッチ等）が実行されているとき、保留アイコン又は当該アイコンの色や形状が変化する保留変化演出の実行を示唆する作用演出の実行を制限してもよい。
　切換演出（変動経路変更用のアイキャッチ等）が実行されているとき、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出の実行を制限してもよい。
　切換演出（変動経路変更用のアイキャッチ等）が実行されているときに前述した演出を制限している場合であっても、遊技球が入賞したときに出力される入賞音（変化音も含む）による演出などの特定演出を実行するようにしてもよい。
【０４５９】
　切換演出実行前の変動経路の変動演出よりも、切換演出実行後の変動経路の変動演出の方が、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出が実行され易くしてもよい。
　切換演出実行前の変動経路の変動演出で実行される、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出よりも、切換演出実行後の変動経路の変動演出で実行される、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出の方が、遊技者にとって有利な状態（

リーチの成立など）になり易くしてもよい。
　切換演出実行前の変動経路の変動演出で実行される、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出よりも、切換演出実行後の変動経路の変動演出で実行される、リーチになることを示唆又は期待させるリーチ煽り演出の方が、遊技者にとって有利な状態（リーチの成立など）を期待させる演出が実行され易くしてもよい。
【０４６０】
（変動演出例７－擬似連演出）
　図２９に示す変動演出例７は、擬似連演出を実行する場合である。ここで、「擬似連演出」とは、１回の始動装置（第１始動装置１１２、第２始動装置１１５）への入賞（入球）に基づく大当たり判定に対して、あたかも複数回の演出図柄７０ａの変動表示が実行されたかのように見せるために、１回の始動装置（第１始動装置１１２、第２始動装置１１５）への入賞（入球）に対して決定された特図変動時間内にて、全部の演出図柄７０ａが仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を１回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。なお、変動継続演出や連続演出という場合もある。なお、通常遊技状態の場合を挙げているが、有利遊技状態にも適用してもよい。
【０４６１】
（第１変動経路）
　例えば第１変動経路で演出図柄７０ａが変動している場合（図２９（ａ１））、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左列の演出図柄７０ａと右列の演出図柄７０ａとが仮停止する。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの停止示唆期間において、第１変動経路に対応した態様Ａの変動停止示唆演出が実行される。なお、態様Ａの変動停止示唆演出の１種として、左列および右列の演出図柄７０ａが仮停止するときに、停止音Ａが出力される（図２９（ｂ１）。また、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆演出の一種として、演出図柄７０ａの構成要素であるキャラクタ画像の演出動作（例えば棒を振る）が行われる。更に、左列および右列の演出図柄７０ａ全体が、上下に揺れ動く動作演出が行われている。
【０４６２】
　中列において演出図柄７０ａとして特異図柄「ＮＥＸＴ」が、第１変動経路で到来する（図２９（ｃ１））。中列の特異図柄が所定位置で仮停止するときの停止示唆期間において、特異図柄による変動停止示唆演出が実行される。特異図柄の変動停止示唆演出は、第１変動経路の変動停止示唆演出の態様Ａと異なる態様Ｔで実行される。なお、態様Ｔの変動停止示唆演出の１種として、左列および右列の演出図柄７０ａが仮停止するときと異なる態様の停止音Ｔが出力される（図２９（ｄ１）。このとき、中列の特異図柄は、特異図柄の構成要素の動作演出が実行されておらず、この点が左列および右列の演出図柄７０ａと異なっている。なお、中列の特異図柄全体が、右列および左列の演出図柄７０ａと同様に上下に揺れ動く演出動作を伴う仮停止状態となってもよいが、実施形態において、中列の特異図柄全体が拡縮するような演出動作が行われている点で、右列および左列と演出動作態様が異なっている。
【０４６３】
　実施形態では、特異図柄が仮停止すると（擬似連演出：成功）、所定の変動継続演出を実行した後に（図２９（ｅ１））、演出図柄７０ａが再変動される。なお、変動継続演出を省略してもよい。また、実施形態では、例えば、特異図柄が行き過ぎるなど、特異図柄が仮停止しない場合（擬似連演出：失敗）、中列の演出図柄７０ａとして通常図柄が表示されて、変動経路Ａに合わせた態様Ａの変動停止示唆演出が実行される。
【０４６４】
（第２変動経路）
　例えば第２変動経路で演出図柄７０ａが変動している場合（図２９（ａ２））、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左列の演出図柄７０ａと右列の演出図柄７０ａとが仮停止する。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間において、第２変動経路に対応した態様Ｂの変動停止示唆演出が実行される。なお、態様Ｂの変動停

止示唆演出の１種として、左列および右列の演出図柄７０ａが仮停止するときに、停止音Ｂが出力される（図２９（ｂ２）。また、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆演出の一種として、演出図柄７０ａの構成要素であるキャラクタ画像の演出動作（例えば手を振る）が行われる。更に、左列および右列の演出図柄７０ａ全体が、上下に揺れ動く動作演出が行われている。このように、ここで、態様Ｂの変動停止示唆演出は、態様Ａの変動停止示唆演出と異なっている。

【０４６５】

中列において演出図柄７０ａとして特異図柄「ＮＥＸＴ」が、円環状スクロールの第２変動経路ではなく縦スクロールの第１変動経路で到来する（図２９（ｃ２））。中列の特異図柄が所定位置で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間において、特異図柄による変動停止示唆演出が実行される。特異図柄の変動停止示唆演出は、第２変動経路の変動停止示唆演出の態様Ｂと異なる態様Ｔで実行される。なお、態様Ｔの変動停止示唆演出の１種として、左列および右列の演出図柄７０ａが仮停止するときと異なる態様の停止音Ｔが出力される（図２９（ｄ２）。このとき、中列の特異図柄は、特異図柄の構成要素の動作演出が実行されておらず、この点が左列および右列の演出図柄７０ａと異なっている。なお、中列の特異図柄全体が、右列および左列の演出図柄７０ａと同様に上下に揺れ動く演出動作を伴う仮停止状態となってもよいが、実施形態において、中列の特異図柄全体が拡縮するような演出動作が行われている点で、右列および左列と演出動作態様が異なっている。

【０４６６】

実施形態では、特異図柄が仮停止すると（擬似連演出：成功）、所定の変動継続演出を実行した後に（図２９（ｅ２））、演出図柄７０ａが再変動される。なお、変動継続演出を省略してもよい。また、実施形態では、例えば、特異図柄が行き過ぎるなど、特異図柄が仮停止しない場合（擬似連演出：失敗）、中列の演出図柄７０ａとして通常図柄が表示されて、変動経路Ｂに合わせた態様Ｂの変動停止示唆演出が実行される。

【０４６７】

図示省略するが、擬似連演出（擬似変動）を含む変動演出では、最終的に「リーチ」成立またはハズレとなる前に、左右の図柄「Ｘ」「Ｙ」（又は「Ｘ」「Ｘ」）が停止してから、中図柄「ＮＥＸＴ」が停止し、左右中の図柄が所定の態様「Ｘ・ＮＥＸＴ・Ｙ」（又は「Ｘ・ＮＥＸＴ・Ｘ」）で仮停止状態となった後、左右中の図柄が再始動することで、擬似連が行われ、その回数（例えば１回～３回）が擬似連回数となる。

【０４６８】

ここで、擬似連演出が実行されると、リーチ演出に移行しない場合よりも、リーチ演出に移行する場合の方が実行され易くなっている。また、例えば１回目の擬似連演出を実行した後の再変動よりも２回目の擬似連演出を実行した後の再変動の方がリーチ演出に移行し易くなっており、擬似連演出の繰り返し回数が多くなるほど、リーチ演出が実行され易くなっている。

【０４６９】

そして、左右中列の演出図柄７０ａを最終仮停止態様「ＸＸＸ」（あたり図柄）で仮停止させる前に、例えば、「ＳＰリーチ」ではミッション失敗の演出を行ってから、「ＳＰＳＰリーチ」ではバトル敗北の演出を行ってから、リーチハズレに対応する終前仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止させ、この終前仮停止態様「ＸＹＸ」から最終仮停止態様「ＸＸＸ」へ復活することを示唆する復活示唆演出を実行可能であり（例えば図３７参照）、即ち復活示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してもよい。

【０４７０】

例えば、（１）左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止状態から、（２）復活示唆演出が実行され、その後、（３）左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」から最終仮停止態様「ＸＸＸ」へ復活して、その最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【０４７１】

また、第２大当り＜第３大当り＜第１大当りの順で遊技者に有利な大当りとしてもよく、例えば、第１大当りに対応する停止態様を「７７７」、第２大当りに対応する停止態様を「２２２」「４４４」「６６６」「８８８」、第３大当りに対応する停止態様を「１１１」「３３３」「５５５」「９９９」とすることが例示される。

【０４７２】

例えば図８－４参照に示すように、左右中列の演出図柄７０ａを最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止させる前に、第２大当り又は第３大当りに対応する終前仮停止態様「XaXaXa」で仮停止させ、第２大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「２２２」等）からは、第３大当り又は第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「３３３」等又は「７７７」）へ昇格する可能性を、また、第３大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「３３３」等）からは、第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「７７７」）へ昇格する可能性を示唆する昇格示唆演出を実行可能であり、即ち昇格示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してもよい。

【０４７３】

例えば、（１）左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様「２２２」で仮停止状態から、（２）昇格示唆演出が実行され、その後、（３）左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「２２２」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「２２２」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇格示唆演出が実行された後、（５）左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様から１段階昇格した最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、（６）その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇格示唆演出が実行された後、（７）左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様から２段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、（８）その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止するようにしてもよい。

【０４７４】

また、（１）左右中の図柄が終前仮停止態様「３３３」で仮停止状態から、（２）昇格示唆演出が実行され、その後、（３）左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇格示唆演出が実行された後、（５）左右中の図柄が終前仮停止態様から１段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、（６）その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止するようにしてもよい。

【０４７５】

そのため、昇格示唆演出が実行される変動演出において、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格しない場合、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様と同じになるように設定され、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格する場合、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様に対応する大当りよりも有利さが低い大当りに対応する停止態様と同じになるように設定してもよい。

【０４７６】

変動停止示唆演出は、演出図柄７０ａ自体の動作等の演出や演出図柄７０ａの構成要素の動作等の演出や演出図柄７０ａに付随する付随要素の出現等の演出などの演出図柄７０ａにおける演出要素と、演出図柄７０ａ以外の画面の画像による演出要素と、音声出力装置３３１や発光装置などの画面以外の出力装置による演出要素などを、単独またはこれらを組み合わせて実行することができる。

変動停止示唆演出は、演出図柄７０ａが特異図柄である場合であっても、特異図柄自体の動作等の演出や特異図柄の構成要素の動作等の演出や特異図柄に付随する付随要素の出現等の演出などの特異図柄における演出要素と、特異図柄以外の画面の画像による演出要素と、音声出力装置３３１や発光装置などの画面以外の出力装置による演出要素などを、単独またはこれらを組み合わせて実行するようにしてもよい。

【０４７７】

前述したように、縦スクロールの第１変動経路の変動演出における演出図柄７０ａが停

止されることを示唆する変動停止示唆期間において、態様Ａの変動停止示唆演出と演出図柄７０ａの変動停止表示とを実行可能である。また、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出における演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、第１変動経路の態様Ａと異なる態様Ｂの変動停止示唆演出と演出図柄７０ａの変動停止表示とを実行可能である。

【０４７８】

実施形態において、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、通常図柄による変動停止示唆演出の態様Ａと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出を実行可能である。また、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、通常図柄による変動停止示唆演出として、第１変動経路の態様Ａと異なる態様Ｂが実行される。しかし、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、通常図柄による変動停止示唆演出の態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出を実行可能である。すなわち、第１変動経路及び第２変動経路の何れであっても、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された場合、第１変動経路の態様Ａ及び第２変動経路の態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出が実行される。また、第１変動経路及び第２変動経路の何れであっても、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された場合、共通する態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されるともいえる。このように、態様Ａおよび態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出を実行することで、擬似連演出（特定演出）の価値を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。ここで異なる態様とは、演出内容、演出期間、演出要素の数、演出の有無などが異なってることも含んでいる。

【０４７９】

縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、通常図柄による変動停止示唆演出の態様Ａと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出の実行、又は、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、通常図柄による変動停止示唆演出の態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出の実行、の何れか一方を行うようにしてもよい。例えば、第１変動経路で擬似連演出が実行された場合だけに、態様Ｔの変動停止示唆演出を行うのに対して、第２変動経路で擬似連演出が実行された後、態様Ｂ及び態様Ｔと異なる態様の変動停止示唆演出を実行したり、変動停止示唆演出の一部又は全部の実行を制限したり、態様Ｂの変動停止示唆演出を実行したり、するなどが例示される。なお、第１変動経路と第２変動経路の上記関係を入れ替えてもよい。

【０４８０】

特定演出の例として、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出を挙げたが、これに限らず、例えば、変動経路の変更に用いられるアイキャッチなどの転換演出や、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出から通常の演出状態へ復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出や、変動演出で実行されるその他の演出を、態様Ｔの変動停止示唆演出を実行するためのキーとしてもよい。

【０４８１】

実施形態において、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行される場合に、擬似連演出（特定演出）が実行されることから、擬似連演出（特定演出）を伴わない態様Ａや態様Ｂの変動停止示唆演出が実行される場合よりも、擬似連演出（特定演出）を伴う態様Ｔの変動停止示唆演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い。そして、左中右列の演出図柄７０ａが揃う「アタリ」になる際には、左列の演出図柄７０ａと右列の演出図柄７０ａとが揃ってリーチ演出が実行されることが前提になる。そして、左中右列の演出図柄７０ａが揃う「アタリ」になると、通常遊技状態から、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態に移行する。従って、態様Ａや態様Ｂの変動停止示唆演出が実行される場合

よりも、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行される場合の方が、通常遊技状態から有利遊技状態（時短や大当たりなど）に移行し易いといえる。仮に、時短遊技状態であれば、態様Ａや態様Ｂの変動停止示唆演出が実行される場合よりも、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行される場合の方が、時短遊技状態から大当たりに移行し易いといえる。

【０４８２】

実施形態において、縦スクロールの第１変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆演出を開始してから演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するまでの停止示唆期間にて、通常態様である態様Ａと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されるときの方が、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、遊技者に有利な遊技遊技状態に移行し易くなっている。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆演出を開始してから演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するまでの停止示唆期間にて、通常態様である態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されるときの方が、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、遊技者に有利な遊技遊技状態に移行し易くなっている。このようにすることで、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されることの期待度を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４８３】

なお、縦スクロールの第１変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆演出を開始してから演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するまでの停止示唆期間にて、通常態様である態様Ａと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されるときの方が、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、遊技者に有利な遊技遊技状態に移行し易いが、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆演出を開始してから演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するまでの停止示唆期間にて、通常態様である態様Ｂと異なる態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されるときの方が、態様Ｔの変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、遊技者に有利な遊技遊技状態に移行し難くても、遊技者に有利な遊技状態に移行し易さが同じであってもよい。なお、第１変動経路と第２変動経路の上記関係を入れ替えてもよい。

【０４８４】

図２９の例によれば、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、同じモチーフの擬似連演出（所定演出）を実行可能である。実施形態において、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、擬似連演出にて同じ特異図柄を用いているが、第１変動経路の特異図柄と第２変動経路の特異図柄とで形状などの一部又は全部が異なっていても、変動の継続（発展）を示唆する内容が同じである場合なども、モチーフが同じであるといえる。そして、第１変動経路の変動演出において擬似連演出が実行される場合よりも、第２変動経路の変動演出において擬似連演出が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行し易くしてもよい。このようにすることで、どのような変動経路の変動演出が実行されるかで期待度が変化し、遊技の興趣を向上できる。

【０４８５】

前記関係に限らず、第２変動経路の変動演出において擬似連演出が実行される場合よりも、第１変動経路の変動演出において擬似連演出が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行し易くしてもよい。

【０４８６】

図２９－２に示すように、中列の特異図柄が所定位置で変動停止表示するまでの変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出の一部又は全部の実行を制限してもよい。実施形態において、特異図柄の変動停止示唆期間にて、停止音の出力や特異図柄の構成要素による変動停止示唆演出の実行が制限されている。縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、特異図柄の変動停止示唆演出の実行を制限して、特異図柄の変動停止表示を実行可能である（図２９－２（ａ１）～（ｅ１））。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更さ

れる擬似連演出（特定演出）が実行された後、特異図柄の変動停止示唆演出の実行を制限して、特異図柄の変動停止表示を実行可能である（図２９－２（ａ２）～（ｅ２））。このようにすることで、擬似連演出後の演出との落差により擬似連演出の価値を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４８７】

縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、変動停止示唆演出の実行の制限、又は、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、例えば、演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更される擬似連演出（特定演出）が実行された後、変動停止示唆演出の実行の制限、の何れか一方を行うようにしてもよい。例えば、第１変動経路で擬似連演出が実行された場合だけに、中列の特異図柄の変動停止示唆期間にて、変動停止示唆演出の実行を制限し、第２変動経路で擬似連演出が実行された後、中列の特異図柄の変動停止示唆期間にて、変動停止示唆演出を実行可能としてもよい。なお、第１変動経路と第２変動経路の上記関係を入れ替えてもよい。

【０４８８】

図２９の例によれば、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、通常図柄の状態にある演出図柄７０ａが、上から下に流れて所定の停止表示位置を越えてバウンドして戻るような停止示唆動作や、前述の停止音Ａ等を伴う変動停止示唆演出を伴う第１停止態様で変動停止表示可能である。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、通常図柄の状態にある演出図柄７０ａが、斜め上から斜め下に流れて所定の停止表示位置を越えてバウンドして戻るような停止動作や、前述の停止音Ｂ等による変動停止示唆演出を伴う第２停止態様で変動停止表示可能である。縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、中列の演出図柄７０ａを通常図柄に変えて特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、前述した第１停止態様と異なる停止示唆動作（例えばバウンドしない）や異なる停止音Ｔ等による変動停止示唆演出を伴う第３停止態様で変動停止表示可能である。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、中列の演出図柄７０ａを通常図柄に変えて特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、前述した第２停止態様と異なる停止示唆動作（例えばバウンドしない）や異なる停止音Ｔ等による変動停止示唆演出を伴う第３停止態様で変動停止表示可能である。なお、第３停止態様は、所定の変動経路で到来する態様に限らず、特異図柄が突然出現するような、変動経路を経ない（変動経路が不明）であってもよい。また、中列で特異図柄による演出が実行される場合であっても、右列及び左列の演出図柄７０ａを、変動経路に応じた停止態様で変動停止表示可能である。このように、実施形態において、第１変動経路及び第２変動経路の何れであっても、中列に特異図柄が出現する所定演出が実行された後、第１停止態様及び第２停止態様と異なる第３停止態様で中列の特異図柄が変動停止表示される。このようにすることで、第３停止態様の変動停止表示が行われることの期待感を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４８９】

図２９－２の例においても、図２９－１の例と同様に、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、通常図柄の状態にある演出図柄７０ａが、上から下に流れて所定の停止表示位置を越えてバウンドして戻るような停止示唆動作や、前述の停止音Ａ等を伴う変動停止示唆演出を伴う第１停止態様で変動停止表示可能である。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、通常図柄の状態にある演出図柄７０ａが、斜め上から斜め下に流れて所定の停止表示位置を越えてバウンドして戻るような停止動作や、前述の停止音Ｂ等による変動停止示唆演出を伴う第２停止態様で変動停止表示可能である。図２９－２の例によれば、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、中列の演出図柄７０ａを通常図柄に変えて特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、前述した第１停止態様と異なり、変動停止示唆演出を伴わない第３停止態様で変動停止表示可能である。円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、中列の演出図柄７０ａを通常図柄に変えて特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行

される（実行された後）と、前述した第２停止態様と異なり、変動停止示唆演出を伴わない第３停止態様で変動停止表示可能である。なお、第３停止態様は、所定の変動経路で到来する態様に限らず、特異図柄が突然出現するような、変動経路を経ない（変動経路が不明）であってもよい。また、中列で特異図柄による演出が実行される場合であっても、右列及び左列の演出図柄７０ａを、変動経路に応じた停止態様で変動停止表示可能である。このように、図２９－２の例においても、第１変動経路及び第２変動経路の何れであっても、中列に特異図柄が出現する所定演出が実行された後、第１停止態様及び第２停止態様と異なる第３停止態様で中列の特異図柄が変動停止表示される。このようにすることで、第３停止態様の変動停止表示が行われることの期待感を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４９０】

図１および図２に示すように、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出において、識別情報が相異なる演出図柄７０ａを含む特定並び（識別情報が揃わない並び）で演出図柄７０ａが変動停止表示される特定変動演出（ハズレ図柄が変動停止表示される変動演出）を実行可能である。そして、特定変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、特定音（停止音）を出力する特定音演出を実行するようになっている。図２９、図２９－２および図２９－３に示すように、特定変動演出の中には、識別情報が異なる演出図柄７０ａとして特異図柄「ＮＥＸＴ」を含む場合がある。

【０４９１】

図２９に示す例では、特異図柄を含む特定変動演出であっても、特異図柄が変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、特定音（停止音）を出力する特定音演出を実行している。より具体的には、左列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて特定音演出が実行され、右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて特定音演出が実行され、更に中列の特異図柄の変動停止示唆期間にて特定音演出が実行される。

【０４９２】

図２９－２に示す例では、左列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて特定音演出が実行されると共に、右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて特定音演出が実行されるが、中列の特異図柄の変動停止示唆期間にて特定音演出の実行が制限されている。このように、特異図柄を含む特定変動演出において、特異図柄が停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、特定音（停止音）を出力する特定音演出を制限している。このように、図２９－２に示す例は、第１変動経路の特定変動演出および第２変動経路Ｂの特定変動演出の何れであっても、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（特定演出）が実行される（実行された後）と、特定音（停止音）を出力する特定音演出の実行を制限可能になっている。このようにすることで、擬似連演出が行われることの期待感を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４９３】

第１変動経路の特定変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（特定演出）が実行される（実行された後）と、特定音（停止音）を出力する特定音演出の実行を制限する一方で、第２変動経路の特定変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（特定演出）が実行される（実行された後）と、特定音（停止音）を出力する特定音演出の実行を制限しないようにしてもよい。また、第２変動経路の特定変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（特定演出）が実行される（実行された後）と、特定音（停止音）を出力する特定音演出の実行を制限する一方で、第１変動経路の特定変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（特定演出）が実行される（実行された後）と、特定音（停止音）を出力する特定音演出の実行を制限しないようにしてもよい。

【０４９４】

図２９に示す例において、第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停

止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、所定音（変動経路に応じて、通常図柄に紐付いた停止音）を出力する第1音演出を実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、所定音（変動経路に応じて、通常図柄に紐付いた停止音）を出力する第1音演出を実行可能である。第１変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆期間にて、所定音と異なる特定音（特異図柄に紐付いた停止音）を出力する第２音演出を実行可能である。また、第２変動経路の変動演出の変動演出において、変動停止示唆期間にて、所定音と異なる特定音（特異図柄に紐付いた停止音）を出力する第２音演出を実行可能である。

【０４９５】

図２９に示す例では、第１変動経路の変動演出において、特異図柄「ＮＥＸＴ」（特定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出よりも、特異図柄と異なる通常図柄（特定識別情報と異なる所定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出の方が、第１音演出が実行され易くなっている。また、第２変動経路の変動演出において、特異図柄「ＮＥＸＴ」（特定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出よりも、特異図柄と異なる通常図柄（特定識別情報と異なる所定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出の方が、第１音演出が実行され易くなっている。このようにすることで、擬似連演出が行われることの期待感を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０４９６】

ここで、変動停止示唆期間にて、通常図柄及び特異図柄の少なくとも一方で、第１音演出及び第２音演出の両方を実行可能としてもよいが、この場合であっても、特異図柄「ＮＥＸＴ」（特定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出よりも、特異図柄と異なる通常図柄（特定識別情報と異なる所定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出の方が、第１音演出が実行され易くするとよい。

【０４９７】

ここで、通常図柄が変動停止表示されるハズレの変動演出においても、特定条件（例えば、大当たり又はリーチ成立の期待度が高い演出が実行されているなど）である場合、第２音演出を実行してもよいが、このときも、第２音演出よりも第１音演出の方が実行され易くするとよい（第２音演出の実行割合＜第１音演出の実行割合）。なお、実施形態では、特異図柄と異なる通常図柄（特定識別情報と異なる所定識別情報を有する演出図柄７０ａ）が変動停止表示されるハズレの変動演出のとき、第２音演出の実行が制限されて第１音演出が実行される。

【０４９８】

なお、第１音演出及び第２音演出は、音色等の内容や、音の大きさや、変動停止示唆期間の中における実行タイミングや、実行期間の長さなど要素の一部又は全部が異なっていていてもよく、要素の一部が異なっていれば、要素の残部が同じであってもよい。また、第１音演出及び第２音演出に付随して実行される例えばエフェクト等の付随演出の一部又が異なっていても、付随演出の一部又は全部が同じであってもよい。

【０４９９】

図２９－３（ａ１）から図２９－３（ｅ１）には、演出図柄７０ａが第３変動経路で変動演出される場合を示している。第１変動経路は、演出図柄７０ａが画面において上下の軸周りに回転する場合である。例えば上下軸スクロールの第３変動経路で演出図柄７０ａが変動している場合（図２９－３（ａ２））、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左列の演出図柄７０ａと右列の演出図柄７０ａとが仮停止する。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間において、第３変動経路に対応した態様Ｃの変動停止示唆演出が実行される。なお、態様Ｃの変動停止示唆演出の１種として、左列および右列の演出図柄７０ａが変動停止表示（仮停止）されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｃが出力される（図２９（ｂ２）。ここで、態様Ｃの変動停止示唆演出は、態様Ａ

または態様Ｂと同じにしてもよいが、実施形態において態様Ａおよび態様Ｂと異なる態様の変動停止示唆演出を実行している。そして、中列において演出図柄７０ａとして特異図柄「ＮＥＸＴ」が、上下軸スクロールの第３変動経路と異なる縦スクロールで到来して（図２９－３（ｃ２））、仮停止する（図２９－３（ｄ１））。

【０５００】

図２９－３の例によれば、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、第２変動経路としての通常態様の円環状スクロールを経ることなく、第２変動経路と異なる縦スクロールの変動経路で、特異図柄を変動停止表示することが可能である。同様に、上下軸スクロールの第３変動経路の変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、第３変動経路としての通常態様の上下軸スクロールを経ることなく、第３変動経路と異なる縦スクロールの変動経路で、特異図柄を変動停止表示することが可能である。このように、図２９－３の例では、異なる変動経路の変動演出であっても、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行されると、特異図柄に即した変動経路に切り替わる。このようにすることで、擬似連演出が行われることの期待感を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５０１】

図２９及び図２９－２に示すように、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、第２変動経路としての通常態様の円環状スクロールを経ることなく、第２変動経路と異なる縦スクロールの変動経路で、特異図柄を変動停止表示する一方で、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、通常図柄に変えた特異図柄の変動表示による演出（所定演出）が実行される（実行された後）と、第変動経路としての通常態様の縦スクロールの変動経路で、特異図柄を変動停止表示するようにしてもよい。なお、前述と逆の関係であってもよい。

【０５０２】

擬似連演出において、中列の演出図柄７０ａを、通常図柄から特異図柄に変更することを例示したが、これに限らず、図２９－４に示すように、中列の通常図柄に加えて、特異図柄による変動演出を実行するようにしてもよい。この場合、中列の通常図柄の変動停止表示のタイミングと、中列の特異図柄の変動停止表示のタイミングを同じにしても、異なるようにしても、何れであってもよい。中列の通常図柄の変動停止示唆期間において、変動経路に応じた変動停止示唆演出を実行しても、実行を制限しても、何れであってもよい。　中列の特異図柄の変動停止示唆期間において、変動経路に応じた変動停止示唆演出を実行しても、実行を制限しても、何れであってもよい。

【０５０３】

演出図柄７０ａが通常図柄から特異図柄に変更又は特異図柄が追加される擬似連演出を挙げて説明した事項については、これに限らず、例えば、変動経路の変更に用いられるアイキャッチなどの転換演出や、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出から通常の演出状態へ復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出や、変動演出で実行されるその他の演出を当て嵌めた場合に、前述した制御を適用してもよい。

【０５０４】

また、擬似連演出を例示して説明事項について、例えば、変動経路の変更に用いられるアイキャッチなどの転換演出や、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出から通常の演出状態へ復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出や、変動演出で実行されるその他の演出の場合、前述した制御と適用しなくもよく、擬似連演出と逆の制御など、擬似連演出と異なる制御を行ってもよい。

【０５０５】

演出図柄７０ａの変動停止表示（本停止、仮停止）では、演出図柄７０ａが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、０．５

秒）停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「７７７」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「３５７」などのように規則性を持った演出図柄７０ａの組み合わせ（例えば、チャンス目など）であり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。

【０５０６】

（リーチ演出）

また、演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置１３１（メイン液晶）や第２画像表示装置１３２，１３３（サブ液晶）に表示されることで、大当たり（特別遊技）が実行されることへの遊技者の期待感（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。

【０５０７】

ここで、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａが変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組み合わせ（大当たり結果態様）として「７７７」の３桁の演出図柄７０ａの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが「７」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａが変動を行っている態様を言う。

【０５０８】

また、リーチ演出の種類は、本実施の形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「ＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰリーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の５種類がある。

【０５０９】

「ノーマルリーチ演出」とは、当該ノーマルリーチ演出となる以前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ状態を形成した状態で実行されるリーチ演出のことである。

【０５１０】

「ＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄７０ａが画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）ムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

【０５１１】

「ＳＰＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出よりも演出効果（大当たりとなる期待感が高い）が高いムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。なお、ＳＰＳＰリーチ演出においても、リーチ状態を形成した状態の演出図柄７０ａを画面隅部に縮小表示するようにしてもよい。

【０５１２】

「全回転リーチ演出」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄７０ａの組み合わせが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチ演出である。

【０５１３】

実施形態では、リーチ演出に係る大当たり当選期待度としては、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出＜全回転リーチ演出（大当たり確定）の順で高くなっている。

【０５１４】

（ノーマルリーチの変動演出例）

図３０（ａ１）は、通常遊技状態における縦スクロールの第１変動経路の変動演出の場合である。左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが縦スクロールの第１変動経路で仮停止し、リーチとなる（図３０（ｂ１））。このとき、左列および右列の

演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ａの変動停止示唆演出が実行され、例えば停止音Ａが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態の変動停止表示が実行されている。

【０５１５】

図３０（ｃ１）に示すように、中列に、左列および右列と異なる識別情報を有する演出図柄７０ａが第１変動経路で仮停止することでハズレとなる。このとき、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ａの変動停止示唆演出が実行され、例えば停止音Ａが出力して仮停止状態の変動停止表示が実行される。そして、所定時間経過すると、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様で本停止し（図３０（ｄ１））。

【０５１６】

なお、中列に、左列および右列と同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが仮停止することでアタリとなり、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止した後に、所定の当選演出が実行された後に遊技者に有利な遊技状態に移行する。当たりとなる場合、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、通常実行される態様Ａの変動停止示唆演出と異なる態様（当たり用）の変動停止示唆演出を実行してもよい。

【０５１７】

図３０（ａ２）は、通常遊技状態における円環状スクロールの第２変動経路の変動演出の場合である。左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが円環状スクロールの第２変動経路で仮停止し、リーチとなる（図３０（ｂ２））。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ｂの変動停止示唆演出が実行され、例えば停止音Ｂが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態の変動停止表示が実行されている。

【０５１８】

図３０（ｃ２）に示すように、中列に、左列および右列と異なる識別情報を有する演出図柄７０ａが変動経路Ｂで仮停止することでハズレとなる。このとき、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ｂの変動停止示唆演出が実行され、例えば停止音Ｂが出力して仮停止状態の変動停止表示が実行される。そして、所定時間経過すると、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様で本停止し（図３０（ｄ２））。

【０５１９】

なお、中列に、左列および右列と同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが仮停止することでアタリとなり、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止した後に、所定の当選演出が実行された後に遊技者に有利な遊技状態に移行する。当たりとなる場合、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、通常実行される態様Ｂの変動停止示唆演出と異なる態様（当たり用）の変動停止示唆演出を実行してもよい。

【０５２０】

このようにハズレのノーマルリーチの場合、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、変動経路に対応する態様の変動停止示唆演出が実行されて、変動経路に対応する態様の停止音が出力されるようになっている。

【０５２１】

（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの変動演出例）

図３１（ａ１）は、通常遊技状態における縦スクロールの第１変動経路の変動演出の場合である。左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが縦スクロールの第１変動経路で仮停止し、リーチとなる図３１（ｂ１））。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ａの変動停止示唆演出が実行され、停止音Ａが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態の変動停止表

示が実行されている。
【０５２２】
その後、ＳＰリーチ演出（特定演出）に発展する場合は、ＳＰリーチ演出に発展させる（遊技者の注意を引き付ける）ための発展演出（所定演出）が実行される。発展演出は、単数、または、第１の発展演出と第２の発展演出とのように複数設定可能である。複数の発展演出を実行する場合、大当たり遊技が実行されない場合には、第１の発展演出が実行され易く（実行割合が高い）、大当たり遊技が実行される場合には、第２の発展演出が実行され易い（実行割合が高い）ようにすることが可能である。つまり、第２の発展演出の方が第１の発展演出よりも大当たり期待度が高い演出とするとよい。なお、ノーマルリーチ演出を所定期間実行してからＳＰリーチ演出に切り替えるようにしてもよい。なお、発展演出は、ホワイトアウトやブラックアウトやエフェクトなどの所定の画像表示などを単独または組み合わせて実行される。
【０５２３】
図３１（ｃ１）に示すように、ＳＰリーチ演出において、背景がモードＡ背景からＳＰ用背景に切り替わる。そして、左列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の左上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。なお、ＳＰリーチ演出に際して、通常図柄から構成や大きさなどが変化した図柄を、変更図柄という場合がある。また、右列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の右上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。このとき、縮小して仮停止表示されている左列および右列の演出図柄７０ａである変更図柄は、左右に揺動するなど所定の演出動作を繰り返している。
【０５２４】
図３１（ｃ１）に示すように、実施形態のＳＰリーチ演出において、中列の演出図柄７０ａについても、第１変動経路の演出図柄７０ａの通常図柄と異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わり、第１変動経路と異なるＳＰ用変動経路（実施形態では右上から左下に向けて斜めにスクロール）に切り替わる。中列の演出図柄７０ａが、第１変動経路のままであってもよいが、実施形態では、第１変動経路と異なる変動経路に切り替わるようになっている。そして、必要に応じて、図示しないアニメーションのカットインやバトル演出などの煽り演出を実行される。
【０５２５】
そして、変動演出の結果が「ハズレ」となる場合には、図３１（ｄ１）に示すように、画面には、ハズレの組み合わせである演出図柄「２」「８」「２」が仮停止される。ＳＰリーチ演出用の変動経路でスクロールしている中列の変更図柄が、変動停止示唆期間にて、ＳＰリーチ用の変動停止示唆演出を行ってから、画面中央で変動停止表示される。そして、画面左上隅で縮小されていた左列の変更図柄が、画面の左側領域に拡大して変動停止表示されると共に、画面右上隅で縮小されていた右列の変更図柄が、画面の右側領域に拡大して変動停止表示される。このとき、仮停止状態で並んだ左中右列の演出図柄７０ａは、揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第１変動経路に対応する態様Ａの変動停止示唆演出を実行せず、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第１変動経路に対応する停止音Ａを出力したり、あるいは停止音Ａを出力せずにＳＰ用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、ハズレであることを報知する「ハズレ」などの文字情報を表示するようにしてもよい。
【０５２６】
その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、図３１（ｅ１）に示すように、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像

等）の視認が規制されるように、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０５２７】

そして、復帰演出が終了すると、図３１（ｆ１）に示すように、ＳＰ用背景からモードＡ用背景に切り替わり、変更図柄の演出図柄７０ａから切り替わって第１変動経路Ａの通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、第１変動経路の演出図柄「２」「８」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、第１変動経路の変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変動停止表示される。また、停止音の出力も制限される。そして、本停止した後に、次の変動演出が実行される。

【０５２８】

一方、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、図３１－３（ｄ１）に示すように、画面には、当たりの組み合わせである演出図柄「２」「２」「２」が仮停止される。ＳＰリーチ演出用の変動経路でスクロールしている中列の変更図柄が、変動停止示唆期間にて、ＳＰリーチ用の変動停止示唆演出を行ってから、画面中央で変動停止表示される。そして、画面左上隅で縮小されていた左列の変更図柄が、画面の左側領域に拡大して変動停止表示されると共に、画面右上隅で縮小されていた右列の変更図柄が、画面の右側領域に拡大して変動停止表示される。このとき、仮停止状態で並んだ左中右列の演出図柄７０ａは、揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第１変動経路に対応する態様Ａの変動停止示唆演出を実行せず、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第１変動経路に対応する停止音Ａを出力したり、あるいは停止音Ａを出力せずに当たり用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、当たりであることを報知する「当たり」などの文字情報を表示するようにしてもよい。

【０５２９】

その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、図３１－３（ｅ１）に示すように、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像等）の視認が規制されるように、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０５３０】

そして、復帰演出が終了すると、図３１－３（ｆ１）に示すように、ＳＰ用背景からモードＡ用背景に切り替わり、ＳＰ用の演出図柄７０ａから切り替わって第１変動経路の通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、第１変動経路の演出図柄「２」「２」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、第１変動経路の変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変動停止表示される。また、通常の停止音の出力も制限して、当たり停止音を出力するようにしてもよい。その後、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行されることになる。

【０５３１】

なお、当たりに際して、復帰演出（図３１－３（ｅ１）及び（図３１－３（ｆ１））を省略して、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行するようにしてもよい。

【０５３２】
図３１（ａ２）は、通常遊技状態における円環状スクロールの第２変動経路の変動演出の場合である。左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが円環状スクロールの第２変動経路で仮停止し、リーチとなる図３１（ｂ１））。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様Ｂの変動停止示唆演出が実行され、停止音Ｂが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態の変動停止表示が実行されている。
【０５３３】
その後、ＳＰリーチ演出（特定演出）に発展する場合は、ＳＰリーチ演出に発展させる（遊技者の注意を引き付ける）ための発展演出（所定演出）が実行される。発展演出は、単数、または、第１の発展演出と第２の発展演出とのように複数設定可能である。複数の発展演出を実行する場合、大当たり遊技が実行されない場合には、第１の発展演出が実行され易く（実行割合が高い）、大当たり遊技が実行される場合には、第２の発展演出が実行され易い（実行割合が高い）ようにすることが可能である。つまり、第２の発展演出の方が第１の発展演出よりも大当たり期待度が高い演出とするとよい。なお、ノーマルリーチ演出を所定期間実行してからＳＰリーチ演出に切り替えるようにしてもよい。なお、発展演出は、ホワイトアウトやブラックアウトやエフェクトなどの所定の画像表示などを単独または組み合わせて実行される。
【０５３４】
図３１（ｃ２）に示すように、ＳＰリーチ演出において、背景がモードＢ背景からＳＰ用背景に切り替わる。そして、左列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の左上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。なお、ＳＰリーチ演出に際して、通常図柄から構成や大きさなどが変化した図柄を、変更図柄という場合がある。また、右列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の右上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。このとき、縮小して仮停止表示されている左列および右列の演出図柄７０ａである変更図柄は、左右に揺動するなど所定の演出動作を繰り返している。
【０５３５】
図３１（ｃ２）に示すように、実施形態のＳＰリーチ演出において、中列の演出図柄７０ａについても、第２変動経路の演出図柄７０ａの通常図柄と異なる態様（例えば識別部のみのシンプルな態様）に切り替わり、第２変動経路と異なるＳＰ用変動経路（実施形態では右上から左下に向けて斜めにスクロール）に切り替わる。中列の演出図柄７０ａが、第２変動経路のままであってもよいが、実施形態では、第２変動経路と異なる変動経路に切り替わるようになっている。そして、必要に応じて、図示しないアニメーションのカットインやバトル演出などの煽り演出を実行される。
【０５３６】
そして、変動演出の結果が「ハズレ」となる場合には、図３１（ｄ２）に示すように、画面には、ハズレの組み合わせである演出図柄「２」「８」「２」が仮停止される。ＳＰリーチ演出用の変動経路でスクロールしている中列の変更図柄が、変動停止示唆期間にて、ＳＰリーチ用の変動停止示唆演出を行ってから、画面中央で変動停止表示される。そして、画面左上隅で縮小されていた左列の変更図柄が、画面の左側領域に拡大して変動停止表示されると共に、画面右上隅で縮小されていた右列の変更図柄が、画面の右側領域に拡大して変動停止表示される。このとき、仮停止状態で並んだ左中右列の演出図柄７０ａは、揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第２変動経路に対応する態様Ｂの変動停止示唆演出を実行せず、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第２変動経路に対応する停止音Ｂを出力した

