(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7283782号
(P7283782)

(45)発行日　令和5年5月30日(2023.5.30)

(24)登録日　令和5年5月22日(2023.5.22)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全598頁）

(21)出願番号　特願2021-11713(P2021-11713)
(22)出願日　令和3年1月28日(2021.1.28)
(65)公開番号　特開2022-115204(P2022-115204A)
(43)公開日　令和4年8月9日(2022.8.9)
審査請求日　令和4年2月10日(2022.2.10)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100104880
弁理士　古部 次郎
(74)代理人　100107216
弁理士　伊與田 幸穂
(74)代理人　100125346
弁理士　尾形 文雄
(72)発明者　永縄 卓郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　見野 和久
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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
演出を制御する演出制御手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技制御手段は、
第１モードと、前記第１モードとは異なる第２モードとに制御可能であり、
始動条件の成立により判定情報を取得し、
前記判定情報に基づいて特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、
前記判定の前に前記判定情報を事前判定することが可能であり、
前記演出制御手段は、
前記判定情報に基づいて遊技演出を実行可能であり、
前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、
前記振動演出には、
操作有効期間を発生させると共に操作促進表示を行い、前記操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出と、
前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出と、があり、
前記第２振動演出には、
前記遊技演出の開始後の所定タイミングで実行される第１演出と、
前記第１演出とは異なるタイミングで実行される第２演出と、があり、

前記第１演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、
前記第１モードと前記第２モードとで、前記遊技演出の開始後の所定タイミングにおける前記第１演出の実行され易さが異なり、
電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、
前記初期振動と前記第２演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能である遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
遊技機において、例えば特許文献１には、表示画面等を用いて演出を行うことが記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０２０－１６３２２８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、上記の特許文献に記載されたような遊技機では、興趣性を向上させるという点で、演出にさらなる改善の余地があった。
【０００５】
本発明は、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、遊技機１）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御基板１１０）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板１３０）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出ボタン１７、演出レバー２４）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段（例えば、主制御基板１１０）は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードとは異なる第２モード（例えば、特定遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立により判定情報（例えば、特図判定情報）を取得し、前記判定情報に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記判定の前に前記判定情報を事前判定することが可能であり、前記演出制御手段は、前記判定情報に基づいて遊技演出（例えば、変動演出）を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（例えば、先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出、図柄揃い時の強振動、Ｃ図柄揃い時の強振動等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に操作促進表示を行い、前記操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（例えば、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（例えば、先読み振動演出、図柄揃い時の強振動、Ｃ図柄揃い時の強振動等）と、があり、前記第２振動演出には、前記遊技演出の開始後の所定タイミングで実行される第１演出（例えば、先読み振動演出）と、前記第１演出とは異なるタイミングで実行される第２演出（例えば、図柄揃い時の強振動、Ｃ図柄揃い時の強振動等）と、があり、前記第１演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、前記第１モードと前記第２モードとで、前記遊技演出の開始後の所定タイミングにおける前記第１演出の実行され易さが異なり、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記初期振動と前記第２演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させ

ることが可能である遊技機である。
【０００７】
　なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。
【発明の効果】
【０００８】
　本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本実施形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。
【図２】パチンコ遊技機を後側から見た場合のパチンコ遊技機の背面図である。
【図３】（ａ）は遊技盤の左下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、（ｂ）はパチンコ遊技機の部分平面図であり、（ｃ）は遊技盤の左下に配設されたサブ情報表示器の一例を示す拡大図である。
【図４】本実施形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。
【図５】本実施形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。
【図６】本実施形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。
【図７】遊技制御部による基本処理の動作を示すフローチャートである。
【図８】遊技制御部による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。
【図９】遊技制御部の主制御処理を示すフローチャートである。
【図１０】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
【図１１】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
【図１２】第２大入賞口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。
【図１３】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。
【図１４】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図１５】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。
【図１６】停止中処理の内容を示すフローチャートである。
【図１７】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。
【図１８】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。
【図１９】第１大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。
【図２０】第２大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。
【図２１】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。
【図２２】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。
【図２３】本実施形態で用いられる乱数の構成例を示す図であり、（ａ）は大当たり乱数の構成例を示す図であり、（ｂ）は大当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、（ｃ）は小当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、（ｄ）はリーチ乱数の構成例を示す図であり、（ｅ）は当たり乱数の構成例を示す図である。
【図２４】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図２５】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図２６】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図２７】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図２８】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図２９】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図３０】遊技制御部のＲＡＭの構成例を説明するブロック図であり、（ａ）は記憶領域

の構成を示すブロック図であり、（ｂ）は（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。
【図３１】演出制御部のＲＡＭの構成例を説明するブロック図であり、（ａ）は保留記憶領域の構成を示すブロック図であり、（ｂ）は（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。
【図３２】事前判定処理の内容を示すフローチャートである。
【図３３】事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図３４】事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図３５】事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。
【図３６】演出制御部の動作を示すフローチャートであり、（ａ）はメイン処理を示す図であり、（ｂ）は割り込み処理を示す図である。
【図３７】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。
【図３８】図３７の事前判定演出選択処理および演出選択処理の内容を示すフローチャートである。
【図３９】図３７の大当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。
【図４０】図３７のエンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。
【図４１】図３７の客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。
【図４２】特定時短関連演出処理の内容を示すフローチャートである。
【図４３】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。
【図４４】各遊技区間における情報表示器の表示情報を示す図である。
【図４５】統括制御部のメイン処理を示す図である。
【図４６】ランプ制御部の役物初期処理を示す図である。
【図４７】ランプ制御部の原点復帰処理を示す図である。
【図４８】ランプ制御部の初期動作処理を示す図である。
【図４９】（ａ）は盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図５０】設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５１】ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５２】設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５３】設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５４】ＲＷＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５５】設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図５６】通常遊技状態において第１始動口に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルである。
【図５７】特別時短遊技状態において第２始動口に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルである。
【図５８】特定時短遊技状態において第２始動口に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルである。
【図５９】通常遊技状態における第１始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。
【図６０】通常遊技状態における第２始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。
【図６１】特別時短遊技状態における第２始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。
【図６２】特別時短遊技状態における第１始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。

【図６３】特定時短遊技状態における第２始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。
【図６４】特定時短遊技状態における第１始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。
【図６５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図６６】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図６７】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図６８】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図６９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７０】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７４】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７６】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７７】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７８】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図７９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８０】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８４】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８６】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８７】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８８】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図８９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９０】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９４】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９６】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９７】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９８】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図９９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１００】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０１】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０２】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０３】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０４】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０５】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０６】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０７】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１０８】（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）は、各変動演出の実行時間の説明図である。
【図１０９】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
【図１１０】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図１１１】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１２】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１３】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１４】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１５】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１６】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１７】変動演出例における演出の変形例を示す図である。
【図１１８】パチンコ遊技機の電源が投入されているときに電波検出センサと遊技制御基板とが非接続になった場合に演出制御部が行う処理の一例を示した図である。
【図１１９】パチンコ遊技機の電源が投入されたときに磁気検出センサと遊技制御基板とが非接続である場合に演出制御部が行う処理の一例を示した図である。
【図１２０】パチンコ遊技機の電源が投入されているときに遊技制御基板と演出制御基板とが非接続になった場合の事象の一例を示した図である。
【図１２１】遊技機の正面図の一例を示す図である。
【図１２２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
【図１２３】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
【図１２４】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。
【図１２５】特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図１２６】事前判定テーブルの一例を示す図である。
【図１２７】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
【図１２８】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図１２９】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
【図１３０】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図１３１】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
【図１３２】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。
【図１３３】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図１３４】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図１３５】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。
【図１３６】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図１３７】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。
【図１３８】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。
【図１３９】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４０】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４１】演出制御部におけるアイコン変化演出実行処理を示す図である。
【図１４２】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４３】（ａ）は当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４４】異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４５】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。
【図１４６】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４７】演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４８】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４９】演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１５０】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。
【図１５１】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図１５２】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。
【図１５３】演出制御部における変動演出パターン判定処理を示す図である。
【図１５４】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図１５５】演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図１５６】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。
【図１５７】リーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図１５８】セリフ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１５９】ステップアップ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６０】擬似連演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６１】発展演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６２】カットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６３】決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６４】再抽選演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６５】確定演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６６】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図１６７】ランプ制御部における役物初期処理を示す図である。
【図１６８】ランプ制御部における原点復帰処理を示す図である。
【図１６９】ランプ制御部における初期動作処理を示す図である。
【図１７０】盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１７１】枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１７２】電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１７３】電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１７４】電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１７５】電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１７６】電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１７７】電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１７８】電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１７９】電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１８０】電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【図１８１】電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図１８２】電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図１８３】電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図１８４】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。
【図１８５】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【図１８６】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【図１８７】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。
【図１８８】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１を示す図である。
【図１８９】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２を示す図である。

【図１９０】電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。
【図１９１】ランプ制御部における役物初期処理の変形例を示す図である。
【図１９２】電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１９３】電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１９４】電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１９５】電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１９６】電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１９７】電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１９８】電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１９９】電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図２００】電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【図２０１】電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図２０２】電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図２０３】電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。
【図２０４】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。
【図２０５】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【図２０６】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【図２０７】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。
【図２０８】客待ち状態において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。
【図２０９】客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例を示す図である。
【図２１０】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
【図２１１】客待ち状態から変動演出が開始される演出例を示す図である。
【図２１２】客待ち状態から変動演出が開始される演出例の続きを示す図である。
【図２１３】変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
【図２１４】変動演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。
【図２１５】保留数が減少直後に増加するタイミングチャートである。
【図２１６】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図２１７】特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
【図２１８】特定リーチ演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。
【図２１９】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートである。
【図２２０】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。
【図２２１】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例の続きを示す図である。
【図２２２】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２２３】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。
【図２２４】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２２５】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。
【図２２６】リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図２２７】リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２２８】発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２２９】発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２３０】ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。
【図２３１】ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例の続きを示す図である。
【図２３２】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１を示す図である。
【図２３３】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１の続きを示す図である。
【図２３４】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２を示す図である。
【図２３５】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２の続きを示す図である。
【図２３６】大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２３７】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図２３８】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。
【図２３９】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図２４０】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。
【図２４１】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１である。
【図２４２】タイミングチャート１の各種タイミングにおける演出例である。
【図２４３】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート２である。
【図２４４】タイミングチャート２の各種タイミングにおける演出例１である。
【図２４５】タイミングチャート２の各種タイミングにおける演出例２である。
【図２４６】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３である。
【図２４７】タイミングチャート３の各種タイミングにおける演出例１である。
【図２４８】タイミングチャート３の各種タイミングにおける演出例２である。
【図２４９】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４である。
【図２５０】タイミングチャート４の各種タイミングにおける演出例である。
【図２５１】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート５である。
【図２５２】タイミングチャート５の各種タイミングにおける演出例である。
【図２５３】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート６である。
【図２５４】タイミングチャート６の各種タイミングにおける演出例である。
【図２５５】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート７である。
【図２５６】タイミングチャート７の各種タイミングにおける演出例である。
【図２５７】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート８である。
【図２５８】タイミングチャート８の各種タイミングにおける演出例である。
【図２５９】コマンドを正常に受信できない場合の変形例１である。
【図２６０】コマンドを正常に受信できない場合の変形例２である。
【図２６１】コマンドを正常に受信できない場合の変形例３である。
【図２６２】コマンドを正常に受信できない場合の変形例４である。
【図２６３】コマンドを正常に受信できない場合の変形例５である。
【図２６４】第３実施形態における遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２６５】第３実施形態における決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２６６】第３実施形態における枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。
〔遊技機の基本構成〕
図１は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１００の概略正面図である。
図２は、パチンコ遊技機１００を後側から見た場合のパチンコ遊技機１００の背面図である。
図１に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機１００は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機１００は、遊技球が打ち出される遊技盤１１０と、遊技盤１１０を囲む枠部材１５０とを備えている。遊技盤１１０は、枠部材１５０に着脱自在に取り付けられている。
【００１１】
遊技盤１１０は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域１１１と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域１１１の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材１１２と、遊技領域１１１の右側に遊技球を案内する案内部材１１３とを備えている。
本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域１１１の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部１１４が配設されている。この画像表示部１１４は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、特別図柄抽選の抽選結果（図柄変動結果）を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による演出画像を表示したりする。
また、遊技盤１１０の前面に、各種の演出に用いられる３つの可動役物１１５および盤ランプ１１６を備えている。３つの可動役物１１５は、画像表示部１１４の上側において、それぞれ左右方向に並ぶように配置されている。なお、３つの可動役物１１５について、それぞれ個別に説明する場合には、左側に配置される可動役物１１５を「左可動役物１１５Ａ」と称する。また、中央に配置される可動役物１１５を「中可動役物１１５Ｂ」と称する。また、右側に配置される可動役物１１５を「右可動役物１１５Ｃ」と称する。また、３つの可動役物１１５の各々を特に区別しない場合には、単に可動役物１１５と称する。可動役物１１５は、遊技盤１１０上で動作することにより各種の演出を行う。また、盤ランプ１１６は、発光することで各種の演出を行う。
【００１２】
遊技領域１１１には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域１１１には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域１１１には、遊技領域１１１に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域１１１の外に排出する排出口１１７が配設されている。なお、パチンコ遊技機１００は、排出口１１７に流入する遊技球からなるアウト球を検出するアウト球検出スイッチ（ＳＷ）２２７（後述する図４参照）を備えている。
【００１３】
本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する第１始動口１２１および第２始動口１２２と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する始動ゲート（以下、単にゲートと呼ぶ）１２４と、が遊技盤１１０に配設されている。なお、図１において、ゲート１２４は、遊技領域１１１の左右にそれぞれ設けられており、左側のゲート１２４は１２４Ｌと記載し、右側のゲート１２４は１２４Ｒと記載している。また、ここにいう第１始動口１２１および第２始動口１２２とは、予め定められた１の特別図柄表示器の作動契機となる入賞口をいう。具体的には、第１始動口１２１および第２始動口１２２には、入賞の際に遊技

球の通過を検知するスイッチ（後述の第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２）が設けられている。そして、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した際にこのスイッチが遊技球の通過を検知することが、特別図柄表示器を作動させる契機となる。

【００１４】

第２始動口１２２は、チューリップの花の形をした一対の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ（開閉部材）１２３を備えている。電動チューリップ１２３は、羽根が閉じていると、遊技球が第２始動口１２２へ入り難い一方で、羽根が開くと第２始動口１２２の入口が拡大して遊技球が第２始動口１２２へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ１２３は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば０．１５秒ないし１．８秒間）および規定回数（例えば１回ないし３回）だけ開く。

【００１５】

パチンコ遊技機１００は、遊技状態として、第２始動口１２２への入賞機会が少ない電サポ無状態と、電サポ無状態よりも第２始動口１２２への入賞機会が多い電サポ状態とを有している。そして、例えば、大当たりや特別図柄抽選の抽選回数を契機とするなど所定の条件において、電サポ無状態と、電サポ状態とのいずれかの状態に制御される。電サポ状態とは、例えば、普通図柄変動時間を短縮すること、電動チューリップ１２３の開時間を延長すること、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にすること、のいずれか一つまたは複数の組合せによって制御される遊技状態である。

また、パチンコ遊技機１００は、遊技状態として、特別図柄変動時間が長い時短無状態と、時短無状態よりも特別図柄変動時間が短い時短状態とを有している。ここで、時短状態は、時短無状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

なお、本実施の形態においては、電サポ状態と時短状態とは同時に制御されるものとする。また、以下の説明においては、電サポ状態かつ時短状態のことを単に時短状態とし、電サポ無状態かつ時短無状態のことを単に時短無状態とする。

【００１６】

また、本実施の形態では、入賞や抽選に関するその他の役物として、特別図柄抽選の結果に応じて開放する特別電動役物としての第１大入賞口１２５および第２大入賞口１２６と、遊技球が入賞しても抽選を行わない普通入賞口１２７と、が遊技盤１１０に配設されている。そして、第１大入賞口１２５には、第１大入賞口１２５を開閉する第１大入賞口扉１２５Ｄが設けられている。また、第２大入賞口１２６には、第２大入賞口１２６を開閉する第２大入賞口扉１２６Ｄが設けられている。以下の説明において、第１大入賞口扉１２５Ｄの開閉状態や開閉動作のことを、便宜的に、第１大入賞口１２５の開閉状態や開閉動作として説明する場合がある。また、以下の説明において、第２大入賞口扉１２６Ｄの開閉状態や開閉動作のことを、便宜的に、第２大入賞口扉１２６Ｄの開閉状態や開閉動作として説明する場合がある。

本実施の形態では、遊技盤１１０の左下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器１３０が配設されている。

【００１７】

ところで、図１に示すパチンコ遊技機１００において、電動チューリップ１２３を備えた第２始動口１２２、ゲート１２４Ｒ、第１大入賞口１２５、および第２大入賞口１２６は、遊技領域１１１のうち右側の領域に配置されている。したがって、本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、第２始動口１２２、ゲート１２４Ｒ、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６等に入賞させようとする場合には、遊技領域１１１のうち右側の領域に遊技球を流下させるようにする。ここで、遊技領域１１１のうち左側の領域は、第１遊技領域として捉えられる。また、遊技領域１１１のうち右側の領域は、第２遊技領域として捉えられる。

なお、図示の例では、電動チューリップ１２３を備えた第２始動口１２２、ゲート１２４Ｒ、第１大入賞口１２５、および第２大入賞口１２６は、遊技領域１１１のうち右側の

領域に配置されているが、これに限定されない。電動チューリップ１２３を備えた第２始動口１２２、ゲート１２４Ｒ、第１大入賞口１２５、および第２大入賞口１２６が、遊技領域１１１のうち左側の領域に配置され、第１始動口１２１、ゲート１２４Ｌ、および普通入賞口１２７が、遊技領域１１１のうち左側の領域に配置されてもよい。この場合、遊技領域１１１のうち右側の領域は、第１遊技領域として捉えられる。また、遊技領域１１１のうち左側の領域は、第２遊技領域として捉えられる。

【００１８】

また、遊技盤１１０の裏面には、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御基板２００Ｂ、および演出を統括的に制御する演出制御基板３００Ｂが取り付けられる。また、遊技盤１１０の裏面には、画像および音による演出を制御する画像制御基板、各種のランプおよび可動役物１１５による演出を制御するランプ制御基板などの図示しない各種の基板等が取り付けられる。また、遊技盤１１０の裏面には、遊技制御基板２００Ｂと演出制御基板３００Ｂとを接続するコネクタ２００Ｃと、供給された２４ＶのＡＣ電源をＤＣ電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）とが配設されている。コネクタ２００Ｃには、遊技制御基板２００Ｂと演出制御基板３００Ｂとを接続するための複数の配線（不図示）が設けられている。

【００１９】

枠部材１５０は、遊技者がハンドル１５１に触れてレバー１５２を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば１分間に１００個）で電動発射する発射装置（不図示）を備えている。また、枠部材１５０は、遊技者のレバー１５２による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を１つずつ順に供給する供給装置（不図示）と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿１５３と、を備えている。この皿１５３には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。

なお、本実施の形態では、皿１５３を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル１５１を所定条件下で発光させる構成例も考えられる。

【００２０】

また、枠部材１５０は、発射装置のハンドル１５１に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン１５４と、皿１５３に溜まっている遊技球を箱（不図示）に落下させて取り出すための取り出しボタン１５５と、を備えている。