り、あるいは停止音Ｂを出力せずにＳＰ用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、ハズレであることを報知する「ハズレ」などの文字情報を表示するようにしてもよい。

【０５３７】

その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、図３１（ｅ２）に示すように、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像等）の視認が規制されるように、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０５３８】

そして、復帰演出が終了すると、図３１（ｆ２）に示すように、ＳＰ用背景からモードＢ用背景に切り替わり、変更図柄の演出図柄７０ａから切り替わって第２変動経路の通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、第２変動経路の演出図柄「２」「８」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、第２変動経路の変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変動停止表示される。また、停止音の出力も制限される。そして、本停止した後に、次の変動演出が実行される。

【０５３９】

一方、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、図３１－３（ｄ２）に示すように、画面には、当たりの組み合わせである演出図柄「２」「２」「２」が仮停止される。ＳＰリーチ演出用の変動経路でスクロールしている中列の変更図柄が、変動停止示唆期間にて、ＳＰリーチ用の変動停止示唆演出を行ってから、画面中央で変動停止表示される。そして、画面左上隅で縮小されていた左列の変更図柄が、画面の左側領域に拡大して変動停止表示されると共に、画面右上隅で縮小されていた右列の変更図柄が、画面の右側領域に拡大して変動停止表示される。このとき、仮停止状態で並んだ左中右列の演出図柄７０ａは、揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第１変動経路に対応する態様Ｂの変動停止示唆演出を実行せず、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、第２変動経路に対応する停止音Ｂを出力したり、あるいは停止音Ｂを出力せずに当たり用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、当たりであることを報知する「当たり」などの文字情報を表示するようにしてもよい。

【０５４０】

その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、図３１－３（ｅ２）に示すように、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像等）の視認が規制されるように、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０５４１】

そして、復帰演出が終了すると、図３１－３（ｆ２）に示すように、ＳＰ用背景からモードＡ用背景に切り替わり、ＳＰ用の演出図柄７０ａから切り替わって第２変動経路の通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、第２変動経路の演出図柄「２」「２」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、第２変動経路の変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変

動停止表示される。また、通常の停止音の出力も制限して、当たり停止音を出力するようにしてもよい。その後、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行されることになる。

【０５４２】

なお、当たりに際して、復帰演出（図３１－３（ｅ２）及び（図３１－３（ｆ２））を省略して、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行するようにしてもよい。

【０５４３】

なお、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、図３１（ｄ２）のタイミングで大当たりの組み合わせである演出図柄７０ａが仮停止される。その後、（復帰演出（ハズレ時の復帰演出と異なる態様としてもよい）を実行した後に）演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行されることになる。このとき、仮停止になるまでの停止示唆期間にて停止音（アタリ示唆音）を出力し、復帰演出後の停止示唆期間にて停止音（アタリ確定音）を出力するようにしてもよい。

【０５４４】

ＳＰリーチを例示して説明したが、ＳＰＳＰリーチについても、ＳＰリーチと同様にしてもよい。

【０５４５】

縦スクロールの第1変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが相異なる並び（ハズレ態様）で変動停止表示される特定変動演出を実行可能である。同様に、円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが相異なる並び（ハズレ態様）で変動停止表示される特定変動演出を実行可能である。ハズレとなる第１変動経路の特定変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。ハズレとなる第２変動経路の特定変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。

【０５４６】

第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの場合と、リーチ演出が実行されたハズレの場合がある。第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの場合、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて実行される音演出として、停止音Ａの出力がある。これに対して、第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの場合、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて実行される音演出として、ＳＰ用停止音の出力や復帰演出後の無音状態がある。第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの場合、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて実行される音演出として、停止音Ｂの出力がある。これに対して、第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの場合、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて実行される音演出として、ＳＰ用停止音の出力や復帰演出後の無音状態がある。

【０５４７】

実施形態によれば、第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出とで、特定列（中列）の演出図柄７０ａにて変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの停止示唆期間に実行される音演出の演出態様が異なっている。同様に、第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出とで、特定列（中列）の演出図柄７０ａにて変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの停止示唆期間に実行される音演出の演出態様が異なっている。

このようにすることで、リーチ演出が実行されるときの期待度を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５４８】

第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第１変動経路に対応した通常図柄（第1表示態様）と、通常図柄と異なる態様のＳＰ用の変更図柄（第１表示態様と異なる第２表示態様）とがある。また、第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第２変動経路に対応した通常図柄（第1表示態様）と、通常図柄と異なる態様のＳＰ用の変更図柄（第１表示態様と異なる第２表示態様）とがある。

【０５４９】

ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの変動演出において、左列や右列（第１列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるとき、変動経路に対応した通常図柄が表示される場合と、ＳＰ用の変更図柄が表示される場合とがある。ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの変動演出において、中列（第２列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるとき、変動経路に対応した通常図柄が表示される場合と、ＳＰ用の変更図柄が表示される場合とがある。ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの変動演出において、右列及び左列は、リーチになるときに通常図柄で変動停止表示されると共に、復帰演出の実行後にも通常図柄で変動停止表示される。これに対して、ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの変動演出において、中列は、ＳＰリーチ演出にてＳＰ用の変更図柄で変動停止表示されて、復帰演出の実行後にだけに通常図柄で変動停止表示される。

【０５５０】

第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの第１変動経路の変動演出において、右列及び左列は、リーチになるときに通常図柄で変動停止表示される変動停止示唆期間で特定音演出を実行可能であるが、復帰演出の実行後に通常図柄で変動停止表示される変動停止示唆期間で特定音演出の実行を制限している。また、第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行可能である。ＳＰリーチ演出が実行されるハズレの第２変動経路の変動演出において、右列及び左列は、リーチになるときに通常図柄で変動停止表示される変動停止示唆期間で特定音演出を実行可能であるが、復帰演出の実行後に通常図柄で変動停止表示される変動停止示唆期間で特定音演出の実行を制限している。

【０５５１】

このように実施形態では、第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出の場合、左列または中列の出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、中列の演出図柄７０ａが通常図柄（第１表示態様）で変動停止表示されるときの方が、停止音の出力（特定音演出）が実行され難くなっている。また、第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出の場合、左列または中列の出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、中列の演出図柄７０ａが通常図柄（第１表示態様）で変動停止表示されるときの方が、停止音の出力（特定音演出）が実行され難くなっている。このようにすることで、リーチ演出が実行されるときの期待度を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５５２】

前述したように、第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定停止演出を実行可能である。第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定停止演出を実行可能である。特定停止演出は、停止音（特定音）を出力する音演出が実行される第１演出態様と、第１演出態様と異なる第２演出態様とがある。ここで、第１演出態様の特定音演出は、右列及び左列の演出図柄７０ａがリーチ態様になる変動停止示唆期間に実行される。第２演出態様としては、ＳＰ用の変更図柄の変動停止示唆期間にて出力されるＳＰ用停止音や、復帰演出後の無音状態などが例示される。実施形態では、中列の演出図柄の変動停止示唆期間に

て、第１演出態様の特定音演出の実行を制限し、ＳＰ用停止音又は無音状態による第２演出態様だけを実行するようになっている。

【０５５３】

このように、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出の場合、左列及び右列（第１列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、中列（第２列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの方が、第２演出態様の特定停止演出が実行され易くなっている。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出の場合、左列及び右列（第１列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、中列（第２列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの方が、第２演出態様の特定停止演出が実行され易くなっている。このようにすることで、リーチ演出が実行されるときの期待度を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５５４】

第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないバラハズレの場合、中列（特定列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音を出力する特定音演出を実行可能である。第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないバラハズレの場合、特定音演出が実行されるとき、通常図柄（第１表示態様で変動停止表示される。第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されるバラハズレの場合、中列（特定列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音を出力する特定音演出を実行可能である。ただし、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されるバラハズレの場合、復帰演出後の通常図柄（第１表示態様）で変動停止表示されるときは特定音演出の実行が制限され、復帰演出前のＳＰ用の変更図柄（第２表示態様）で変動停止表示されるときに特定音演出が実行可能となる。

【０５５５】

第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないバラハズレの場合、中列（特定列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音を出力する特定音演出を実行可能である。第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されないバラハズレの場合、特定音演出が実行されるとき、通常図柄（第１表示態様で変動停止表示される。第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されるバラハズレの場合、中列（特定列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音を出力する特定音演出を実行可能である。ただし、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されるバラハズレの場合、復帰演出後の通常図柄（第１表示態様）で変動停止表示されるときは特定音演出の実行が制限され、復帰演出前のＳＰ用の変更図柄（第２表示態様）で変動停止表示されるときに特定音演出が実行可能となる。

【０５５６】

従って、第１変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出よりも、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出の方が、通常図柄（第１表示態様）で停止表示されるときに特定音演出が実行され易いといえる。同様に、第２変動経路の変動演出において、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出よりも、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出の方が、通常図柄（第１表示態様）で停止表示されるときに特定音演出が実行され易いといえる。このようにすることで、リーチ演出が実行されるときの期待度を上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５５７】

第１変動経路の変動演出の変動演出において、ハズレの変動演出の場合、演出図柄７０ａが停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（所定音：ハズレ目停止音）を出力する第１音演出を実行可能である（図２４、図３１（ｂ１）参照）。第２変動経路の変動演出の変動演出において、ハズレの変動演出の場合、演出図柄７０ａが停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆

期間にて、停止音（所定音：ハズレ目停止音）を出力する第１音演出を実行可能である（図２４、図３１（ｂ２）参照）。特に、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出では、変動演出の実行期間の中で、第１音演出が１回行われる。特に、演出図柄の変動停止表示及び再変動が繰り返されるＳＰリーチ演出が実行されるハズレの変動演出では、変動演出の実行期間の中で、第１音演出が複数回行われることがある。

【０５５８】

図３１－３に示すように、第１変動経路の変動演出にてＳＰリーチ演出（リーチ演出）が実行される場合、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、大当たりの組み合わせである演出図柄７０ａが仮停止される変動変動示唆期間にて、当たり示唆停止音（特定音：当たり目停止音）を出力する第２音演出を実行した後に（図３１－３（ｄ１））、当たり確定音（特殊音）を出力する第３音演出を実行可能にしてもよい（図３１－３（ｆ１））。同様に、第２変動経路の変動演出にてＳＰリーチ演出（リーチ演出）が実行される場合、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、大当たりの組み合わせである演出図柄７０ａが仮停止される変動変動示唆期間にて、当たり示唆停止音（特定音：当たり目停止音）を出力する第２音演出を実行した後に（図３１－３（ｄ２））、当たり確定音（特殊音）を出力する第３音演出を実行可能にしてもよい（図３１－３（ｆ２））。このようにすることで、大当たりへの移行を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５５９】

第１音演出は、通常（リーチ演出や擬似連演出等が実行されない）のハズレの停止表示において実行され、このとき出力される音を第１特定音という場合がある。第２音演出は、例えば、決め演出後に始めて演出図柄７０ａが揃ったときに実行され、このとき出力される音を第２特定音という場合がある。第３音演出は、第２音演出の実行後、大当たり図柄として表示される３つの演出図柄７０ａのうち所定の演出図柄（中列の演出図柄）７０ａが他の演出図柄７０ａに比べて画面での占有領域が広くなるように表示されるときに実行され、このとき出力される音を第３特定音という場合がある。ここで、第３音演出には、第３特定音の出力後、昇格演出で大当たり図柄が停止したときの第４特定音と、第４特定音の出力後、識別部のみ変更態様の演出図柄７０ａが装飾部と識別部とからなる通常態様に変化して最終確定するときの第５特定音を含んでいる。第１特定音～５特定音の出力を、通常遊技状態で実行される演出として、時短遊技状態において第１特定音～第５特定音の全ての出力が制限されるようにしてもよい。すなわち、時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、実行可能な特定音の種類数が多くすることができる。時短遊技状態では、短い時間でいろいろ表示処理を進めるので、通常遊技状態で第１特定音～第５特定音が出力される表示上のシチュエーション１～５を、第１特定音が出力されているときに複数のシチュエーションを合わせて進めることが可能である。

【０５６０】

前述したように、第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行する場合と、ＳＰリーチ演出の復帰演出後のように特定音演出を実行しない場合とに制御可能である。同様に、第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止示唆演出を開始してから変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）を出力する特定音演出を実行する場合と、ＳＰリーチ演出の復帰演出後のように特定音演出を実行しない場合とに制御可能である。

【０５６１】

実施形態では、ＳＰ用の変更図柄による変動停止表示、復帰演出及び通常図柄による変動停止表示の順に、変動演出が実行されて、ＳＰ用の変更図柄による変動停止表示では特定音演出を実行するが、復帰演出後の通常図柄による変動停止表示では特定音演出の実行を制限している。すなわち、第１変動経路の変動演出において、特定音演出を実行する場合よりも、特定音演出を実行しない場合の方が、復帰演出（所定演出）が実行され易いといえる。同様に、第２変動経路の変動演出において、特定音演出を実行する場合よりも、特定音演出を実行しない場合の方が、復帰演出（所定演出）が実行され易いといえる。こ

のようにすることで、復帰演出によって特定音演出を実行しないことの落差を大きくすることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５６２】

前述したように、第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが所定態様（通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）が出力される第１変動停止示唆演出、または停止音（特定音）の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能である。第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが所定態様（通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）が出力される第１変動停止示唆演出、または停止音（特定音）の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能である。ここで、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチが実行される場合に基本的に実行される。そして、前述したように、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチのリーチ演出において、演出図柄７０ａの表示位置が画面中央の通常位置と画面の隅との間で移動する変化演出が実行される。

【０５６３】

従って、第１変動経路の変動演出において、通常図柄が変動停止表示される際の第１変動停止示唆演出（停止音あり）が実行される変動演出よりも、通常図柄が変動停止表示される際の第２変動停止示唆演出（停止音なし）が実行される変動演出の方が、変動演出において演出図柄７０ａの表示位置が変化する変化演出が実行され易いといえる。同様に、第２変動経路の変動演出において、通常図柄が変動停止表示される際の第１変動停止示唆演出（停止音あり）が実行される変動演出よりも、通常図柄が変動停止表示される際の第２変動停止示唆演出（停止音なし）が実行される変動演出の方が、変動演出において演出図柄７０ａの表示位置が変化する変化演出が実行され易いといえる。このようにすることで、変化演出の実行の有無や停止示唆演出の種類によって遊技者に与える印象を変えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５６４】

前述したように、第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）が出力される第1変動停止示唆演出が実行可能である。また、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）の出力が制限される第２変動停止示唆演出が実行可能である。

【０５６５】

前述したように、第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）が出力される第1変動停止示唆演出が実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）の出力が制限される第２変動停止示唆演出が実行可能である。

【０５６６】

第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、保留アイコンＴ１が通常態様から特殊態様に変化する保留変化演出（予告演出：図２１（ｂ）参照）など、画面に表示されている所定の情報が変化する変化演出が実行され易くなっている。同様に、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、保留アイコンＴ１が通常態様から特殊態様に変化する保留変化演出（予告演出：図２１（ｂ）参照）など、画面に表示されている所定の情報が変化する変化演出が実行され易くなっている。

【０５６７】
ここで、変化演出としては、図２１－５に示すように、当該アイコンの形状や色が変化することで期待感を煽ってもよい。換言すると、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出において、前記変化演出をＳＰリーチ演出前に実行してリーチ成立を煽る頻度が高いのに対して、ＳＰリーチ演出が実行されないハズレの変動演出において、前記変化演出が実行してリーチ成立を煽る頻度が低い。なお、変化演出としては、保留アイコンの形状や色などが変化する例に限らず、演出図柄７０ａの色や形状が変化したり、画面に表示される文字や記号などの色や形状が変化したりするなど、情報表示が（遊技者の期待感を与える態様で）変化する演出を含む。ここで、変化演出は、例えば、リーチ演出が実行されない変動演出≦ノーマルリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出の順に実行され易く設定してもよい。

【０５６８】
従って、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第１変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において所定の情報表示の変化演出が実行され易いといえる。同様に、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第２変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において所定の情報表示の変化演出が実行され易いといえる。このようにすることで、第２停止示唆演出の実行前との落差を大きくすることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５６９】
第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、保留アイコンＴ１が通常態様から特殊態様に段階的に変化する保留変化演出（予告演出）やカットイン画像の表示態様が段階的に変化するなど、予告演出が表す期待度が段階的に変化する変化演出が実行され易くなっている。同様に、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、保留アイコンＴ１が通常態様から特殊態様に段階的に変化する保留変化演出（予告演出）やカットイン画像の表示態様が段階的に変化するなど、予告演出が表す期待度が段階的に変化する変化演出が実行され易くなっている。

【０５７０】
換言すると、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出において、前記変化演出をＳＰリーチ演出前に実行してリーチ成立を煽る頻度が高いのに対して、ＳＰリーチ演出が実行されないハズレの変動演出において、前記変化演出が実行してリーチ成立を煽る頻度が低い。なお、変化演出としては、保留アイコンの形状や色などが変化する例に限らず、演出図柄７０ａの色や形状が変化したり、画面に表示される文字や記号などの色や形状が変化するなど、情報表示が（遊技者の期待感を与える態様で）変化する演出を含む。ここで、変化演出は、例えば、リーチ演出が実行されない変動演出≦ノーマルリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出の順に実行され易く設定してもよい。

【０５７１】
従って、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第１変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において期待度が段階的に変化する変化演出が実行され易いといえる。同様に、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第２変動経路の変動演出において、第

１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において期待度が段階的に変化する変化演出が実行され易いといえる。このようにすることで、第２停止示唆演出の実行前との落差を大きくすることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０５７２】

第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、同色図柄が表示される先読みチャンス目演出が実行され易くなっている。第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、同色図柄が表示される先読みチャンス目演出が実行され易くなっている。換言すると、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出において、先読みチャンス目演出をＳＰリーチ演出前に実行してリーチ成立を煽る頻度が高いのに対して、ＳＰリーチ演出が実行されないハズレの変動演出において、先読みチャンス目演出を実行してリーチ成立を煽る頻度が低い。ここで、先読みチャンス目演出は、例えば、リーチ演出が実行されない変動演出≦ノーマルリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出の順に実行され易く設定してもよい。

【０５７３】

従って、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第１変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において先読みチャンス目演出が実行され易いといえる。同様に、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第２変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において先読みチャンス目演出が実行され易いといえる。

【０５７４】

第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）が出力される第1停止示唆演出が実行可能である。また、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出が実行可能である。第１変動経路の変動演出において、先読みチャンス目演出が実行されるとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）と異なる同色図柄停止音が出力される。このように、第１停止示唆演出において、通常の停止音Ａ（第１特定音）と先読みチャンス目演出特有の同色図柄停止音（第２特定音）とがある。なお、第２停止示唆演出では、同色図柄停止音が出力されない。

【０５７５】

第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）が出力される第1停止示唆演出が実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出が実行可能である。第２変動経路の変動演出において、先読みチャンス目演出が実行されるとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）と異なる同色図柄停止音が出力される。このように、第１停止示唆演出において、通常の停止音Ｂ（第１特定音）と先読みチャンス目演出特有の同色図柄停止音（第２特定音）とが

ある。なお、実施形態の第２停止示唆演出では、同色図柄停止音が出力されない。
【０５７６】
そして、第１変動経路の変動演出において、第２停止示唆演出が実行される変動演出よりも、第１停止示唆演出が実行される変動演出の方が、同色図柄停止音（第２特定音）が出力され易くなっている。また、第２変動経路の変動演出において、第２停止示唆演出が実行される変動演出よりも、第１停止示唆演出が実行される変動演出の方が、同色図柄停止音（第２特定音）が出力され易くなっている。このようにすることで、第２停止示唆演出の実行前との落差を大きくすることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０５７７】
第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、前述した各種の予告演出（事前報知演出）が実行され易くなっている。同様に、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されない場合よりも、ＳＰリーチ演出が実行される場合の方が、リーチ演出が行われる前に、前述した各種の予告演出（事前報知演出）が実行され易くなっている。換言すると、ＳＰリーチ演出が実行されたハズレの変動演出において、前記予告演出（事前報知演出）をＳＰリーチ演出前に実行してリーチ成立を煽る頻度が高いのに対して、ＳＰリーチ演出が実行されないハズレの変動演出において、予告演出（事前報知演出）を実行してリーチ成立を煽る頻度が低い。
【０５７８】
大当たりの期待度を報知する予告演出としては、特に限定するものではないが、例えば、同色図柄が表示される先読みチャンス目演出と共に、可動役物７３を作動する作動演出を挙げることができる。また、当該変動において、リーチ演出がＳＰリーチ演出に発展するなど、大当たりの期待度が高い演出への移行を示唆する発展演出としての予告演出であってもよい。ここで、予告演出は、例えば、リーチ演出が実行されない変動演出≦ノーマルリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰリーチ演出が実行される変動演出≦ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出の順に実行され易く設定してもよい。
【０５７９】
従って、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第１変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において予告演出が実行され易いといえる。同様に、第２停止示唆演出は、ＳＰリーチ演出（ＳＰリーチ演出後の復帰演出）の実行が前提になることから、第２変動経路の変動演出において、第１停止示唆演出が実行される変動演出（リーチなしのハズレ変動）よりも、第２停止示唆演出が実行される変動演出（ＳＰリーチ実行のハズレ）の方が、変動演出において予告演出が実行され易いといえる。このようにすることで、第２停止示唆演出の実行前との落差を大きくすることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０５８０】
第１変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）が出力される第1停止示唆演出が実行可能である。また、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出が実行可能である。第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）が出力される第1停止示唆演出が実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行されると復帰演出後に、演出図柄７０ａが装飾部および識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出が実

行可能である。
【０５８１】
第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されると、リーチ対象図柄（左列および右列の演出図柄７０ａ）が位置を変えて縮小表示される図柄変化演出が実行される。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されると、リーチ対象図柄（左列および右列の演出図柄７０ａ）が位置を変えて縮小表示される図柄変化演出が実行される。一方、第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が実行されないと（通常の変動やノーマルリーチ演出の場合）、左列および右列の演出図柄７０ａが位置を変えて縮小表示される図柄変化演出が実行されない。また、第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が実行されないと（通常の変動やノーマルリーチ演出の場合）、左列および右列の演出図柄７０ａが位置を変えて縮小表示される図柄変化演出が実行されない。
【０５８２】
従って、第１変動経路の変動演出において、第１変動停止示唆演出が実行される変動演出よりも、第２変動停止示唆演出が実行される変動演出の方が、変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる演出図柄７０ａが変化する図柄変化演出が実行され易いといえる。同様に、第２変動経路の変動演出において、第１変動停止示唆演出が実行される変動演出よりも、第２変動停止示唆演出が実行される変動演出の方が、変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる演出図柄７０ａが変化する図柄変化演出が実行され易いといえる。このようにすることで、変動演出に変化を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０５８３】
なお、図柄変化演出は、位置変化や縮小表示に加えて又は代えて、演出図柄７０ａの色が変化する演出であってもよい。例えば、図２１－６に示すように、演出図柄７０ａを構成する識別数字の色が、青から赤に変化するなどが例示される。
【０５８４】
実施形態において、通常遊技状態における第１変動経路の変動演出において、群演出やモード共通演出（所定演出：図２１－４参照）を実行可能である。また、通常遊技状態における第２変動経路の変動演出において、第１変動経路の変動演出で実行可能な群演出やモード共通演出と、同じモチーフの群演出やモード共通演出を実行可能である。ここで同じモチーフとは、動物や花や車等の概念程度の範囲で題材が同じことをいい、例えば、第１変動経路における犬図形で実行する群予告と、第２変動経路における猫図形で実行する群予告とは、動物という同じモチーフの群予告であるといえる。
【０５８５】
第１変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合よりも、第２変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行し易くしてもよい。ここで有利遊技状態への移行し易さは、第１変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合よりも、第２変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合の方が、リーチ演出（リーチの成立）が実行され易く設定したり、リーチ演出（リーチの成立）が実行され易さが同じであっても変動経路Ｂの方をリーチ演出が発展し易く設定したりするなどで差を付けることができる。このようにすることで、変動経路の違いによって期待感に差を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０５８６】
なお、第２変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合よりも、第１変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行し易くしてもよい。また、第１変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合と、第２変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合とで、技者にとって有利な有利遊技状態に

移行し易さが同じであってもよい。
【０５８７】
実施形態では、有利遊技状態における所定変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、群演出やモード共通演出（所定演出）を実行可能である。ここで、有利遊技状態の所定変動経路においても、通常遊技状態における第１変動経路や第２変動経路の変動演出で実行可能な群演出やモード共通演出と、同じモチーフの群演出やモード共通演出を実行可能としてもよい。この場合、通常遊技状態よりも有利遊技状態の方が入賞し易く変動時間が短いことなどから、通常遊技状態における第１及び第２変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合よりも、有利遊技状態における所定変動経路の変動演出において群演出やモード共通演出が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な有利遊技状態（大当たり）に移行し易いといえる。このようにすることで、変動経路の違いによって期待感に差を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０５８８】
なお、有利遊技状態においても、通常遊技状態と同じ変動経路を設定してもよい。
【０５８９】
リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出など）において、所定（例えば中列）の演出図柄７０ａが、特定（例えば右列や左列）の演出図柄７０ａよりも拡大表示される変化演出が、通常遊技状態よりも、有利遊技状態の方が実行され易くてもよい。
【０５９０】
（全回転リーチの変動演出例）
実施形態において、全回転リーチは、ノーマルリーチ、ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチの発展として実行されるリーチ演出である。ここで、左右中の図柄を最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止させる前に、第２大当り又は第３大当りに対応する終前仮停止態様「XaXaXa」で仮停止させ、第２大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「２２２」等）からは、第３大当り又は第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「３３３」等又は「７７７」）へ昇格する可能性を、また、第３大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「３３３」等）からは、第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「７７７」）へ昇格する可能性を示唆する昇格示唆演出を実行可能であり、即ち昇格示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。
【０５９１】
図２１－４（ａ）に示すように、「２２２」の揃いで左中右列の演出図柄７０が変動停止表示（仮停止）されたとする。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示（仮停止）されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ａが出力される。そして、演出図柄７０ａが「２２２」の揃いで停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音イが出力される。なお、アタリ示唆音Ａとアタリ確定音イとは異なる態様である。
【０５９２】
左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様「２２２」で仮停止状態から、昇格示唆演出が実行される場合、左右中列の演出図柄７０ａが同期して横軸周りに回転する変動経路で変動する（図２１－４（ｂ））。昇格示唆演出が実行された後、左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様から１段階昇格した最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する（図２１－４（ｃ））。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ｂが出力される。そして、演出図柄７０ａが「３３３」の揃いで本停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音Ｂが出力される。なお、アタリ示唆音Ｂとアタリ示唆音Ａとは異なる態様であり、実施形態ではアタリ示唆音Ａよりもアタリ示唆音Ｂの方が、期待度を大きく煽る高い音演出が実行される。アタリ確定音ロとアタリ確定音イとは異なる態様であり、実施形態ではアタリ確定音イよりもアタリ確

定音口の方が、期待度を大きく煽る高い音演出が実行される。また、アタリ示唆音Ｂとアタリ確定音口とは異なる態様である。

【０５９３】

あるいは、昇格示唆演出が実行された後、左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「２２２」で仮停止し、その最終仮停止態様「２２２」を停止態様として本停止する（図２１－４（ａ））。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ａが出力される。そして、演出図柄７０ａが「２２２」の揃いで停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音Ａが出力される。

【０５９４】

昇格示唆演出が実行された後、左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様から更に２段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止する（図２１－４（ｅ））。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ｃが出力される。そして、演出図柄７０ａが「７７７」の揃いで停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音ハが出力される。なお、アタリ示唆音ＣとアタリＡ示唆音Ａ及びアタリ示唆音ＢとはＡ異なる態様であり、実施形態ではアタリ示唆音Ａ及びアタリ示唆音ＢよりもアタリＡ示唆音Ｃの方が、期待度を大きく煽る高い音演出が実行される。アタリ確定音ハとアタリ確定音イ及びアタリ確定音路とは異なる態様であり、実施形態ではアタリ確定音イ及びアタリ確定音口よりもアタリ確定音ハの方が、期待度を大きく煽る高い音演出が実行される。また、アタリ示唆音ＣとアタリＡ確定音ハとは異なる態様である。

【０５９５】

左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様「３３３」で仮停止状態から、昇格示唆演出が実行される場合、左右中列の演出図柄７０ａが同期して横軸周りに回転する変動経路で変動する（図２１－４（ｄ））。昇格示唆演出が実行された後、左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様から更に１段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止する（図２１－４（ｅ））。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ｃが出力される。そして、演出図柄７０ａが「７７７」の揃いで停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音ハが出力される。

【０５９６】

あるいは、昇格示唆演出が実行された後、左右中列の演出図柄７０ａが終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する（図２１－４（ｃ））。このとき、演出図柄７０ａが変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ示唆音Ｂが出力される。そして、演出図柄７０ａが「３３３」の揃いで停止する場合、変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、音声出力装置３３１から、識別情報の種類に応じたアタリ確定音Ｃが出力される。

【０５９７】

音の態様が異なるとは、音色等の内容が異なったり、音量が異なったり、長さやタイミングが異なったりするなどが例示される。

【０５９８】

なお、「２２２」から「７７７」へ２段階昇格するようにしてもよい。また、昇格せずに、異なる識別情報に切り替わるようにしてもよい。

【０５９９】

実施形態では、昇格示唆演出が実行される変動演出において、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「ＸａＸａＸａ」から昇格しない場合、終前仮停

止態様「ＸａＸａＸａ」が、当初決定された停止態様と同じになるように設定され、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「ＸａＸａＸａ」から昇格する場合、終前仮停止態様「ＸａＸａＸａ」が、当初決定された停止態様に対応する大当りよりも有利さが低い大当りに対応する停止態様と同じになるように設定されている。

【０６００】

第１変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出を実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出を実行可能である。このようにすることで、識別情報の違いによる期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６０１】

特定音演出は、１段階目に変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間に実行される第１音演出（アタリ示唆音）と、本停止に向かう２段階目に変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間に実行される第２音演出（アタリ確定音）と、がある。第１音演出と第２音演出とは、異なる態様である。

【０６０２】

第１変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出の第１音演出を実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出の第１音演出を実行可能である。このようにすることで、識別情報の違いによる期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６０３】

第１変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出の第２音演出を実行可能である。また、第２変動経路の変動演出において、昇格示唆演出が実行されるとき、第１識別情報（例えば「２２２」）を有する演出図柄７０ａが変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、第１識別情報と異なる第２識別情報（例えば「３３３」や「７７７」を有する演出図柄が変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の特定音演出の第２音演出を実行可能である。このようにすることで、識別情報の違いによる期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６０４】

（有利遊技状態の演出例）

有利遊技状態の変動演出例について以下に説明する。

【０６０５】

（演出図柄－通常図柄）

有利遊技状態において第１画像表示装置１３１に表示される演出図柄７０ａとして、数字部（識別数字）からなる識別部で基本的に構成された通常図柄が設定されている。通常図柄は、異なる有利モードで共通して用いてもよいが、例えば有利モードＡと有利モード

Ｂとで異なる態様の通常図柄を用いるなど、複数種類の通常図柄が設定されていてもよい。なお、有利遊技状態において用いられる通常図柄として、前述した通常遊技状態と同様に、装飾部（キャラクタ画像等）と識別部とから構成されるものを用いてもよい。

【０６０６】

（演出図柄－特異図柄）

有利遊技状態においても、演出図柄７０ａとしては、「１」～「９」等の数字や「Ａ」～「Ｚ」などの記号による識別部（識別情報）を有する前記通常図柄と別に、特異図柄が設定されていてもよい。特異図柄としては、例えば、停止表示されることでアイコン変化予告の発生を示唆（報知）する変化図柄（１段階期待度が高い表示態様に保留アイコンが変化することを示す第１変化図柄、２段階期待度が高い表示態様に保留アイコンが変化することを示す第２変化図柄）や、仮停止することで擬似連演出の発生を示唆（報知）する擬似連図柄などを設定可能である。

【０６０７】

有利遊技状態においては、複数種類数設定された有利モードの各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

【０６０８】

（変動演出例１０）

図１は、有利遊技状態における有利モードＡの場合を示す。ここで、実施形態では、有利モードを1種類だけ設定する例を挙げるが、複数種類の有利モードを設定してもよい。この場合、通常遊技状態に設定されたモードの種類数よりも、有利遊技状態に設定されたモードの種類数の方が少なくなるようにすると（図３５参照）、有利遊技状態におけるモードの切り替えを抑えて、遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６０９】

主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンド（開始時ｃｄ）を、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器での第２ランプ図柄の変動表示が開始される（図３２（ａ）参照）。このとき、第２特別図柄の変動表示が第２特別図柄表示器１２２で開始される。

【０６１０】

第１画像表示装置１３１（メイン液晶）の画面において、左中右列の演出図柄７０のそれぞれが、上から下に流れる縦スクロールの変動経路Ａで変動表示される。また、特殊図柄ＴＺが、その場で数字が切り替わる態様の変動経路で変動表示される。なお、第２ランプ図柄および第２特別図柄は、単数または複数を用いたＬＥＤの発光（点滅）や発光位置の変化などによる変動経路で変動表示される。このように、演出図柄７０ａの変動経路が、特殊図柄ＴＺ、第２ランプ図柄および第２特別図柄と異なっている。

【０６１１】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右列の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）している。また、保留アイコンＴ２および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図３２（ｂ）参照）。ここで、演出図柄７０ａが変動停止表示に向かうとき（変動停止示唆期間）に、仮停止時の演出図柄７０ａ自体の揺れ動作や、演出図柄７０ａの発光や、拡縮や回転などの演出動作や、演出図柄７０ａに付随してエフェクトが表示されるなどによって、変動停止示唆演出が実行される。なお、変動停止示唆演出として、停止音を出力しなくても、停止音を出力してもよく、実施形態では停止音を出力している。

【０６１２】

ここで、有利遊技状態の変動経路Ａと、通常遊技状態の第１変動経路とは、演出図柄７０ａが縦スクロールする点が同じであるが、変動停止示唆期間にて実行される変動停止示唆演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態の第１変動経路における変動停止示唆演出の態様

よりも、有利遊技状態の変動経路Ａにおける停止示唆演出の態様の方を、演出の種類数が少なくしたり、演出期間を短くしたりすることで、遊技者に有利な有利遊技状態において遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６１３】

有利遊技状態の縦スクロールの変動経路Ａと、通常遊技状態の円環状スクロールの第２変動経路とは、異なる態様であるが、変動停止示唆期間にて実行される変動停止示唆演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態の第２変動経路における変動停止示唆演出の態様よりも、有利遊技状態の変動経路Ａにおける停止示唆演出の態様の方を、演出の種類数が少なくしたり、演出期間を短くしたりすることで、遊技者に有利な有利遊技状態において遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６１４】

有利遊技状態の変動経路Ａと、通常遊技状態の第１変動経路とは、演出図柄７０ａが縦スクロールする点が同じであるが、変動停止示唆期間にて実行される停止音（特別音）演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。このように、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで、変動停止示唆期間の停止音の態様を異ならせる（停止音の種類が異なるまたは停止音の有無が異なるなど）ことで、同じ縦スクロールの変動経路であっても遊技状態毎に雰囲気を変えることができる。

【０６１５】

有利遊技状態の縦スクロールの変動経路Ａと、通常遊技状態の円環状スクロールの第２変動経路とは、異なる態様であるが、変動停止示唆期間にて実行される停止音（特別音）演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。このように、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで、変動停止示唆期間の停止音の態様を異ならせる（停止音の種類が異なるまたは停止音の有無が異なるなど）ことで、変動経路の違いも相まって遊技状態毎に雰囲気を変えることができる。

【０６１６】

特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄表示器１２２において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図３２（ｃ）参照）、サブ第２変動表示器において第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０６１７】

特別図柄の停止時間が経過すると、第２特別図柄の変動表示が第２特別図柄表示器１２２において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器での第２ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄７０ａは、変動開始期間にて、本実施形態のように回転動作するような演出動作を行った後に、スクロールを開始する（図３２（ｄ）参照）。このように、演出図柄７０ａの変動開始に際して（変動開始期間において）、演出図柄７０の揺れ動作や演出図柄７０ａの回転などの演出動作を含む変動開始演出が実行される。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ２及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図３２（ｅ）参照）。なお、変

動開始演出として、変動開始期間にて、開始音を出力しなくても、開始音を出力してもよく、実施形態では開始音を出力している。

【０６１８】

変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、変動停止示唆演出が実行される。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図３２（ｆ）参照）。

【０６１９】

特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄表示器６０において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（図では停止時ｃｄと省略している。）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「１６４」）で本停止し（図３２（ｇ）参照）、サブ第２変動表示器において第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０６２０】

特別図柄の停止時間が経過すると、第２特別図柄の変動表示が第２特別図柄表示器１２２において開始される。このとき、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器での第２ランプ図柄の変動表示が開始される。このとき、演出図柄７０ａの変動開始演出を実行して、演出図柄７０ａがスクロールする（図３２（ｈ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図３２（ｉ）参照）。

【０６２１】

このように、演出図柄７０ａが上から下に流れる変動経路の変動演出が繰り返される。また、有利モードＡ用の変動開始演出と変動停止示唆演出とが、先読み演出などの特殊な演出が実行されない限り、基本的に繰り返される。

【０６２２】

ここで、有利遊技状態の変動経路Ａと、通常遊技状態の第１変動経路とは、演出図柄７０ａが縦スクロールする点が同じであるが、変動演出における変動開始期間にて実行される変動開始演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態の第１変動経路における変動開始演出の態様よりも、有利遊技状態の変動経路Ａにおける変動開始演出の態様の方を、演出の種類数が少なくしたり、演出期間を短くしたりすることで、遊技者に有利な有利遊技状態において遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６２３】

有利遊技状態の縦スクロールの変動経路Ａと、通常遊技状態の円環状スクロールの第２変動経路とは、異なる態様であるが、変動演出における変動開始期間にて実行される変動開始演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態の第２変動経路における変動開始演出の態様よりも、有利遊技状態の変動経路Ａにおける変動開始演出の態様の方を、演出の種類数が少なくしたり、演出期間を短くしたりすることで、遊技者に有利な有利遊技状態において遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６２４】

有利遊技状態の変動経路Ａと、通常遊技状態の第１変動経路とは、演出図柄７０ａが縦

スクロールする点が同じであるが、変動開始期間にて実行される開始音演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。このように、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第１変動経路とで、開始期間の開始音の態様を異ならせる（開始音の種類が異なるまたは開始音の有無が異なるなど）ことで、同じ縦スクロールの変動経路であっても遊技状態毎に雰囲気を変えることができる。