また、枠部材１５０は、パチンコ遊技機１００の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ１５６および枠ランプ１５７を備えている。スピーカ１５６は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。枠ランプ１５７は、ＬＥＤ等の発光体で構成され、点灯・点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。なお、枠ランプ１５７については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。

また、枠部材１５０は、遊技盤１１０を遊技者と隔てるための透明板（不図示）を備えている。

【００２１】

図３は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機１００を説明する図であり、図３（ａ）は、遊技盤１１０の左下に配設された表示器１３０の一例を示す拡大図であり、図３（ｂ）は、パチンコ遊技機１００の部分平面図であり、図３（ｃ）は遊技盤の左下に配設されたサブ情報表示器８０の一例を示す拡大図である。

パチンコ遊技機１００の表示器１３０は、図３（ａ）に示すように、第１始動口１２１の入賞に対応して作動する第１特別図柄表示器２２１と、第２始動口１２２の入賞に対応して作動する第２特別図柄表示器２２２と、ゲート１２４の通過に対応して作動する普通図柄表示器２２３と、を備えている。第１特別図柄表示器２２１は、第１始動口１２１の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第２特

別図柄表示器２２２は、第２始動口１２２の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第１特別図柄表示器２２１および第２特別図柄表示器２２２は、表示態様の変化を１サイクル（＝２５６ｍｓ）とするサイクル変動（サイクル表示）を複数回行い、特別図柄の変動時間が経過すると停止表示する。

普通図柄表示器２２３は、遊技球がゲート１２４を通過したことに基づき、普通図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。本実施の形態では、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２は、各々ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって特別図柄抽選の抽選結果が表示される。同様に、普通図柄表示器２２３も、ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって普通図柄抽選の抽選結果が表示される。

【００２２】

また、表示器１３０は、第１特別図柄表示器２２１での保留に対応して作動する第１特別図柄保留表示器２１８と、第２特別図柄表示器２２２での保留に対応して作動する第２特別図柄保留表示器２１９と、普通図柄表示器２２３での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器２２０と、を備えている。本実施の形態では、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９および普通図柄保留表示器２２０は、各々ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。

【００２３】

ここで、保留について説明する。特別図柄の変動表示動作中（入賞１回分の変動表示が行なわれている間）にさらに第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、特別図柄が変動中であるために、後の入賞に基づく特別図柄の変動表示動作を開始することができない。そのため、後の入賞は規定個数（例えば４個）を限度に記憶され、その入賞した遊技球に対する特別図柄を始動させるための権利が、先に入賞した遊技球に対する変動表示動作が終了するまで、保留される。

なお、普通図柄に関しても、特別図柄と同様の処理を行う。このような保留がなされていることおよびその保留の数（未変動数）が、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９および普通図柄保留表示器２２０に表示される。

【００２４】

さらに、表示器１３０は、パチンコ遊技機１００の状態を表示する状態表示器２２４を備えている。本実施の形態では、状態表示器２２４は、２個のＬＥＤを配列した表示装置で構成されている。２個のＬＥＤのうち１つは、パチンコ遊技機１００の状態が、特別図柄変動時間が短い時短状態となっているか否かを点灯により報知するものである。また、他の１つは、右打ちすることによって（遊技球の打球力を変更することによって）遊技者に有利な状態となっているか否かを点灯により報知するものである。

【００２５】

また、表示器１３０は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて行われる大当たり遊技において第１大入賞口１２５が作動される際のラウンド数を表示するラウンド数表示器２２５を備えている。なお、大当たり遊技については後述する。ラウンド数表示器２２５は、ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって大当たり遊技における第１大入賞口１２５の作動ラウンド数が表示される。

【００２６】

また、表示器１３０は状態確認表示器２２６を備えている。状態確認表示器２２６は、１個のＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード又は後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード又は設定確認モードに移行するとＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード又は設定確認モードが終了するとＬＥＤを消灯する。このように、状態確認表示器２２６が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード又は設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。なお、状態確認表示器２２６の設置位置はパチンコ遊技機１００の正面（表面）であればよく、その他の場所に設置してもよい。

【００２７】

また、本実施形態では、設定変更モードと設定確認モードの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示するようになっているが、何れのモードに設定されているのかを認識可能に表示してもよい。例えば、設定変更モードでは状態確認表示器２２６を点灯表示するようにし、設定確認モードでは状態確認表示器２２６を点滅表示するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

【００２８】

また、本実施形態では、設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器２２６を設けているが、他の表示器と兼用としてもよい。例えば、設定変更モードや設定確認モードにおいては、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４などは消灯しているので、これら表示器の１つ又は複数のＬＥＤを点灯させるようにしてもよい。

【００２９】

パチンコ遊技機１００の枠部材１５０は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置を備えている。図３（ｂ）に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン１６１と、演出ボタン１６１に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー１６２と、が枠部材１５０に配設されている。図示の例において、複数の画像の中から１つの画像を選択する操作を受け付ける演出を行う場合を考える。この場合、例えば、遊技者が十字に配列された４つのキーからなる演出キー１６２を操作することにより、画像表示部１１４に表示されている複数の画像のいずれかを指示し、演出ボタン１６１を操作することにより、指示した画像を選択するような演出を行うことができる。また、入力装置の形態としては、図示した演出ボタン１６１および演出キー１６２の他、レバーやハンドル等、演出の内容等に応じて様々な入力形態を採用することができる。

【００３０】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１００は、遊技領域１１１の内側に、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、サブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示器８０を備えている。

このサブ情報表示器８０については、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。なお、サブ情報表示器８０には、状態確認表示器２２６のような設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【００３１】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ１個のＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定周期（１秒）で点滅（０．５秒点灯→０．５秒消灯）し、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。言い換えると、サブ第１変動表示器８１およびサブ第２変動表示器８２は、一回の点滅を１サイクル（＝１秒）とするサイクル表示を繰り返し行い、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。

【００３２】

なお、サブ第１変動表示器８１やサブ第２変動表示器８２で特別図柄の大当たり判定の結果を報知するようにしてもよい。この場合には、大当たりの場合にはＬＥＤが点灯し、ハズレの場合にはＬＥＤが消灯するようにするとよい。

【００３３】

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

が点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００３４】

サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【００３５】

なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【００３６】

サブ普図保留表示器８６は、普図保留記憶の個数（普図保留数）を表示するためのものであり、２個のＬＥＤによって構成されている。そして、普図保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００３７】

サブ右打ち表示器８７は、遊技領域１１１の右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すためのものであり、１個のＬＥＤによって構成されている。そして、大当たり状態（特別遊技）中及び時短遊技状態中にＬＥＤが点灯し、それ以外の遊技状態でＬＥＤが消灯する。

【００３８】

〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機１００での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

図４は、本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。

図５は、本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【００３９】

図４に示すように、制御ユニットは、遊技制御手段として、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御部２００を備えている。また、演出制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部３００と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部３３０と、を備えている。

【００４０】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部２００は、特別図柄の当選の判定等を行う際の演算処理を行うＣＰＵ２０１と、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ２０２と、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ２０３と、を備えている。

【００４１】

遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の遊技状態を、時短無状態または時短状態のいずれかで制御する。時短無状態であるパチンコ遊技機１００の遊技状態を、以下では、通常遊技状態と称することがある。また、時短状態であるパチンコ遊技機１００の遊技状態を、以下では、時短遊技状態と称することがある。また、本実施形態では、時短遊技状態には、特別時短遊技状態と、特定時短遊技状態とがある。特別時短遊技状態は、大当たり遊技を経由して制御される遊技状態である。また、特定時短遊技状態は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数（本実施形態では３００回）に到達することで制御される遊技状態である。これにより、パチンコ遊技機１００の遊技状態は、通常遊技状態、特別時短遊技状態、

および特定時短遊技状態のいずれかとなる。そして、遊技制御部２００は、所定の条件に基づき、通常遊技状態と特別時短遊技状態とを切り替える。また、遊技制御部２００は、所定の条件に基づき、通常遊技状態と特定時短遊技状態とを切り替える。さらに、遊技制御部２００は、所定の条件に基づき、特定時短遊技状態と特別時短遊技状態とを切り替える。また、遊技制御部２００は、時短遊技状態において、通常遊技状態よりも普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、電動チューリップ１２３の開時間を延長する等の制御を行う。

【００４２】

遊技制御部２００は、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを契機として特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の判定結果に応じて大当たり遊技や小当たり遊技等の特別遊技を行う。大当たり遊技において、遊技制御部２００は、特別電動役物である第１大入賞口１２５が所定条件（例えば２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。そして、遊技制御部２００は、第１大入賞口１２５が開く際の開閉動作間隔を制御する。また、小当たり遊技において、遊技制御部２００は、特別電動役物である第２大入賞口１２６が所定条件（例えば０．９秒経過）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数（例えば２回）繰り返すように制御する。そして、遊技制御部２００は、第２大入賞口１２６が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【００４３】

また、遊技制御部２００は、ゲート１２４を遊技球が通過したことを契機として普通図柄抽選を行う。そして、普通図柄抽選の判定結果に応じて電動チューリップの作動を制御する。

また、遊技制御部２００は、特別図柄変動中に遊技球が第１始動口１２１または第２始動口１２２へ入賞したことにより発生する保留や、普通図柄変動中に遊技球がゲート１２４を通過したことにより発生する保留の設定を行う。

さらに、遊技制御部２００は、特別図柄抽選および普通図柄抽選の判定結果、時短無状態と時短状態の変更情報、保留の設定情報等の遊技制御に伴う情報を、後述するコマンドにより演出制御部３００に送る。

【００４４】

さらに、遊技制御部２００は、第１始動口１２１、第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６および普通入賞口１２７に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて１つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部３３０に対する指示を行う。例えば、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると３個の賞球、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると４個の賞球、第２大入賞口１２６に遊技球が入賞すると９個の賞球、第１大入賞口１２５に遊技球が入賞すると１３個の賞球、普通入賞口１２７に遊技球が入賞すると１０個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部３３０に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート１２４を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部３３０に指示しない。

払出制御部３３０が遊技制御部２００の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部２００は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部３３０から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。

【００４５】

遊技制御部２００には、検知手段として、図４に示すように、第１始動口１２１への遊技球の入賞を検出する第１始動口検出部（第１始動口スイッチ（ＳＷ））２１１と、第２始動口１２２への遊技球の入賞を検出する第２始動口検出部（第２始動口スイッチ（ＳＷ））２１２と、電動チューリップ１２３を開閉する電動チューリップ開閉部２１３と、ゲート１２４への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（ＳＷ））２１４と、が接続されている。

さらに、遊技制御部２００には、第１大入賞口１２５への遊技球の入賞を検出する第１大入賞口検出部（第１大入賞口スイッチ（ＳＷ））２１５と、第１大入賞口１２５の第１

大入賞口扉１２５Ｄを閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する第１大入賞口扉開閉部２１６と、第２大入賞口１２６への遊技球の入賞を検出する第２大入賞口検出部（第２大入賞口スイッチ（ＳＷ））２０９と、第２大入賞口１２６の第２大入賞口扉１２６Ｄを閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する第２大入賞口扉開閉部２１０と、普通入賞口１２７への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（ＳＷ））２１７と、が接続されている。

【００４６】

また、遊技制御部２００には、異常な磁気を所定期間にわたって検出する磁気検出センサ２０７と、異常な電波を所定期間にわたって検出する電波検出センサ２０８と、が接続されている。磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８は、不図示の配線を介して、遊技制御基板２００Ｂに接続されている。

また、遊技制御部２００には、特別図柄の変動中に第１始動口１２１へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第１特別図柄保留表示器２１８と、特別図柄の変動中に第２始動口１２２へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第２特別図柄保留表示器２１９と、普通図柄の変動中にゲート１２４を通過した未変動分の保留個数を表示する普通図柄保留表示器２２０と、が接続されている。

さらに、遊技制御部２００には、第１始動口１２１への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第１特別図柄表示器２２１と、第２始動口１２２への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第２特別図柄表示器２２２と、普通図柄の変動表示および普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器２２３と、パチンコ遊技機１００の状態を表示する状態表示器２２４と、が接続されている。

【００４７】

そして、第１始動口スイッチ２１１、第２始動口スイッチ２１２、ゲートスイッチ２１４、第１大入賞口スイッチ２１５、第２大入賞口スイッチ２０９、普通入賞口スイッチ２１７、磁気検出センサ２０７、および電波検出センサ２０８にて検出された検出信号が、遊技制御部２００に送られる。また、遊技制御部２００からの制御信号が、電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３および状態表示器２２４に送られる。それにより、遊技制御部２００は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

【００４８】

また、遊技制御基板の表面側には、遊技制御部２００のＲＡＭ２０３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ＲＡＭクリアスイッチ２２８、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２２９、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２３０、その他の電子部品等が実装されている。

【００４９】

情報表示器２３０は、左右方向に並べられた４つの７セグメント表示器（２３０ａ～２３０ｄ、後述の図５１参照）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２３０ａ及び２３０ｂ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２３０ｃ及び２３０ｄ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（図５０参照）。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。

【００５０】

さらに、遊技制御部２００には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板３５０が接続されている。そして、遊

技制御部２００は、払出制御部３３０から取得した、払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部２００の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板３５０を介してホストコンピュータに送信する。

【００５１】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部３３０は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３３１と、ＣＰＵ３３１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３３２と、ＣＰＵ３３１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３３３と、を備えている。

そして、払出制御部３３０は、遊技制御部２００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。

具体的には、払出制御部３３０は、遊技制御部２００から、遊技球が入賞した場所（第１始動口１２１等）に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部３３４を制御する。ここでの払出駆動部３３４は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。

【００５２】

また、払出制御部３３０には、払出駆動部３３４により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部３３５と、貯留部（不図示）での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部３３６と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿１５３が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部３３７と、が接続されている。そして、払出制御部３３０は、払出球検出部３３５、球有り検出部３３６および満タン検出部３３７にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。

さらに、払出制御部３３０には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板３４０が接続されている。そして、払出制御部３３０は、例えば払出駆動部３３４に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部３３５にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板３４０を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部２００に対しても、同様の情報を送信する。

【００５３】

〔演出制御部の構成・機能〕

演出制御部３００は、演出を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３０１と、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３０２と、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３０３と、日時を計測するリアルタイムクロック（ＲＴＣ）３０４と、を備えている。

演出制御部３００は、例えば遊技制御部２００から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果および変動パターンに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン１６１または演出キー１６２を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出ボタン１６１等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。

また、演出制御部３００は、遊技が所定期間中断された場合には、演出の一つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。

さらには、演出制御部３００は、遊技制御部２００より受信した時短無状態と時短状態の変更情報に基づいて演出内容を設定する。

また、演出制御部３００は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送る。

【００５４】

さらに、演出制御部３００には、画像および音響を用いた演出を制御する画像／音響制御部３１０と、各種のランプおよび可動役物１１５を用いた演出を制御するランプ制御部３２０と、が接続されている。

【００５５】
〔画像／音響制御部の構成・機能〕
　画像／音響制御部３１０は、図５に示すように、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３１１と、ＣＰＵ３１１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３１２と、ＣＰＵ３１１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３１３と、ＶＤＰ（Video Display Processor）３１４と、ＣＧＲＯＭ３１５と、ＳＮＤＲＯＭ３１６とを備えている。
【００５６】
　そして、画像／音響制御部３１０は、演出制御部３００から送られたコマンドに基づいて、画像表示部１１４に表示する画像およびスピーカ１５６から出力する音響を制御する。
　具体的には、ＣＧＲＯＭ３１５には、画像表示部１１４において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。また、ＳＮＤＲＯＭ３１６には、画像データと同期させて、または画像データとは独立してスピーカ１５６から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。
　ＣＰＵ３１１は、演出制御部３００から送られた保留数コマンドもしくは変動演出開始コマンドに基づいて、アニメーションパターンの解析や、描画に関するコマンドをまとめたディスプレイリストの作成、およびディスプレイリストのＶＤＰ３１４への送信などを行う。
【００５７】
　ＶＤＰ３１４は、ＣＰＵ３１１から受信したディスプレイリストに基づいて、ＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６にそれぞれ記憶された画像データや音響データを読み出す。さらには、ＶＤＰ３１４は、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ／アイテム表示等のための描画処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。そして、ＶＤＰ３１４は、描画処理された画像データにより画像表示部１１４での画面表示を制御する。また、ＶＤＰ３１４は、音声処理された音響データによりスピーカ１５６から出力される音響を制御する。
　なお、本実施の形態では、ＶＤＰ３１４が描画処理に併せて音声処理も行うよう構成しているが、これに限定されず、音声処理を専用で行うプロセッサを別途設けても構わない。
【００５８】
〔ランプ制御部の構成・機能〕
　ランプ制御部３２０は、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光、および可動役物１１５の動作を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ３２１と、ＣＰＵ３２１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ３２２と、ＣＰＵ３２１の作業用メモリ等として用いられるＲＡＭ３２３と、を備えている。
　そして、ランプ制御部３２０は、演出制御部３００から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、可動役物１１５の動作を制御する。
【００５９】
　具体的には、ランプ制御部３２０のＲＯＭ３２２には、演出制御部３００にて設定される演出内容に応じた盤ランプ１１６や枠ランプ１５７での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。ＣＰＵ３２１は、ＲＯＭ３２２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部３００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部３２０は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光を制御する。
　また、ランプ制御部３２０のＲＯＭ３２２には、演出制御部３００にて設定される演出内容に応じた可動役物１１５の動作パターンデータが記憶されている。ＣＰＵ３２１は、可動役物１１５に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。
【００６０】

なお、本実施の形態では、遊技制御部２００、演出制御部３００、画像／音響制御部３１０、ランプ制御部３２０、および払出制御部３３０各々は、遊技盤１１０の後面に配設されたメイン基板としての遊技制御基板２００Ｂ、サブ基板としての演出制御基板３００Ｂ、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板において個別に構成されている。

また、図５を参照して説明した構成例では、演出ボタン１６１および演出キー１６２は、演出制御部３００に接続され、演出制御部３００によって制御されるが、これに限定されない。演出ボタン１６１および演出キー１６２は、ランプ制御部３２０に接続され、このランプ制御部３２０によって制御されてもよい。

【００６１】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部２００の機能構成を説明する。

図６は、遊技制御部２００の機能構成を示すブロック図である。図６に示すように、遊技制御部２００は、各種抽選処理を実行する機能部として、乱数取得部２３１と、普通図柄判定部２３２と、特別図柄変動制御部２３３と、特別図柄判定部２３４と、普通図柄変動制御部２３６と、を備えている。

また、遊技制御部２００は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部２３５を備えている。

さらに、遊技制御部２００は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部２３７と、電動チューリップ動作制御部２３８と、賞球処理部２３９と、出力制御部２４０と、乱数制御部２４１と、を備えている。

【００６２】

乱数取得部２３１は、特別図柄抽選に用いられる乱数値と、普通図柄抽選に用いられる乱数値とを取得する。特別図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、第１始動口１２１や第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを条件として、乱数の種類ごとに、所定の範囲の数値の中から１つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、特別図柄判定部２３４による判定に用いられる。詳しくは後述するが、特別図柄抽選に用いられる乱数としては、大当たりか否かを示す大当たり乱数、大当たりの種類を示す図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数等が有る。