【０６２５】

有利遊技状態の縦スクロールの変動経路Ａと、通常遊技状態の円環状スクロールの第２変動経路とは、異なる態様であるが、変動開始期間にて実行される開始音演出の態様を、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで同じであっても、異なるようにしてもよい。このように、有利遊技状態の変動経路Ａと通常遊技状態の第２変動経路とで、開始期間の開始音の態様を異ならせる（開始音の種類が異なるまたは開始音の有無が異なるなど）ことで、変動経路の違いも相まって遊技状態毎に雰囲気を変えることができる。

【０６２６】

図１６に示すように、実施形態では、通常遊技状態において通常の変動経路として３種類設定されているのに対して、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態において通常の変動経路として１種類設定されている。すなわち、有利遊技状態（第２遊技状態）よりも、通常遊技状態（第１遊技状態）の方が、変動演出における演出図柄７０ａの変動経路の種類数が多くなっている。このようにすることで、有利遊技状態における変動経路の切り替えに掛かる時間の発生を抑えて、遊技者に有利な有利遊技状態において遊技の消化スピードを早くできるメリットがある。

【０６２７】

なお、通常遊技状態（第１遊技状態）よりも、有利遊技状態（第２遊技状態）の方が、変動演出における演出図柄７０ａの変動経路の種類数が多くなっていてもよい。

【０６２８】

有利遊技状態においても通常遊技状態と同様に以下のような変動演出を実行可能になっている。演出図柄７０ａの変動停止表示では、演出図柄７０ａが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、０．５秒）停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「７７７」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「３５７」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。

【０６２９】

（リーチ演出）

演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置１３１（メイン液晶）や第２画像表示装置１３２，１３３（サブ液晶）に表示されることで、大当たり（特別遊技）が実行されることへの遊技者の期待感（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。

【０６３０】

有利遊技状態においても「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａが変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せ（大当たり結果態様）として「７７７」の３桁の演出図柄７０ａの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが「７」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａが変動を行っている態様を言う。

【０６３１】

有利遊技状態においても、リーチ演出の種類は、本実施の形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「ＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰリーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の５種類がある。なお、有利遊技状態と通常遊技状態とでリーチ演出の種類数や態様など

が同じであっても、異なっていてもよい。
【０６３２】
「ノーマルリーチ演出」とは、当該ノーマルリーチ演出となる以前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ状態を形成した状態で実行されるリーチ演出のことである。
【０６３３】
「ＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄７０ａが画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）ムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【０６３４】
「ＳＰＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出よりも演出効果（大当たりとなる期待感が高い）が高いムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【０６３５】
「全回転リーチ演出」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄７０ａの組合せが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。実施形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチ演出である。
【０６３６】
実施形態では、リーチ演出に係る大当たり当選期待度としては、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出＜全回転リーチ演出（大当たり確定）の順で高くなっている。
【０６３７】
（ノーマルリーチの変動演出例－有利遊技状態）
図３３は、有利遊技状態における有利モードＡの場合である。なお、通常遊技状態で説明した事項を適用してもよい。
【０６３８】
左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが縦スクロールの変動経路Ａで変動停止表示（仮停止）されて、リーチとなる（図３３（ｂ））。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様ＹＡの変動停止示唆演出が実行され、停止音ＹＡが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態になっている。なお、リーチ時の変動停止示唆演出は、リーチにならないときの変動停止演出と異なっていてもよいが、同じであってもよい。また、有利遊技状態におけるリーチ時の変動停止示唆演出が、通常遊技状態と同じであってもよく、異なっていてもよい。
【０６３９】
図３３（ｃ）に示すように、中列に、左列および右列と異なる識別情報を有する演出図柄７０ａが変動経路Ａで仮停止することでハズレとなる。このとき、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様ＹＡの変動停止示唆演出が実行され、停止音ＹＡが出力して仮停止状態の変動停止表示が実行される。そして、所定時間経過すると、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様で本停止し（図３３（ｄ））。なお、中列に、左列および右列と同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが仮停止することでアタリとなり、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止した後に、所定の当選演出が実行された後に遊技者に有利な遊技状態に移行する。
【０６４０】
このようにノーマルリーチの場合、中列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて遊技状態および変動経路に対応する態様の変動停止示唆演出を実行し、遊技状態および変動経路に対応する態様の停止音が出力されるようになっている。

【０６４１】
（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの変動演出例）
図３４は、有利遊技状態における有利モードＡの場合である。なお、通常遊技状態で説明した事項を適用してもよい。
【０６４２】
左列および右列に、同じ識別情報を有する演出図柄７０ａが変動経路Ａで仮停止し、リーチとなる（図３４（ｂ））。このとき、左列および右列の演出図柄７０ａの変動停止示唆期間にて、態様ＹＡの変動停止示唆演出が実行され、停止音ＹＡが出力される。なお、左列および右列の演出図柄７０ａが、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する仮停止状態の変動停止表示が実行される。
【０６４３】
その後、ＳＰリーチ演出（特定演出）に発展する場合は、ＳＰリーチ演出に発展させる（遊技者の注意を引き付ける）ための発展演出（所定演出）が実行される。発展演出は、単数、または、第１の発展演出と第２の発展演出とのように複数設定可能である。複数の発展演出を実行する場合、大当たり遊技が実行されない場合には、第１の発展演出が実行され易く（実行割合が高い）、大当たり遊技が実行される場合には、第２の発展演出が実行され易い（実行割合が高い）ようにすることが可能である。つまり、第２の発展演出の方が第１の発展演出よりも大当たり期待度が高い演出とするとよい。なお、ノーマルリーチ演出を所定期間実行してからＳＰリーチ演出に切り替えるようにしてもよい。なお、発展演出は、ホワイトアウトやブラックアウトやエフェクトなどの所定の画像表示などを単独または組み合わせ実行される。
【０６４４】
図３４（ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出において、背景が有利Ａ背景からＳＰ用背景に切り替わる。そして、左列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部に付随する装飾が無くなるシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の左上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。なお、ＳＰリーチ演出に際して、有利遊技状態での通常図柄から構成や大きさなどが変化した図柄を、変更図柄という場合がある。また、右列の演出図柄７０ａが、仮停止していた演出図柄７０ａと異なる態様（例えば識別部に付随する装飾が無くなるシンプルな態様）に切り替わると共に、仮停止時よりも縮小して画面の右上などの異なる位置に移動して仮停止状態で変動停止表示が実行される。このとき、縮小して仮停止表示されている左列および右列の演出図柄７０ａである変更図柄は、左右に揺動するなど所定の演出動作を繰り返している。有利遊技状態の変更図柄と通常遊技状態の変更図柄が同じ態様であっても、異なる態様であっても、何れであってもよい。
【０６４５】
このように、有利遊技状態の変動演出において、縮小して仮停止表示された演出図柄７０ａの演出態様が、通常遊技状態の変動演出において、縮小して仮停止表示された演出図柄７０ａの左右に揺れ動く演出態様と同じになっている。なお、実施形態において、縮小して仮停止表示された演出図柄７０ａの配置位置が、有利遊技状態および通常遊技状態とで同じになっているが、異なる位置で互いに同様な演出態様で仮停止状態になっていてもよい。通常遊技状態において、演出図柄７０ａの構成要素を減らした態様で縮小表示したが、有利遊技状態において減少させる演出図柄の構成要素の種類数を通常遊技状態よりも少なくしたり、有利遊技状態において通常の変動演出に用いる態様のまま縮小表示したりするなどであってもよい。
【０６４６】
図３４（ｃ）に示すように、実施形態のＳＰリーチ演出において、縦スクロールの変動経路Ａと異なるＳＰ用変動経路（実施形態では奥から手前に出てくるようにスクロール）に切り替わる。そして、必要に応じて、図示しないアニメーションのカットインやバトル演出などの煽り演出を実行される。ここで、中列の演出図柄７０ａについても、縮小表示されている左右列の演出図柄７０ａと同様に、変動経路Ａの演出図柄７０ａと異なる態様

（例えば演出図柄の構成要素を減らすなどのシンプルな態様）に切り替えるようにしてもよい。中列の演出図柄７０ａが、変動経路Ａのままであってもよいが、実施形態では、変動経路Ａと異なる変動経路に切り替わるようになっている。そして、必要に応じて、図示しないアニメーションのカットインやバトル演出などの煽り演出を実行される。

【０６４７】

そして、変動演出の結果が「ハズレ」となる場合には、図３４（ｄ）に示すように、画面には、ハズレの組み合わせである演出図柄「２」「８」「２」が仮停止される。このとき、仮停止状態にある左中右列の演出図柄７０ａは揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、変動経路Ａに対応する態様ＹＡの変動停止示唆演出を実行したり、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、変動経路Ａに対応する停止音ＹＡを出力したり、あるいは停止音ＹＡを出力せずにＳＰ用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、ハズレであることを報知する「ハズレ」などの文字情報を表示するようにしてもよい。

【０６４８】

その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、図３４（ｅ）に示すように、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像等）の視認が規制されるように、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０６４９】

そして、復帰演出が終了すると、図３４（ｆ）に示すように、ＳＰ用背景から有利Ａ用背景に切り替わり、変更図柄の演出図柄７０ａから切り替わって変動経路Ａの通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、演出図柄「２」「８」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、変動経路Ａの変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変動停止表示される。また、停止音の出力も制限される。そして、本停止した後に、次の変動演出が実行される。

【０６５０】

一方、変動演出の結果が「大当たり」となる場合には、図３４（ｄ）のタイミングで、画面には、当たりの組み合わせである演出図柄「２」「２」「２」が仮停止される。ＳＰリーチ演出用の変動経路でスクロールしている中列の変更図柄が、変動停止示唆期間にて、ＳＰリーチ用の変動停止示唆演出を行ってから、画面中央で変動停止表示される。そして、画面左上隅で縮小されていた左列の変更図柄が、画面の左側領域に拡大して変動停止表示されると共に、画面右上隅で縮小されていた右列の変更図柄が、画面の右側領域に拡大して変動停止表示される。このとき、仮停止状態で並んだ左中右列の演出図柄７０ａは、揺れ動くような演出動作が実行されている。中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、変動経路Ａに対応する態様の変動停止示唆演出を実行せず、ＳＰ用態様の変動停止示唆演出を実行したり、あるいは変動停止示唆演出の実行を制限してもよい。また、中列の演出図柄７０の変動停止示唆期間にて、変動経路に対応する停止音を出力したり、あるいは停止音Ａを出力せずに当たり用態様の停止音を出力したり、あるいは停止音の出力を制限してもよい。なお、中列の演出図柄７０ａの仮停止時に、当たりであることを報知する「当たり」などの文字情報を表示するようにしてもよい。

【０６５１】

その後、ＳＰリーチ演出が終了すると、画面では、ＳＰリーチ演出（特定演出）から復帰させる（遊技者の注意を引き付ける）ための復帰演出（所定演出）が実行される。具体的には、ＳＰリーチ演出の演出画像（演出図柄や背景画像等）の視認が規制されるように

、画面に復帰画像（例えば、扉画像）を表示する。このとき特殊図柄ＴＺは表示されている。

【０６５２】

そして、復帰演出が終了すると、ＳＰ用背景から有利Ａ用背景に切り替わり、ＳＰ用の演出図柄７０ａから切り替わって通常の演出図柄７０ａが表示（視認が許容）され、演出図柄「２」「２」「２」が通常図柄で停止表示される。すなわち、復帰演出が実行される前は、変更図柄が変動停止表示されていたが、復帰演出が実行された後、通常図柄に戻るようになっている。また、各列の演出図柄７０ａが、変動経路Ａの変動状態から停止する訳でなく、復帰演出が終了すると、画面の左、中央、右の所定位置で仮停止した状態で通常図柄となって現れる。更に、復帰演出の実行後に、変動停止示唆演出を実行することなく仮停止状態で変動停止表示される。また、通常の停止音の出力も制限して、当たり停止音を出力するようにしてもよい。その後、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行されることになる。

【０６５３】

なお、当たりに際して、復帰演出を省略して、演出図柄７０ａが本停止してから、大当たり遊技のオープニング演出が実行するようにしてもよい。

【０６５４】

なお、ＳＰリーチを例示して説明したが、ＳＰＳＰリーチについても、ＳＰリーチと同様にしてもよい。

【０６５５】

前述したように、有利遊技状態のＳＰリーチ演出では、縮小表示された左列および右列の演出図柄７０ａ（変更図柄）の仮停止状態において、左列および右列の演出図柄７０ａのそれぞれが左右に揺動する演出態様になっている。また、通常遊技状態のＳＰリーチ演出でも、縮小表示された左列および右列の演出図柄７０ａ（変更図柄）の仮停止状態において、左列および右列の演出図柄７０ａのそれぞれが左右に揺動する演出態様になっている。このように、通常遊技状態（第１遊技状態）および有利遊技状態（第２遊技状態）において、リーチ演出において仮停止状態の演出図柄７０ａの動作態様が同じである。このようにすることで、通常遊技状態であっても、有利遊技状態と同様に期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６５６】

ここで、通常遊技状態のＳＰリーチ演出において、第１変動経路および第２変動経路の何れにおいても、変動開始した演出図柄７０ａの通常態様（第１態様）から縮小表示された縮小態様（第２態様）に変更されて、第１変動経路および第２変動経路の何れにおいても、縮小態様にて左右に揺動する同じ演出態様になる。このようにすることで、通常遊技状態の何れの変動経路であっても、リーチ演出が実行された場合に同じような期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６５７】

縦スクロールの変動経路Ａの変動演出において、有利遊技状態のＳＰリーチ演出では、縮小表示された左列および右列の演出図柄７０ａ（変更図柄）の仮停止状態において、左列および右列の演出図柄７０ａのそれぞれが左右に揺動する演出態様になっている。また、縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、通常遊技状態のＳＰリーチ演出でも、縮小表示された左列および右列の演出図柄７０ａ（変更図柄）の仮停止状態において、左列および右列の演出図柄７０ａのそれぞれが左右に揺動する演出態様になっている。このように、通常遊技状態（第１遊技状態）の縦スクロールの変動経路および有利遊技状態（第２遊技状態）の縦スクロールの変動経路において、リーチ演出において仮停止状態の演出図柄７０ａの動作態様が同じである。このようにすることで、通常遊技状態であっても、有利遊技状態と同様に期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６５８】

リーチ演出において仮停止状態の演出図柄７０ａの動作態様が同じとは、動作態様が全く同じであることに限らず、演出図柄７０ａの揺れ方向が同じであったり、演出図柄７０

ａの動作する部分が同じであったりするなど、動作態様の一部が同じであってもよい。

【０６５９】

前述したように、通常遊技状態における縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出を経ないハズレ停止時に、演出図柄７０ａが装飾部と識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）が出力される第1変動停止示唆演出を実行可能である。通常遊技状態において縦スクロールの第１変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（復帰演出）を経たハズレ停止時に、演出図柄７０ａが装飾部と識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの停止示唆期間にて、停止音Ａ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出を実行可能である。

【０６６０】

通常遊技状態における円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出を経ないハズレ停止時に、演出図柄７０ａが装飾部と識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）が出力される第1変動停止示唆演出を実行可能である。通常遊技状態において円環状スクロールの第２変動経路の変動演出において、ＳＰリーチ演出（復帰演出）を経たハズレ停止時に、演出図柄７０ａが装飾部と識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音Ｂ（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出を実行可能である。

【０６６１】

有利遊技状態における縦スクロールの変動経路Ａの変動演出において、ＳＰリーチ演出を経ないハズレ停止時に、演出図柄７０ａが識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）が出力される第1停止示唆演出を実行可能である。有利遊技状態において縦スクロールの変動経路Ａの変動演出において、ＳＰリーチ演出（復帰演出）を経たハズレ停止時に、演出図柄７０ａが識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出を実行可能である。

【０６６２】

なお、有利遊技状態において縦スクロールの変動経路Ａと異なる態様（例えば上下軸周りや円環状スクロールなど）の変動経路Ｂを設定してもよい。この場合、有利遊技状態における変動経路Ｂの変動演出において、ＳＰリーチ演出を経ないハズレ停止時に、演出図柄７０ａが識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）が出力される第1停止示唆演出を実行可能にしてもよい。有利遊技状態において変動経路Ｂの変動演出において、ＳＰリーチ演出（復帰演出）を経たハズレ停止時に、演出図柄７０ａが識別部からなる通常態様（所定態様：通常図柄）で変動停止表示されるまでの変動停止示唆期間にて、停止音（特定音）の出力が制限される第２停止示唆演出を実行可能にしてもよい。

【０６６３】

ここで、第１停止示唆演出の停止音としては、通常ハズレ時の第１停止音（停止音Ａや停止音Ｂなど）と、例えば同色図柄の変動停止示唆期間などに出力される第２停止音（同色図柄停止音）と、アタリ時に出力される第３停止音（大当たり用停止音）とがある。

【０６６４】

通常遊技状態の縦スクロールの第１変動経路において、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行う第１リーチ煽り演出（例えば保留変化や可動役物の作動などの予告演出）を実行可能である。また、通常遊技状態の円環状スクロールの第２変動経路において、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行う第１リーチ煽り演出（例えば保留変化や可動役物の作動などの予告演出）を実行可能である。

【０６６５】

有利遊技状態の縦スクロールの変動経路Ａにおいて、リーチになることを期待させるリ

ーチ煽りを行う第２リーチ煽り演出（例えば保留変化や可動役物の作動などの予告演出）を実行可能である。同様に、有利遊技状態の変動経路Ｂが設定されている場合、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行う第２リーチ煽り演出（例えば保留変化や可動役物の作動などの予告演出）を実行可能にしてもよい。

【０６６６】

ここで、通常遊技状態よりも、有利遊技状態の方が、時短の設定や当選確率の違いなどにより、大当たりに移行し易い。すなわち、通常遊技状態における縦スクロールの第１変動経路よりも、有利遊技状態における縦スクロールの変動経路Ａの方が、変動経路が同じ態様であっても、アタリ時に出力される第３停止音（大当たり用停止音）による変動停止示唆演出が実行され易い。このようにすることで、通常遊技状態の変動経路の期待感を有利遊技状態に近づけることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６６７】

また、通常遊技状態における円環状スクロールの第２変動経路よりも、有利遊技状態における縦スクロールの変動経路Ａの方が、変動経路が異なる態様であっても、アタリ時に出力される第３停止音（大当たり用停止音）による変動停止示唆演出が実行され易い。このようにすることで、変動経路の違いによって期待感に差を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６６８】

通常遊技状態よりも、有利遊技状態の方が、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行うリーチ煽り演出が実行され易くなっている。すなわち、通常遊技状態における縦スクロールの第１変動経路よりも、有利遊技状態における縦スクロールの変動経路Ａの方が、変動経路が同じ態様であっても、リーチの移行などの有利な状況への移行を期待させる第２停止音（同色図柄停止音）による変動停止示唆演出が実行され易い。このようにすることで、通常遊技状態の変動経路の期待感を有利遊技状態に近づけることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６６９】

また、通常遊技状態における円環状スクロールの第２変動経路よりも、有利遊技状態における縦スクロールの変動経路Ａの方が、変動経路が異なる態様であっても、リーチの移行などの有利な状況への移行を期待させる第２停止音（同色図柄停止音）による変動停止示唆演出が実行され易い。このようにすることで、変動経路の違いによって期待感に差を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６７０】

そして、縦スクロールの変動経路の変動演出において、第１リーチ煽り演出が実行される変動演出（通常遊技状態）よりも、第２リーチ煽り演出が実行される変動演出（有利遊技状態）の方が、リーチ煽りを行った後にリーチ演出が実行される場合、第３特定音が出力され易くなっている。円環状スクロールの変動経路の変動演出において、第１リーチ煽り演出が実行される変動演出（通常遊技状態）よりも、第２リーチ煽り演出が実行される変動演出（有利遊技状態）の方が、リーチ煽りを行った後にリーチ演出が実行される場合、第３特定音が出力され易くなっている。このようにすることで、リーチ煽り演出の違いにより期待感に差を付けることができ、遊技の興趣を向上できる。

【０６７１】

変動演出における変動経路の種類が変わると、演出図柄７０ａの表示態様（構成態様）を変更するようにしてもよい。例えば、縦スクロールの第１変動経路の演出図柄７０ａを、キャラクタ画像Ａによる装飾部と識別部で構成し、円環状スクロールの第２変動経路の演出図柄７０ａを、キャラクタ画像Ａと異なる態様のキャラクタ画像Ｂによる装飾部と識別部で構成するなど、演出図柄７０ａの構成要素の内容を変える例が挙げられる。なお、異なる態様とは、キャラクタ画像が犬をモチーフとしたものであるが、犬のポーズが異なることも含んでいる。また、第１変動経路の演出図柄７０ａを、識別部からなる構成とし、第２変動経路の演出図柄７０ａを、キャラクタ画像Ｂによる装飾部と識別部で構成するなど、演出図柄７０ａの構成要素の種類数を変えるなど、その他の変更態様であってもよ

い。
【０６７２】
変動演出における変動経路の種類が変わると、背景表示を変更するようにしてもよい。例えば、縦スクロールの第１変動経路の変動演出でモードＡ背景である場合、円環状スクロールの変動演出において、モードＡ背景と異なる態様のモードＢ背景を用いるなどが例示される。なお、異なる態様とは、背景画像が町をモチーフとしたものであるが、朝と夕方の違いなどが異なることも含んでいる。
【０６７３】
変動演出における変動経路の種類が変わっても、開始期間にて実行される変動開始演出が同じ態様であってもよいが、変動演出における変動経路の種類が変わると、開始期間にて実行される変動開始演出の態様が変更されるようにしてもよい。なお、態様の変更には、演出内容の変更や演出の種類数の変更や演出期間の変更なども含んでいる。
【０６７４】
所定の変動経路の変動演出で実行される変動開始演出において、識別情報が異なる演出図柄７０ａについて、異なる演出態様であってもよいが、同じモチーフの演出態様であってもよい。ここで、同じモチーフとは、装飾部のキャラクタ画像が異なっていても、手を上げるなどの同じポーズを取ることなどを含んでいる。
【０６７５】
変動演出における変動経路の種類が変わっても、停止示唆期間にて実行される停止示唆始演出が同じ態様であってもよいが、変動演出における変動経路の種類が変わると、停止示唆期間にて実行される停止示唆開始演出の態様が変更されるようにしてもよい。なお、態様の変更には、演出内容の変更や演出の種類数の変更や演出期間の変更なども含んでいる。
【０６７６】
所定の変動経路の変動演出で実行される変動示唆演出において、識別情報が異なる演出図柄７０ａについて、異なる演出態様であってもよいが、同じモチーフの演出態様であってもよい。ここで、同じモチーフとは、装飾部のキャラクタ画像が異なっていても、手を上げるなどの同じポーズを取ることなどを含んでいる。
【０６７７】
メイン（第１画像表示装置１３１）の画面だけでなく、サブ（第２画像表示装置１３２，１３３）も含めて、演出図柄７０ａが移動しているように、変動経路を構成してもよい。
【０６７８】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出および第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の何れが実行されていても、特定演出（例えばリーチ演出および擬似連演出）において、演出図柄７０ａを、第３変動経路の変動に切り替え可能にしてもよい。
ここで、第３変動経路は、第１変動経路および第２変動経路の一方と同じ（複数列の演出図柄７０の変動経路のうち、全部または一部の列の変動経路が同じ場合も含む。）で他方と異なっていても（複数列の演出図柄７０の変動経路のうち、全部または一部の列の変動経路が異なる場合も含む。）、第１変動経路および第２変動経路の両方と異なっていてもよい（複数列の演出図柄７０の変動経路のうち、全部または一部の列の変動経路が異なる場合も含む。）。
そして、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出および第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の何れが実行されていても、第３変動経路（擬似連演出やリーチ演出における変動経路）に切り替わらない場合よりも、第３変動軌跡に切り替わった方が、遊技者に有利な遊技状態に移行し易いといえる。
【０６７９】
モードによって変動経路が異なるとは、モードにおいて変動演出される所定数列の演出図柄７０ａを比較した際に、複数列の演出図柄７０の変動経路のうち、全部または一部の

列の変動経路が異なる場合を含んでいる。

【０６８０】

実施形態において、演出図柄７０ａと別の特殊図柄ＴＺが、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出および第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の何れが実行されていても、所定変動経路（その場回転）で変動する変動演出を実行している。そして、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れが実行されていても、特定演出（リーチ演出）が実行されるとき、演出図柄７０ａを所定変動軌跡と共通する態様の変動経路に切り替えるようにしてもよく、異なる態様の変動経路に切り替えるようにしてもよい。

【０６８１】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、開始期間にて、第１態様の変動開始演出を実行し、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、開始期間にて、第１態様と異なる第２態様の変動開始演出を実行している。第１変動経路の変動演出及び第２変動経路の変動演出の何れであっても、第１態様及び第２態様と異なる第３態様（図柄の拡大や図柄エフェクトや図柄の色変化など、大当たり移行の期待度を煽る予告演出の一種）の変動開始演出を実行するようにしてもよい。そして、第３態様の変動開始演出動作が実行された場合、遊技者に有利な遊技状態に移行し易いといえる。

【０６８２】

擬似連演出およびリーチ演出が実行される場合、中列の演出図柄７０ａの停止示唆演出が、擬似連演出およびリーチ演出が実行されない場合の通常態様の停止示唆演出と異なる態様にしてもよく、同じ態様としてもよい。異なる態様には、通常態様と演出内容の変化だけでなく、停止動作などの演出の一部または演出の全部が実行されないことも含んでい

【０６８３】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、切換演出（例えば、アイキャッチなど）を挟んで、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出に切り替え可能である。変動経路の切り替え方向を一方向にしてもよいが、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、切換演出（例えば、アイキャッチなど）を挟んで、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出に切り替え可能にしてもよい。ここで、第１変動経路から第２変動経路への切り換え時の切換演出と、第２変動経路から第１変動経路への切り換え時の切換演出とで、同じ態様であってもよいが、異なる態様にしてもよい。なお、所定モードの変動演出において、所定モードと別のモードを切り替え可能であるともいえる。

【０６８４】

変動演出における第１期間（開始期間や変動前半など）の変動経路と、変動演出における第２期間（停止示唆期間や変動後半）の変動経路とが異なる変動演出を実行可能である。また、第３期間（復帰演出後（リーチ演出後のハズレ確定時））に、第１期間および第２期間の変動経路と異なる停止表示態様にすることが可能である。

【０６８５】

変動演出において、特定演出（連続演出、役物作動演出または操作ボタン操作示唆演出など）が実行されているとき、第１変動経路から第２変動経路（第２変動経路から第１変動経路）への切り替えが制限される。また、変動演出において、特定演出（連続演出、役物作動演出または操作ボタン操作示唆演出など）が実行されているとき、切換演出の実行が制限される。ここで、特定演出が実行されると、例えば操作ボタン操作示唆画像の表示などによって、変動経路の視認性が変化する（見えなくなる）ようにしてもよい。

【０６８６】

特定演出（例えば、連続演出、役物作動演出または操作ボタン操作示唆演出など）が実行された場合、第１変動経路から第２変動経路（第２変動経路から第１変動経路）への切り替えが制限されるが、切換演出（例えばアイキャッチ）が実行された場合、第１変動経路から第２変動経路（第２変動経路から第１変動経路）への切り替えが可能としてもよい。

【０６８７】
第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、変動経路の一部又は全部を隠す演出として、第１所定演出（カットイン等、期待度を煽る演出）と、第１所定演出と異なる第２所定演出（場面切り替え用のアイキャッチなど、切換演出）とを実行可能である。第１所定演出および第２所定演出の何れであっても、変動経路に重なる位置（変動経路の視認性を変化する（見えなくする）位置）で実行可能である。そして、第１所定演出が実行された場合、第１変動経路から第２変動経路（第２変動経路から第１変動経路）への切り替えが制限されるが、第２所定演出が実行された場合、第１変動経路から第２変動経路（第２変動経路から第１変動経路）への切り替えが可能としてもよい。

【０６８８】
連続演出の実行期間、役物作動演出の実行期間または操作ボタンの操作が演出に反映される有効期間などの期間において、変動経路切り替え制限、モード変更制限、モード変更用の切換演出の実行制限が行うようにしてもよい。ここで、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチなどの所定のリーチ演出が実行されずにハズレた後に実行される変動演出よりも、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチなどの所定のリーチ演出が実行されてからハズレた後に実行される変動演出の方が、変動経路の切り替えの実行や、モード変更の実行や、モード変更用の切換演出の実行がされ易くしてもよい。

【０６８９】
第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出において、演出図柄７０ａの変動経路を隠す（視認性を変化させる）特殊演出（カットインなど）を実行可能である。第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、特殊演出が実行された場合、遊技者に有利な遊技状態に移行し易くしてもよい。また、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、特殊演出が実行された場合、第３変動経路の変動演出（リーチ演出や擬似連など）に移行し易くしてもよい。更に、第１変動経路の変動演出および第２変動経路の変動演出の何れであっても、（カットインなどの演出によって）変動経路の表示が規制された場合、遊技者に有利な遊技状態に移行し易くしてもよい。

【０６９０】
演出モードＡや有利モードにおいて、１（１つルーレットが表示される場合）または全ての列が縦スクロールする変動経路である。このように、複数列の演出時柄７０ａによる変動演出において、複数列の演出図柄のうち、共通する（同じ）変動経路で変動する列の関係がある。一方、演出モードＢにおいて、第１モードでは、右列および左列が円環状に回転し、中列が横回転する。このように、複数列の演出時柄７０ａによる変動演出において、複数列の演出図柄のうち、異なる変動経路で変動する列の関係がある。ここで、第１モードおよび第２モードの何れであっても、擬似連演出やリーチ演出において中列の演出図柄７０ａの変動経路を同じしてもよく、この場合、異なるモードであっても、共通する態様の変動経路の変動演出を実行可能であるといえる。

【０６９１】
有利遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、モードの種類数を多くしても、同じであっても、少なくしても、何れにすることができる。この場合において、有利遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、変動経路の種類数を多くしてもよい。

【０６９２】
第１変動経路および第２変動経路の何れであっても、特定音演出（変動開始音の出力）とは異なる特別音演出を実行する変動演出と、特別音演出を実行しない変動演出とがある。特定音演出は、本停止（仮停止）していた演出図柄７０ａが変動開始してから高速変動期間に至るまでの開始期間にて実行される。また、特定音演出は、予告演出など他の特別な演出を伴わない通常態様の変動開始時にて基本的に実行され、演出図柄７０ａの変動開始のタイミングを基準として、演出図柄７０ａの態様や変動経路の態様やモードなどに対応した特定音を出力する。

【０６９３】
特別音演出には、所定の第１音演出（期待度が低い変動開始音）と（図３６（ｆ１））、１又は複数の変動演出にわたって期待度を段階的に示唆する所定演出（先読み演出、擬似連などの連続演出など）が行われる変動演出の開始に伴う第２音演出（期待度が高い変動開始音）とがある（図３６（ｆ２））。そして、第１音演出が実行されるときに実行される所定演出Ａよりも、第２音演出が実行されるときに実行される所定演出Ｂの方が、大当たりに移行する期待度が高くものが実行され易くなっている。また、第１音演出が実行されるときよりも、第２音演出が実行されるときの方が、所定演出が実行され易くなっていてもよい。特別音演出は、演出図柄７０ａの変動開始から少なくとも一つの演出図柄７０ａが停止（仮停止）するまでに実行可能であり、特定音演出よりも広い期間で実行可能である。また、特別音演出において、演出図柄７０ａの変動開始のタイミングを基準として実行可能である。特に第２音演出は、特別音演出と同時期または前又は後に実行される予告演出を含む所定演出（リーチ煽り演出、画面の前の表示演出（導光板、３Ｄなど）、役物演出、保留変化演出など）に対応した特別音を出力するようにしてもよい。
【０６９４】
遊技機１では、リーチ煽り演出に伴う音、画面の前の表示演出（導光板、３Ｄなど）に伴う音、役物演出に伴う音、保留変化に伴う音など、変動開始音とは異なる音出力が実行されているが、前述した各種演出が演出開始を基準として音演出が実行されるのに対して、特定音演出および特別音演出は、演出図柄７０ａの変動開始を基準として実行される点で相違している。
【０６９５】
ここで、変動演出の停止示唆期間にて実行される停止示唆演出の音演出で出力される変動停止音は、変動経路に紐付いた通常態様の演出図柄７０ａが変動停止（仮停止）する停止示唆期間に出力される音をいう。例えば、ＳＰリーチ演出のように、通常態様と異なる縮小態様の演出図柄７０ａが停止表示される場合に音が出力される場合があったとしても、この音演出は、前記変動停止音と異なるものである。
【０６９６】
図１９に示すように、演出図柄がハズレ態様で仮停止した後に再度抽選を開始するような特別演出（復活演出）が実行される場合に、通常態様から変化した変更態様の演出図柄７０ａが仮停止する際に、停止音演出を実行または制限してもよく、更に、復帰演出後に、通常態様に戻った演出図柄７０ａが停止表示される際に、停止音演出を実行または制限してもよい。すなわち、復活演出が実行される場合、ＳＰリーチ演出を実行される場合であっても、ＳＰリーチ演出後（復帰演出）の通常態様の演出図柄の停止示唆期間に停止音を出力してもよい。
【０６９７】
擬似連図柄等の特異図柄が停止するハズレ変動において、ＳＰリーチ演出に発展し易いことから、通常態様による中列の演出図柄７０ａの停止示唆期間にて、停止音演出が制限され易くなっている。ただし、擬似連図柄等の特異図柄が停止するハズレ変動であっても、左列および右列の演出図柄７０ａが通常態様で停止する停止示唆期間にて、停止音演出が実行され易くなっている。
【０６９８】
本開示において「音演出（音）の態様（演出態様を異ならせる」には、効果音の種類（内容）を異ならせることのみならず、音量を異ならせることや音がない（音の出力を制限する）ことも含まれていてもよい。
【０６９９】
ノーマルリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、中列の演出図柄が停止表示される停止示唆期間にて、所定の音演出が実行される。ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、通常態様の中列の演出図柄が停止表示される停止示唆期間にて、所定の音演出と異なる態様の音演出が実行される。このように、ノーマルリーチ演出を実行したハズレの変動演出と、ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出とで、中列の演出

図柄７０ａの停止示唆期間にて実行される音演出の演出態様が異なっていてもよい。
【０７００】
ノーマルリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、中列の演出図柄が停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音が出力される。ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、通常態様の中列の演出図柄が停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音の出力が制限される。このように、ノーマルリーチ演出を実行したハズレの変動演出と、ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出とで、中列の演出図柄７０ａの停止示唆期間にて出力される所定の停止音の有無が異なっていてもよい。
【０７０１】
（ａ）ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、操作ボタン１３５による決めボタン操作を実行した後にハズレた場合、通常態様と異なる変更態様による中列の演出図柄７０ａが停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音が出力されるが、復帰演出後に、通常態様による中列の演出図柄７０ａが停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音の出力が制限される。
（ｂ）ＳＰリーチ演出を実行したハズレの変動演出において、操作ボタン１３５による決めボタン操作を実行した後にハズレた場合、通常態様と異なる変更態様による中列の演出図柄７０ａが停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音の出力が制限されると共に、復帰演出後に、通常態様による中列の演出図柄７０ａが停止表示される停止示唆期間にて、所定の停止音の出力が制限される。
前記（ａ）および（ｂ）のパターンの両方が設定されていてもよく、ＳＰリーチ演出の種類などの条件に応じて、（ａ）または（ｂ）を選択して実行するようにしてもよい。
【０７０２】
アタリ態様で仮停止してから再変動して遊技者に有利なアタリ態様への変化を期待させる昇格演出を実行される場合と、昇格演出が実行されない場合とで、昇格演出の実行（移行）を煽る昇格煽り演出後に、アタリ態様で仮停止したときの停止音の演出態様を異ならしてもよい。
【０７０３】
通常遊技状態よりも、有利遊技状態（特に時短遊技状態）の方が、アタリとなる変動演出であっても、停止示唆期間にて演出図柄７０ａ（特に中列）の停止音の出力が制限され易くしてもよい。
【０７０４】
演出図柄７０は、以下のように表示態様に分けてもよい。なお、表示態様の内容は例示である。
（ａ）演出図柄７０ａの第１表示：演出図柄７０ａが停止しているときの表示
・演出図柄７０ａの表示領域が不透過（透過度が低い）状態。演出図柄７０ａの表示領域を介して背景が視認し難い、視認困難、視認不能で表示される状態
・演出図柄７０ａの停止表示（仮停止表示）時に、装飾部（キャラクタ画像）や識別部（数字）などが演出動作しなかったり、装飾部（キャラクタ画像）や識別部（数字）などが揺れるようにキャラなどの装飾部が揺れるように演出動作したり、識別部（数字）内に入っているエフェクト表示（火やキャラクタ画像）が演出動作したりするなど、様々な演出態様がある。
（ｂ）演出図柄７０ａの第２表示：変動開始演出が実行される変動開始期間の演出図柄７０ａ
・演出図柄７０ａの変動開始時に演出図柄７０ａが持ち上がるなど、開始アクションをしてからスクロールするようにしてもよい。この場合、変動経路が上から下である場合、変動方向と反対側（上）に移動する開始アクションを行うと目立つ。
・開始アクションを行う場合に、アクションエフェクト表示を行うようにしてもよい。アクションエフェクト表示には、例えば、予告演出（先読み演出）や擬似連演出に使用する第１態様と、通常の変動に使用する第２態様とを設定し、態様が異なると期待度が異なるようにしてもよい。

・演出図柄の第２表示（第２表示以後の表示）において、前記演出図柄の第１表示と同じ構成要素のままであっても、前記演出図柄の第１表示と構成要素が変化しても（構成要素の増減、構成要素の内容の変化など）、何れであってもよい。例えば、第１表示において装飾部と識別部とからなる演出図柄７０ａが、第２表示において識別部のみに変化するなどが挙げられる。なお、第２表示以後の表示には、リーチ演出や擬似連演出などで用いる表示も含まれる。
（ｃ）演出図柄７０ａの第３表示：高速変動期間の演出図柄７０ａ
　演出図柄７０の第１表示と比べて演出図柄７０ａの表示領域の透過度が高くなったり（透過表示）、演出図柄７０ａの表示領域を介して背景表示が視認し易くなったりする状態。
（ｄ）演出図柄７０ａの第４表示：変動演出における演出図柄の非表示
　ＳＰやＳＰＳＰリーチ演出において特殊図柄ＴＺが表示されるものの、左列、中列、右列の演出図柄７０ａの一部または全部が非表示なる状態。
（ｅ）演出図柄７０ａの第５表示：リーチ演出時
・リーチ演出（ＳＰまたはＳＰＳＰ）における左列右列の演出図柄７０ａの仮停止表示時に、左列および右列の演出図柄の表示が縮小し（縮小表示）、構成要素が変化し、揺れ変動がノーマルリーチ演出と異なる態様に変化している状態。
　なお、ノーマルリーチ演出において仮停止状態にある左右列の演出図柄７０ａの揺れ等の演出動作を、ハズレの変動演出における左右列の演出図柄７０ａの揺れ等の演出動作と同じにしてもよい。
（ｆ）演出図柄７０ａの第６表示：リーチ演出における中列の演出図柄
・中列の演出図柄が高速変動期間よりも遅いスピードでスロースクロールする。
・リーチにおける発展を煽る場合の前記第３表示よりも、透過度が低い演出図柄７０ａの表示を行い、第３表示よりも中列の演出図柄７０ａが視認し易くしてある。
・ＳＰ、ＳＰＳＰリーチ演出よりも、ノーマルリーチ演出の方が、スロースクロールを実行し易くなっていてもよい。この場合、ＳＰ、ＳＰＳＰリーチ演出においてスロースクロールの実行を制限してもよい。
（ｇ）演出図柄７０ａの第７表示：リーチ演出の中列の演出図柄
・第６表示よりも中列の演出図柄７０ａが高速でスクロールされる。
・前記第３表示よりも、透過度が低い演出図柄７０ａの表示を行い、第３表示よりも中列の演出図柄７０ａが視認し易くしてある。
・前記第６表示よりも、透過度が高い演出図柄７０ａの表示を行い、第６表示よりも中列の演出図柄７０ａが視認し難くしてある。
（ｈ）演出図柄７０ａの第８表示：中列の演出図柄に特異図柄が加わったルーレット表示
・リーチ演出の実行前またはリーチ演出後に発生する可能があるルーレット演出で用いられる状態であり、擬似連演出やＳＰリーチ演出の煽りなどを行う。この場合、透過表示して、高速スクロールするようにしてもよい。
（ｉ）演出図柄７０ａの第９表示：演出図柄７０ａの変動停止における透過表示
・演出図柄７０ａの表示領域を介して背景表示が視認しやすい状態から視認しにくい状態へ変化する。
（ｊ）演出図柄７０ａの第１０表示：演出図柄７０ａの停止示唆期間の停止示唆演出
・演出図柄７０ａの表示領域が不透過（透過度が低い）状態である。演出図柄７０ａの表示領域を介して背景が視認し難い、視認困難、視認不能で表示される状態とする。
・第２表示（変動開始演出）と異なる態様で停止示唆演出を行う。
・停止示唆期間にて演出図柄７０ａがバウンドするなど、停止アクションをしてから停止表示するようにしてもよい。この場合、変動経路が上から下である場合、変動方向と同じ方向へ行きすぎてから上に戻るような停止アクションを行うと目立つ。なお、停止アクションを行う場合、バウンドエフェクトなどのエフェクト表示を行ってもよい。
【０７０５】
　図１９に示すように、ハズレ態様で停止表示してから（図１９（ｇ））、所定の復活演