また、普通図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、ゲート１２４を遊技球が通過したことを条件として、所定の範囲の数値の中から１つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、普通図柄判定部２３２による判定に用いられる。なお、普通図柄抽選に用いられる乱数としては、当たりか否かを示す当たり乱数の他、当たりの種類を示す図柄乱数や変動パターン乱数等が設定される場合もある。

特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、第１特別図柄表示器２２１または第２特別図柄表示器２２２における特別図柄の変動を制御する。

【００６３】

特別図柄判定部２３４は、特別図柄の変動開始時に、後述する図２３に示すような乱数テーブルを用いて、特別図柄抽選の抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。すなわち、乱数取得部２３１は、検知手段である第１始動口スイッチ２１１または第２始動口スイッチ２１２により遊技球の通過が検知されたことを契機として特別図柄に関する乱数値を取得し、特別図柄判定部２３４は、取得した乱数値に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技等）を行うか否かを判定する。なお、前述した特別図柄の抽選（大当たり抽選）は、乱数取得部２３１および特別図柄判定部２３４における処理のことをいう。

【００６４】

変動パターン選択部２３５は、第１特別図柄表示器２２１や第２特別図柄表示器２２２にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。具体的には、変動パターン選択部２３５は、大当たり遊技を行うか否かの判定結果および特別図柄変動にともなう

装飾図柄変動演出においてリーチ演出を行うことが可能な変動パターン（例えば１５．０秒以上）とするか否かの判定結果等に基づいて、変動パターンを決定する。そして、変動パターン選択部２３５により選択された変動パターンに基づいて、特別図柄変動制御部２３３が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部２３５および特別図柄変動制御部２３３の動作の詳細については後述する。

ここで、「リーチ」とは、後述する装飾図柄において遊技者に大当たりを期待させるための演出である。

【００６５】

普通図柄判定部２３２は、普通図柄の変動開始時に、後述する図２３（ｅ）に示すような乱数テーブルを用いて、普通図柄の抽選結果が「当たりか否か」を判定する。すなわち、普通図柄判定部２３２は、乱数取得部２３１により取得された普通図柄抽選用の乱数値に基づいて、電動チューリップ１２３を開閉作動させる補助遊技を行うか否かを判定する。また、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合は、普通図柄判定部２３２は、判定結果が当たりであった場合の「当たりの種類」を判定する。なお、普通図柄抽選は、乱数取得部２３１および普通図柄判定部２３２により行われる処理である。

普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、普通図柄表示器２２３による普通図柄の変動を制御する。

電動チューリップ動作制御部２３８は、普通図柄判定部２３２により普通図柄抽選において「当たり」と判定された場合に、電動チューリップ１２３を規定時間および規定回数だけ開放し、第２始動口１２２に遊技球が入賞容易となる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ１２３のこのような開放状態を発生させない。電動チューリップ１２３の作動パターンについては後述するが、例えば０．１５秒の開放時間で１回開く作動パターン、および１．８０秒の開放時間で３回開放する作動パターンなどがある。

【００６６】

大入賞口動作制御部２３７は、特別図柄判定部２３４により特別図柄抽選において「大当たり」と判定された場合に、大当たり遊技として、当選した大当たりの種類に基づいて特定される作動パターンで第１大入賞口１２５の開放動作を制御する。また、大入賞口動作制御部２３７は、特別図柄判定部２３４により特別図柄抽選において「小当たり」と判定された場合に、小当たり遊技として、規定時間および規定回数だけ第２大入賞口１２６を開放する。

賞球処理部２３９は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

出力制御部２４０は、遊技制御部２００から演出制御部３００および払出制御部３３０へ制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部２４１は、乱数取得部２３１が所定のタイミングで取得する各種の乱数値を更新する。

【００６７】

〔遊技機の基本動作〕

次に、パチンコ遊技機１００の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機１００の遊技制御部２００は、電源が投入されると、起動時の基本処理として、各種装置の初期化や初期設定を行う。そして、基本処理を行った後、遊技制御部２００は、遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を繰り返し実行する。また、電源を遮断する際には、遊技制御部２００は、一連の電源遮断時処理を実行する。

【００６８】

図７は、遊技制御部２００による基本処理の動作を示すフローチャートである。

遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の電源が投入されると、まず、ＲＡＭ２０３（図４参照）へのアクセスを許可する（ステップ（以下、ステップを「Ｓ」と記載する）７０１）。そして、遊技制御部２００は、ＲＡＭ２０３をクリアするためのＲＡＭクリアスイッチがＯＮとなっているか否かを判断する（Ｓ７０２）。

ＲＡＭクリアスイッチがＯＦＦである場合（Ｓ７０２でＮｏ）、次に、遊技制御部２００は、電源遮断時の動作に関するバックアップフラグがＯＮとなっているか否かを判断する（Ｓ７０３）。

バックアップフラグがＯＮである場合（Ｓ７０３でＹｅｓ）、次に、遊技制御部２００は、電源遮断時に作成されたチェックサムが正常か否かを判断する（Ｓ７０４）。

チェックサムが正常である場合（Ｓ７０４でＹｅｓ）、次に、遊技制御部２００は、復帰処理を実行する（Ｓ７０５）。この復帰処理において、遊技制御部２００は、電源が遮断された状態からの復帰に伴う、演出制御部３００等のサブ制御手段の設定を行う。具体的には、遊技制御部２００は、電源が遮断される際におけるパチンコ遊技機１００の遊技状態（大当たり遊技中か否か、通常遊技状態と特別時短遊技状態と特定時短遊技状態とのいずれか）を反映させるように、サブ制御手段を設定するためのコマンドを演出制御部３００へ出力する。また、この復帰処理において、遊技制御部２００は、バックアップフラグをＯＦＦにする。

【００６９】

一方、ＲＡＭクリアスイッチがＯＮ（Ｓ７０２でＹｅｓ）、バックアップフラグがＯＦＦ（Ｓ７０３でＮｏ）、チェックサムが異常（Ｓ７０４でＮｏ）のいずれかに該当する場合、次に遊技制御部２００は、初期化処理として、ＲＡＭ２０３の記憶内容をクリアし（Ｓ７０６）、ＲＡＭ２０３の作業領域を設定する（Ｓ７０７）。そして、遊技制御部２００は、サブ制御手段を設定（初期化）するためのコマンドを演出制御部３００へ出力し、サブ基板（サブ制御手段）の設定を行う（Ｓ７０８）。サブ基板の設定には、各サブ基板に搭載されているＲＡＭ３０３、ＲＡＭ３１３、ＲＡＭ３２３をクリアすること等が含まれる。

【００７０】

復帰処理（Ｓ７０５参照）が終了した後、またはサブ基板の設定（Ｓ７０８参照）が終了した後、遊技制御部２００は、遊技制御に用いられる各種のカウンタおよびタイマーを設定する（Ｓ７０９）。そして、遊技制御部２００は、割り込み許可（Ｓ７１０）、割り込み禁止（Ｓ７１１）、図柄乱数制御処理（Ｓ７１２）、初期値乱数更新処理（Ｓ７１３）、電源遮断フラグがＯＮとなっているか否かの判断（Ｓ７１４）をループ処理として繰り返し実行する。

ここで、割り込み許可（Ｓ７１０）および割り込み禁止（Ｓ７１１）は、このループ処理（Ｓ７１０～Ｓ７１４）の実行中に割り込み処理の実行を可能とするために設けられている。本実施の形態では、この割り込み処理により、遊技制御における主制御処理が実行される。主制御処理の詳細については後述する。

図柄乱数制御処理（Ｓ７１２）において、遊技制御部２００は、特別図柄抽選で用いられる変動パターン乱数の更新を行う。

初期値乱数更新処理（Ｓ７１３）において、遊技制御部２００は、遊技制御において用いられる各種の乱数値の初期値を更新する。

電源遮断フラグの判断において、電源遮断フラグがＯＦＦである場合（Ｓ７１４でＮｏ）、パチンコ遊技機１００の電源は遮断されず、遊技制御部２００は、ループ処理（Ｓ７１０～Ｓ７１４）と共に割り込みによる主制御処理を繰り返し実行する。一方、電源遮断フラグがＯＮである場合（Ｓ７１４でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の電源を遮断するための処理（電源遮断時処理）を開始する。

【００７１】

図８は、遊技制御部２００による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

電源遮断時処理において、遊技制御部２００は、まず、各種の出力を行うための出力ポートの設定をクリアする（Ｓ８０１）。次に、遊技制御部２００は、チェックサムを作成し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ８０２）。次に、遊技制御部２００は、バックアップフラグをＯＮにし（Ｓ８０３）、ＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して（Ｓ８０４）、無限ループに移行する。

【００７２】

〔遊技機の主制御処理〕

次に、パチンコ遊技機１００の主制御処理を説明する。

遊技制御部２００は、主制御処理において、パチンコ遊技機１００における遊技を制御すると共に、サブ制御手段である演出制御部３００に対して演出の制御を指示し、払出制御部３３０に対して賞球の払い出しの制御を指示する。

【００７３】

図９は、遊技制御部２００の主制御処理を示すフローチャートである。

主制御処理は、遊技制御における一連の処理からなり、予め設定された一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに繰り返し実行される。本実施の形態において、遊技制御部２００は、予め設定された一定時間ごとに割り込みを発生させ、図７に示すループ処理の中で割り込みが許可（Ｓ７１０参照）されると、割り込み処理として主制御処理を実行する。図９に示すように、主制御処理では、乱数更新処理、スイッチ処理、図柄処理、電動役物処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（Ｓ９０１～Ｓ９０６）。

【００７４】

乱数更新処理（Ｓ９０１）では、遊技制御部２００は、乱数制御部２４１の機能（サブルーチン）を呼び出し、遊技制御部２００による遊技制御で用いられる各種の乱数の値を更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。

【００７５】

スイッチ処理（Ｓ９０２）としては、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、第２大入賞口スイッチ処理が行われる。

始動口スイッチ処理では、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１の機能（サブルーチン）を呼び出し、図４の第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。また、詳しくは後述するが、第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２において事前判定処理を行う場合は、特別図柄判定部２３４、変動パターン選択部２３５の各機能（サブルーチン）を呼び出し、事前判定のための処理を実行する。

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１の機能（サブルーチン）を呼び出し、図４のゲートスイッチ２１４の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。

第２大入賞口処理では、遊技制御部２００は、図４の第２大入賞口スイッチ２０９の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、大当たり遊技を行うための処理を実行する。

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

【００７６】

図柄処理（Ｓ９０３）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

特別図柄処理では、遊技制御部２００は、特別図柄変動制御部２３３、特別図柄判定部２３４、変動パターン選択部２３５の各機能（サブルーチン）を呼び出し、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

普通図柄処理では、遊技制御部２００は、普通図柄判定部２３２および普通図柄変動制御部２３６の機能（サブルーチン）を呼び出し、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

【００７７】

電動役物処理（Ｓ９０４）としては、第１大入賞口処理、第２大入賞口処理および電動チューリップ処理が行われる。

第１大入賞口処理では、遊技制御部２００は、大入賞口動作制御部２３７の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて特別電動役物である第１大入賞口１２５の開放動作を制御する。

第２大入賞口処理では、遊技制御部２００は、大入賞口動作制御部２３７の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて特別電動役物である第２大入賞口１２６の開放動作を制御する。

電動チューリップ処理では、遊技制御部２００は、電動チューリップ動作制御部２３８の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて普通電動役物である電動チューリップ１２３の開放動作を制御する。

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

【００７８】

賞球処理（Ｓ９０５）では、遊技制御部２００は、賞球処理部２３９の機能（サブルーチン）を呼び出し、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

【００７９】

出力処理（Ｓ９０６）では、遊技制御部２００は、出力制御部２４０の機能（サブルーチン）を呼び出し、演出制御用のコマンドを演出制御部３００へ出力し、払い出し制御用のコマンドを払出制御部３３０へ出力する。演出制御用コマンドは、Ｓ９０２からＳ９０４までの各処理において生成され、ＲＡＭ２０３に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。払い出し制御用コマンドは、Ｓ９０５の処理において生成され、ＲＡＭ２０３に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。ＲＡＭ２０３には、制御用コマンドの種類ごとに格納領域が設定されている。

【００８０】

出力制御部２４０は、ＲＡＭ２０３の各制御用コマンドの格納領域を順に調べ、個々の格納領域に制御用コマンドが格納されていれば（すなわち、Ｓ９０２～Ｓ９０５の処理で制御用コマンドが生成されていれば）、その制御用コマンドを読み出し、出力先（演出制御部３００または払出制御部３３０）へ出力する。

【００８１】

本実施の形態では、図９に示したように、一連の主制御処理の最後に出力処理を行う。すなわち、第１の処理手段としての上記各機能によるＳ９０２～Ｓ９０５の各処理において生成されたコマンドを、その各処理においてはＲＡＭ２０３の対応する格納領域に格納しておく。そして、これらの処理の後に、第２の処理手段としての出力制御部２４０が、ＲＡＭ２０３の格納領域に蓄積された、各処理で生成されたコマンドをまとめて出力する。言い換えれば、本実施の形態では、主制御処理を１サイクル実行すると、その１サイクルの実行において生成されたコマンドが、その１サイクルの実行における最後のコマンド生成が行われた後に、出力される。

【００８２】

〔遊技機の基本動作の変形例〕

なお、図７乃至図９を参照して説明した動作例では、基本処理におけるループ処理の部分で割り込みを許可し、割り込み処理として一連の処理からなる主制御処理を実行した。しかしながら、主制御処理は、一定時間ごとに繰り返し実行されるように構成されていれば良く、具体的な実現手段（実行手順）は、図７乃至図９に示した例には限定されない。例えば、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れておき、所定のタイミングで経過時間を計測し、一定時間（例えば４ミリ秒）ごとに主制御処理へ戻る構成としても良い。また、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れる一方で、図７乃至図９を参照して説明した動作と同様に、一定時間ごとに割り込みを発生させ、割り込みが発生したならば基本処理中に組み入れられた主制御処理へ戻る構成としても良い。

【００８３】

また、基本処理で生成されたコマンドを出力する場合は、原則として、コマンドを生成する度に、ＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、第２の処理手段である出力制御部２４０の機能を呼び出して出力する。基本処理は、遊技の進行に関わる主制御処理とは異なり、電源投入時にのみ行われる初期動作等の特別な処理である。また、基本処理は、電源投入時のパチンコ遊技機１００の状態等の条件に基づく分岐により処理手順が変動する場合があるため、出力処理に漏れが無いように、生成したコマンドを速やかに出力する処理である。なお、関連する複数の処理により連続的にコマンドが生成される場合等、具体的な処理の要請に応じて、複数のコマンドをＲＡＭ２０３のコマンド格納領域に格納し、

まとめて出力する処理手順を採っても良い。

【００８４】

〔遊技制御部による乱数更新処理〕

特別図柄抽選等の遊技制御における各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、カウンタによって計数され、所定の初期値から始まって、図９に示す主制御処理の乱数更新処理（Ｓ９０１）が行われるたびに１ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理（図１０）およびゲートスイッチ処理（図１１）で取得され、特別図柄処理（図１３）や普通図柄処理（図１８）で使用される。この乱数値のカウンタは無限ループカウンタであり、計数された乱数値が、設定されている乱数の最大値（例えば、後述する図２３（ａ）に示した大当たり乱数では２９９）に達した後は、再び初期値に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、更新間隔や初期値の情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、主制御処理から図７に示す基本処理に戻った後、Ｓ７１３の初期値乱数更新処理において、各乱数の初期値をランダムに変更する。

【００８５】

〔遊技制御部による始動口スイッチ処理〕

図１０は、図９のＳ９０２に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この始動口スイッチ処理は、第１始動口１２１における入賞に対する処理と、第２始動口１２２における入賞に対する処理とが順次行われる。図１０を参照すると、遊技制御部２００は、まず、第１始動口１２１に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ２１１がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ１００１）。第１始動口スイッチ２１１がＯＮとなったならば、次に遊技制御部２００は、第１始動口１２１の入賞における未変動分の保留数Ｕ１が上限値未満か否かを判断する（Ｓ１００２）。図１０に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｕ１が上限値に達している場合は（Ｓ１００２でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第１始動口１２１における入賞に対する処理を終了する。

【００８６】

一方、保留数Ｕ１が上限値未満である場合（Ｓ１００２でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による判定のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ１００３）。ここでは、第１始動口１２１の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、Ｓ９０１の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により、後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたははずれを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類を決定する図柄乱数値（大当たり図柄乱数値）、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数値、はずれのときに後述のリーチ演出を実行可能な変動パターン（変動時間）にするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

【００８７】

次に、遊技制御部２００は、事前判定処理を行う（Ｓ１００４）。事前判定処理とは、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが後述する特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球（保留球）について、特別図柄処理によって乱数が判定されるよりも前にその乱数の判定を行う（事前判定）処理である。

【００８８】

そして、本実施の形態の演出制御部３００は、事前判定処理によって判定された乱数の判定結果（事前判定結果）に基づいて、特別図柄処理によって乱数が判定され、その判定結果が報知されるよりも前に、その判定結果を示唆する予告演出を行うことができる。この予告演出は、例えば、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球（保留球）の発生に応じて、画像表示部１１４に表示される保留表示演出（後述）等を用いて行われる。この事前判定に

基づく予告演出により、予告演出に係る事前判定に対応する保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果が遊技者に示唆される。これによって、遊技者は、保留球に対して期待を抱きながら遊技を行うことができる。事前判定に基づく予告演出の詳細については後述する。

【００８９】

そして、遊技制御部２００は、保留数Ｕ１の値を１加算する（Ｓ１００５）。

この後、遊技制御部２００は、事前判定結果を演出制御部３００に通知するために、Ｓ１００４の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１００６）。

さらに、遊技制御部２００は、Ｓ１００５による保留数Ｕ１の増加を演出制御部３００に通知するための保留数増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１００７）、第１始動口１２１における入賞に対する処理を終了する。

【００９０】

次に、第２始動口１２２における入賞に対する処理が行われる。図１０を参照すると、次に遊技制御部２００は、第２始動口１２２に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ２１２がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ１００８）。第２始動口スイッチ２１２がＯＮとなったならば、次に、遊技制御部２００は、第２始動口１２２の入賞における未変動分の保留数Ｕ２が上限値未満か否かを判断する（Ｓ１００９）。図１０に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｕ２が上限値に達している場合は（Ｓ１００９でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第２始動口１２２における入賞に対する処理を終了する。

【００９１】

一方、保留数Ｕ２が上限値未満である場合（Ｓ１００９でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ１０１０）。ここでは、第２始動口１２２の入賞なので、上記のＳ１００３と同様に、特別図柄抽選のための乱数値（大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、小当たり図柄乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値など）が取得される。このとき取得される乱数値は、Ｓ９０１の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。

【００９２】

次に、遊技制御部２００は、事前判定処理を行う（Ｓ１０１１）。この事前判定処理の内容は、上記のＳ１００４と同様である。

そして、遊技制御部２００は、保留数Ｕ２の値を１加算する（Ｓ１０１２）。

この後、遊技制御部２００は、事前判定結果を演出制御部３００に通知するために、Ｓ１０１１の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１０１３）。

さらに、遊技制御部２００は、Ｓ１０１２による保留数Ｕ２の増加を演出制御部３００に通知するための保留数増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１０１４）、第２始動口１２２における入賞に対する処理を終了する。