出を実行した後に（図１９（ｈ）、図１９（ｉ））、アタリになるような変動演出を設定してもよい。この場合、図１９（ｇ）のハズレが確定したように見せる停止表示において、ＳＰリーチ後のハズレと同様に見せるため、停止音の出力を制限するとよい。この場合、停止示唆期間にて中列の演出図柄７０ａの停止音の出力が制限されない変動演出よりも、停止示唆期間にて中列の演出図柄７０ａの停止音の出力が制限されることがある変動演出の方が、復活アタリがある分、有利遊技状態に移行する期待度が高いといえる。

【０７０６】

複数の変動経路が設定されている場合、変動経路によって、停止示唆期間にて出力される停止音の態様が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じ変動経路であっても、停止示唆期間の違い（ハズレ変動停止やリーチ時の仮停止など）や、演出図柄７０ａの列の違いなどによって、停止音の態様が異なっていても、同じであってもよい。

【０７０７】

複数のモードが設定されている場合、モードによって、停止示唆期間にて出力される停止音の態様が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じモードであっても、停止示唆期間の違い（ハズレ変動停止やリーチ時の仮停止など）や、演出図柄７０ａの列の違いなどによって、停止音の態様が異なっていても、同じであってもよい。

【０７０８】

複数の変動経路が設定されている場合、変動経路によって、演出図柄の表示態様が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じ変動経路であっても、演出の違い（通常の演出やリーチ演出など）や、演出図柄７０ａの列の違いなどによって、演出図柄の表示態様が異なっていても、同じであってもよい。

【０７０９】

複数の変動経路が設定されている場合、変動経路によって、開始期間における変動開始演出の態様が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じ変動経路であっても、演出や開始期間の違い（通常の演出やリーチ演出など）や、演出図柄７０ａの列の違いなどによって、変動開始演出の態様が異なっていても、同じであってもよい。

【０７１０】

複数の変動経路が設定されている場合、変動経路によって、停止示唆期間における変動停止示唆演出の態様が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じ変動経路であっても、演出や停止示唆期間の違い（通常の演出やリーチ演出など）や、演出図柄７０ａの列の違いなどによって、停止示唆演出の態様が異なっていても、同じであってもよい。

【０７１１】

複数のモードが設定されている場合、全て又は一部モードにおいて変動経路が異なっていても、同じであってもよい。なお、同じモードであっても、リーチ演出や擬似連演出などにおいて変動経路が切り替わってもよい。

【０７１２】

時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、変動経路の種類数を多くしてもよい。

時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、モードの種類数を多く、変動経路の種類数を多くしてもよい。

時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、モードの種類数を多く、変動経路の種類数を少なくしてもよい。

時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、モードの種類数を少なく、変動経路の種類数を多くしてもよい。

時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、モードの種類数を少なく、変動経路の種類数を少なくしてもよい。

【０７１３】

第１の当選確率（例えば確変）の遊技状態よりも、第１の当選確率よりも低い第２の当選確率の遊技状態（例えば通常）の方が、変動経路の種類数を多くしてもよい。

第１の当選確率（例えば確変）の遊技状態よりも、第１の当選確率よりも低い第２の当選確率の遊技状態（例えば通常）の方が、モードの種類数を多く、変動経路の種類数を多

くしてもよい。
　第１の当選確率（例えば確変）の遊技状態よりも、第１の当選確率よりも低い第２の当選確率の遊技状態（例えば通常）の方が、モードの種類数を多く、変動経路の種類数を少なくしてもよい。
　第１の当選確率（例えば確変）の遊技状態よりも、第１の当選確率よりも低い第２の当選確率の遊技状態（例えば通常）の方が、モードの種類数を少なく、変動経路の種類数を多くしてもよい。
　第１の当選確率（例えば確変）の遊技状態よりも、第１の当選確率よりも低い第２の当選確率の遊技状態（例えば通常）の方が、モードの種類数を少なく、変動経路の種類数を少なくしてもよい。
【０７１４】
　保留記憶数のグループの違いによって、開始期間における変動開始演出の態様が同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　保留記憶数のグループの違いによって、開始期間における変動開始演出の演出期間の長さが同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　保留記憶数のグループの違いによって、停止示唆期間における停止示唆演出の態様が同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　保留記憶数のグループの違いによって、停止示唆期間における停止示唆演出の演出期間の長さが同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　保留記憶数のグループの違いによって、開始期間における変動開始音の態様が同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　保留記憶数のグループの違いによって、停止示唆期間における停止音の態様が同じであっても、異なるようにしても、何れであってもよい。
　なお、保留記憶数のグループは、例えば、保留記憶数「０～３」と保留記憶数「４」で分けたり、「０～２」と「３～４」とで分けたり、個別に分けたり、様々な分けることができる。
【０７１５】
　第1変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において所定演出（予告演出やその他演出）が実行された場合と、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において所定演出が実行された場合とで、遊技者にとって有利な状態（大当たりや時短）へ移行する期待度が異なっていても、同じであってもよい。
　第1変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において所定演出（予告演出やその他演出）が実行された場合よりも、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において所定演出が実行された場合の方が、遊技者にとって有利な状態（大当たりや時短）へ移行し易くしてもよい。
　第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において所定演出（予告演出やその他演出）が実行された場合よりも、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において所定演出が実行された場合の方が、遊技者にとって有利な状態（大当たりや時短）へ移行し易くしてもよい。
【０７１６】
　停止示唆期間にて出力される停止音は、識別情報の違いや、通常態様と変更態様の違いや、特異図柄と通常図柄との違いなどによって、異なる態様としてもよい。例えば、「７」識別情報を有する演出図柄７０ａの停止音が、他の「６」などの識別情報を有する演出図柄７０ａの停止音と異なる態様とすることなどが例示される。
【０７１７】
　昇格演出が実行されるとき、先（例えば「６６６」で仮停止）の停止示唆期間で実行された停止示唆演出（例えば停止音演出）と、後の停止示唆期間（例えば「７７７」で仮停止）で実行された停止示唆演出（例えば停止音演出）とで、態様が異なっていてもよい。この場合、仮停止する識別情報に関係なく、停止示唆期間の先後で停止示唆演出の態様を変えてもよく、仮停止する識別情報が異なる場合に停止示唆期間の先後で停止示唆演出の

態様を変えてもよい。

【０７１８】

昇格演出が実行されるとき、先（例えば「６６６」で仮停止）の停止示唆期間で実行された停止示唆演出（例えば停止音演出）と、後の停止示唆期間（例えば「６６６」や「２２２」で仮停止）で実行された停止示唆演出（例えば停止音演出）とで、態様が同じであってもよい。この場合、仮停止する識別情報に関係なく、停止示唆期間の先後で停止示唆演出の態様を同じにしてもよく、仮停止する識別情報が同じ（同じグループ）の場合に停止示唆期間の先後で停止示唆演出の態様を同じにしてもよい。

【０７１９】

演出モードＡは、左中右列の演出図柄７０ａが縦スクロールする１種類の変動経路で構成されている。演出モードＢは、左列および右列の演出図柄７０ａが円環状スクロールし、中列の演出図柄７０ａが横回転する２種類の変動経路で構成されている。このように、実施形態では、変動演出における演出図柄７０ａの変動経路の種類数が、第１モードよりも少ない第２モードがある。

【０７２０】

変動経路を切り換える際に用いられる切換演出は、静止画であってもよいが、動画（アミメーション）であってもよい。例えば、文字による切換演出であっても、動きながら出現して、画面に広がるようにすればよい。ここで切換演出が演出動作を伴う場合、演出動作を止めてから切換演出を終了するようにするとよい。

【０７２１】

切換演出は、変動経路の切り換えだけでなく、リーチ演出の切り換えや、通常遊技状態と有利遊技状態との切り換えなどで共用してもよい。切換演出は、単数または複数種類あってもよい。複数種類の切換演出を設定する場合、大当たりの期待度が異なる演出内容の切換演出があるとよい。複数種類の切換演出を設定する場合、大当たりの期待度が同じ演出内容であっても、復活演出への移行の期待度が異なるものを設定してもよい。

【０７２２】

擬似連図柄等の特異図柄としては、ゾーンの切り換えを示唆するゾーン図柄も含まれる。なお、擬似連演出で説明した事項を、ゾーン図柄による演出に読み替えてもよい。

【０７２３】

変動経路を対比するモードとしては、通常遊技状態同士の関係に限らず、通常遊技状態と有利遊技状態との関係や、有利遊技状態同士の関係に読み替えてもよい。

【０７２４】

本開示の演出において、同じ態様とは、演出を構成する要素の一部または全部が同じことをいう場合がある。例えば、復帰演出後の停止示唆期間における変動停止演出が同じ態様とは、変動経路が異なると演出図柄を構成する構成要素が異なるものの、停止動作を行わない、停止までの経路がない、停止音がしないなどが同じことをいっている。

【０７２５】

本開示における変動停止とは、仮停止および本停止を含んでいる。

【０７２６】

変動経路の切り換えのタイミングは、変動演出の途中に限らず、変動停止後であってもよい。

【０７２７】

変動経路の切り換えが実行されない場合よりも、変動経路の切り換えが実行された場合の方が、リーチ演出に発展し易くしてもよい。

【０７２８】

連続演出は、擬似連演出や先読み演出などを含んでいてもよい。

【０７２９】

可動役物７３の作動演出は、先読みの対象となるターゲット保留記憶が当該保留となる前であれば、ハズレの変動演出の開始期間に実行するとよい。先読みの対象となるターゲット保留記憶が当該保留となった場合であっても、可動役物７３の作動演出を実行しても

よい。
【０７３０】
ノーマルリーチ演出において、中列の演出図柄７０ａの停止示唆期間にて停止音を出力可能である。これに対して、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出において、通常態様の演出図柄７０ａから識別部だけの変更態様の演出図柄７０ａに変化し、中列の演出図柄７０ａの停止示唆期間にて停止音を出力可能であるが、復帰演出後のハズレ態様の確定停止に向かう停止示唆期間にて、停止音の出力を制限可能である。そして、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出およびリーチ演出自体が実行されない変動演出よりも、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出が実行される変動演出の方が、演出図柄７０ａが停止表示される回数が多くなり易い。
【０７３１】
特殊図柄ＴＺは、演出図柄のように変動開始演出や停止示唆演出を実行しない。特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａよりも早いタイミングで高速変動し、その識別情報が判別不能または困難となる。演出図柄７０ａよりも、特殊図柄ＴＺの方が、開始期間が短いといえる。
【０７３２】
識別情報は、識別部の数字情報だけでなく、装飾部のキャラクタ画像ＣＧや識別部などの単体またはこれら組み合わせであってもよく、遊技者が演出図柄の違いを認識するための識別子であればよい。
【０７３３】
リーチ演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出～における演出図柄７０ａの識別部（数字など）の態様（例えば色など）が共通していても、第１遊技状態（例えば通常遊技状態）の第１変動経路（縦スクロール）の変動演出よりも、第２遊技状態（有利遊技状態）の第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の方が、遊技者に有利な状態（例えばアタリやより有利な状態など）に移行し易くしてもよい。
リーチ演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出～における演出図柄７０ａの識別部（数字など）の態様（例えば色など）が共通していても、第１遊技状態（例えば通常遊技状態）の第１変動経路（縦スクロール）の変動演出よりも、第２遊技状態（有利遊技状態）の第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の方が、遊技者に有利な状態（例えばアタリやより有利な状態など）に移行し易くしてもよい。
リーチ演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出～における演出図柄７０ａの識別部（数字など）の態様（例えば色など）が共通していても、第１遊技状態（例えば通常遊技状態）の第２変動経路（円環状スクロール）の変動演出よりも、第２遊技状態（有利遊技状態）の第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の方が、遊技者に有利な状態（例えばアタリやより有利な状態など）に移行し易くしてもよい。
【０７３４】
実施形態に係る遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えている。前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能である。前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置１３１、第２画像表示装置１３２，１３３）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置１３１、第２画像表示装置１３２，１３３）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能である。ここで、第１モード及び第２モードの両方が、通常遊技状態に設定されたモードであっても、第１モード及び第２モードの両方が、有利遊技状態に設定されたモードであっても、第１モードが通常遊技状態である一方で第２モードが有利遊技状態であっても、第２モードが通常遊技状態で

ある一方で第１モードが有利遊技状態であっても、何れであってもよい。
【０７３５】
実施形態の遊技機１は、変動演出の変動開始期間における所定タイミングにおいて、変動開始演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能である。ここで、変動開始演出を、複数の変動経路の少なくとも１つで行えばよく、例えば、第１変動経路及び第２変動経路の両方で変動開始演出を行っても、第１変動経路にて変動開始演出を行う一方で第２変動経路にて変動開始演出を実行しないようにしても、第２変動経路にて変動開始演出を行う一方で第１変動経路にて変動開始演出を実行しないようにしても、何れにしてもよい。
【０７３６】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、異なる態様（変動開始演出の一部又は全部の態様が異なる）の変動開始演出を実行することが可能である。
このようにすることで、変動経路の違いを際立たせることができ、遊技の興趣を向上できる。
【０７３７】
なお、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、共通する態様（変動開始演出の一部又は全部の態様が同じ）の変動開始演出を実行するようにしてもよい。
【０７３８】
実施形態の遊技機１は、変動演出における演出図柄７０ａが停止（仮停止又は本停止）されることを示唆する変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）と、演出図柄７０ａの変動停止表示（仮停止又は本停止）と、を実行可能である。ここで、変動停止示唆演出を、複数の変動経路の少なくとも１つで行えばよく、例えば、第１変動経路及び第２変動経路の両方で変動停止示唆演出を行っても、第１変動経路にて変動停止示唆演出を行う一方で第２変動経路にて変動停止示唆演出を実行しないようにしても、第２変動経路にて変動停止示唆演出を行う一方で第１変動経路にて変動停止示唆演出を実行しないようにしても、何れにしてもよい。
【０７３９】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、異なる態様（変動停止示唆演出の一部又は全部の態様が異なる）の変動停止示唆演出を実行することが可能である。
【０７４０】
なお、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、共通する態様（変動開始演出の一部又は全部の態様が同じ）の変動停止示唆演出を実行するようにしてもよい。
【０７４１】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記変動停止示唆演出の実行を制限して（変動停止示唆演出の一部又は全部の不実行）、前記変動停止表示を実行してもよい。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記変動停止示唆演出の実行を制限して（変動停止示唆演出の一部又は全部の不実行）、前記変動停止表示を実行してもよい。
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ

）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記変動停止示唆演出の実行を制限して（変動停止示唆演出の一部又は全部の不実行）、前記変動停止表示を実行してもよい。

【０７４２】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出で実行される変動停止示唆演出の態様と、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出で実行される変動停止示唆演出の態様とを同じにしてもよいが、第１変動経路の変動停止示唆演出と第２変動経路の変動停止演出とを異なる態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）であってもよい。

【０７４３】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出を実行してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出を実行してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出を実行してもよい。

【０７４４】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出における前記変動停止示唆期間において、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる第３態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、前記第３態様の変動停止示唆演出が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技状態（例えば通常から有利遊技状態や有利遊技状態から更に有利な有利遊技状態など）に移行し易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出における前記変動停止示唆期間において、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる第３態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、前記第３態様の変動停止示唆演出が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技状態（例えば通常から有利遊技状態や有利遊技状態から更に有利な有利遊技状態など）に移行し易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出における前記変動停止示唆期間であっても、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出における前記変動停止示唆期間であっても、第１変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出及び第２変動経路に設定された通常態様の変動停止示唆演出と異なる第３態様（演出構成要素、演出構成要素の種類数、演出の内容、演出タイミング、演出期間などの違いであって、演出構成要素

の一部又は全部が異なる）の変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、前記第３態様の変動停止示唆演出が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技状態（例えば通常から有利遊技状態や有利遊技状態から更に有利な有利遊技状態など）に移行し易くしてもよい。

【０７４５】

実施形態の遊技機１は、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａを第１停止態様（例えば上から下へ移動して停止（仮停止））で変動停止表示可能であり、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａを第２停止態様（例えば斜め上から斜め下へ移動して停止（仮停止））で変動停止表示可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１停止態様および前記第２停止態様と異なる第３停止態様（停止までの演出図柄の移動の表示がなく、停止（仮停止）状態で表示）での変動停止表示を実行するようにしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１停止態様および前記第２停止態様と異なる第３停止態様（停止までの演出図柄の移動の表示がなく、停止（仮停止）状態で表示）での変動停止表示を実行するようにしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１停止態様および前記第２停止態様と異なる第３停止態様（停止までの演出図柄の移動の表示がなく、停止（仮停止）状態で表示）での変動停止表示を実行するようにしてもよい。

【０７４６】

実施形態の遊技機１は、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａを前記第1変動経路（例えば縦スクロール）に応じた第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）から変動停止表示可能であり、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａを前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）に応じた第２変動停止経路（例えば斜め上から斜め下へ移動）から変動停止表示可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）を経ることなく、演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するようにしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）を経ることなく、演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するようにしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）を経ることなく、演出図柄７０ａの変動停止表示を実行するようにしてもよい。

【０７４７】

所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行して、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出から第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出への切り替えるようにしてもよい。

所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行して、第２変動経路（例えば円

環状スクロール）の変動演出から第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出への切り替えるようにしてもよい。
所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行して、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出から第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出への切り替え可能である一方で、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出から第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出への切り替えを制限したり、第２変動経路と異なる態様の変動経路から第１変動経路へ切り替え可能としたりしてもよい。
所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行して、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出から第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出への切り替え可能である一方で、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出から第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出への切り替えを制限したり、第１変動経路と異なる態様の変動経路から第２変動経路へ切り替え可能としたりしてもよい。
なお、変動経路切り替え用の所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）は、共通していてもよく、切り替え先又は切り替え元に応じて態様が異なっていてもよい。
【０７４８】
実施形態の遊技機１は、第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる第１連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）を実行可能である。
第１連続演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限するようにしてもよい。第１変動経路の変動演出において、第１連続演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる第２連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）を実行可能である。第２連続演出が実行される期間において、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）から前記第１変動経路（例えば縦スクロール）への切り替えを制限するようにしてもよい。第２変動経路の変動演出において、第２連続演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。
連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）が実行される期間において、第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても、他の変動経路への切り替えを制限してもよい。第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても、連続演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。
【０７４９】
可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限するようにしてもよい。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。
可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間において、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）から前記第１変動経路（例えば縦スクロール）への切り替えを制限するようにしてもよい。第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。
可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間において、第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロ

ール）であっても、他の変動経路への切り替えを制限してもよい。第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても、可動役物（第１可動役物７３、第２可動役物７４）の作動演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。

【０７５０】

操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限してもよい。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。

操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間において、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）から前記第１変動経路（例えば縦スクロール）への切り替えを制限してもよい。第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。

操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間において、第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても、他の変動経路への切り替えを制限してもよい。第1変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても、操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間に、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限してもよい。

【０７５１】

主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、第１遊技状態（通常遊技状態）と、遊技者への有利度合いが前記第１遊技状態（通常遊技状態）と異なる第２遊技状態（有利遊技状態）と、に制御可能である。演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記第１遊技状態（通常遊技状態）であっても前記第２遊技状態（有利遊技状態）であっても、表示手段（第１画像表示装置１３１、第２画像表示装置１３２，１３３）において演出図柄７０ａを変動表示する変動演出を実行可能である。

第２遊技状態（有利遊技状態）よりも、第１遊技状態（通常遊技状態）の方が、変動演出における演出図柄７０ａの変動経路の種類数を多くしてもよい。

第１遊技状態（通常遊技状態）よりも、第２遊技状態（有利遊技状態）の方が、変動演出における演出図柄７０ａの変動経路の種類数を多くしてもよい。

【０７５２】

第1変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが相異なる並びで変動停止表示される特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）を実行可能である。また、特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）における演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）において、特定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、特定音演出の実行を制限してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）において、特定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、特定音演出の実行を制限してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）であっても、特定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、特定音演出の実行を制限してもよい。

【０７５３】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環

状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、所定音（例えばバラハズレ用の停止音）を出力する第１音演出と、前記所定音と異なる特定音（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの特異図柄用の停止音）を出力する第２音演出と、を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定の前記演出図柄（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの演出図柄（特異図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出よりも、特定の前記演出図柄と異なる所定の前記演出図柄（通常の演出図柄（通常図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出の方が、前記第１音演出（例えばバラハズレ用の停止音による演出）が実行され易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、特定の前記演出図柄（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの演出図柄（特異図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出よりも、特定の前記演出図柄と異なる所定の前記演出図柄（通常の演出図柄（通常図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出の方が、前記第１音演出（例えばバラハズレ用の停止音による演出）が実行され易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、特定の前記演出図柄（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの演出図柄（特異図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出よりも、特定の前記演出図柄と異なる所定の前記演出図柄（通常の演出図柄（通常図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出の方が、前記第１音演出（例えばバラハズレ用の停止音による演出）が実行され易くしてもよい。

【０７５４】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出とで、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａにて停止することを示唆する変動停止示唆期間に実行される音演出（例えば停止音による音演出）の演出態様が異なる（音の有無、音の内容、音出力のタイミング、音出力の期間などの相違）ようにしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出とで、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａにて停止することを示唆する変動停止示唆期間に実行される音演出（例えば停止音による音演出）の演出態様が異なる（音の有無、音の内容、音出力のタイミング、音出力の期間などの相違）ようにしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、リーチ演出が実行されないハズレの変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの変動演出とで、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａにて停止することを示唆する変動停止示唆期間に実行される音演出（例えば停止音による音演出）の演出態様が異なる（音の有無、音の内容、音出力のタイミング、音出力の期間などの相違）ようにしてもよい。

【０７５５】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で変動停止表示されるときの方が、特定音演出（例えば停止音による演出）が実行され難くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止

されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で変動停止表示されるときの方が、特定音演出（例えば停止音による演出）が実行され難くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で変動停止表示されるときの方が、特定音演出（例えば停止音による演出）が実行され難くしてもよい。

【０７５６】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定停止演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能である。特定停止演出は、音演出（例えば停止音などによる演出）が実行される第１演出態様と、前記第１演出態様と異なる第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）と、がある。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの方が、第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）の前記特定停止演出が実行され易くしてもよい。

【０７５７】

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定停止演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能である。特定停止演出は、音演出（例えば停止音などによる演出）が実行される第１演出態様と、前記第１演出態様と異なる第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）と、がある。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの方が、第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）の前記特定停止演出が実行され易くし

てもよい。
【０７５８】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定停止演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能である。特定停止演出は、音演出（例えば停止音などによる演出）が実行される第１演出態様と、前記第１演出態様と異なる第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）と、がある。
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出の場合、第１列（右列や左列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの方が、第２演出態様（例えば停止音なし、音の内容、音の出力タイミング、音の出力期間などが第１演出太陽と違う）の前記特定停止演出が実行され易くしてもよい。
【０７５９】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第１変動経路の変動停止示唆期間において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出よりも、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されないハズレの変動演出の方が、前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で停止表示されるときに前記特定音演出が実行され易くしてもよい。
【０７６０】
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動停止示唆期間において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出よりも、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されないハズレの変動演出の方が、前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で停止表示されるときに前記特定音演出が実行され易くしてもよい。
【０７６１】
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、特定列（例えば中列）の演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動停止示唆期間において、演出図柄７０ａが変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、がある。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロー

ル）であっても変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの変動演出よりも、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されないハズレの変動演出の方が、前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で停止表示されるときに前記特定音演出が実行され易くしてもよい。

【０７６２】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、ハズレの変動演出の場合、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、所定音（例えばハズレ時の停止音）を出力する第１音演出を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、アタリの変動演出の場合、変動停止示唆期間に、特定音（例えばアタリ時の停止音）を出力する第２音演出を実行した後に、特殊音（例えば、所定の演出図柄のサイズ等が変化するときの変化音や昇格演出時の演出図柄の停止音や識別部のみの演出図柄から元の通常の演出図柄に戻ったときの最終の確定停止音など）を出力する第３音演出を実行するようにしてもよい。

【０７６３】

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、ハズレの変動演出の場合、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、所定音（例えばハズレ時の停止音）を出力する第１音演出を実行可能である。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、アタリの変動演出の場合、変動停止示唆期間に、特定音（例えばアタリ時の停止音）を出力する第２音演出を実行した後に、特殊音（例えば、所定の演出図柄のサイズ等が変化するときの変化音や昇格演出時の演出図柄の停止音や識別部のみの演出図柄から元の通常の演出図柄に戻ったときの最終の確定停止音など）を出力する第３音演出を実行するようにしてもよい。

【０７６４】

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロールであっても変動演出において、ハズレの変動演出の場合、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、所定音（例えばハズレ時の停止音）を出力する第１音演出を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロールであっても変動演出において、アタリの変動演出の場合、変動停止示唆期間に、特定音（例えばアタリ時の停止音）を出力する第２音演出を実行した後に、特殊音（例えば、所定の演出図柄のサイズ等が変化するときの変化音や昇格演出時の演出図柄の停止音や識別部のみの演出図柄から元の通常の演出図柄に戻ったときの最終の確定停止音など）を出力する第３音演出を実行するようにしてもよい。

【０７６５】

変動開始演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）は、第１態様（通常）と、第１態様と異なる第２態様（例えば先読みや擬似連など）と、がある。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前記第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、前記第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出（例えば役物の作動演出やエフェクトなどの先読み演出や、カットイン、発展、ステップアップなどの演出や、擬似連演出など）が実行され易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前記第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、前記第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出（例えば役物の作動演出やエフェクトなどの先読み演出や、カットイン、発展、ステップアップなどの演出や、擬似連演出など）が実行され易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、

前記第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、前記第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出（例えば役物の作動演出やエフェクトなどの先読み演出や、カットイン、発展、ステップアップなどの演出や、擬似連演出など）が実行され易くしてもよい。

【０７６６】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行する場合と、前記特定音演出を実行しない場合と、に制御可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の変動演出において、前記特定音演出を実行する場合よりも、前記特定音演出を実行しない場合の方が、所定演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチ等の復帰演出など）が実行され易くしてもよい。

【０７６７】

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行する場合と、前記特定音演出を実行しない場合と、に制御可能である。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の変動演出において、前記特定音演出を実行する場合よりも、前記特定音演出を実行しない場合の方が、所定演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチ等の復帰演出など）が実行され易くしてもよい。

【０７６８】

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行する場合と、前記特定音演出を実行しない場合と、に制御可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出の変動演出において、前記特定音演出を実行する場合よりも、前記特定音演出を実行しない場合の方が、所定演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチ等の復帰演出など）が実行され易くしてもよい。

【０７６９】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様（例えば演出の内容、演出の実行タイミング、演出の実行期間などが異なる）の変動開始演出を実行してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様（例えば演出の内容、演出の実行タイミング、演出の実行期間などが異なる）の変動開始演出を実行してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様（例えば演出の内容、演出の実行タイミング、演出の実行期間などが異なる）の変動開始演出を実行してもよい。

【０７７０】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、同じモチーフの所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）を実行可能である。

第１変動経路（例えば通常遊技状態における縦スクロール）の変動演出において前記所

定演出（例えば群演出やモード共通予告など）が実行される場合よりも、第２変動経路（例えば有利遊技状態における円環状スクロール）の変動演出において前記所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な状態に移行し易くしてもよい。

第２変動経路（例えば有利遊技状態における円環状スクロール）の変動演出において前記所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）が実行される場合よりも、第１変動経路（例えば通常遊技状態における縦スクロール）の変動演出において前記所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な状態に移行し易くしてもよい。

なお、第１変動経路を通常遊技状態としたが、有利遊技状態であってもよい。第２変動経路を有利遊技状態としたが、通常遊技状態であってもよい。すなわち、通常遊技状態における異なる変動経路に上記制御を適用してもよく、有利遊技状態における異なる変動経路に上記制御を適用してもよい。

【０７７１】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の場合と、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の場合とで、異なる態様（内容や実行タイミングや実行期間などの一部又は全部が異なる）の前記特定音演出を実行するようにしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の場合と、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の場合とで、共通する態様（内容や実行タイミングや実行期間などの一部又は全部が同じ）の前記特定音演出を実行するようにしてもよい。

【０７７２】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能である。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定（例えば識別部「６」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、前記所定の演出図柄７０ａと異なる特定（例えば識別部「７」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の前記特定音演出を実行してもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、異なるパターンの前記特定音演出を実行してもよい。

【０７７３】

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能である。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、所定（例えば識別部「６」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、前記所定の演出図柄７０ａと異なる特定（例えば識別部「７」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の前記特定音演出を実行してもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、異なるパターンの前記特定音演出を実行してもよい。

【０７７４】

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、演出図柄７０ａが停止されることを示唆する変動停止

示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能である。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、所定（例えば識別部「６」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、前記所定の演出図柄７０ａと異なる特定（例えば識別部「７」など）の演出図柄７０ａが前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の前記特定音演出を実行してもよい。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、異なるパターンの前記特定音演出を実行してもよい。

【０７７５】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、リーチ演出において、演出図柄７０ａを第１態様（例えば数字等の識別部＋キャラ等の装飾部）から第２態様（例えば数字等の識別部のみ）に変更して、所定の動作態様（上下や左右や回転などの動作）を伴った仮停止状態で変動停止表示可能である。
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出におけるリーチ演出と、第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出におけるリーチ演出とで、前記第２態様にて前記変動停止表示されている演出図柄７０ａの演出態様（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチ等の復帰演出後に変動停止表示されるまでの態様）が同じであってもよい。

【０７７６】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能である。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、演出図柄７０ａが所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能である。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、演出図柄７０ａが所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能である。

【０７７７】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において所定の情報表示（保留アイコンや当該アイコンなどの保留表示、その他の遊技者に情報を提示する表示など）の変化演出（色や形状などの変化）が実行され易くしてもよい。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において所定の情報表示（保留アイコンや当該アイコンなどの保留表示、その他の遊技者に情報を提示する表示など）の変化演出（色や形状などの変化）が実行され易くしてもよい。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において所定の情報表示（保留アイコンや当該アイコンなどの保留表示、その他の遊技者に情報を提示する表示など）の変化演出

（色や形状などの変化）が実行され易くしてもよい。

【０７７８】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記変動第２停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において期待度が段階的に変化する変化演出（例えば発展、カットイン、ステップアップ、役物作動、保留変化など）が実行され易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記変動第２停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において期待度が段階的に変化する変化演出（例えば発展、カットイン、ステップアップ、役物作動、保留変化など）が実行され易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記変動第２停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において期待度が段階的に変化する変化演出（例えば発展、カットイン、ステップアップ、役物作動、保留変化など）が実行され易くしてもよい。

【０７７９】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において演出図柄７０ａの表示位置が変化する変化演出（例えばリーチ演出時の左列や右列の図柄位置変化など）が実行され易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において演出図柄７０ａの表示位置が変化する変化演出（例えばリーチ演出時の左列や右列の図柄位置変化など）が実行され易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出において演出図柄７０ａの表示位置が変化する変化演出（例えばリーチ演出時の左列や右列の図柄位置変化など）が実行され易くしてもよい。

【０７８０】

第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる演出図柄７０ａが変化する変化演出（例えば昇格演出など）が実行され易くしてもよい。

第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる演出図柄７０ａが変化する変化演出（例えば昇格演出など）が実行され易くしてもよい。

第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）変動演出において、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出の方が、変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる演出

図柄７０ａが変化する変化演出（例えば昇格演出など）が実行され易くしてもよい。
【０７８１】
前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）の特定音として、第１特定音（例えば通常の停止音など）と、前記第１特定音と異なる第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）と、がある。
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、前記第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）が出力され易くしてもよい。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、前記第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）が出力され易くしてもよい。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、前記第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）が出力され易くしてもよい。
【０７８２】
第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、大当たりの期待度を報知する事前報知演出（例えば、役物作動、先読み用図柄の表示や図柄のエフェクトなど、）が実行され易くしてもよい。
第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、大当たりの期待度を報知する事前報知演出（例えば、役物作動、先読み用図柄の表示や図柄のエフェクトなど、）が実行され易くしてもよい。
第１変動経路（例えば縦スクロール）であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）であっても変動演出において、前記第２変動停止示唆演出（特定音の出力が制限される演出）が実行される変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）が実行される変動演出の方が、大当たりの期待度を報知する事前報知演出（例えば、役物作動、先読み用図柄の表示や図柄のエフェクトなど、）が実行され易くしてもよい。
【０７８３】
前記第１変動停止示唆演出（特定音の出力が可能な演出）の特定音として、第１特定音（例えば通常（バラハズレ）時の停止音）と、前記第１特定音と異なる第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）と、前記第1特定音および前記第２特定音と異なる第３特定音（例えば大当たり用の停止音）と、がある。
第１モード（通常遊技状態のモード）において、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行う第１リーチ煽り演出を実行可能である。また、第２モード（有利遊技状態のモード）において、前記リーチ煽りを行う第２リーチ煽り演出を実行可能である。
前記第１リーチ煽り演出が実行される前記変動演出よりも、前記第２リーチ煽り演出が実行される前記変動演出の方が、前記リーチ煽りを行った後にリーチ演出が実行される場合、前記第３特定音（例えば大当たり用の停止音）が出力され易くしてもよい。
【０７８４】
前述した変動経路に紐付けた制御について、所定の変動経路の制御が明記されて、他の変動経路の制御が明記されていない場合、他の変動経路において、所定の変動経路と同じ制御を実行しても、所定の変動経路と同じ制御を不実行であっても、所定の変動経路と異

なる制御を実行しても、何れであってもよい。

【０７８５】

◆上記課題を解決するための第１－１の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、所定の情報を検知可能な複数の検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記複数の検知手段により第１異常状態と、前記第１異常状態とは異なる第２異常状態を検知可能であり、前記複数の報知手段は、前記第１異常状態の検知に基づく第１異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）と、前記第２異常状態の検知に基づく第２異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、前記複数の検知手段のうち所定の検知手段による前記第１異常報知の実行中に前記第１異常状態が解消すると、前記実行中の前記第１異常報知を所定期間継続して報知する（図１４－１（Ｃ））ことを要旨とする。

【０７８６】

◆上記課題を解決するための第１－２の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、所定の情報を検知可能な複数の検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記複数の検知手段により第１異常状態と、前記第１異常状態とは異なる第２異常状態を検知可能であり、前記複数の報知手段は、前記第１異常状態の検知に基づく第１異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）と、前記第２異常状態の検知に基づく第２異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、前記第１異常報知と、前記第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７８７】

◆上記課題を解決するための第１－３の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）が取付け可能な第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記第２手段に前記第１手段とは異なる第３手段（上役物装飾部８００、下役物装飾部９００）を取り付け可能であり、前記制御手段は、前記第２手段に前記第３手段が取付けられている場合、前記検知手段による検知に基づいて、前記報知手段により異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であることを要旨とする。

【０７８８】

◆上記課題を解決するための第１－４の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）が取付け可能な第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する所定の情報を検知可能な

検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記第２手段に前記第１手段とは異なる第３手段（上役物装飾部８００、下役物装飾部９００）を取り付け可能であり、前記制御手段は、前記第２手段に前記第３手段が取付けられている取付け異常状態である場合、前記検知手段による検知に基づいて、前記報知手段により第１異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、前記取付け異常状態とは異なる所定の異常状態である場合、前記報知手段により前記第１異常報知とは異なる第２異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、前記第１異常報知と、前記第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７８９】

◆上記課題を解決するための第１－５の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）が取付け可能な第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記第２手段に前記第１手段とは異なる第３手段（上役物装飾部８００、下役物装飾部９００）を取り付け可能であり、前記制御手段は、前記第１手段が正常に取付けられていない第１取付け異常状態である場合、前記検知手段による検知に基づいて、前記報知手段によって第１異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、前記第３手段が取付けられている第２取付け異常状態である場合、前記検知手段による検知に基づいて、前記報知手段によって前記第１異常報知とは異なる第２異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であることを要旨とする。

【０７９０】

◆上記課題を解決するための第１－６の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）が取付け可能な第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記第２手段に前記第１手段とは異なる第３手段（上役物装飾部８００、下役物装飾部９００）を取り付け可能であり、前記制御手段は、前記第１手段が正常に取付けられていない第１取付け異常状態である場合、前記検知手段による検知に基づいて、前記報知手段によって第１異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、前記第３手段が取付けられている第２取付け異常状態である場合、前記報知手段によって前記第１異常報知とは異なる第２異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、前記第１取付け異常状態および前記第２取付け異常状態とは異なる所定の異常状態である場合、前記報知手段によって第３異常報知（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）を実行可能であり、前記第１異常報知又は前記第２異常報知と、前記第３異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７９１】

◆上記課題を解決するための第１－７の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段

（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の事象報知を実行可能であり（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、前記報知手段によって前記所定の事象報知を実行可能である（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）ことを要旨とする。

【０７９２】

◆上記課題を解決するための第１－８の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の事象報知を実行可能であり（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、前記報知手段によって前記所定の事象報知を実行可能であり（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）、前記第１所定事象および前記第２所定事象とは異なる第３所定事象が発生している場合、前記報知手段によって前記所定の事象報知とは異なる特定の事象報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）、前記所定の事象報知と前記特定の事象報知とで優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７９３】

◆上記課題を解決するための第１－９の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の第１事象報知を実行可能であり（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の第２事象報知を実行可能である（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）ことを要旨とする。

【０７９４】

◆上記課題を解決するための第１－１０の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部

６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第１所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の第１事象報知を実行可能であり（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、前記報知手段によって所定の第２事象報知を実行可能であり（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）、前記第１所定事象および前記第２所定事象とは異なる第３所定事象が発生している場合、前記報知手段によって前記第１事象報知および前記第２事象報知とは異なる第３事象報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）、前記第１事象報知と前記第３事象報知とで優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７９５】

◆上記課題を解決するための第１－１１の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記第１手段とは異なる第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する所定の情報を検知可能な検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記第２手段が所定の異常状態である場合、前記報知手段によって異常報知（装着エラー報知：図１４－１～図１４－４）を実行可能であることを要旨とする。