【００９３】

〔遊技制御部によるゲートスイッチ処理〕

図１１は、ゲート１２４を遊技球が通過した場合のゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部２００は、まず、ゲート１２４を遊技球が通過してゲートスイッチ２１４がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ１１０１）。ゲートスイッチ２１４がＯＮとなったならば、次に遊技制御部２００は、未変動分の保留数Ｇが上限値未満か否かを判断する（Ｓ１１０２）。図１１に示す例では、上限値を４個としている。保留数Ｇが上限値に達している場合は（Ｓ１１０２でＮｏ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。

【００９４】

一方、保留数Ｇが上限値未満である場合（Ｓ１１０２でＹｅｓ）、遊技制御部２００の乱数取得部２３１は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、ＲＡＭ２０３に格納する（Ｓ１１０３）。ここでは、ゲート１２４の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値（当たり乱数値など）が取得される。

【００９５】

次に、遊技制御部２００は、保留数Ｇの値を１加算する（Ｓ１１０４）。

Ｓ１１０４で保留数Ｇの値が加算された後、遊技制御部２００は、Ｓ１１０４による保留数Ｇの増加を演出制御部３００に通知するための保留数Ｇ増加コマンドをＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１１０５）、ゲート１２４における入賞に対する処理を終了する。

【００９６】

〔遊技制御部による第２大入賞口スイッチ処理〕

図１２は、図９のＳ９０２に示したスイッチ処理のうちの第２大入賞口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この第２大入賞口スイッチ処理において、遊技制御部２００は、まず、第２大入賞口１２６を遊技球が通過して第２大入賞口スイッチ２０９がＯＮとなったか否かを判断する（Ｓ１２０１）。第２大入賞口スイッチ２０９がＯＮとなっていない場合には（Ｓ１２０１でＮＯ）、今回の第２大入賞口スイッチ処理を終了する。

【００９７】

一方、第２大入賞口スイッチ２０９がＯＮとなった場合には（Ｓ１２０１でＹＥＳ）、遊技制御部２００は、小当たり遊技中であるか否かを判断する（Ｓ１２０２）。小当たり遊技中である場合（Ｓ１２０２でＹＥＳ）、遊技制御部２００は、第２大入賞口通過コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１２０３）。第２大入賞口通過コマンドは、第２大入賞口１２６を遊技球が通過したことを示すコマンドである。Ｓ１２０３でセットされた第２大入賞口通過コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。一方、小当たり遊技中でない場合（Ｓ１２０２でＮＯ）、遊技制御部２００は、第２大入賞口通過エラーを演出制御基板３００に報知させる。第２大入賞口通過エラーは、遊技球が異常なタイミングで第２大入賞口１２６を通過することにより発生するエラーである。

【００９８】

なお、遊技領域１１１における右側の領域のうちの、第２大入賞口１２６とは異なる領域を特定領域とするとともに、この特定領域を遊技球が通過したことを検出する特定領域スイッチがパチンコ遊技機１００に設けられてもよい。そして、遊技制御部２００は、第２大入賞口スイッチ２０９がＯＮとなったか否かを判断する代わりに、特定領域スイッチがＯＮとなったか否かを判断し、小当たり遊技中にＯＮとなった場合には、小当たり遊技の終了後に後述する大当たり遊技が実行されるようにしてもよい。すなわち、小当たり遊技中において遊技球が通過したか否かを検出する領域は、第２大入賞口１２６に限定されない。

【００９９】

〔遊技制御部による特別図柄処理〕

図１３は、図９のＳ９０３に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この特別図柄処理において、遊技制御部２００の特別図柄変動制御部２３３は、まず、ＲＡＭ２０３においてセットされるフラグの設定（以下、フラグ設定）において大当たり遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１３０１）。ここで、大当たり遊技フラグは、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを識別するためにセットされるフラグである。

【０１００】

大当たり遊技フラグがＯＮである場合、既にパチンコ遊技機１００は大当たり中であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する（Ｓ１３０１でＹｅｓ）。一方、大当たり遊技フラグがＯＦＦである場合（Ｓ１３０１でＮｏ）、次に特別図柄変

動制御部２３３は、パチンコ遊技機１００の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する（Ｓ１３０２）。特別図柄変動中でない場合（Ｓ１３０２でＮｏ）、次に特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄の未変動分の保留数Ｕ１、Ｕ２（図１０参照）に関する処理を行う（Ｓ１３０３～Ｓ１３０６）。本実施の形態では、第１始動口１２１の入賞に係る保留数Ｕ１と第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２とを区別しているので、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【０１０１】

具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、まず第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２が１以上か判断する（Ｓ１３０３）。保留数Ｕ２が１以上である場合（Ｓ１３０３でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、保留数Ｕ２の値を１減算する（Ｓ１３０４）。一方、保留数Ｕ２＝０である場合は（Ｓ１３０３でＮｏ）、特別図柄変動制御部２３３は、次に第１始動口１２１の入賞に係る保留数Ｕ１が１以上か判断する（Ｓ１３０５）。保留数Ｕ１が１以上である場合（Ｓ１３０５でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、保留数Ｕ１の値を１減算する（Ｓ１３０６）。一方、保留数Ｕ１＝０である場合は（Ｓ１３０５でＮｏ）、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する（Ｓ１３１９）。

なお、本実施の形態では、第２始動口１２２の入賞に係る保留数Ｕ２に関する処理を優先させて行う。すなわち、保留数Ｕ２が１以上である場合は保留数Ｕ２に関する処理を行い、保留数Ｕ２＝０である場合に保留数Ｕ１に関する処理を行う（Ｓ１３０３～Ｓ１３０６参照）。これに対し、第１始動口１２１と第２始動口１２２のどちらの入賞かに関わらず、入賞した順に保留数Ｕ１、Ｕ２を減算していくような制御とすることも可能である。

【０１０２】

Ｓ１３０４またはＳ１３０６で保留数Ｕ１または保留数Ｕ２を減算した後、特別図柄変動制御部２３３は、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３０７）。Ｓ１３０７でセットされた遊技状態コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。さらに、特別図柄変動制御部２３３は、ＲＡＭ２０３のフラグ設定においてセットされた客待ちフラグをＯＦＦとする（Ｓ１３０８）。客待ちフラグは、パチンコ遊技機１００が客待ち状態であることを識別するためのフラグであり、客待ち設定処理（Ｓ１３１９、後述する図１７参照）においてセットされる。

【０１０３】

次に、特別図柄変動制御部２３３は、別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する（Ｓ１３０９、Ｓ１３１０）。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２に変動表示される特別図柄の変動用の設定情報（大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等）が決定される。なお、これらの情報は演出制御部３００に送られる変動開始コマンドに含まれる。

【０１０４】

この後、特別図柄変動制御部２３３は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定内容に基づき、図３に示す第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２により表示される特別図柄の変動を開始する（Ｓ１３１１）。そして、この設定内容を示す設定情報（大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等）を含んだ変動開始コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３１２）。Ｓ１３１２でセットされた変動開始コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

次に、特別図柄変動制御部２３３は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数を一つ加算する（Ｓ１３１３）。そして、加算した変動表示の回数を示す変動回数コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３１４）。Ｓ１３１４でセットされた変動回数コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１０５】
　Ｓ１３０２で特別図柄変動中と判断された場合（Ｓ１３０２でＹｅｓ）、またはＳ１３１４で変動回数コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部２３３は、変動時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１３１５）。すなわち、Ｓ１３１１で特別図柄の変動を開始してからの経過時間がＳ１３１０の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（Ｓ１３１５でＮｏ）、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。
【０１０６】
　一方、変動時間を経過した場合（Ｓ１３１５でＹｅｓ）、特別図柄変動制御部２３３は、まず、第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２における特別図柄の変動をＳ１３０９の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する（Ｓ１３１６）。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する（Ｓ１３１７）。停止中処理の内容については後述する。また、特別図柄変動制御部２３３は、後述する装飾図柄を停止させるための変動停止コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１３１８）。Ｓ１３１８でセットされた変動停止コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。
　なお、第１始動口１２１への入賞を契機とする特別図柄の変動中において、第２始動口１２２への入賞が発生した場合には、第１始動口１２１への入賞を契機とする特別図柄の変動中に、第２始動口１２２への入賞を契機とする特別図柄の変動が行われてもよい。また、例えば、第２始動口１２２への入賞を契機とする特別図柄の変動中において、第１始動口１２１への入賞が発生した場合には、第２始動口１２２の入賞を契機とする特別図柄の変動中に、第１始動口１２１の入賞を契機とする特別図柄の変動が行われてもよい。
【０１０７】
　また、図１３に示す例では、保留数Ｕ２または保留数Ｕ１の値を減算した後（Ｓ１３０４、Ｓ１３０６参照）、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行されているが（Ｓ１３０９、Ｓ１３１０参照）、これに限定されない。
　特別図柄処理では、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行された後に、保留数Ｕ２または保留数Ｕ１の値が減算される処理が実行されてもよい。この場合、変動パターン選択処理において、減算される前の保留数Ｕ２または保留数Ｕ１の値に基づいて、変動パターンが選択される。
【０１０８】
〔遊技制御部による大当たり判定処理〕
　図１４は、大当たり判定処理（図１３のＳ１３０９）の内容を示すフローチャートである。
　この大当たり判定処理において、遊技制御部２００の特別図柄判定部２３４は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数値の判定を行い（Ｓ１４０１）、大当たりまたは小当たりしたか否かを判断する（Ｓ１４０２、Ｓ１４０５）。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図１０のＳ１００３またはＳ１０１０で取得した大当たり乱数の値が、大当たりの当選値として設定された値または小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図２３（ａ）参照）。
【０１０９】
　Ｓ１４０１の乱数判定の結果が大当たりだった場合（Ｓ１４０２でＹｅｓ）、次に特別図柄判定部２３４は、大当たり図柄乱数値の判定を行う（Ｓ１４０３）。この判定の結果に応じて、大当たりの種類が決定される。何れの大当たりとなるかは、図１０のＳ１００３またはＳ１０１０で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図２３（ｂ）参照）。
　以上の判定の後、特別図柄判定部２３４は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄（大当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１４０４）。
【０１１０】
　Ｓ１４０１の乱数判定の結果が小当たりだった場合（Ｓ１４０２でＮｏ、Ｓ１４０５で