【０７９６】

◆上記課題を解決するための第１－１２の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、演出を実行可能な第１手段（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）が取付け可能な第２手段（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記第２手段に関する第１情報を検知可能な第１検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）と、前記２手段に関する第１情報とは異なる第２情報を検知可能な第２検知手段（演出制御基板３２０）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記第１手段の取付け状態が所定の第１異常状態である場合、前記第１検知手段による検知に基づいて、前記報知手段によって第１異常報知（上装飾部未装着エラー報知、下装飾部未装着エラー報知、上部ユニット未装着エラー報知：図１４－１（Ａ）等）を実行可能であり、前記第１異常状態とは異なる所定の第２異常状態である場合、前記第２検知手段による検知に基づいて、前記報知手段によって第２異常報知（上装飾部誤装着エラー報知、下装飾部誤装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－１（Ｂ）等）を実行可能であり、前記第１異常報知と、前記第２異常報知と、で優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７９７】

◆上記課題を解決するための第１－１３の構成の遊技機としては、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された演出部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記演出制御手段により制御され、前記演出部材が取付け

られる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記演出制御手段は、前記検知手段による前記所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、前記報知手段によって前記第１所定事象に応じた第１事象報知を実行可能であり（装着エラー報知：図１４－１～図１４－４）、前記第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、前記報知手段によって前記第２所定事象に応じた第２事象報知を実行可能である（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）ことを要旨とする。

【０７９８】

◆上記課題を解決するための第１－１４の構成の遊技機としては、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された演出部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記演出制御手段により制御され、前記演出部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記演出制御手段は、前記検知手段による前記所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、前記報知手段によって前記第１所定事象に応じた第１事象報知を実行可能であり（装着エラー報知：図１４－１～図１４－４）、前記第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、前記報知手段によって前記第２所定事象に応じた第２事象報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）、前記第１所定事象および前記第２所定事象とは異なる第３所定事象の発生があった場合、前記報知手段によって前記第３所定事象に応じた第３事象報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）、前記第１事象報知と、前記第３事象報知と、で報知の優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０７９９】

◆上記課題を解決するための第１－１５の構成の遊技機としては、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された第１演出部材（上部ユニット１８０）と、前記演出制御手段により制御され、前記第１演出部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ）と、前記演出制御手段により制御され、遊技の進行に応じて所定の態様の作動演出を実行する第２演出部材（上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）と、前記演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記第１演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０）を有し、前記演出制御手段は、前記検知手段による前記所定の情報の検知結果が所定事象の発生を示すものである場合、前記報知手段によって前記所定事象に応じた所定の事象報知を実行可能であり（上部ユニット未装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－３）、前記所定事象の発生の有無にかかわらず前記第２演出部材による所定の態様での作動を実行可能であることを要旨とする。

【０８００】

◆上記課題を解決するための第１－１６の構成の遊技機としては、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御され、所定の手順で着脱可能に構成された第１演出部材（上部ユニット１８０）と、前記演出制御手段により制御され、前記第１演出部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０

２Ｂ）と、前記演出制御手段により制御され、遊技の進行に応じて所定の態様の作動演出を実行する第２演出部材（上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）と、前記演出制御手段により制御され、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記第１演出部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０）を有し、前記演出制御手段は、前記検知手段による前記所定の情報の検知結果が第１所定事象の発生を示すものである場合、前記報知手段によって前記第１所定事象に応じた第１事象報知を実行可能であり（上部ユニット未装着エラー報知、上部ユニット誤装着エラー報知：図１４－３）、前記第１所定事象の発生の有無にかかわらず前記第２演出部材による所定の態様での作動を実行可能であり、前記第１所定事象とは異なる第２所定事象の発生があった場合、前記報知手段によって前記第２所定事象に応じた第２事象報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５―１１）、前記第１事象報知と、前記第２事象報知と、で報知の優先順位が異なるように実行可能であることを要旨とする。

【０８０１】

◆上記課題を解決するための第１－１７の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する遊技制御手段（主制御基板３００）と、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御される本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、前記演出制御手段により制御され、前記本体部材に着脱可能な演出部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記演出制御手段により制御され、所定の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記演出部材を着脱することにかかる所定情報を表示する表示部（識別表示部１５３２，６３２，７３２）と、を備え、前記演出制御手段は、前記本体部材に前記演出部材が正常に取付けられているか否かの取付け判定を実行可能であり、前記取付け判定において前記演出部材が正常に取付けられていない異常状態であると判定した場合、前記報知手段によって当該異常状態に応じた異常報知（図１４－１～図１４－４）を実行可能であることを要旨とする。

【０８０２】

◆上記課題を解決するための第１－１８の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する遊技制御手段（主制御基板３００）と、遊技の進行に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板３２０）と、前記演出制御手段により制御される本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、前記演出制御手段により制御され、前記本体部材に着脱可能な演出部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記演出制御手段により制御され、所定の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、前記演出部材を着脱することにかかる所定情報を表示する表示部（識別表示部１５３２，６３２，７３２）と、を備え、前記演出制御手段は、前記本体部材に前記演出部材が正常に取付けられているか否かの取付け判定を実行可能であり、前記取付け判定において前記演出部材が正常に取付けられていない第１異常状態であると判定した場合、前記報知手段によって当該第１異常状態に応じた第１異常報知を実行可能であり（装着エラー報知：図１４－１～図１４－４）、前記第１異常状態とは異なる第２異常状態であるか否かの異常判定を実行可能であり、前記異常判定において前記第２異常状態であると判定した場合、前記報知手段によって第２異常報知を実行可能であり（種々の報知：図１５－１～図１５－１１）、前記第１異常報知と、前記第２異常報知と、で報知の優先順位が異なることを要旨とする。

【０８０３】

◆上記課題を解決するための第１－１９－１の構成の遊技機としては、遊技機枠（外枠１６０）に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第１枠（内枠１７０）と、前記第１枠に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第２

枠（ガラス枠１５０）と、遊技者に有利な特別遊技の実行される確率が定められた設定値を所定の値に設定可能な設定手段（ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂ）と、を備え、前記設定手段は、前記第１枠が開放状態であるとともに、前記第２枠が開放状態である場合、前記設定値を所定の値に設定可能であり、前記第１枠が閉鎖状態であるものの、前記第２枠が開放状態である場合、前記設定値を所定の値に設定可能であることを要旨とする。

【０８０４】

◆上記課題を解決するための第１－１９－２の構成の遊技機としては、遊技機枠（外枠１６０）に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第１枠（内枠１７０）と、前記第１枠に対して回動可能に支持され閉鎖状態又は開放状態に維持可能な第２枠（ガラス枠１５０）と、遊技者に有利な特別遊技の実行される確率が定められた設定値を所定の値に設定可能な設定手段（ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂ）と、を備え、前記設定手段は、前記第１枠が開放状態であるとともに、前記第２枠が開放状態である場合、前記設定値を所定の値に設定可能であり、前記第１枠が開放状態であるものの、前記第２枠が閉鎖状態である場合、前記設定値を所定の値に設定可能であることを要旨とする。

【０８０５】

◆上記課題を解決するための第１－２０の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、特別遊技の実行される確率が定められた設定値を設定可能な設定手段（ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａ、設定キースイッチ３０２ｂ）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記設定手段において前記設定値を設定可能である第１所定事象が発生している場合、前記報知手段によって特定の事象報知を実行可能であり（設定変更報知：図１５－３）、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第２所定事象が発生している場合、前記報知手段によって前記特定の事象報知とは異なる所定の事象報知を実行可能であり（装着エラー報知：図１４－１～図１４－４）、前記第１所定事象と、前記第２所定事象と、が発生している場合、前記報知手段によって前記所定の事象報知を実行しないで前記特定の事象報知を実行することが可能であることを要旨とする。

【０８０６】

◆上記課題を解決するための第１－２１の構成の遊技機としては、遊技を制御する制御手段（演出制御基板３２０）と、着脱可能な着脱部材（上部ユニット１８０、上役物装飾部６００、下役物装飾部７００）と、前記着脱部材が取付けられる本体部材（役物ユニット１０２Ｂ、上役物本体部６５０、下役物本体部７５０）と、所定の態様の報知を実行可能な報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備え、前記本体部材は、前記着脱部材に係る所定の情報を検知する検知手段（遊技盤コネクタ１６２０、反射型センサ６８０ａ～６８０ｄ，７８０ａ～７８０ｄ）を有し、前記制御手段は、前記検知手段により検知された前記所定の情報に基づく第１所定事象と、前記第１所定事象とは異なる第２所定事象と、が発生している場合、前記報知手段によって所定の事象報知を実行可能である（装着エラー報知とスイッチ接続エラー報知：図１５－６（Ｃ））ことを要旨とする。

【０８０７】

◆上記課題を解決するための第１－２２の構成の遊技機としては、遊技機の外からの第１不正を検知可能な第１検知手段（電波検出センサ３０５ｂ）と、遊技機の外からの第２不正を検知可能な第２検知手段（磁気検出センサ３０５ａ）と、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知

手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記第１検知手段による検知に基づいた第１異常である場合、前記報知手段によって第１異常報知（電波エラー報知）を実行可能であり、前記第２検知手段による検知に基づいた第２異常である場合、前記報知手段によって第２異常報知（磁気エラー報知）を実行可能であり、前記第１異常と前記第２異常とがともに発生しており、前記第１異常が前記第２異常よりも先に発生していた場合、前記第１異常報知を、前記第２異常が発生していても所定期間実行することを要旨とする。

【０８０８】

◆上記課題を解決するための第１－２３の構成の遊技機としては、遊技機の外からの第１不正を検知可能な第１検知手段（電波検出センサ３０５ｂ）と、遊技機の外からの第２不正を検知可能な第２検知手段（磁気検出センサ３０５ａ）と、遊技を制御する制御手段（主制御基板３００、演出制御基板３２０）と、所定の態様の報知を実行可能な複数の報知手段（メイン表示装置１３１、音声出力装置３３１、演出用盤照明装置３４１、演出用枠照明装置３４２）と、を備えた遊技機において、前記制御手段は、前記第１検知手段による検知に基づいた第１異常である場合、前記報知手段によって所定の態様の第１異常報知（電波エラー報知）を実行可能であり、前記第２検知手段による検知に基づいた第２異常である場合、前記報知手段によって所定の態様の第２異常報知（磁気エラー報知）を実行可能であり、前記第１異常報知よりも、前記第２異常報知の方が、優先順位が高くなるように実行可能であることを要旨とする。

【０８０９】

◆上記課題を解決するための第２－１の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、　始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、

　前記変動演出の変動開始期間における所定タイミングにおいて、変動開始演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、異なる態様（変動開始演出の一部又は全部の態様が異なる）の変動開始演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８１０】

◆上記課題を解決するための第２－２の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、　始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（

例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）と前記演出図柄（７０ａ）の変動停止表示とを実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出と前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出とで、異なる態様（変動停止示唆演出の一部又は全部の態様が異なる）の変動停止示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８１１】

◆上記課題を解決するための第２－３の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、変動停止示唆演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）と前記演出図柄（７０ａ）の変動停止表示とを実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記変動停止示唆演出の実行を制限して、前記変動停止表示を実行可能であることを特徴とする。

【０８１２】

◆上記課題を解決するための第２－４の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、第１態様の変動停止示唆演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）と前記演出図柄の変動停止表示とを実行可能であり、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、前記第１態様と異なる第２態様の変動停止示唆演出と前記演出図柄の変動停止表示とを実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出やＳＰ（ＳＰＳＰ）

リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１態様および前記第２態様と異なる第３態様の変動停止示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８１３】

◆上記課題を解決するための第２－５の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、第１態様の変動停止示唆演出（演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）と前記演出図柄（７０ａ）の変動停止表示とを実行可能であり、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、前記第１態様と異なる第２態様の変動停止示唆演出と前記演出図柄（７０ａ）の変動停止表示とを実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出における前記変動停止示唆期間において、前記第１態様および前記第２態様と異なる第３態様の変動停止示唆演出が実行されない場合よりも、前記第３態様の変動停止示唆演出が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技状態に移行し易いことを特徴とする。

【０８１４】

◆上記課題を解決するための第２－６の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）を第１停止態様（例えば上から下へ移動して停止（仮停止））で変動停止表示可能であり、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）を第２停止態様（例えば斜め上から斜め下へ移動して停止（仮停止））で変動停止表示可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１停止態様および前記第２停止態様と異なる第３停止態様（停止までの演出図柄の移動の表示がなく、停止（仮停止）状態で表示）での変動停止表示を実行可能であることを特徴とする。

【０８１５】

◆上記課題を解決するための第２－７の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主

制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）を前記第1変動経路（例えば縦スクロール）に応じた第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）から変動停止表示可能であり、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）を前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）に応じた第２変動停止経路（例えば斜め上から斜め下へ移動）から変動停止表示可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記第１変動停止経路（例えば上から下へ移動）を経ることなく、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止表示を実行可能であることを特徴とする。

【０８１６】

◆上記課題を解決するための第２－８の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行して、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出への切り替え可能であることを特徴とする。

【０８１７】

◆上記課題を解決するための第２－９の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）を実行可能であり

、前記連続演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限可能であることを特徴とする。

【０８１８】

◆上記課題を解決するための第２－１０の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替えるときに、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、１回または複数回の前記変動演出にて行われる連続演出（例えば、カットイン、ステップアップ、役物作動、エフェクトなどの演出）を実行可能であり、前記第１変動経路の変動演出において、前記連続演出が実行される期間に、前記所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限可能であることを特徴とする。

【０８１９】

◆上記課題を解決するための第２－１１の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の作動演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限可能であることを特徴とする。

【０８２０】

◆上記課題を解決するための第２－１２の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に

基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路へ切り替えるときに、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の作動演出が実行される期間に、前記所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限可能であることを特徴とする。

【０８２１】

◆上記課題を解決するための第２－１３の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）への切り替えを制限可能であることを特徴とする。

【０８２２】

◆上記課題を解決するための第２－１４の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出において、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替え可能であり、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）から前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）へ切り替えるときに、所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、操作手段（操作ボタン１３５）の操作を促す操作示唆演出が実行される期間に、前記所定演出（例えばアイキャッチなどの切換演出）の実行を制限可能であることを特徴とする。

【０８２３】

◆上記課題を解決するための第２－１５の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって

、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、第１遊技状態（通常遊技状態）と、遊技者への有利度合いが前記第１遊技状態（通常遊技状態）と異なる第２遊技状態（有利遊技状態）と、に制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記第１遊技状態（通常遊技状態）であっても前記第２遊技状態（有利遊技状態）であっても、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）を変動表示する変動演出を実行可能であり、前記第２遊技状態（有利遊技状態）よりも、前記第１遊技状態（通常遊技状態）の方が、前記変動演出における前記演出図柄（７０ａ）の変動経路の種類数が多いことを特徴とする。

【０８２４】

◆上記課題を解決するための第２－１６の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第1変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、前記演出図柄（７０ａ）が相異なる並びで変動停止表示される特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）を実行可能であり、前記特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）における前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の特定変動演出（バラハズレとなる変動演出）において、特定演出（例えば、ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチなどの復帰演出等）が実行された後、前記特定音演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

【０８２５】

◆上記課題を解決するための第２－１７の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、　前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間において、所定音（例えばバラハズレ用の停止音）を出力する第１音演出と、前記所定音と異なる特定音（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの特異図柄用の停止音）を出力する第２音演出と、を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定の前記演出図柄（例えば擬似連図柄や発展示唆図柄などの演出図柄（特異図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出よりも、特定の前記演出図柄と異なる所定の前記演出図柄（通常の演出図柄（通常図柄））が変動停止表示されるハズレの前記変動演出の方が、前記第１音演出が実行され易いことを特

徴とする。
【０８２６】
◆上記課題を解決するための第２－１８の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出が実行されないハズレの前記変動演出と、リーチ演出が実行されたハズレの前記変動演出とで、特定列（例えば中列）の前記演出図柄（７０ａ）にて停止することを示唆する変動停止示唆期間に実行される音演出（例えば停止音による音演出）の演出態様が異なることを特徴とする。
【０８２７】
◆上記課題を解決するための第２－１９の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、があり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの前記変動演出の場合、第１列（右列や左列）の前記演出図柄（７０ａ）が変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の前記演出図柄（７０ａ）が前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で変動停止表示されるときの方が、前記特定音演出が実行され難いことを特徴とする。
【０８２８】
◆上記課題を解決するための第２－２０の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に

基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定停止演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能であり、前記特定停止演出は、音演出が実行される第１演出態様と、前記第１演出態様と異なる第２演出態様（例えば音演出不実行）と、があり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの前記変動演出の場合、第１列（右列や左列）の前記演出図柄（７０ａ）が変動停止表示されるときよりも、第２列（中列）の前記演出図柄（７０ａ）が変動停止表示されるときの方が、前記第２演出態様の前記特定停止演出が実行され易いことを特徴とする。

【０８２９】

◆上記課題を解決するための第２－２１の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、特定列（例えば中列）の前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記変動停止示唆期間において、前記演出図柄（７０ａ）が変動停止表示されるときの表示態様として、第1表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）と、第１表示態様と異なる第２表示態様（例えば数字などの識別部のみ）と、があり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されたハズレの前記変動演出よりも、リーチ演出（ＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出）が実行されないハズレの前記変動演出の方が、前記第１表示態様（例えば数字などの識別部＋キャラなどの装飾部）で停止表示されるときに前記特定音演出が実行され易いことを特徴とする。

【０８３０】

◆上記課題を解決するための第２－２２の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、ハズレの前記変動演出の場合、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、所定音

（例えばハズレ時の停止音）を出力する第１音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、アタリの前記変動演出の場合、前記変動停止示唆期間に、特定音（例えばアタリ時の停止音）を出力する第２音演出を実行した後に、特殊音（例えば、所定の演出図柄のサイズ等が変化するときの変化音や昇格演出時の演出図柄の停止音や識別部のみの演出図柄から元の通常の演出図柄に戻ったときの最終の確定停止音など）を出力する第３音演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８３１】

◆上記課題を解決するための第２－２３の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出を開始するとき、変動開始演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能であり、前記変動開始演出は、第１態様（通常）と、第１態様と異なる第２態様（例えば先読みや擬似連など）と、があり、　前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、前記第１態様の変動開始演出が実行された場合よりも、前記第２態様の変動開始演出が実行された場合の方が、大当たりを期待させる所定演出（例えば役物の作動演出やエフェクトなどの先読み演出や、カットイン、発展、ステップアップなどの演出や、擬似連演出など）が実行され易いことを特徴とする。

【０８３２】

◆上記課題を解決するための第２－２４の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行する場合と、前記特定音演出を実行しない場合と、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の変動演出において、前記特定音演出を実行する場合よりも、前記特定音演出を実行しない場合の方が、所定演出（例えばＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチ演出におけるアイキャッチ等の復帰演出など）が実行され易いことを特徴とする。

【０８３３】

◆上記課題を解決するための第２－２５の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に

応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記変動演出を開始するとき、変動開始演出（例えば演出図柄自体の動作や発光等の演出、演出図柄の構成要素の動作や発光等の演出、演出図柄に付随する要素の動作や発光等の演出、音演出などの演出図柄以外の要素による演出などの単体又は組み合わせ）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、前記変動開始演出の実行期間を含む変動開始期間に、異なる態様（例えば演出の内容、演出の実行タイミング、演出の実行期間などが異なる）の変動開始演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８３４】

◆上記課題を解決するための第２－２６の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、同じモチーフの所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において前記所定演出が実行される場合よりも、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出において前記所定演出（例えば群演出やモード共通予告など）が実行される場合の方が、遊技者にとって有利な状態に移行し易いことを特徴とする。

【０８３５】

◆上記課題を解決するための第２－２７の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音）を出力する特定音演出を実行可

能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出の場合と、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出の場合とで、異なる態様（内容や実行タイミングや実行期間などが異なる）の前記特定音演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８３６】

◆上記課題を解決するための第２－２８の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、所定（例えば識別部「６」など）の前記演出図柄（７０ａ）が前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合と、前記所定の演出図柄（７０ａ）と異なる特定（例えば識別部「７」など）の前記演出図柄（７０ａ）が前記変動停止示唆期間にて変動停止表示される場合とで、異なる態様の前記特定音演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８３７】

◆上記課題を解決するための第２－２９の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）を出力する特定音演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記保留記憶が所定数（例えば１個）である場合と、前記保留記憶が前記所定数と異なる特定数（例えば４個）である場合とで、異なるパターンの前記特定音演出を実行可能であることを特徴とする。

【０８３８】

◆上記課題を解決するための第２－３０の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第

１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、リーチ演出において、前記演出図柄（７０ａ）を第１態様（例えば数字等の識別部＋キャラ等の装飾部）から第２態様（例えば数字等の識別部のみ）に変更して、所定の動作態様（上下や左右や回転などの動作）を伴った仮停止状態で変動停止表示可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出におけるリーチ演出と、前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出におけるリーチ演出とで、前記第２態様にて前記変動停止表示されている前記演出図柄（７０ａ）の演出態様が同じであることを特徴とする。

【０８３９】

◆上記課題を解決するための第２－３１の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、前記変動演出において所定の情報表示（保留アイコンや当該アイコンなどの保留表示、その他の遊技者に情報を提示する表示など）の変化演出（色や形状などの変化）が実行され易いことを特徴とする。

【０８４０】

◆上記課題を解決するための第２－３２の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記変動第２停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、前記変動演出において期待度が段階的に変化する変化演

出（例えば発展、カットイン、ステップアップ、役物作動、保留変化など）が実行され易いことを特徴とする。

【０８４１】

◆上記課題を解決するための第２－３３の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、

前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、前記変動演出において前記演出図柄（７０ａ）の表示位置が変化する変化演出（例えばリーチ演出時の左列や右列の図柄位置変化など）が実行され易いことを特徴とする。

【０８４２】

◆上記課題を解決するための第２－３４の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記第２変動停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、前記変動演出におけるリーチ演出においてリーチ対象となる前記演出図柄（７０ａ）が変化する変化演出（例えば昇格演出など）が実行され易いことを特徴とする。

【０８４３】

◆上記課題を解決するための第２－３５の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第

１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記特定音として、第１特定音（例えば通常の停止音など）と、前記第１特定音と異なる第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）と、があり、前記第１変動経路の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、前記第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）が出力され易いことを特徴とする。

【０８４４】

◆上記課題を解決するための第２－３６の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モードと、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モードと、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出において、前記第２変動停止示唆演出が実行される前記変動演出よりも、前記第１変動停止示唆演出が実行される前記変動演出の方が、大当たりの期待度を報知する事前報知演出（例えば、役物作動、先読み用図柄の表示や図柄のエフェクトなど、）が実行され易いことを特徴とする。

【０８４５】

◆上記課題を解決するための第２－３７の構成の遊技機としては、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機であって、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記判定に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において演出図柄（７０ａ）が第１変動経路（例えば縦スクロール）で変動する変動演出を行う第１モード（通常遊技状態のモード）と、前記判定に基づいて、前記表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）において前記演出図柄（７０ａ）が前記第１変動経路（例えば縦スクロール）と異なる第２変動経路（例えば円環状スクロール）で変動する変動演出を行う第２モード（有利遊技状態のモード）と、に制御可能であり、前記第１変動経路（例えば縦スクロール）の変動演出であっても前記第２変動経路（例えば円環状スクロール）の変動演出であっても、前記演出図柄（７０ａ）が所定態様で停止されることを示唆する変動停止示唆期間に、特定音（例えば停止音など）が出力される第1変動停止示唆演出または前記特定音の出力が制限される第２変動停止示唆演出を実行可能であり、前記特定音として、第１

特定音（例えば通常（バラハズレ）時の停止音）と、前記第１特定音と異なる第２特定音（例えば擬似図柄や同色図柄の仮停止時などの特殊な停止音）と、前記第1特定音および前記第２特定音と異なる第３特定音（例えば大当たり用の停止音）と、があり、前記第１モード（通常遊技状態のモード）において、リーチになることを期待させるリーチ煽りを行う第１リーチ煽り演出を実行可能であり、前記第２モード（有利遊技状態のモード）において、前記リーチ煽りを行う第２リーチ煽り演出を実行可能であり、前記第１リーチ煽り演出が実行される前記変動演出よりも、前記第２リーチ煽り演出が実行される前記変動演出の方が、前記リーチ煽りを行った後にリーチ演出が実行される場合、前記第３特定音（例えば大当たり用の停止音）が出力され易いことを特徴とする。

【０８４６】

以上、実施形態、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得るとともに、本発明にはその等価物が含まれる。

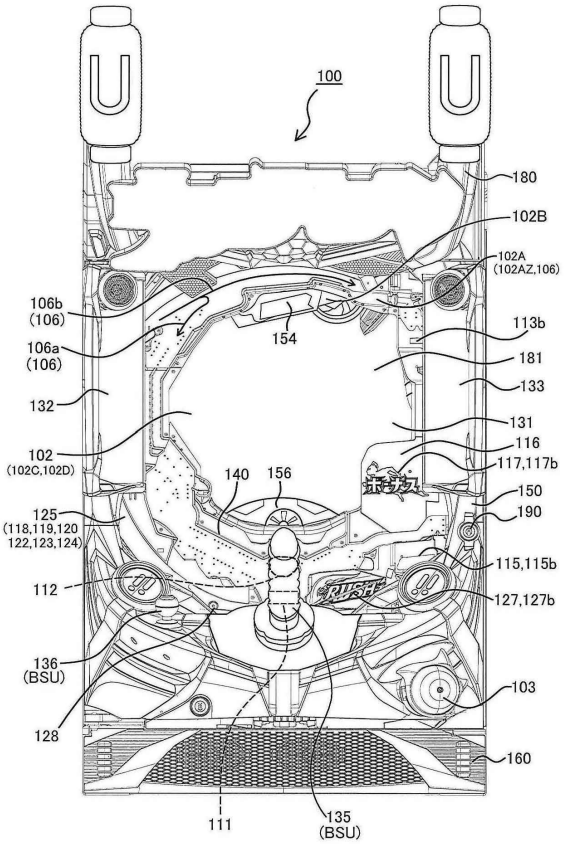
【符号の説明】

【０８４７】

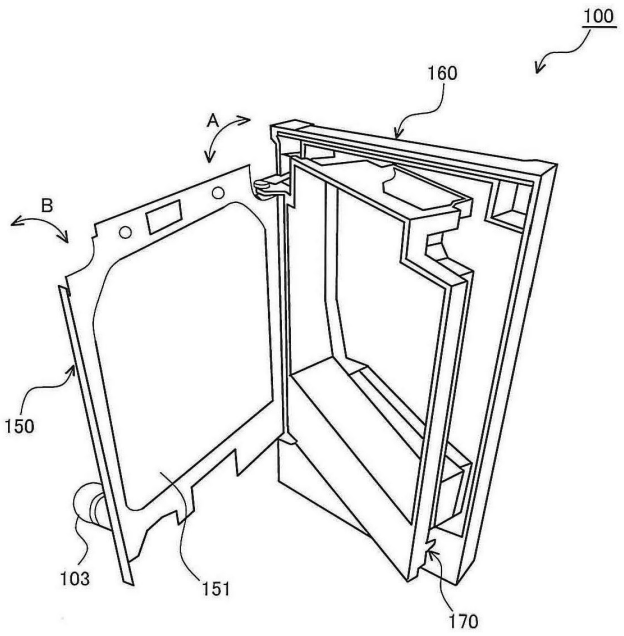
７０ａ…演出図柄、１００…遊技機、１１０ｍ…主制御部（主制御手段、１３０ｍ…演出制御部（演出制御手段）、１３１…第１画像表示装置（表示手段）、１３２，１３３…第２画像表示装置（表示手段）　１３５…刀柄ユニット（操作ボタン、操作手段）。

【図面】

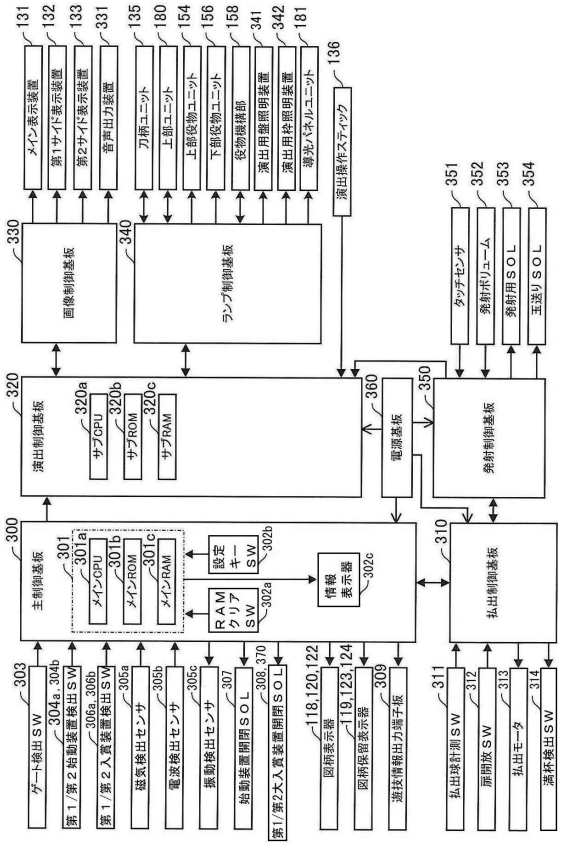
【図１】



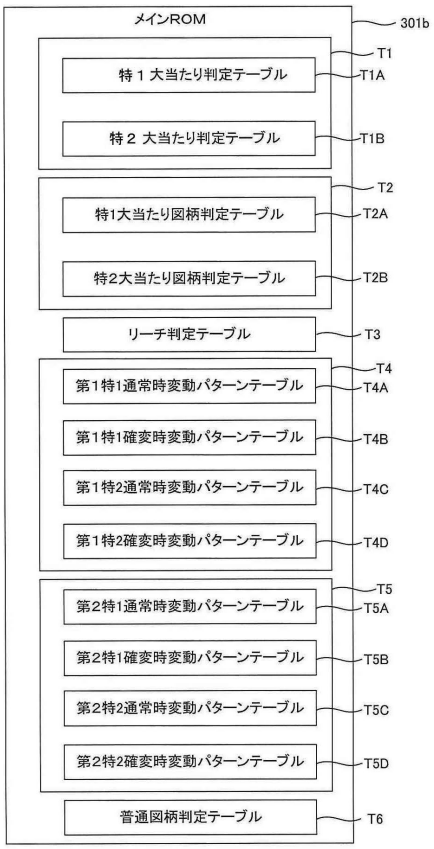
【図２】



【図３】



【図４－１】



【図４－２】

(A) 特１大当たり判定ﾃｰﾌﾞﾙ

設定値	確率状態	大当たり判定用乱数値（0～60000）	大当たり判定結果	※参考（確率）
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	－
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	－
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	－
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	－

(B) 特２ 大当たり判定ﾃｰﾌﾞﾙ

設定値	確率遊技状態	大当たり判定用乱数値（0～60000）	大当たり判定結果	※参考（確率）
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	－
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	－
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	－
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	－
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	－

【図４－３】



(B)

301cx

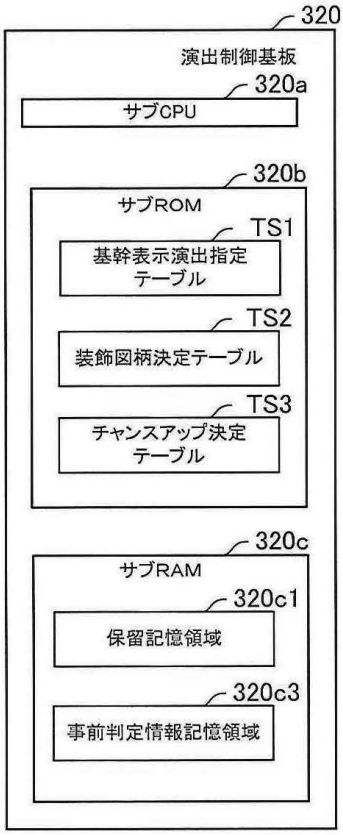
保留情報記憶領域								
特別図柄の種別	第1特別図柄				第2特別図柄			
保留情報領域	第1保留情報領域	第2保留情報領域	第3保留情報領域	第4保留情報領域	第1保留情報領域	第2保留情報領域	第3保留情報領域	第4保留情報領域
保留情報格納の有無	○	○	○	○	－	－	－	－
取得時保留順情報	3	1	2	4	－	－	－	－

【図４－４】

主制御基板300での処理一覧

- メイン処理
- タイマ割込処理
  - 乱数更新処理
  - スイッチ処理
    - 始動装置スイッチ処理(第1/第2始動装置スイッチ処理)
      - 事前判定処理
    - ゲートスイッチ処理
    - 大入賞装置スイッチ処理
  - 特別図柄処理
    - 保留情報シフト処理
    - 大当たり判定処理
    - 大当たり図柄判定処理
    - リーチ判定処理
    - 変動パターン設定処理
    - 特別図柄停止処理
  - 普通図柄処理
    - 普通図柄判定処理
    - 動作パターン設定処理
    - 開閉部材制御処理
  - 大入賞装置開放制御処理
    - 開放パターン設定処理
    - 遊技状態設定処理
  - 払出処理
  - コマンド送信処理
  - 異常判定処理

【図４－５】



【図４－６】

320c3

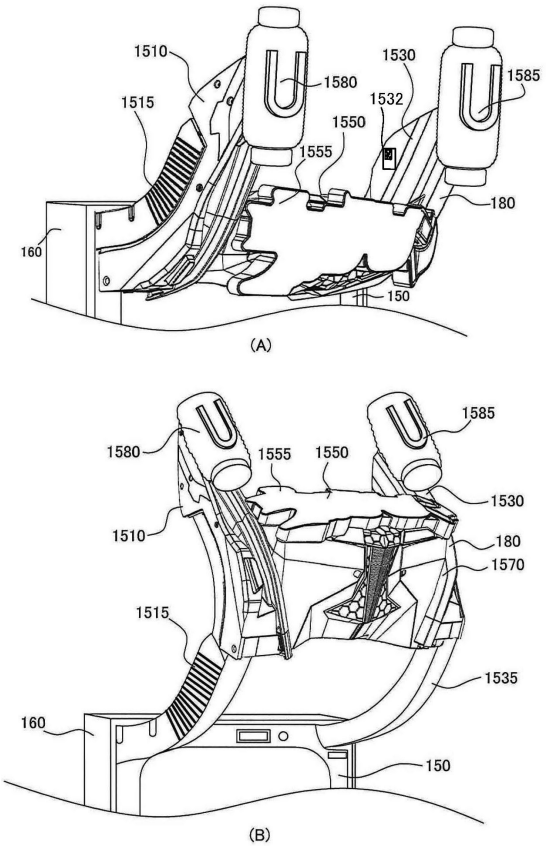
事前判定情報記憶領域								
特別図柄の種別	第1特別図柄				第2特別図柄			
事前判定情報格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	－	－	－	－
大当たり図柄情報	－	－	－	特A	－	－	－	－
変動パターン情報	1	2AX	4BX	7B	－	－	－	－
取得時保留順情報	3	1	2	4	－	－	－	－
連続演出有無情報	－	－	－	○	－	－	－	－

【図４－７】

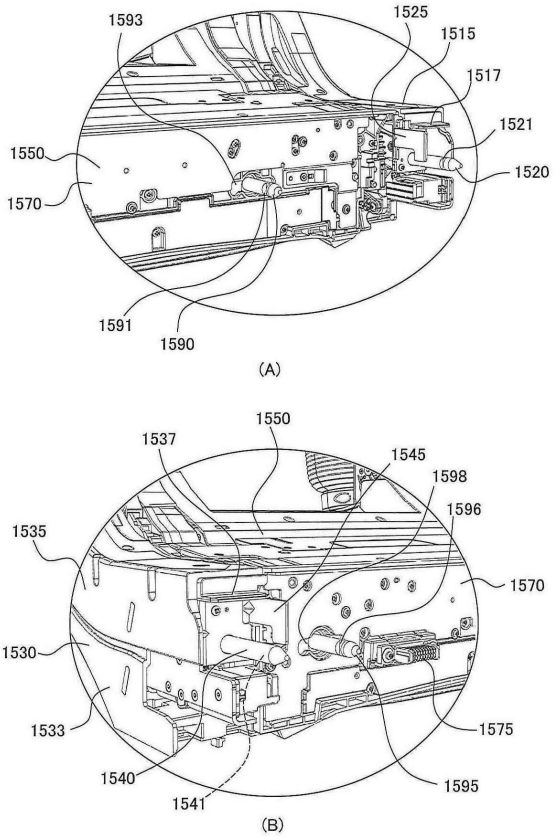
演出制御基板320での処理一覧

- 演出メイン処理
- 演出タイマ割込処理
  - 乱数更新処理
  - コマンド受信処理
    - 先読み処理
    - 演出パターン決定処理
    - 保留処理
    - 事前判定情報シフト処理
    - 普通図柄演出処理
    - 図柄確定処理
    - 大当たり処理(オープニング処理、ラウンド処理、エンディング処理)
    - エラー系報知処理
  - 演出ボタン処理
  - コマンド送信処理

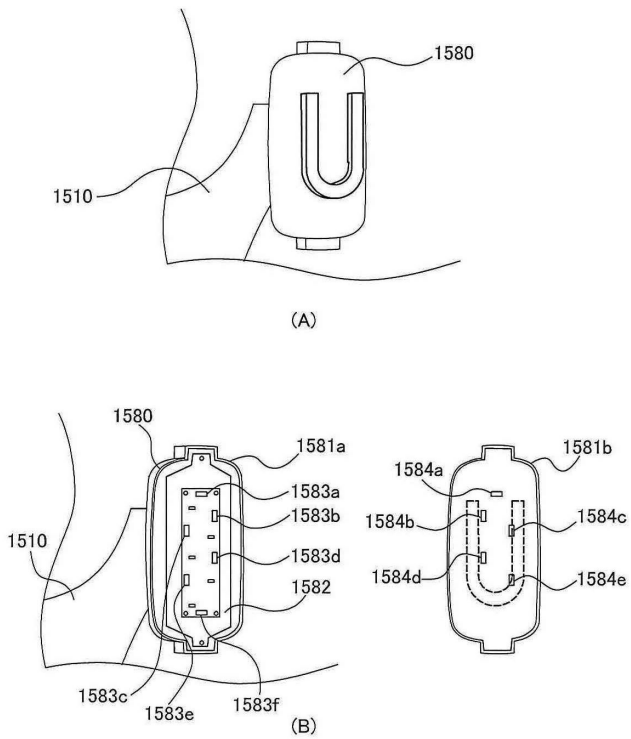
【図５－１】



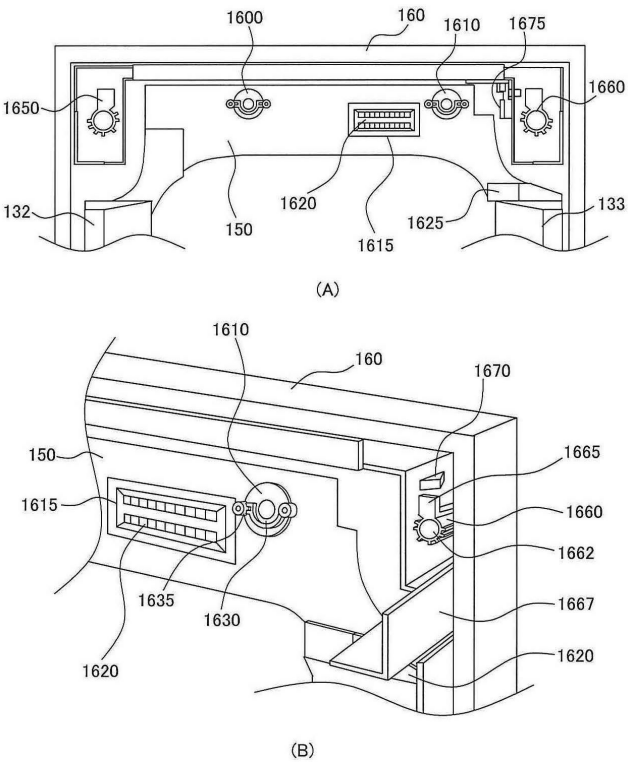
【図５－２】



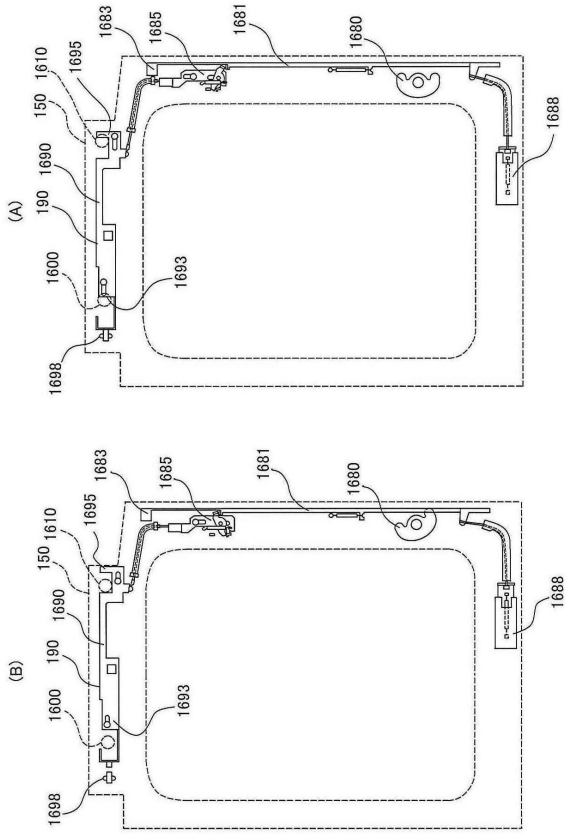
【図５－３】



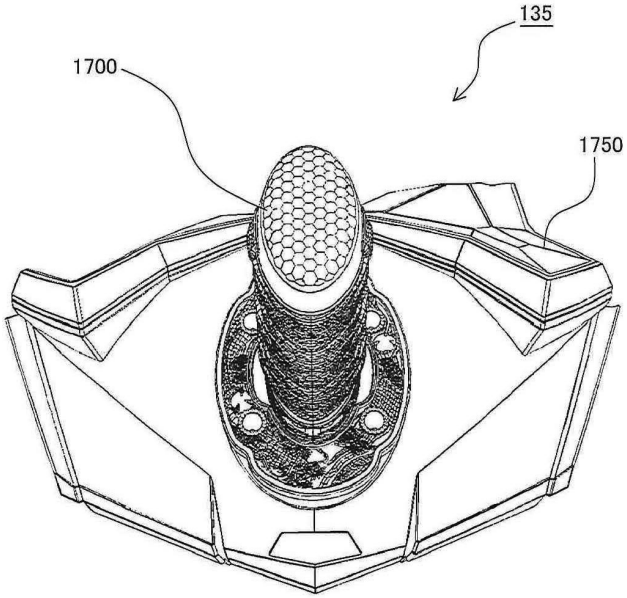
【図６－１】



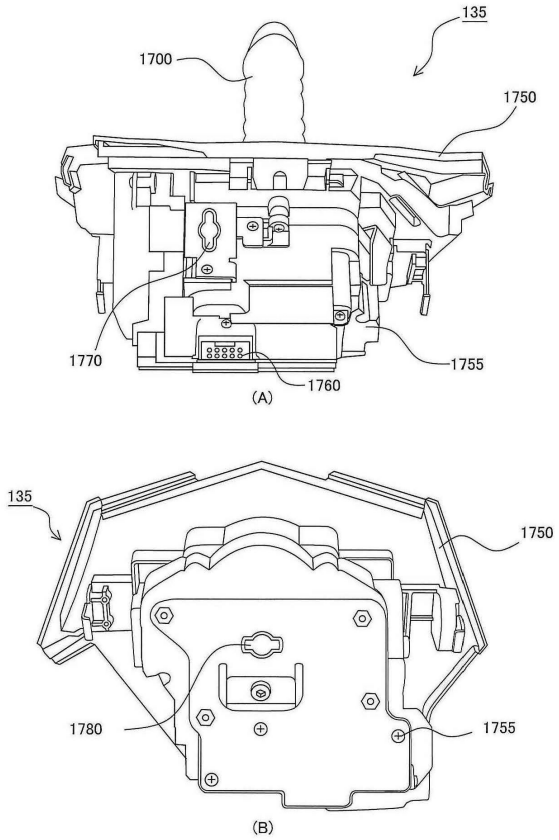
【図６－２】



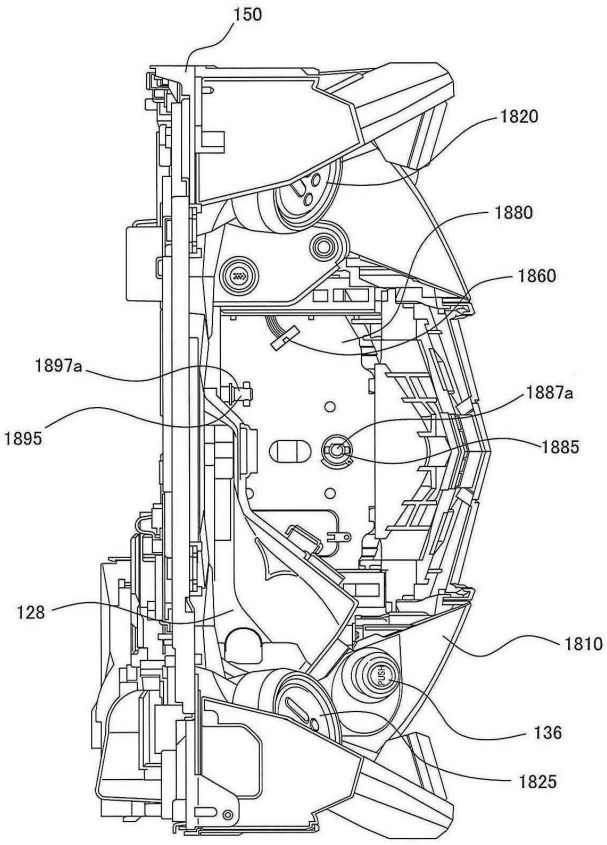
【図７－１】



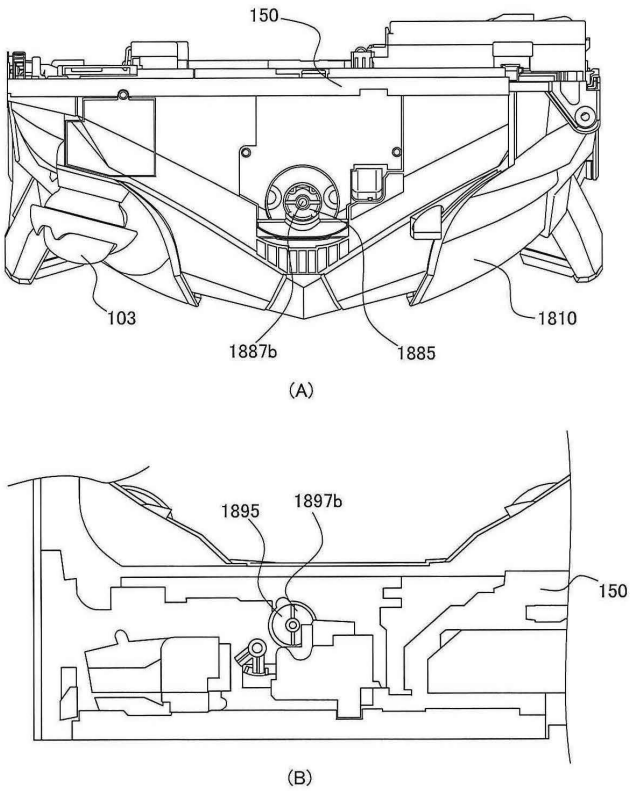
【図７－２】



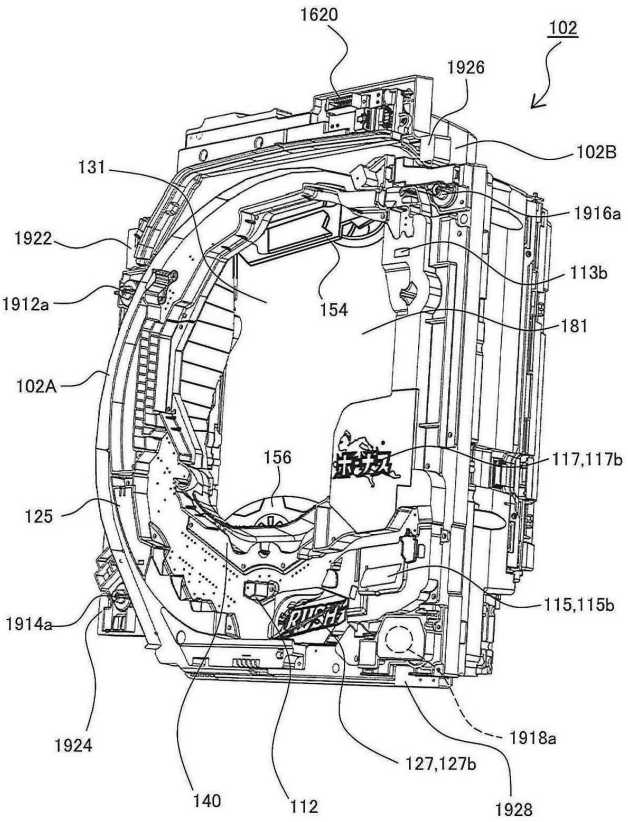
【図８－１】



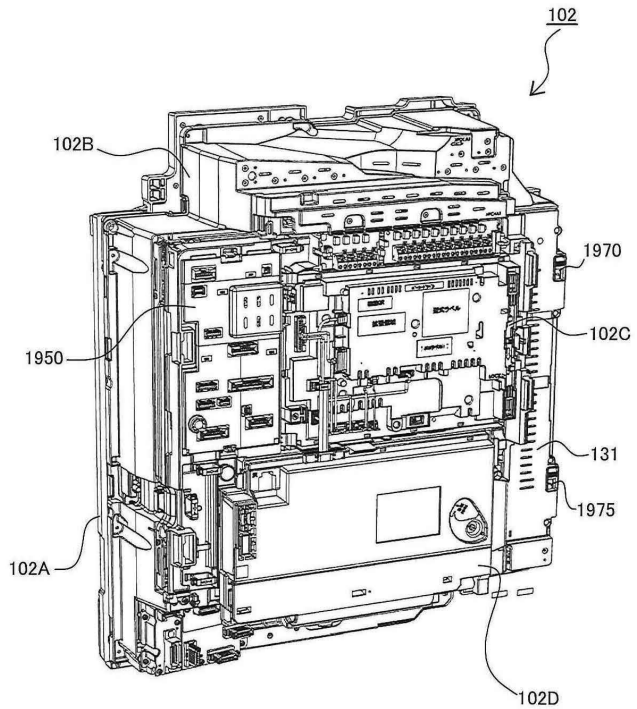
【図８－２】



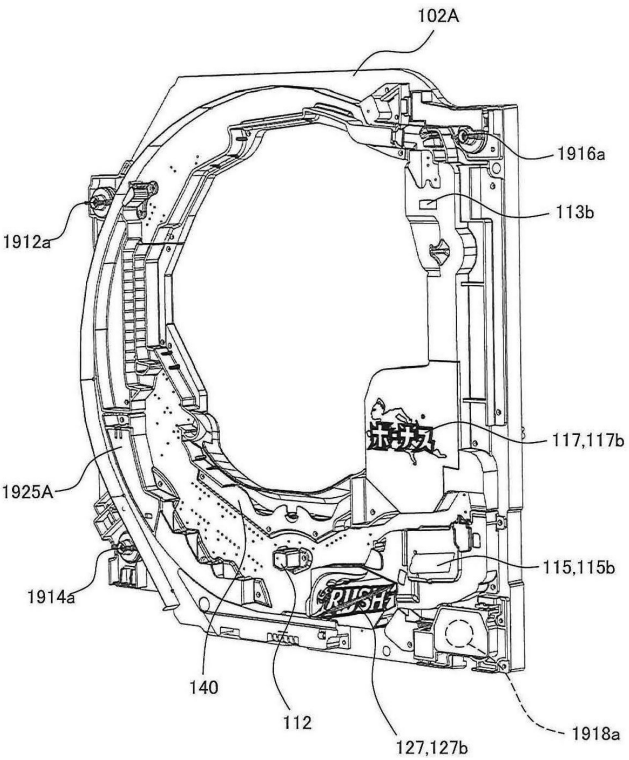
【図９－１】



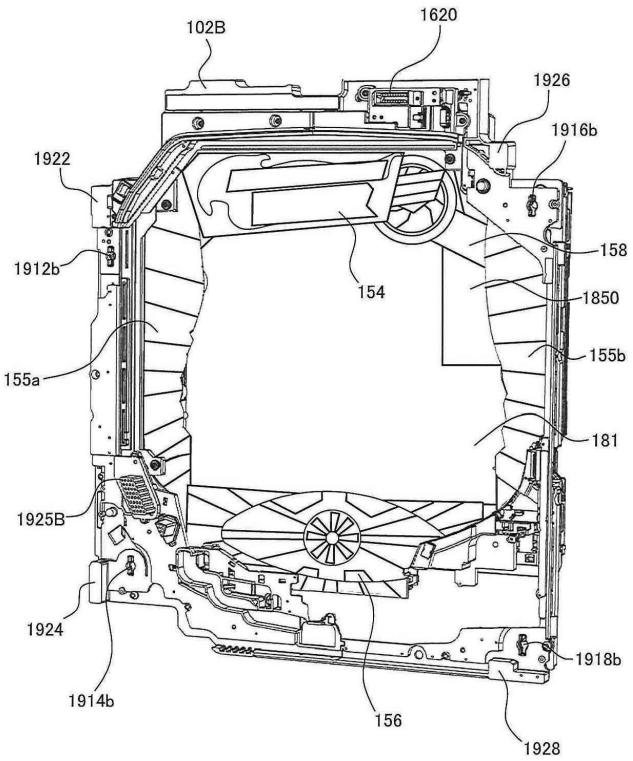
【図９－２】



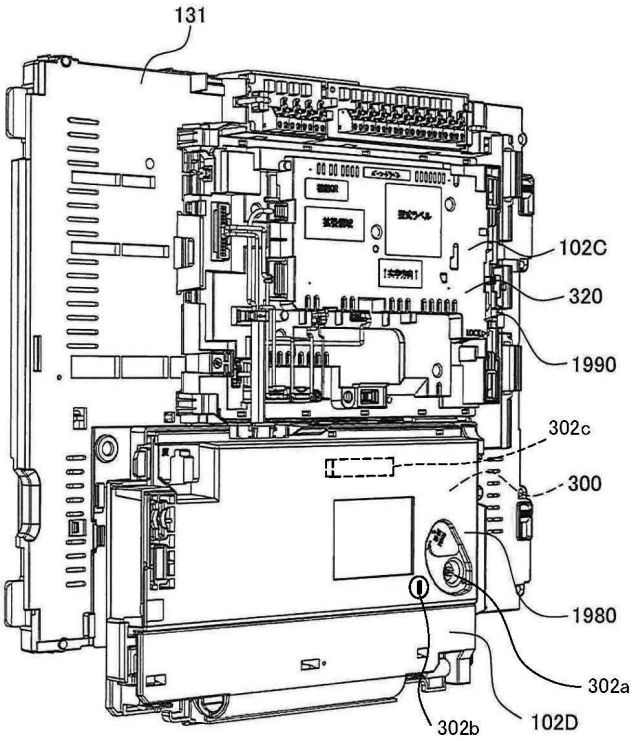
【図９－３】



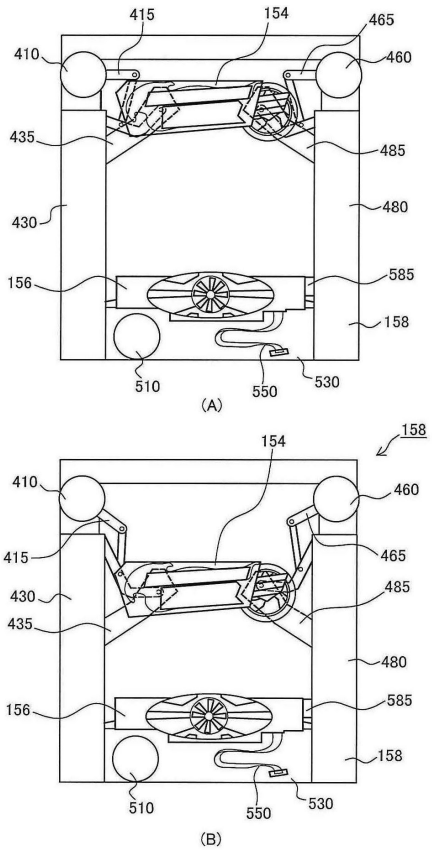
【図９－４】



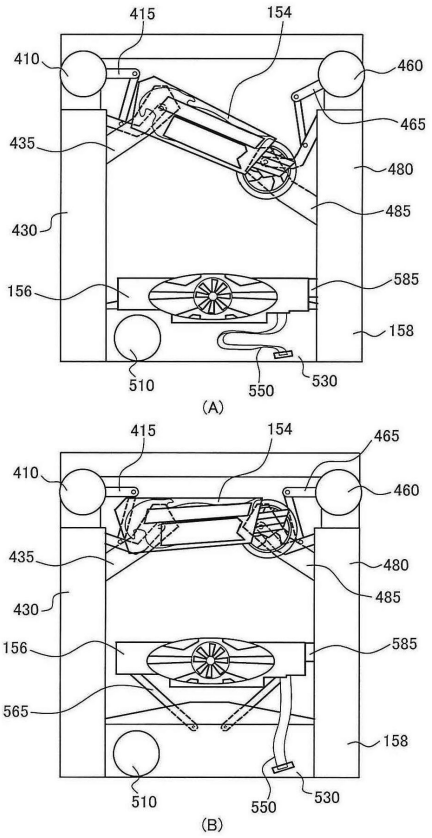
【図９－５】



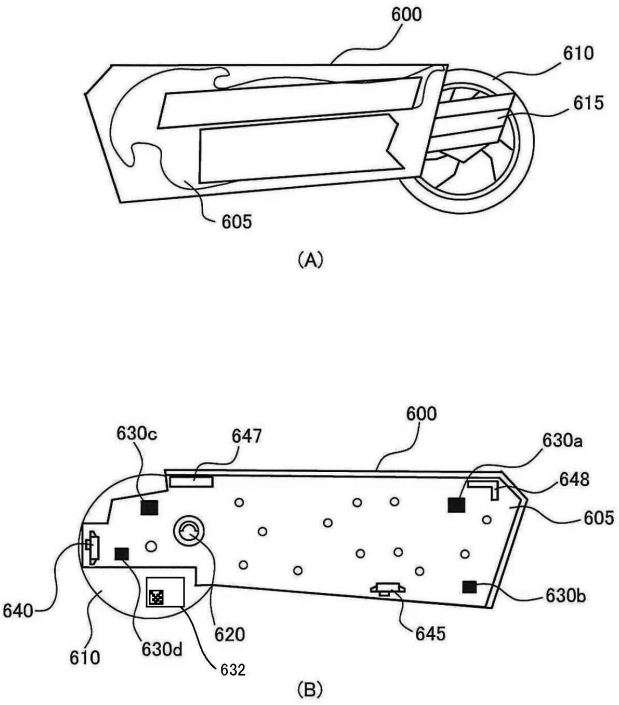
【図１０－１】



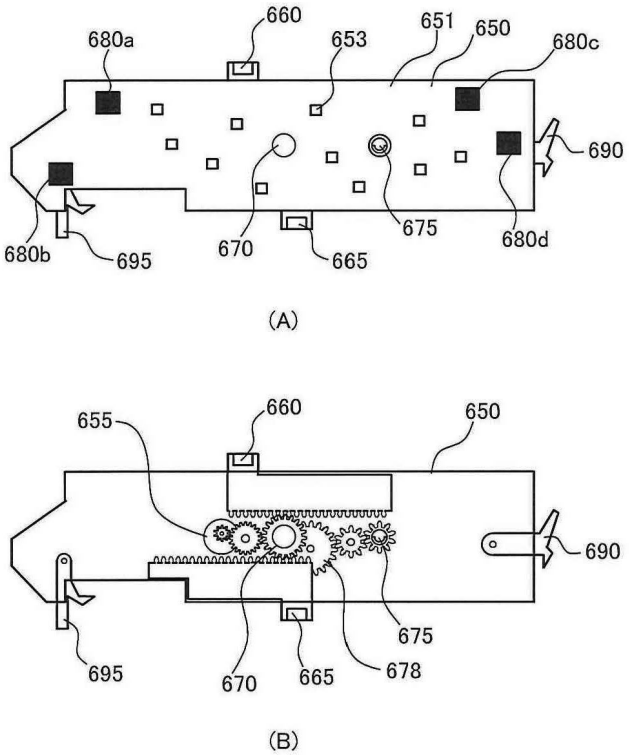
【図１０－２】



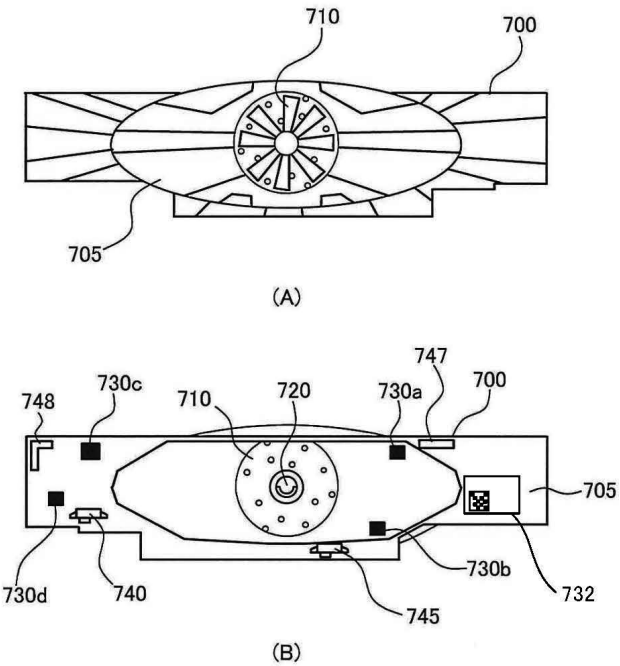
【図１１－１】



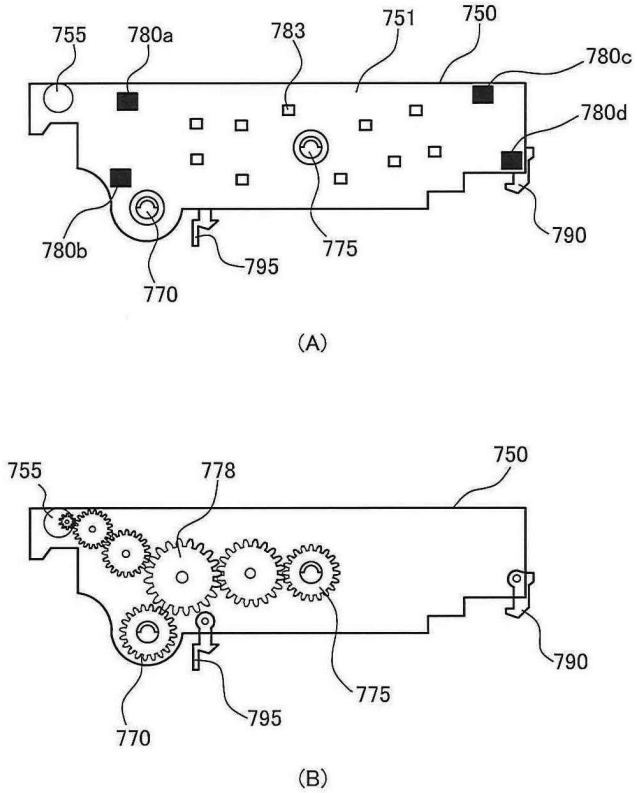
【図１１－２】



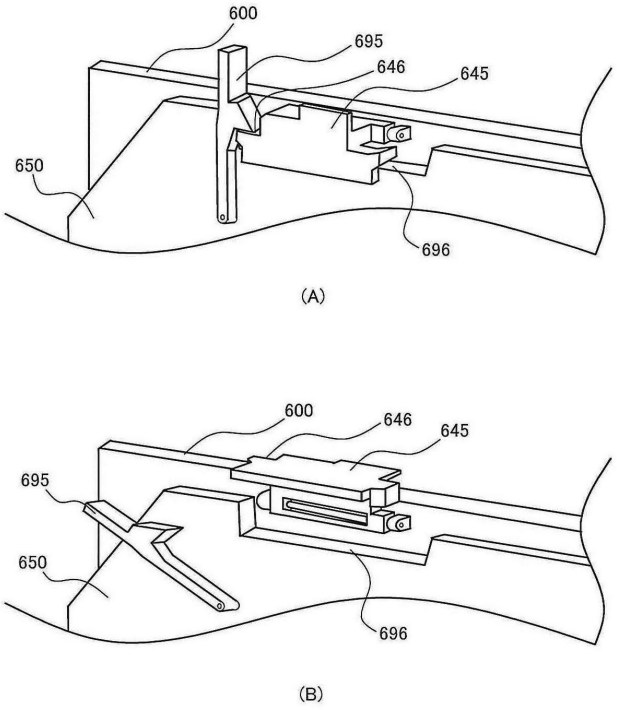
【図１１－３】



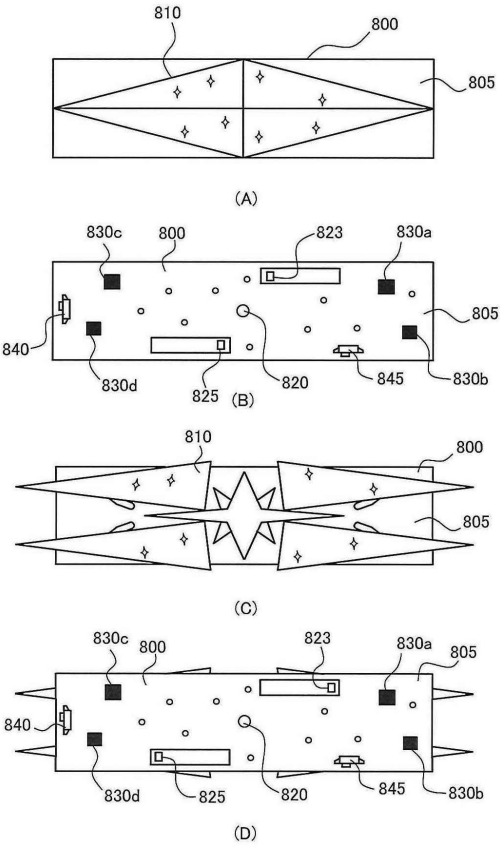
【図１１－４】



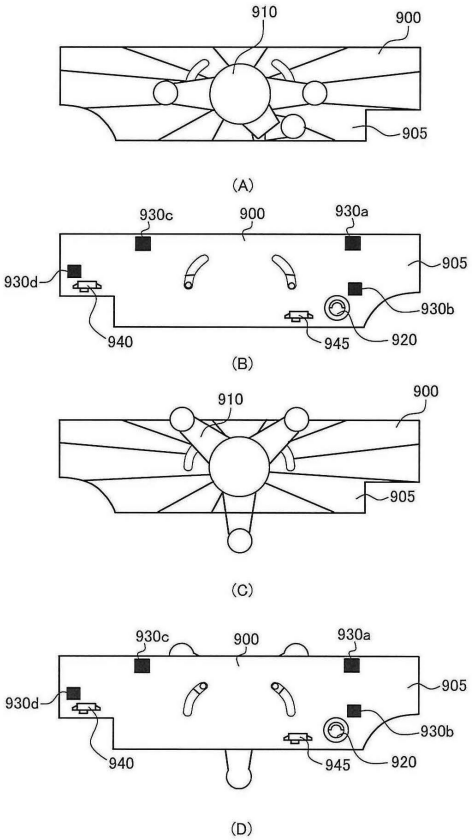
【図１１－５】



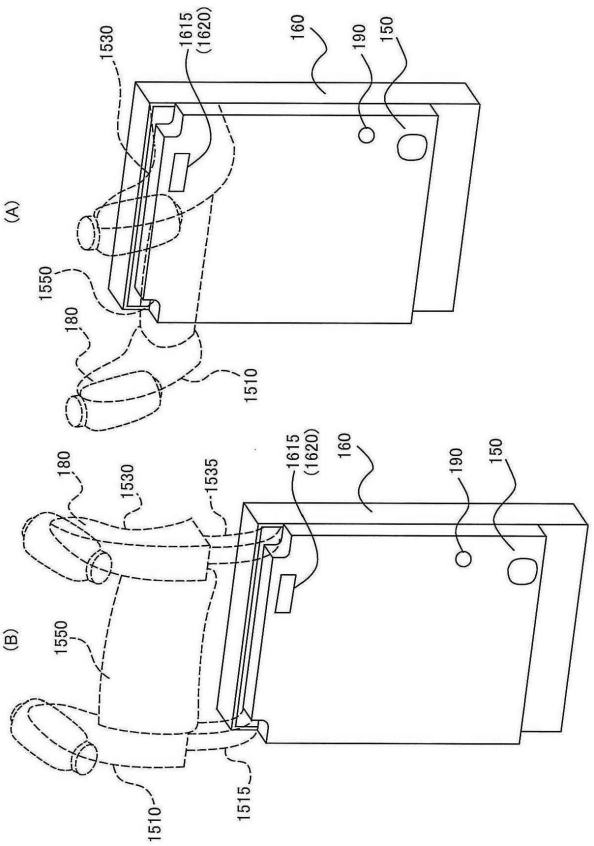
【図１２－１】



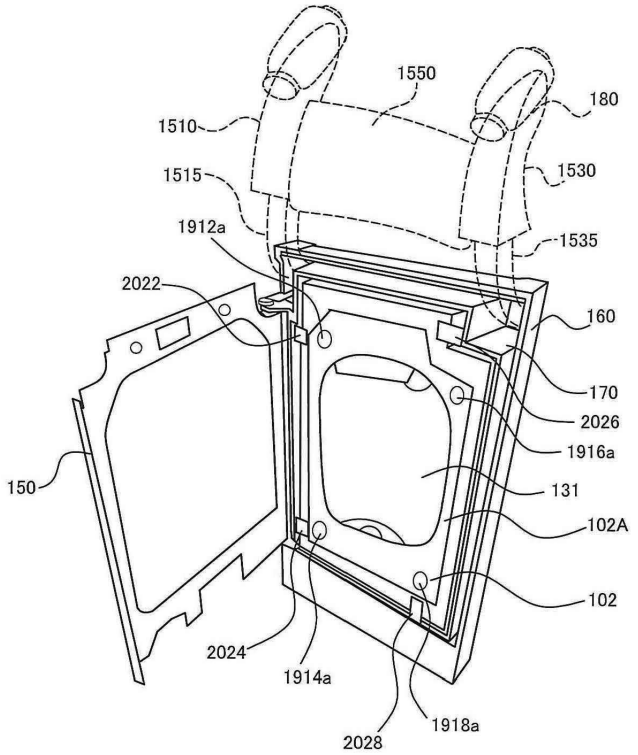
【図１２－２】



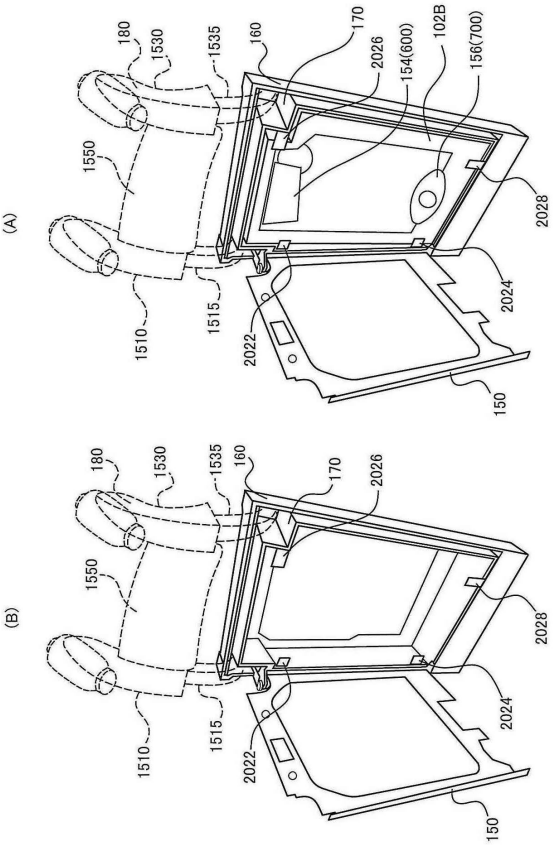
【図１３－１】



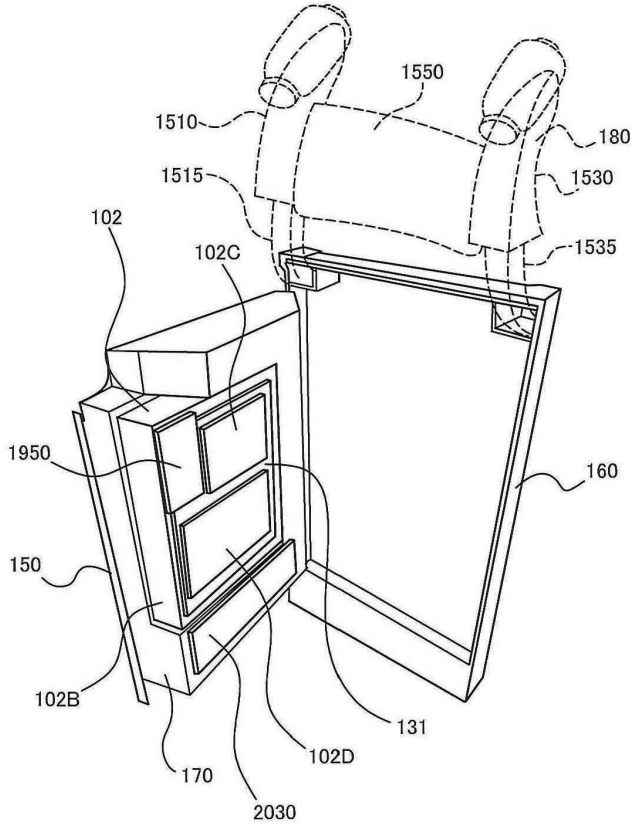
【図１３－２】



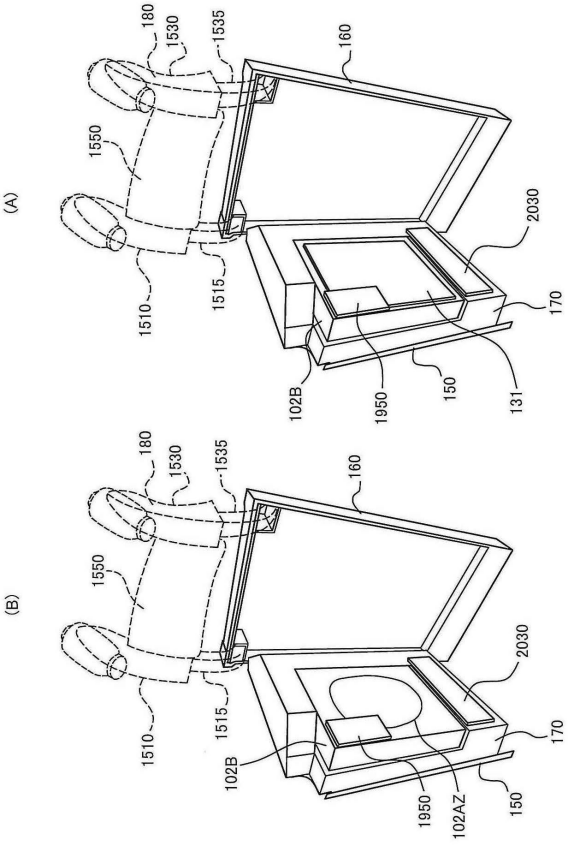
【図１３－３】



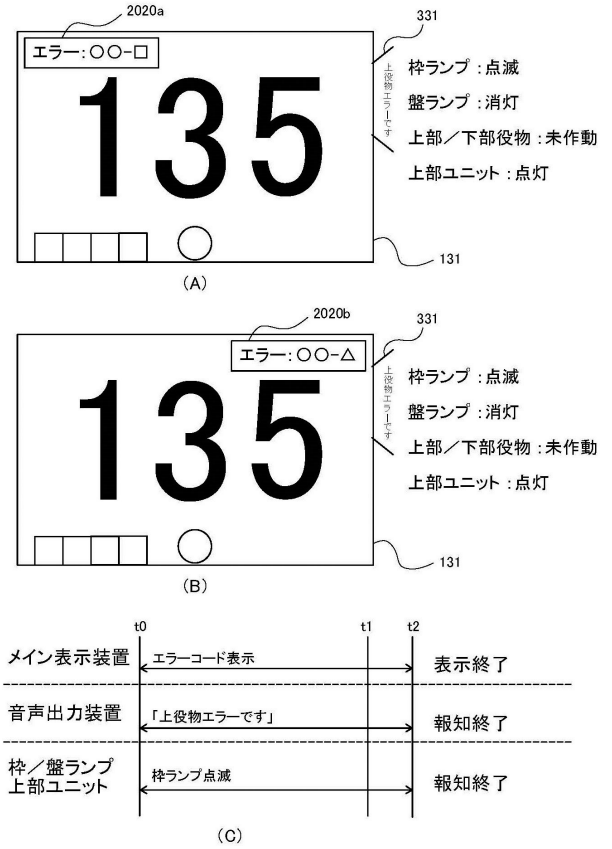
【図１３－４】



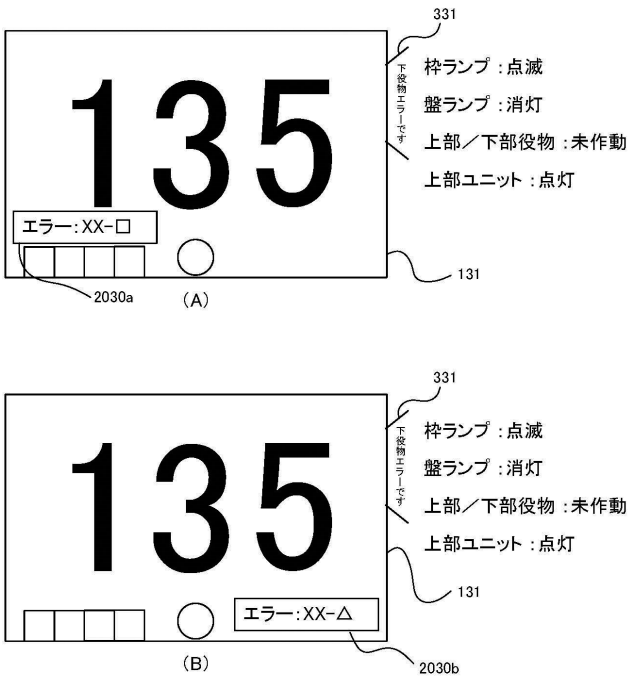
【図１３－５】



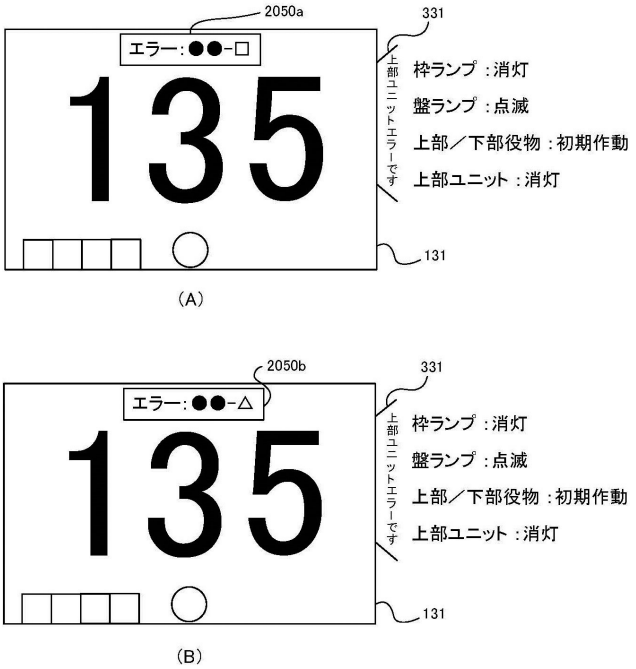
【図１４－１】



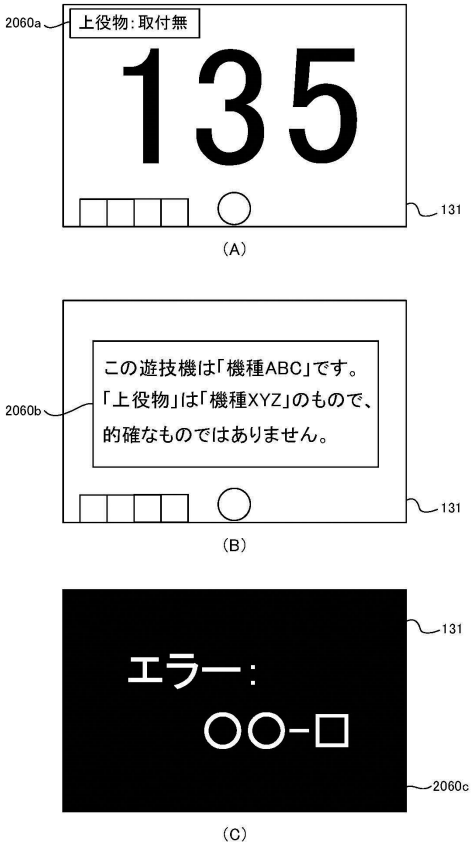
【図１４－２】



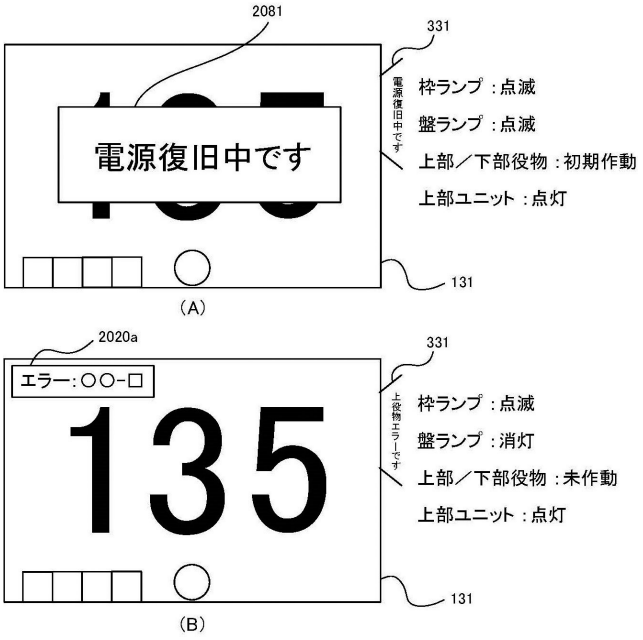
【図１４－３】



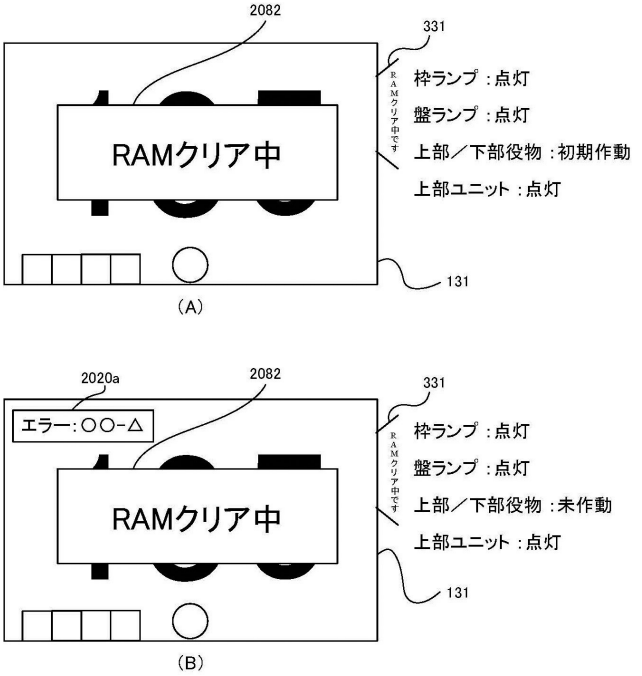
【図１４－４】



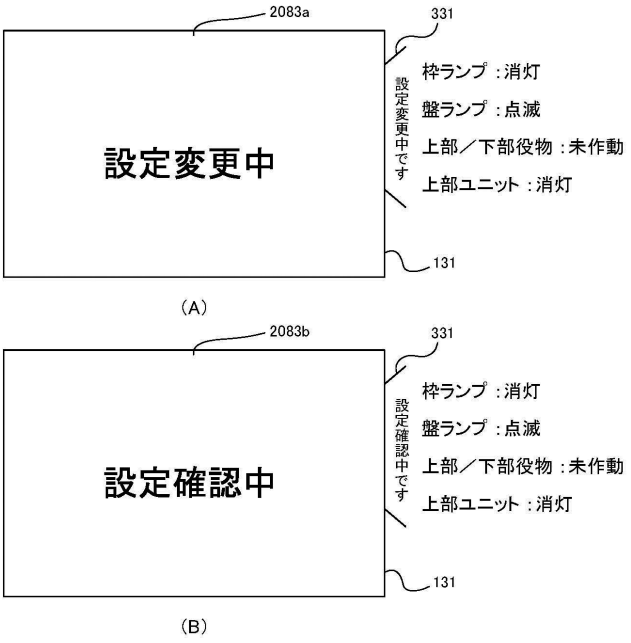
【図１５－１】



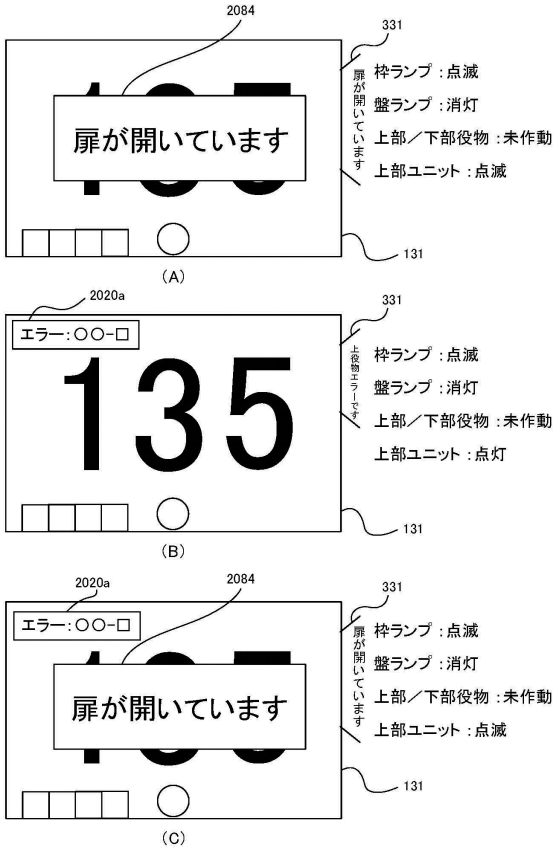
【図１５－２】



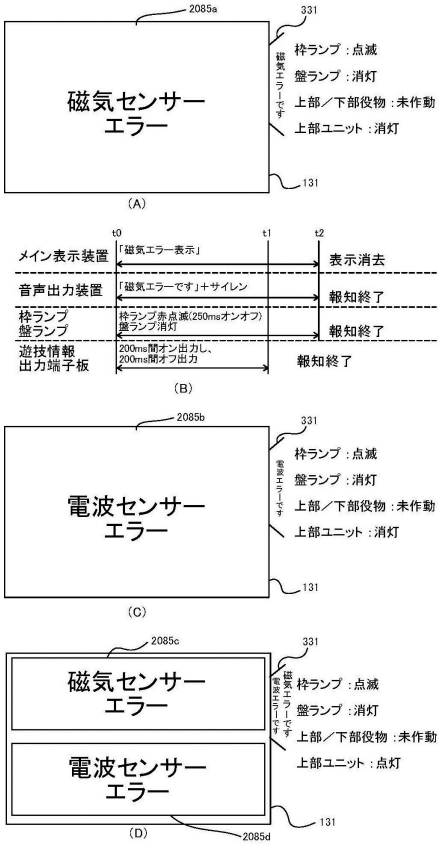
【図１５－３】



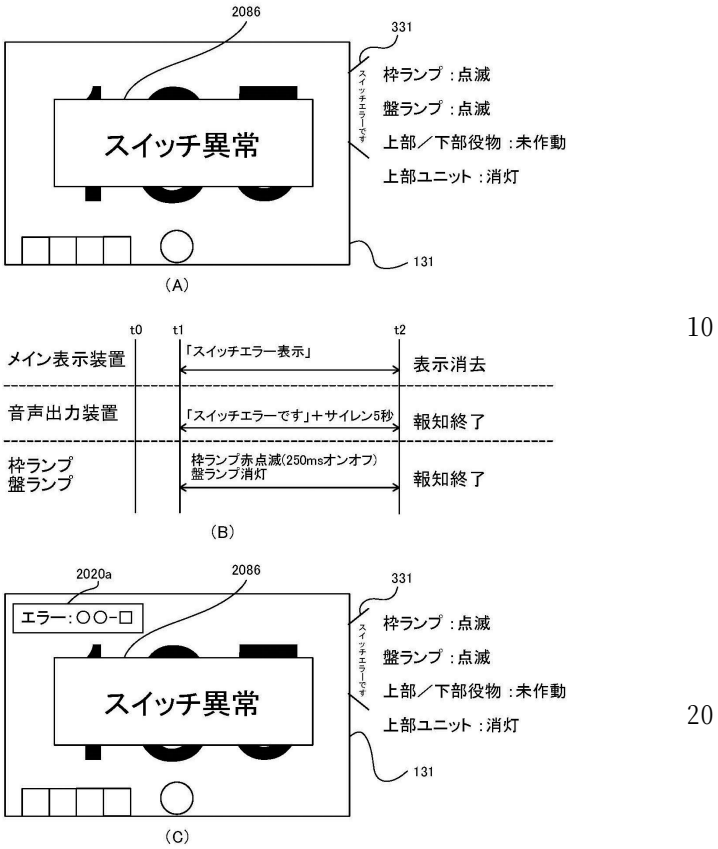
【図１５－４】



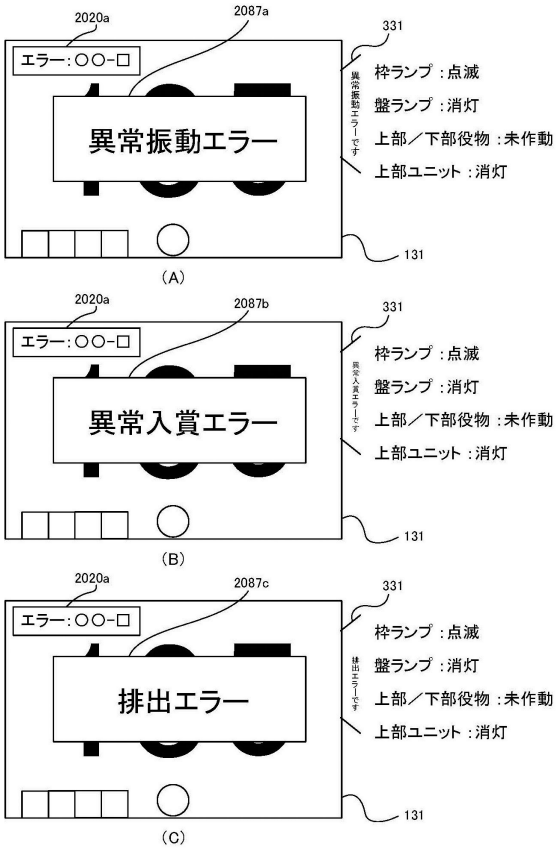
【図１５－５】



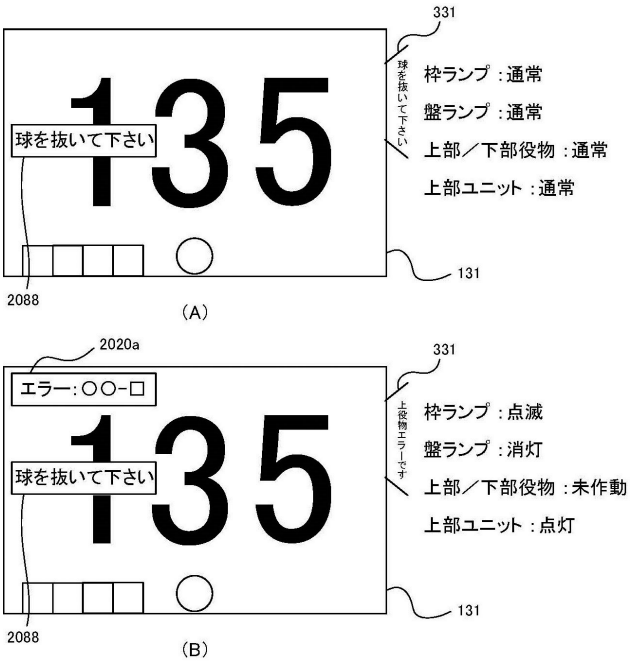
【図１５－６】



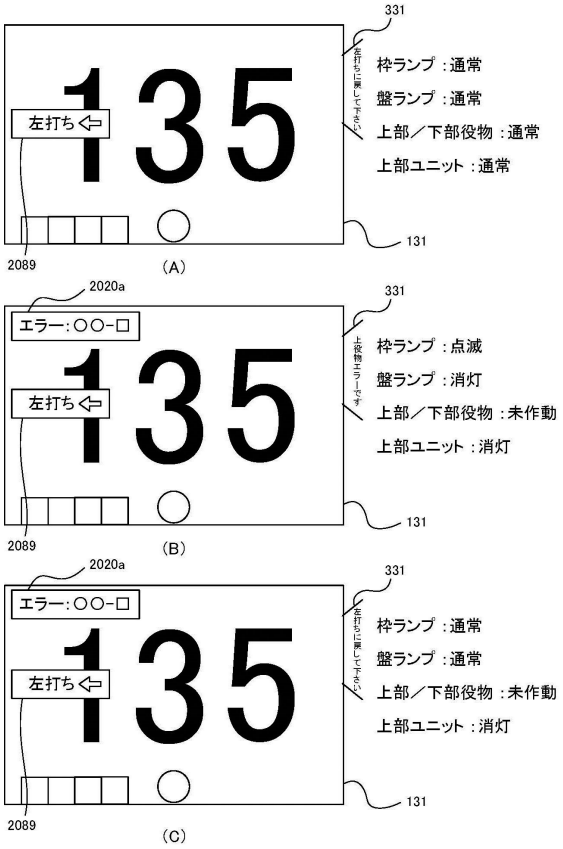
【図１５－７】



【図１５－８】



【図１５－９】



【図１５－１０】

枠ランプ／盤ランプにおける出力の優先度

優先度	報知種類
1	上部ユニット誤装着エラー報知 上装飾部未装着エラー報知／誤装着エラー報知 下装飾部未装着エラー報知／誤装着エラー報知
2	電源復旧報知、RAMクリア報知 設定変更報知、設定確認報知
3	上部ユニット未装着エラー報知 扉開放エラー報知、磁気エラー報知 電波エラー報知、スイッチ接続エラー報知 振動エラー報知、異常入賞報知 排出エラー報知、皿満杯エラー報知

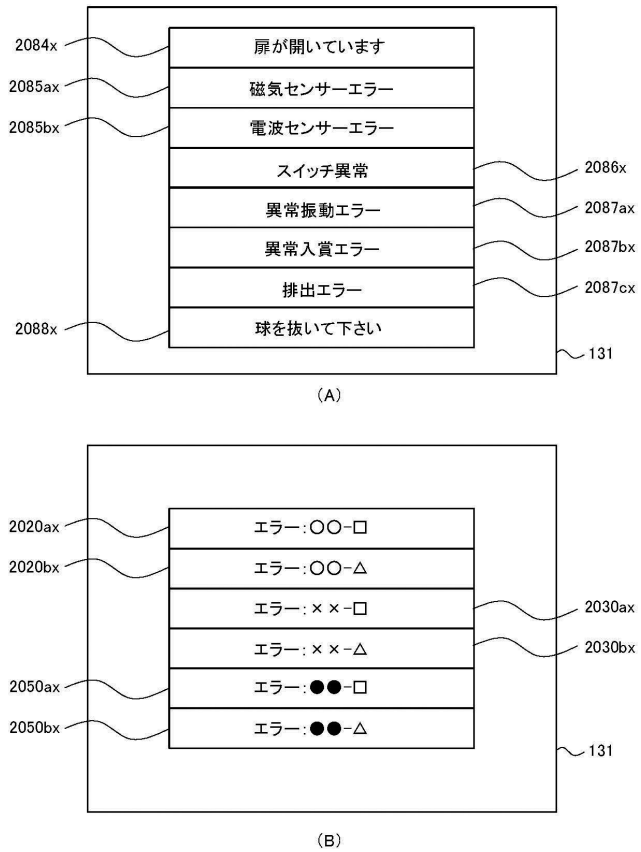
(A)

音声出力装置における出力の優先度

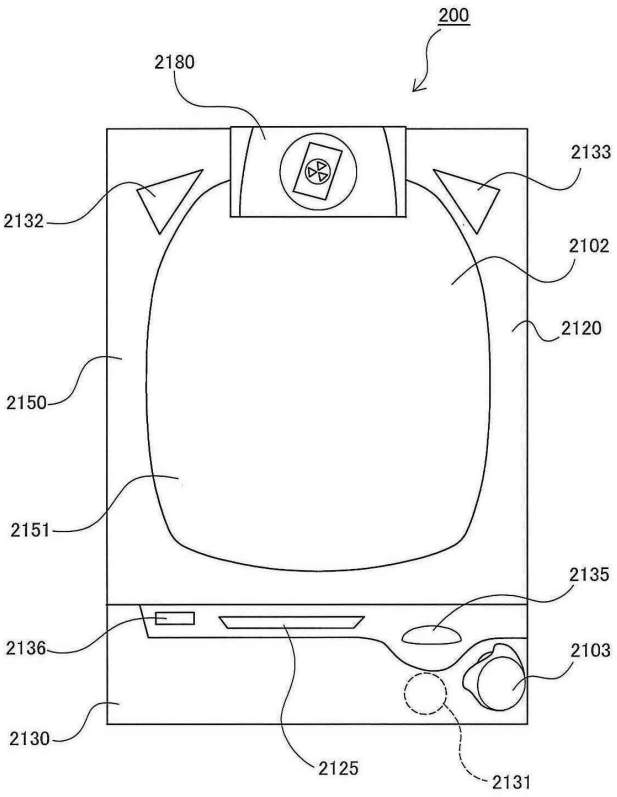
優先度	報知種類
1	RAMクリア報知
2	電源復旧報知
3	上部ユニット誤装着エラー報知
4	異常入賞報知
5	磁気エラー報知
6	排出エラー報知
7	扉開放エラー報知
8	スイッチ接続エラー報知

(B)

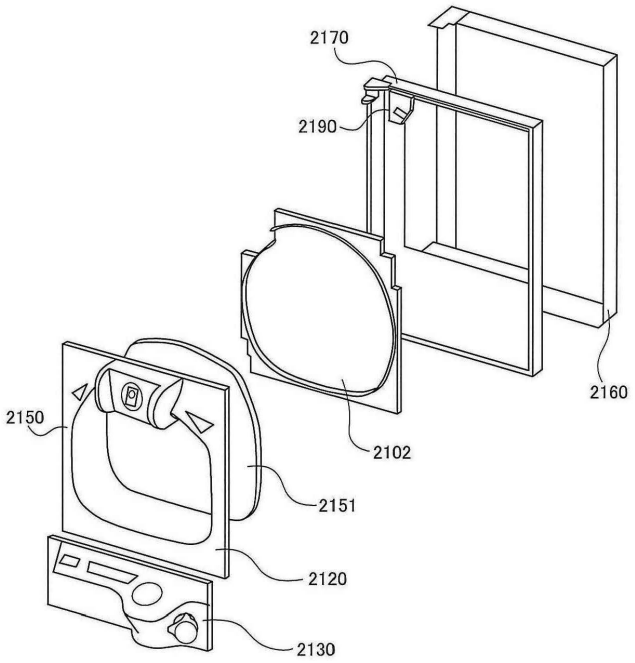
【図１５－１１】



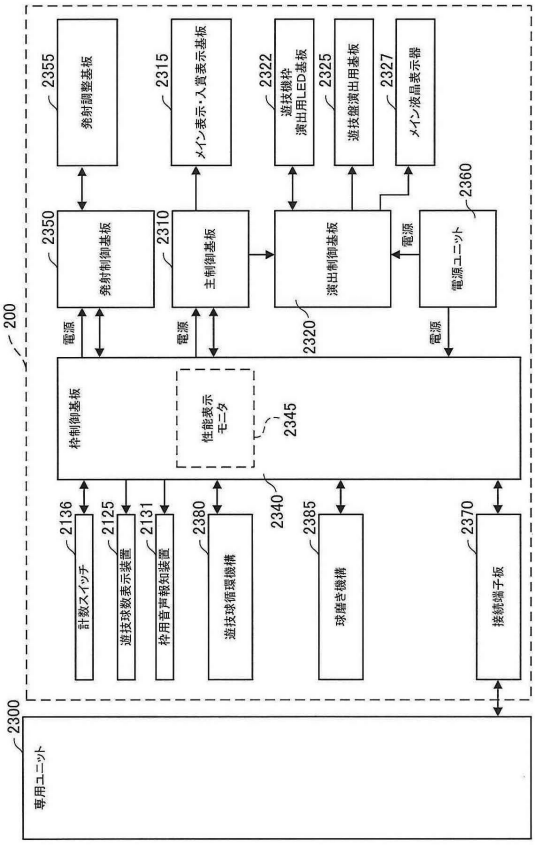
【図１６－１】



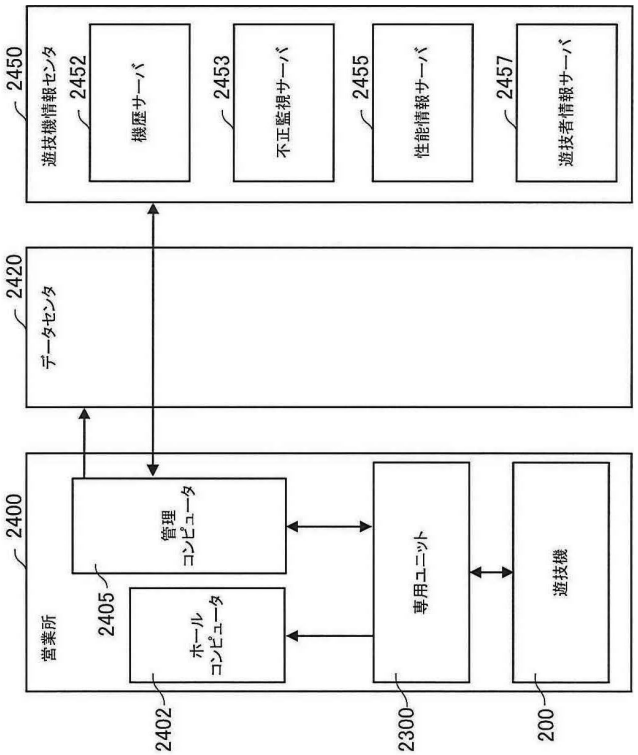
【図１６－２】



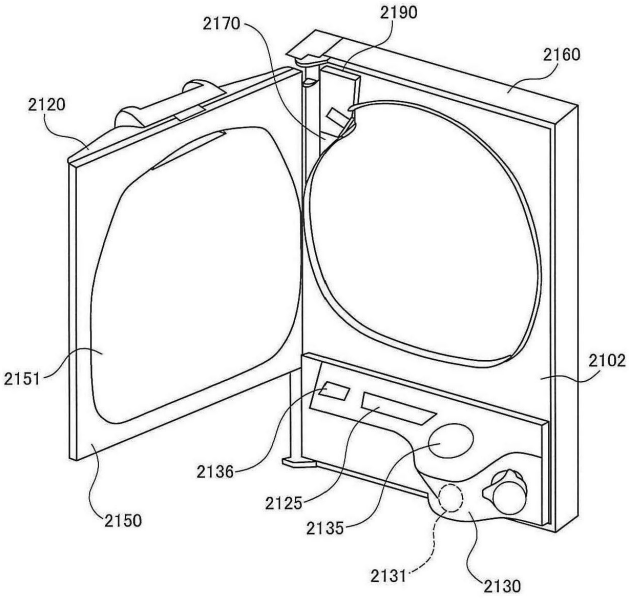
【図１６－３】



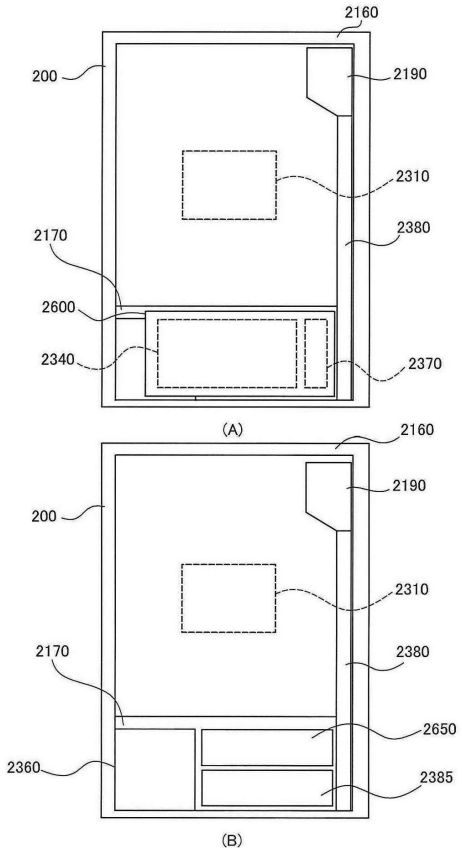
【図１６－４】



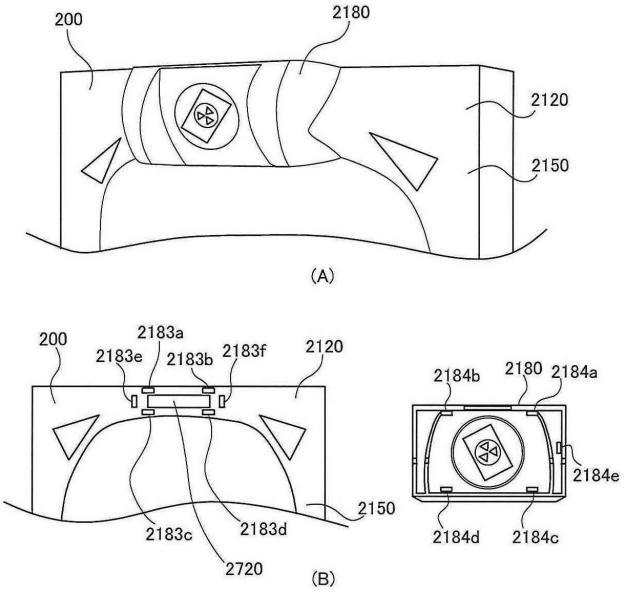
【図１６－５】



【図１６－６】



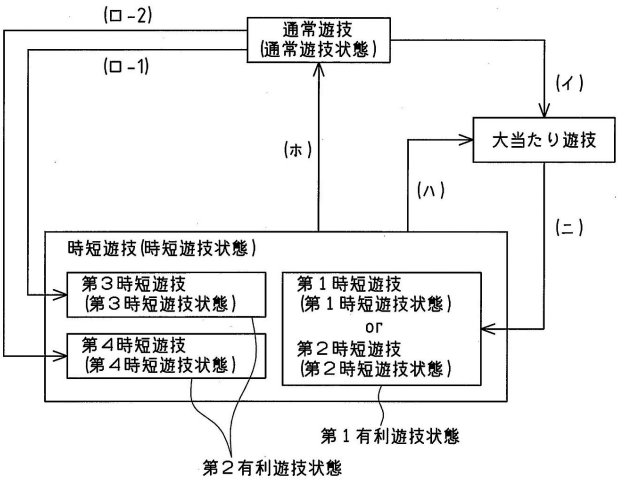
【図１６－７】



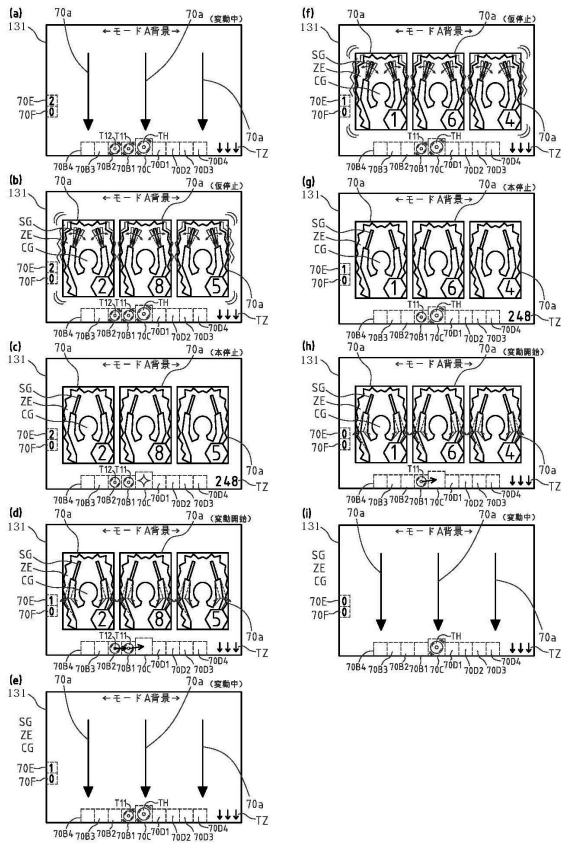
【図１７】

磁力検出方式	磁石 ホールIC	磁石における磁力の強さに応じて検出可能な距離を調節することができる。
色彩検出方式	色彩シール 白色LED カラーセンサ	色彩シールの色彩のパターンを変更することにより、多種類の識別が可能である。
ID検出方式	コイル状アンテナ ICタグ リーダ回路 リーダライタ アンテナ	ICタグにおける記憶可能な情報量が多い。

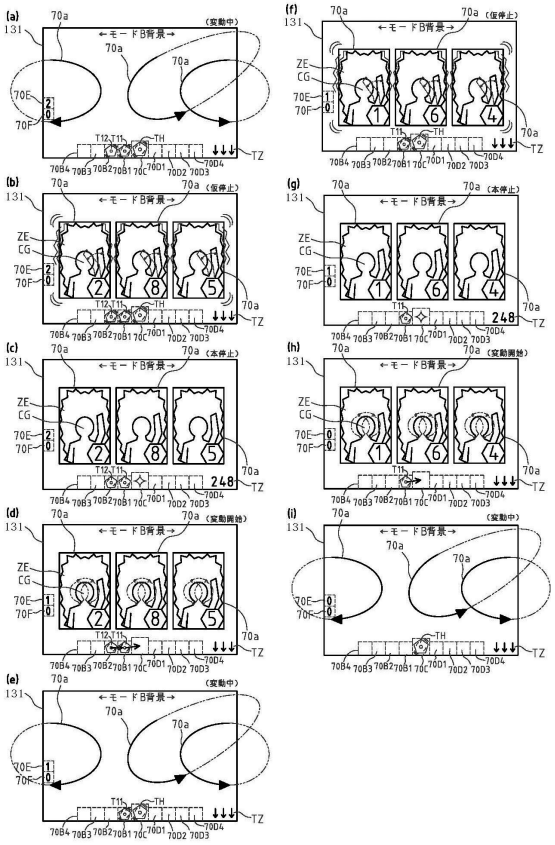
【図１８】



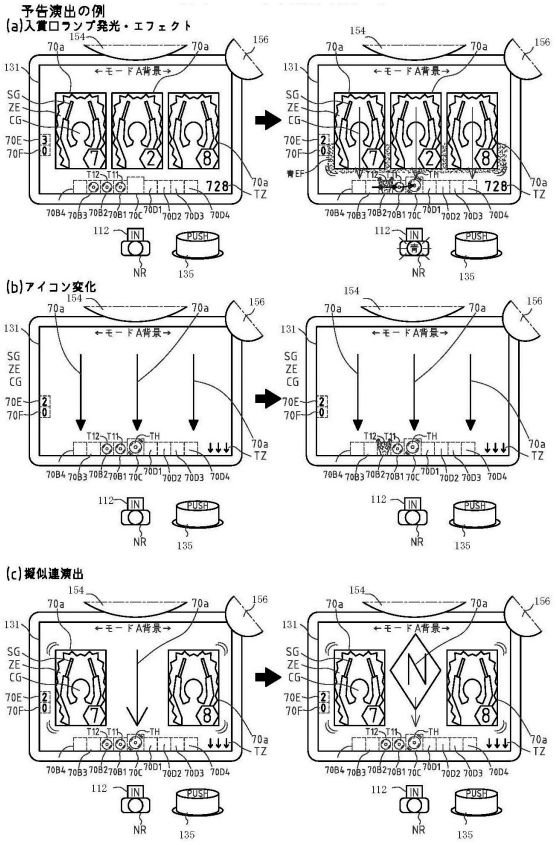
【図１９】



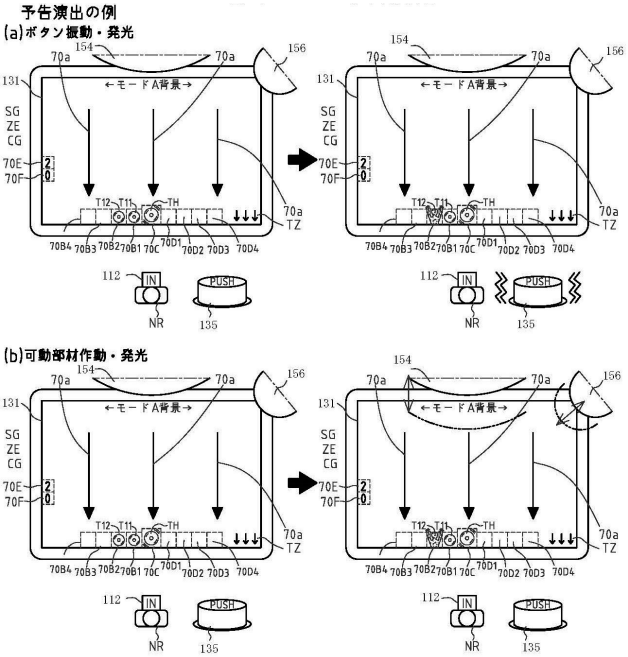
【図２０】



【図２１】

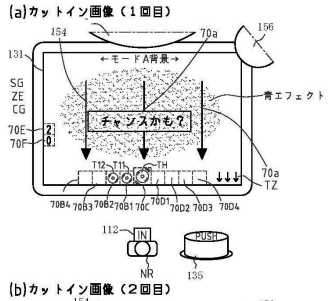


【図２１－２】

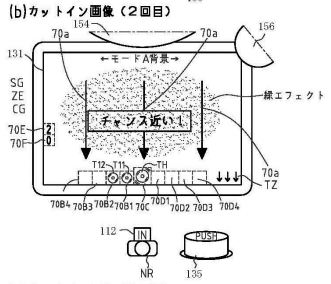


【図２１－３】

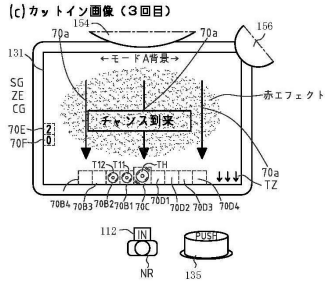
予告演出の例 (a)カットイン画像（１回目）



(b)カットイン画像（２回目）

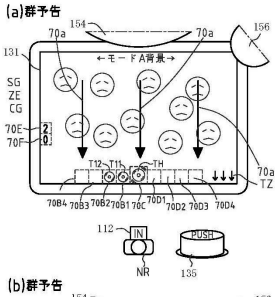


(c)カットイン画像（３回目）

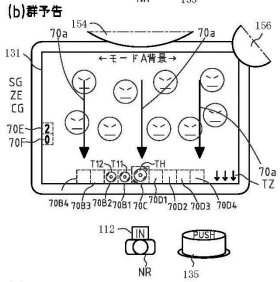


【図２１－４】

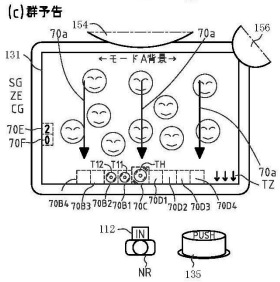
予告演出の例 (a)群予告



(b)群予告



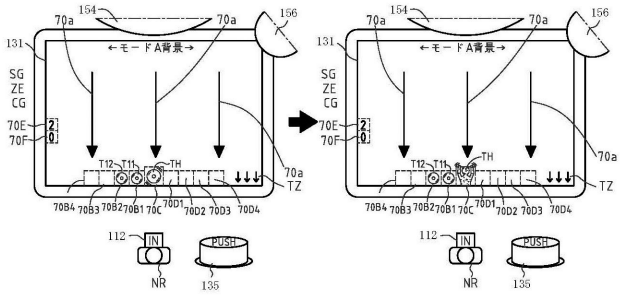
(c)群予告



【図２１－５】

予告演出の例

(a)当該アイコン変化

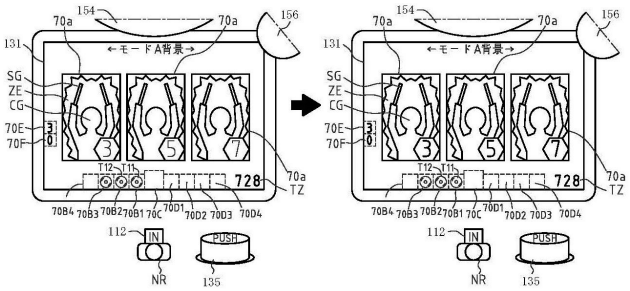


【図２１－６】

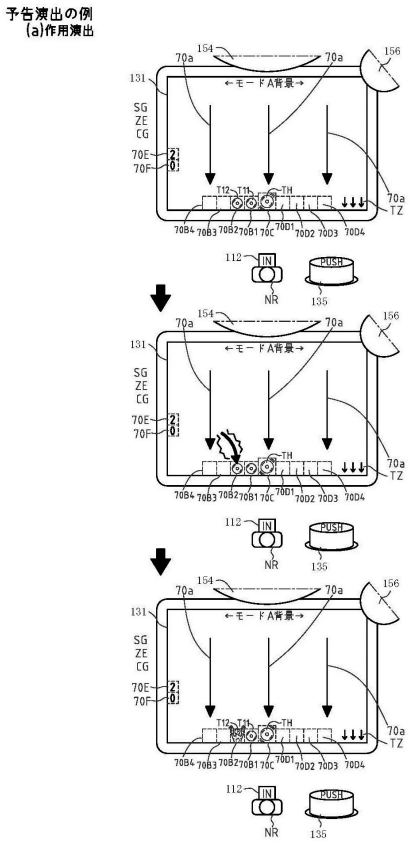
予告演出の例

(a)チャンス目

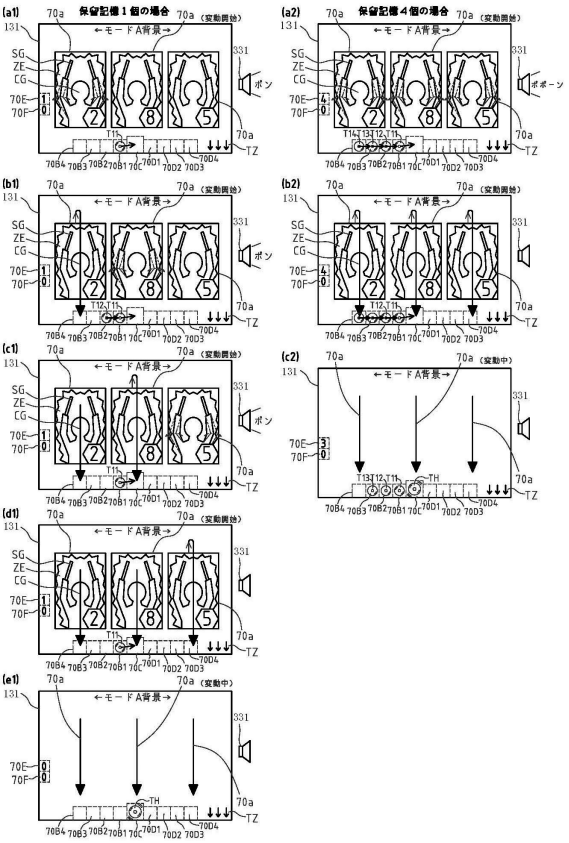
識別数字：青　　識別数字：赤



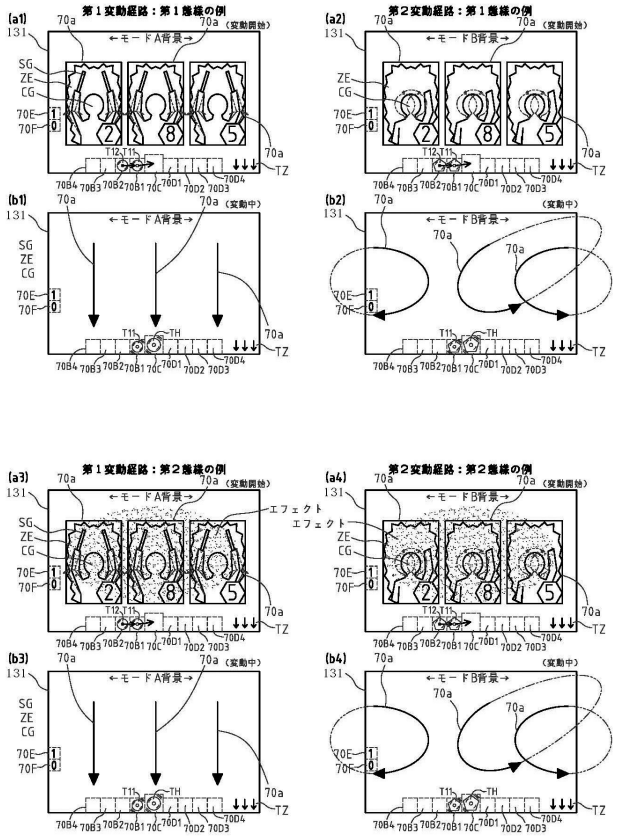
【図２１－７】



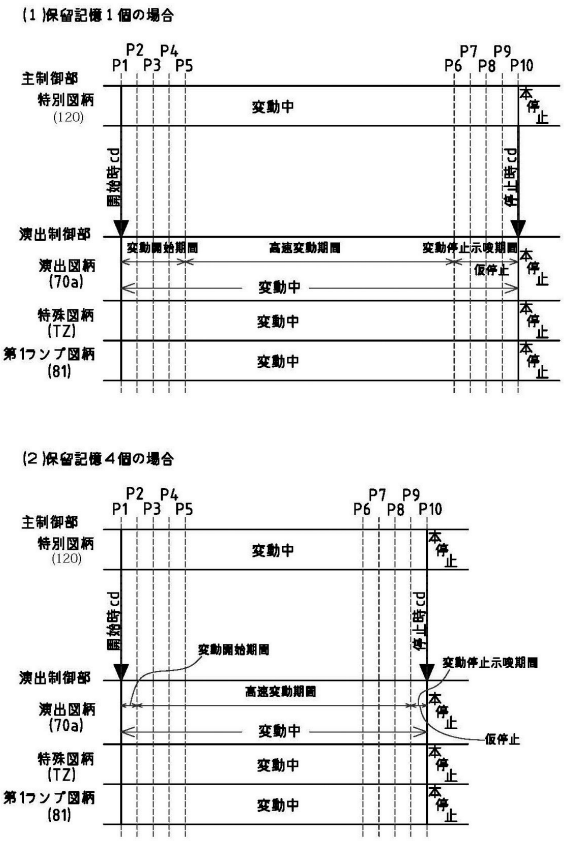
【図２２】



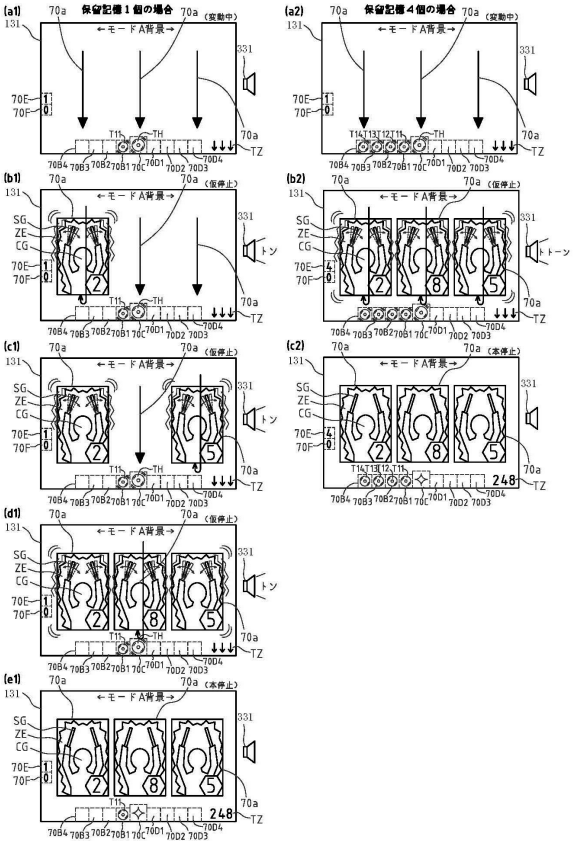
【図２２－２】



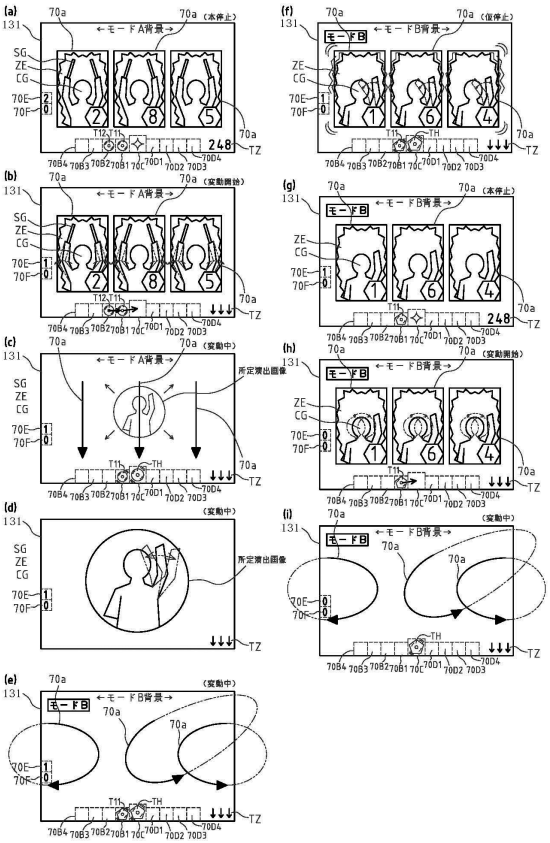
【図２３】



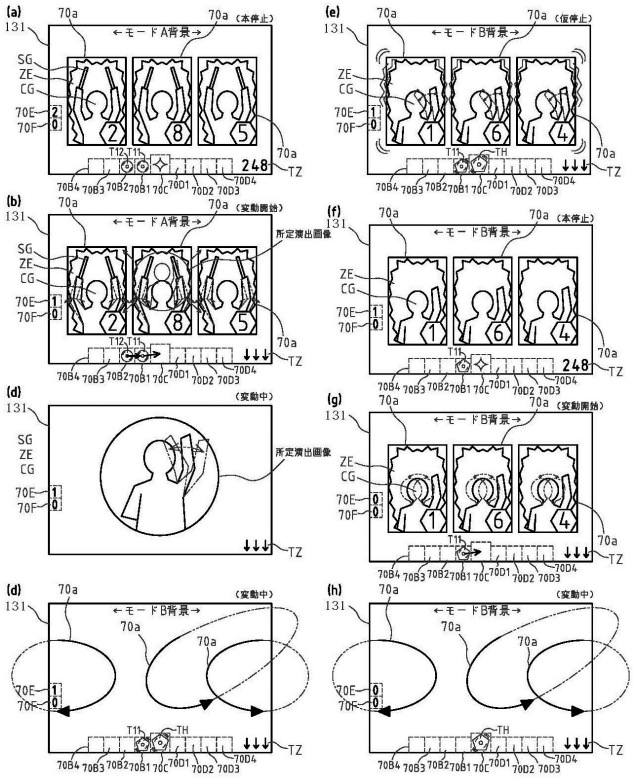
【図２４】



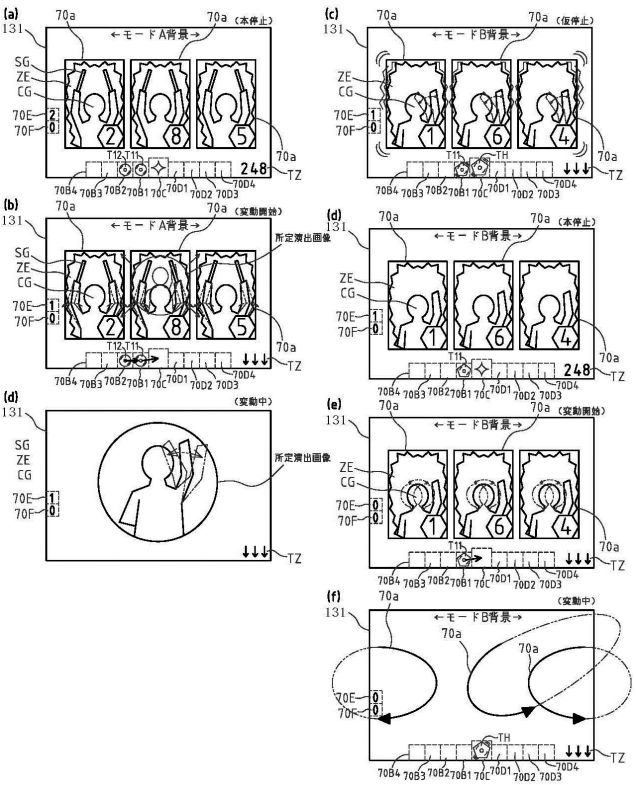
【図２５】



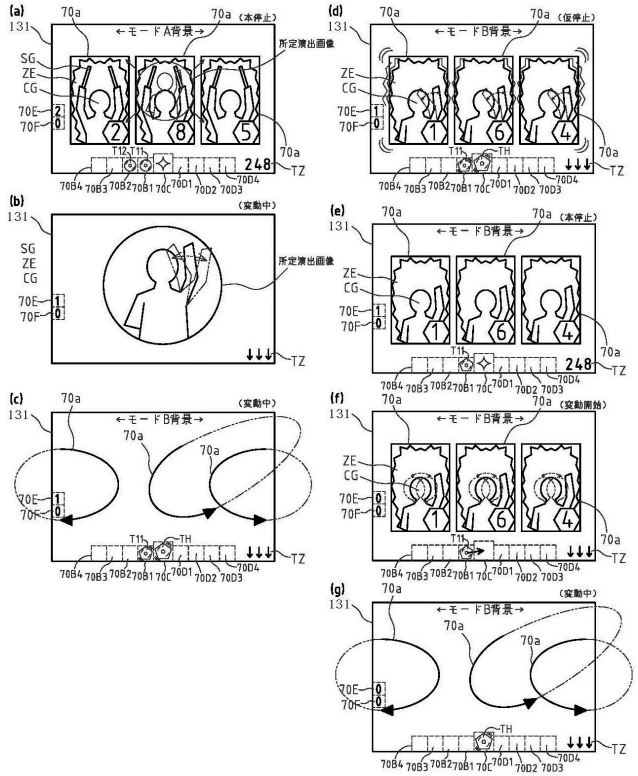
【図２５－２】



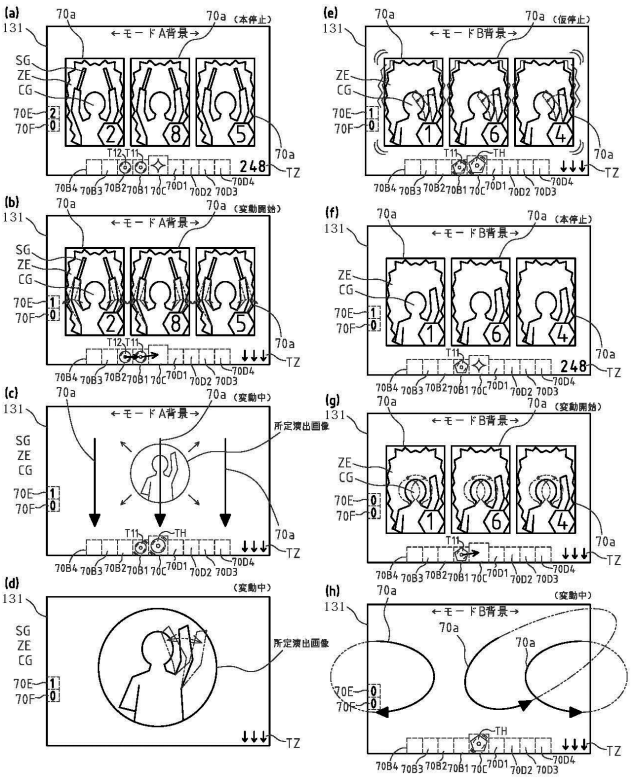
【図２５－３】



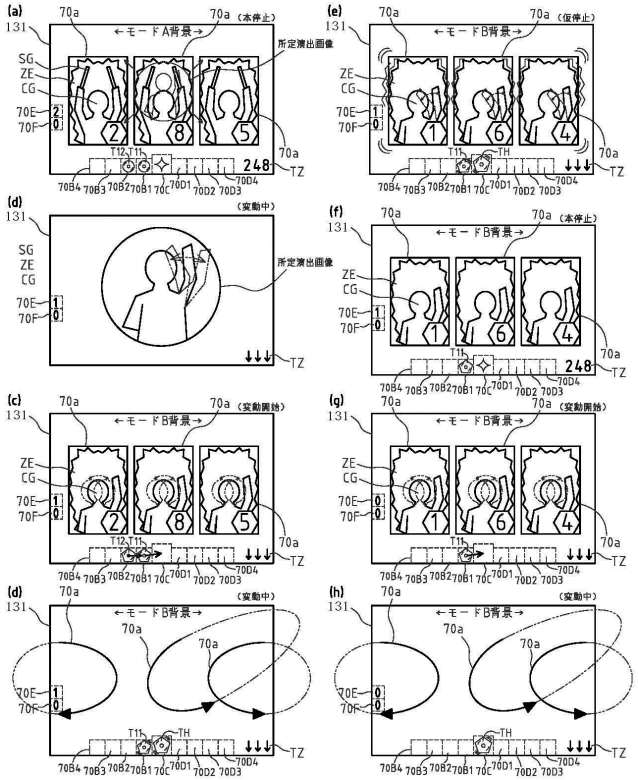
【図２５－４】



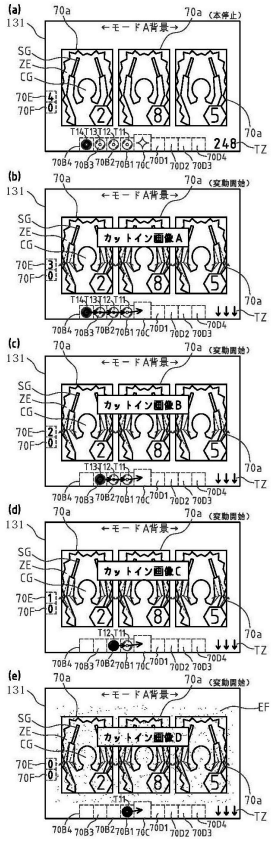
【図２５－５】



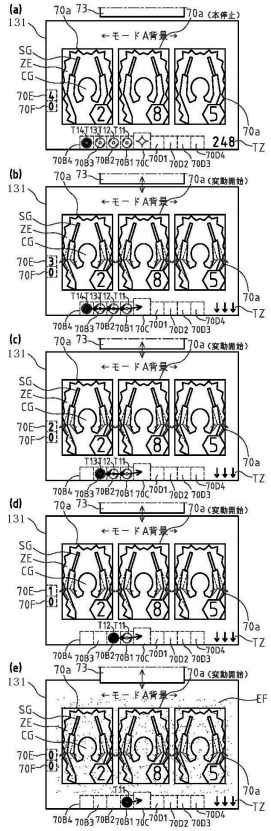
【図２５－６】



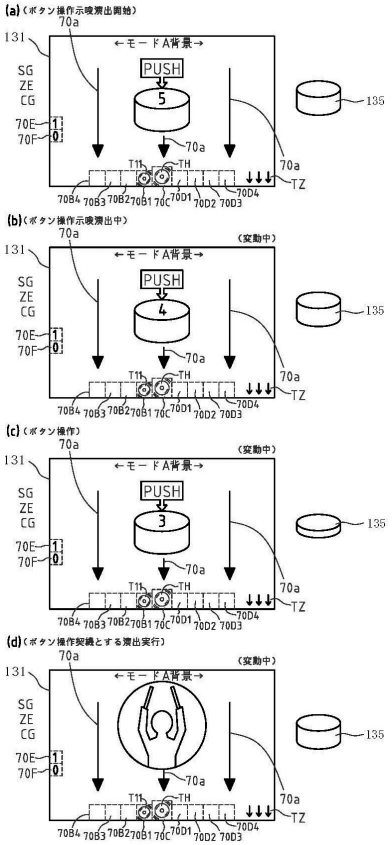
【図２６】



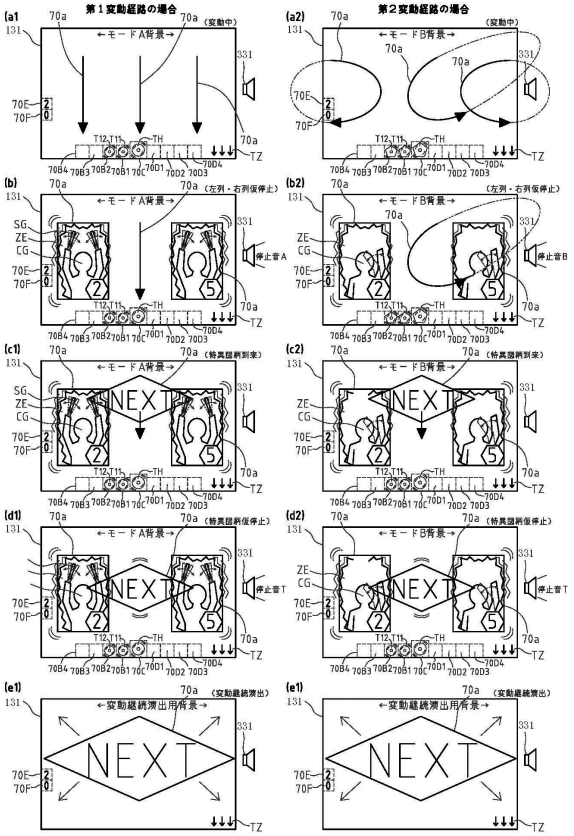
【図２７】



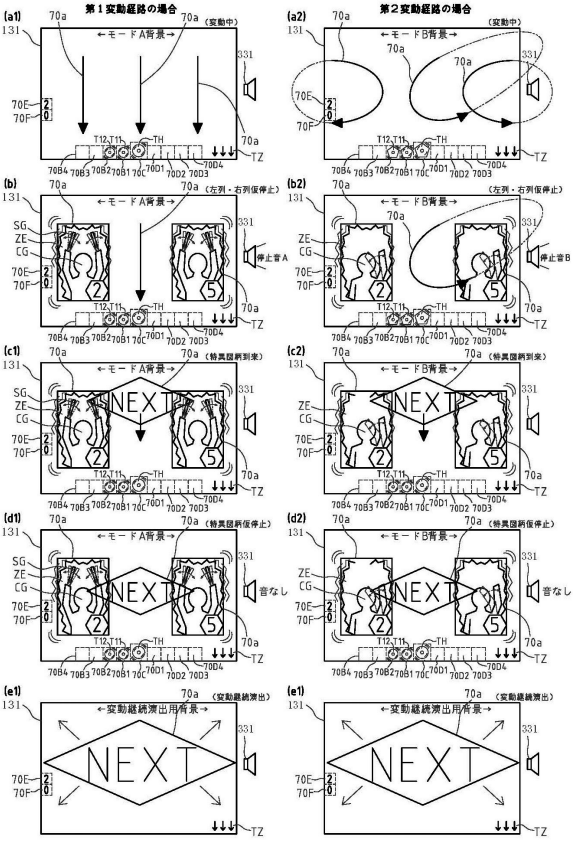
【図２８】



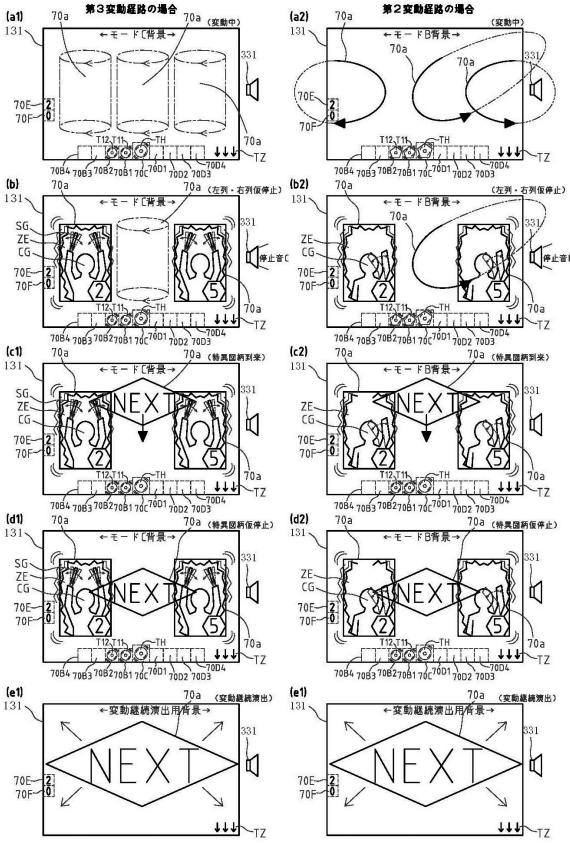
【図２９】



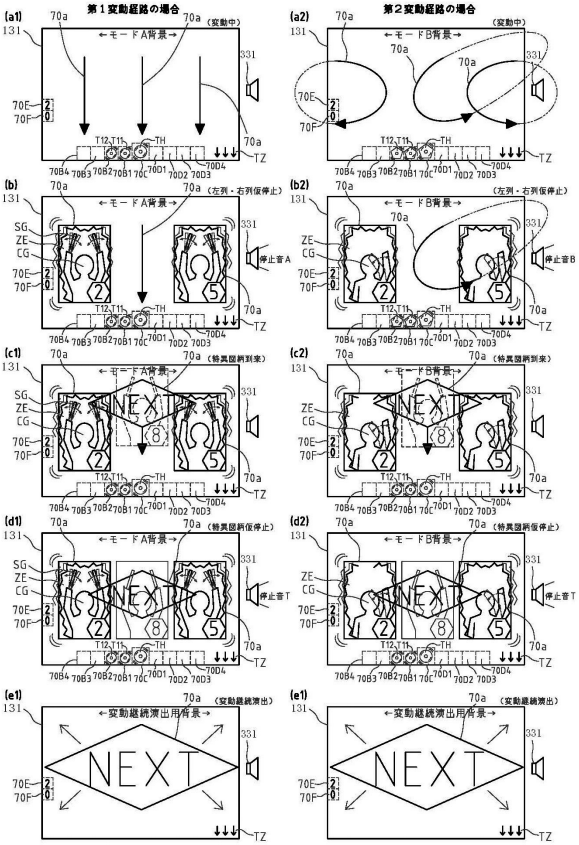
【図２９－２】



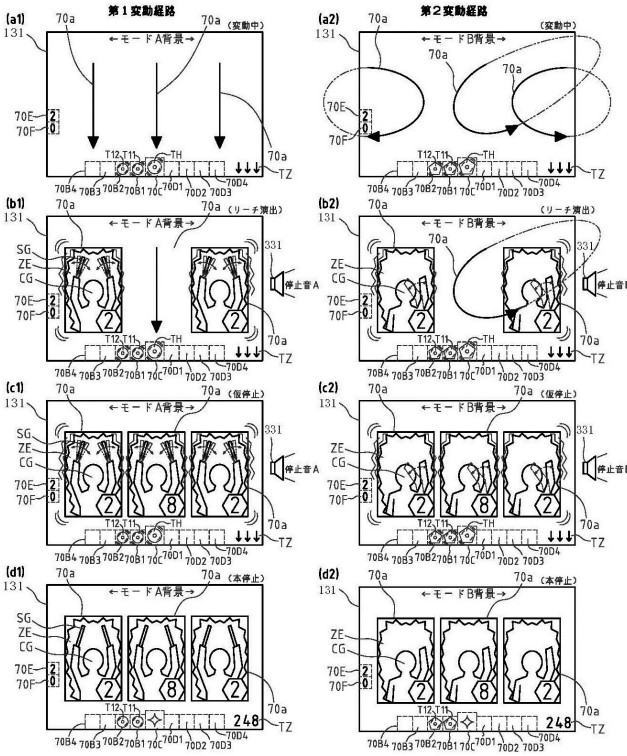
【図２９－３】



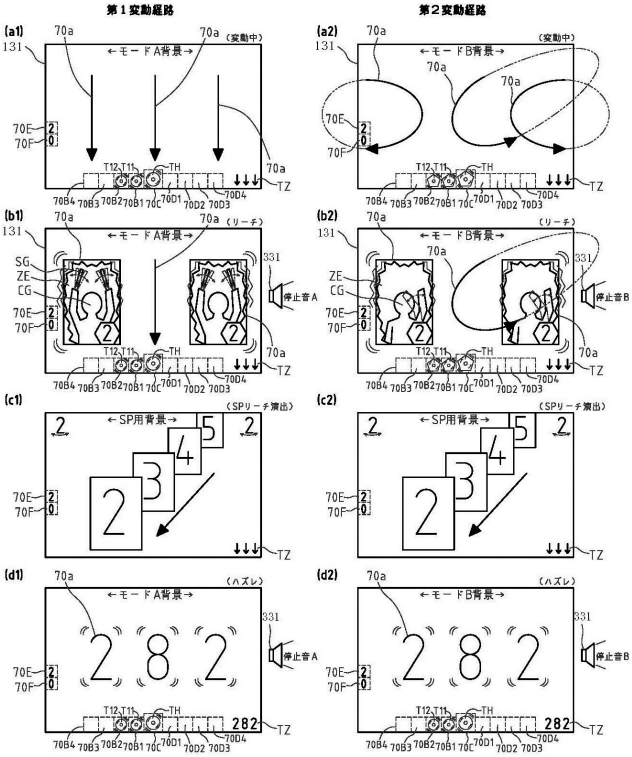
【図２９－４】



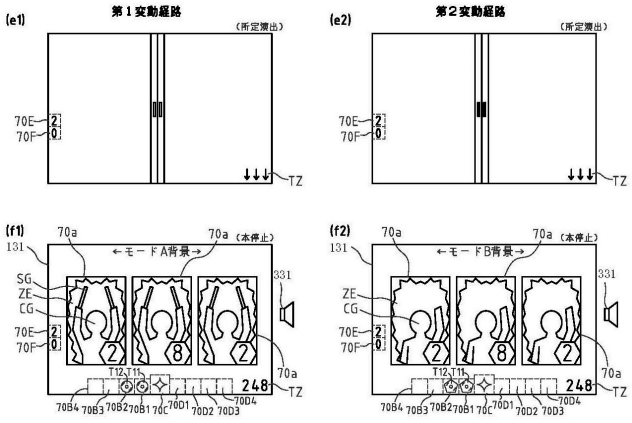
【図３０】



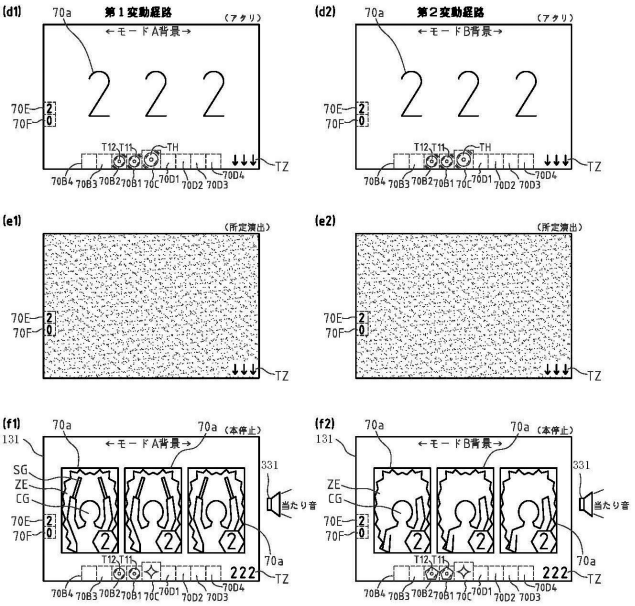
【図３１】



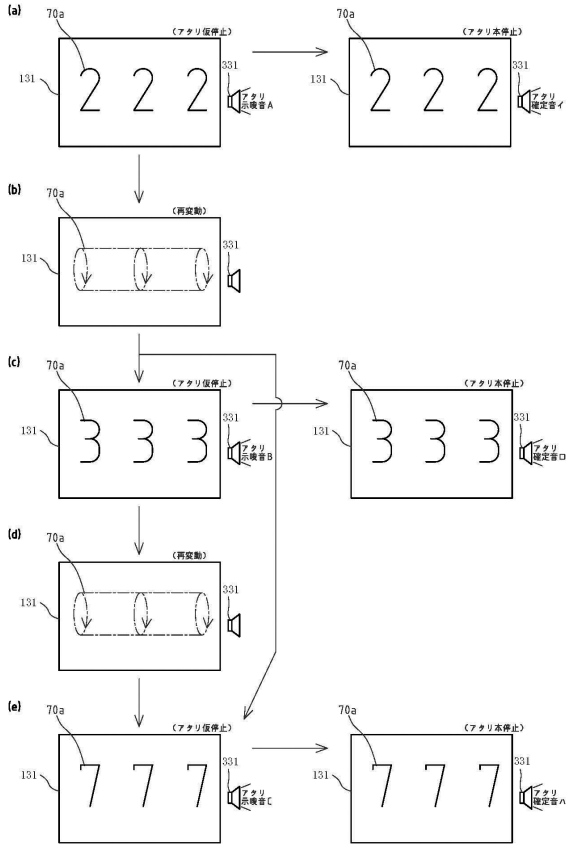
【図３１－２】



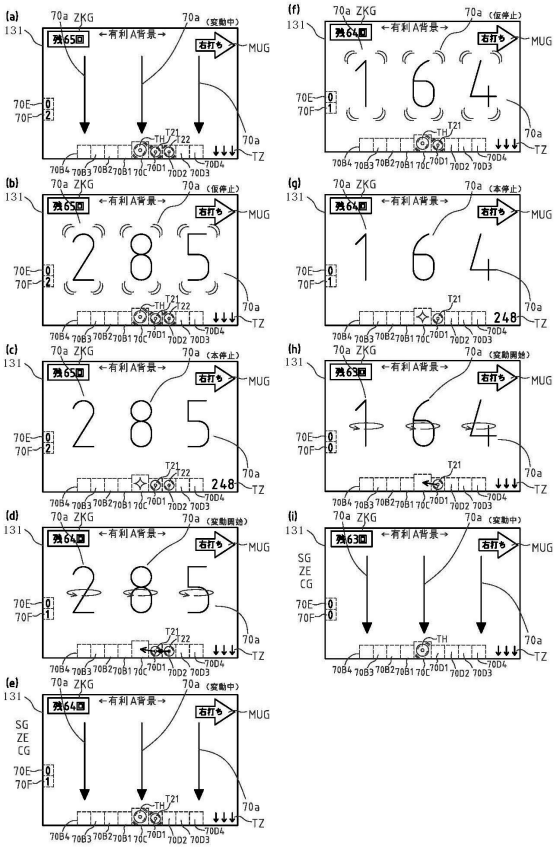
【図３１－３】



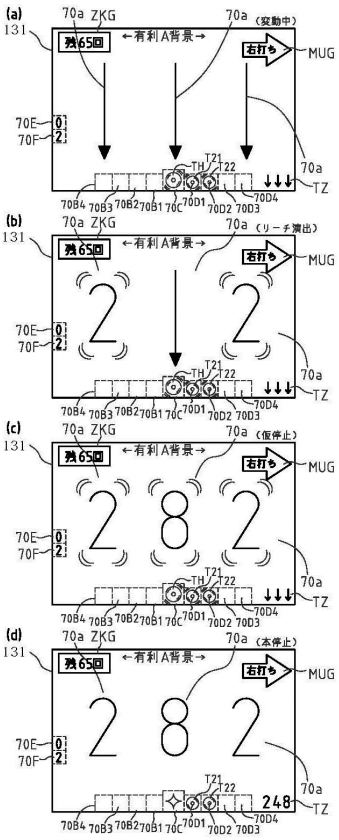
【図３１－４】



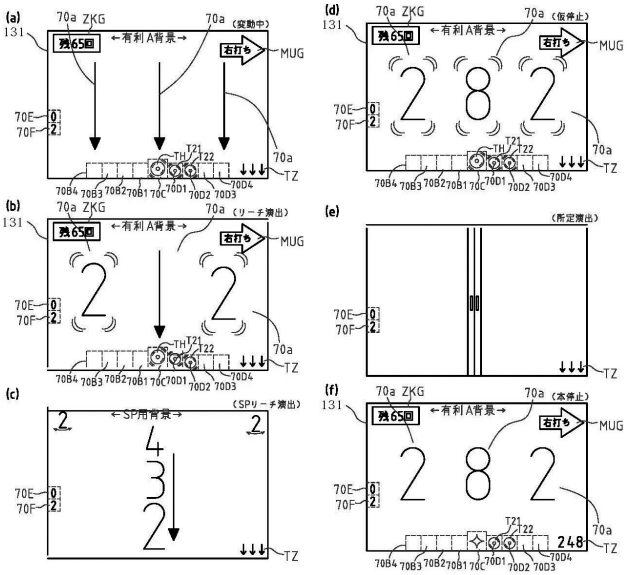
【図３２】



【図３３】



【図３４】

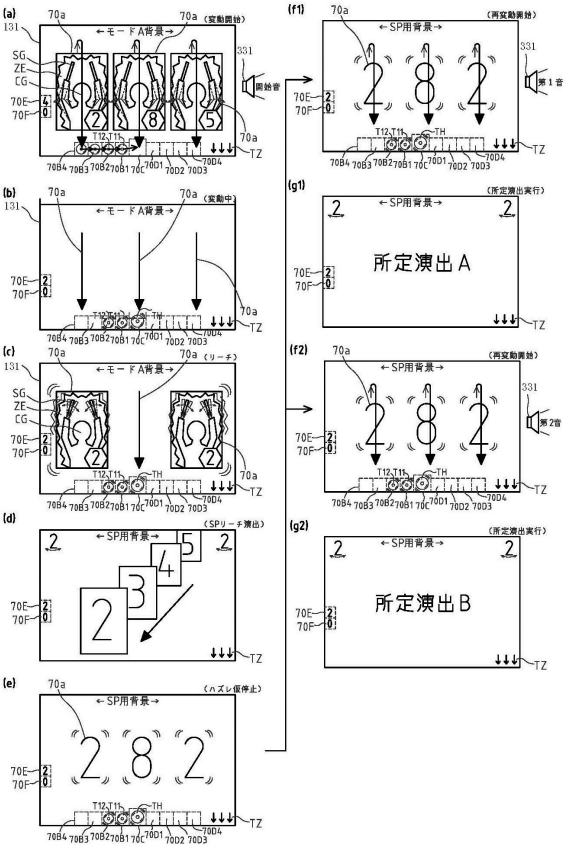


【図３５】

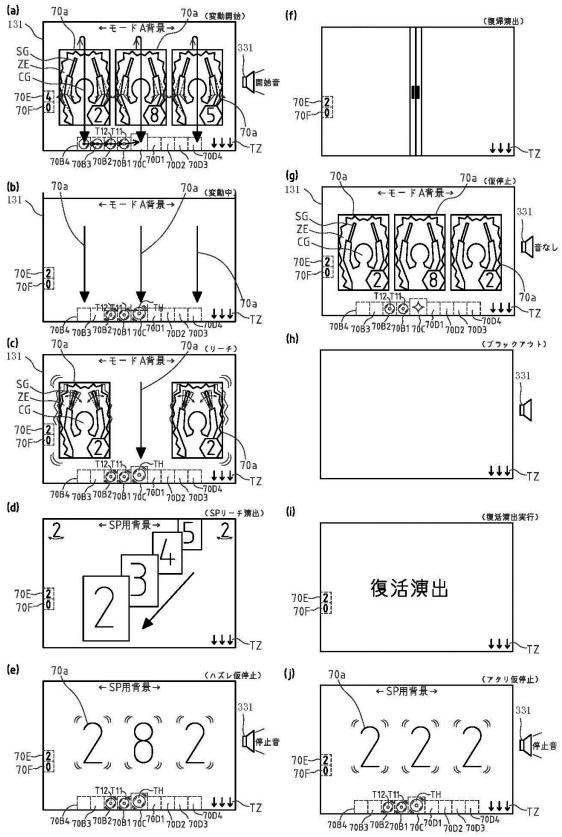
変動演出の構成の一例

	通常遊技状態	有利遊技状態
基本の変動経路	変動経路A	変動経路A
	変動経路B	―
	変動経路C	―
特殊な変動経路	擬似連演出時	擬似連演出時
	ノーマルリーチ時	ノーマルリーチ時
	SP(SPSP) リーチ時	SP(SPSP) リーチ時
	全回転リーチ時	全回転リーチ時

【図３６】



【図３７】


(a)
(変動開始)
←モードA背景→
SG
ZE
CG
70E
70F
70a
131
331
開始音
TZ
(b)
(変動中)
(c)
(リーチ)
TH
(d)
(SPリーチ演出)
←SP用背景→
(e)
(ハズレ仮停止)
停止音
(f)
(復帰演出)
(g)
(仮停止)
音なし
(h)
(ブラックアウト)
(i)
(復活演出実行)
復活演出
(j)
(アタリ仮停止)