Ｙｅｓ）、次に特別図柄判定部２３４は、小当たり図柄乱数値の判定を行う（Ｓ１４０６）。この判定の結果に応じて、小当たりの種類が決定される。何れの小当たりとなるかは、図１０のＳ１００３またはＳ１０１０で取得した大当たり図柄乱数の値が、小当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図２３（ｃ）参照）。

以上の判定の後、特別図柄判定部２３４は、小当たり図柄乱数の判定により決定された小当たりの種類を表す図柄（小当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１４０７）。

【０１１１】

Ｓ１４０１の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合（Ｓ１４０２、Ｓ１４０５でＮｏ）、次に特別図柄判定部２３４は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１４０８）。

【０１１２】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図１５は、変動パターン選択処理（図１３のＳ１３１０）の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部２００の変動パターン選択部２３５は、まず、パチンコ遊技機１００の遊技状態（通常遊技状態、特別時短遊技状態および特定時短遊技状態のうちの何れの状態か）を参照する（Ｓ１５０１）。そして、大当たり判定処理（図１４）のＳ１４０２の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（Ｓ１５０２）。そして、大当たりだった場合（Ｓ１５０２でＹｅｓ）、変動パターン選択部２３５は、大当たり用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１５０３）。

【０１１３】

一方、大当たりしなかった場合（Ｓ１５０２でＮｏ）、次に変動パターン選択部２３５は、大当たり判定処理（図１４）のＳ１４０５の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で小当たりしたか否かを判断する（Ｓ１５０４）。そして、小当たりだった場合（Ｓ１５０４でＹＥＳ）、変動パターン選択部２３５は、小当たり用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読みだしてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１５０５）。

【０１１４】

一方、小当たりしなかった場合（Ｓ１５０４でＮＯ）、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数値の判定を行う（Ｓ１５０６）。リーチ演出を行うか否かは、図１０のＳ１００３またはＳ１０１０で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図２３（ｄ）参照）。

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（Ｓ１５０７でＹｅｓ）、変動パターン選択部２３５は、リーチ用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１５０８）。また、リーチ演出を行わない場合（Ｓ１５０７でＮｏ）、変動パターン選択部２３５は、はずれ用の変動パターンテーブルをＲＯＭ２０２から読み出してＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１５０９）。

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン（変動時間３秒、７秒、１３秒、１５秒、３０秒、６０秒、９０秒など）と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである。

【０１１５】

次に、変動パターン選択部２３５は、図１０のＳ１００３またはＳ１０１０で取得した変動パターン乱数値およびＳ１５０３、Ｓ１５０５、Ｓ１５０８、Ｓ１５０９でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数値の判定を行う（Ｓ１５１０）。すなわち、変動パターン選択部２３５は、ＲＡＭ２０３にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、パチンコ遊技機１００の遊技状態（時短状態か時短

無状態か）、特別図柄抽選の結果（大当たりしたか否か、小当たりしたか否か、大当たりおよび小当たりの何れもしていない場合はリーチ演出を行うか否か）等の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる。

【０１１６】

この後、変動パターン選択部２３５は、Ｓ１５１０で選択した変動パターンを設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１５１１）。Ｓ１５１１でセットされた変動パターンの設定情報は、図１３のＳ１３１２でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。本実施の形態で選択される変動パターンおよびその設定の詳細については後述する。

【０１１７】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図１６は、停止中処理（図１３のＳ１３１７）の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部２００は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において時短状態であることを示すフラグ（以下、時短フラグ）がＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１６０１）。時短フラグがＯＮである場合（Ｓ１６０１でＹｅｓ）、遊技制御部２００は、時短状態での抽選回数（変動回数）Ｊの値を１減算し（Ｓ１６０２）、抽選回数Ｊが０になったか否かを調べる（Ｓ１６０３）。そして、抽選回数Ｊ＝０であれば（Ｓ１６０３でＹｅｓ）、時短フラグをＯＦＦにする（Ｓ１６０４）。なお、時短フラグをＯＮにする操作と、抽選回数Ｊの初期値の設定は、後述の第１大入賞口処理（図１９）における遊技状態設定処理（図２１）で行われる。

また、抽選回数Ｊ＝０ではない場合（Ｓ１６０３でＮＯ）、遊技制御部２００は、時短状態での抽選回数Ｊの値を示す時短回数コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１６０５）。Ｓ１６０５でセットされた時短回数コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１１８】

時短フラグがＯＦＦであった場合（Ｓ１６０１でＮｏ）またはＳ１６０４で時短フラグをＯＦＦにした後、あるいはＳ１６０５で時短回数コマンドをセットした後、次に遊技制御部２００は、遊技状態コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１６０６）。Ｓ１６０６でセットされた遊技状態コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

次に遊技制御部２００は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（Ｓ１６０７）。ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理（図１４）の判定結果に基づいて判断することができる。例えば、後述する図２３（ｂ）の図表に示す図柄の何れかがセットされているならば、Ｓ１６０７でＹｅｓである。大当たり判定処理によりＲＡＭ２０３に、はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、Ｓ１６０７でＮｏである。

【０１１９】

大当たりだった場合（Ｓ１６０７でＹｅｓ）、次に遊技制御部２００は、大当たり遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１６０８）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が、大当たり遊技状態となる。

次に、遊技制御部２００は、抽選回数Ｊの値を初期化する（Ｓ１６０９）。また、遊技制御部２００は、Ｓ１６０１において時短フラグがＯＮであって、Ｓ１６０３において抽選回数Ｊが０でなかった場合に、時短フラグをＯＦＦにする（Ｓ１６１０）。

【０１２０】

Ｓ１６１０で抽選回数Ｊの値を初期化した後、遊技制御部２００は、大当たり遊技のオープニング動作を開始する（Ｓ１６１１）。

この後、遊技制御部２００は、演出制御部３００において大当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをＲＡＭ２０３にセットして（Ｓ１６１２）、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１２１】
　これに対し、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合（Ｓ１６０７でＮｏ）、次に遊技制御部２００は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する（Ｓ１６１３）。
　小当たりだった場合（Ｓ１６１３でＹＥＳ）、次に遊技制御部２００は、小当たり遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１６１４）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が、小当たり遊技状態となる。さらに、遊技制御部２００は、小当たり遊技のオープニング動作を開始する（Ｓ１６１５）。
　次に、遊技制御部２００は、演出制御部３００において小当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１６１６）。このオープニングコマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。
【０１２２】
　一方、小当たりでなかった場合は（Ｓ１６１３でＮｏ）、遊技制御部２００は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数（本実施形態では３００回）に到達したか否かを判断する（Ｓ１６１７）。特定回数に到達した場合（Ｓ１６１７でＹＥＳ）遊技制御部２００は、別ルーチンの遊技状態設定処理を実行する（Ｓ１６１８）。遊技状態設定処理の内容については後述する。
　また、変動表示の回数が特定回数に到達していない場合（Ｓ１６１７でＮＯ）、停止中処理を終了する。
【０１２３】
〔遊技制御部による客待ち設定処理〕
　図１７は、客待ち設定処理（図１３のＳ１３１９）の内容を示すフローチャートである。
　この客待ち設定処理において、遊技制御部２００は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において客待ちフラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１７０１）。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機１００が客待ち状態であることを識別するためにセットされるフラグである。
【０１２４】
　客待ちフラグがＯＮである場合、パチンコ遊技機１００は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する（Ｓ１７０１でＹｅｓ）。一方、客待ちフラグがＯＦＦである場合（Ｓ１７０１でＮｏ）、遊技制御部２００は、客待ちコマンドを生成してＲＡＭ２０３にセットし（Ｓ１７０２）、客待ちフラグをＯＮにする（Ｓ１７０３）。Ｓ１７０２でセットされた客待ちコマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。なお、客待ちフラグとは、特別図柄の変動が停止して、保留が無い状態でセットされるものである。
【０１２５】
〔遊技制御部による普通図柄処理〕
　図１８は、図９のＳ９０３に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。
　この普通図柄処理において、遊技制御部２００の普通図柄変動制御部２３６は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において補助遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１８０１）。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合にセットされるフラグである。補助遊技フラグが設定されている状態は、電動チューリップ１２３が後述の電動チューリップ処理（図２２）にしたがって開放され、第２始動口１２２に入賞し易い状態である（補助遊技状態）。
【０１２６】
　補助遊技フラグがＯＮである場合、既に補助遊技状態となっており、普通図柄が停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する（Ｓ１８０１でＹｅｓ）。一方、補助遊技フラグがＯＦＦである場合（Ｓ１８０１でＮｏ）、次に普

通図柄変動制御部２３６は、パチンコ遊技機１００の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する（Ｓ１８０２）。普通図柄変動中でない場合（Ｓ１８０２でＮｏ）、次に普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄の未変動分の保留数Ｇ（図１１参照）が１以上か判断する（Ｓ１８０３）。保留数Ｇ＝０である場合は（Ｓ１８０３でＮｏ）、普通図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

【０１２７】

これに対し、保留数Ｇが１以上である場合（Ｓ１８０３でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、保留数Ｇの値を１減算する（Ｓ１８０４）。そして、普通図柄判定部２３２が、今回の普通図柄抽選における当たり乱数の判定を行って、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（Ｓ１８０５）。当選したか否かは、図１１のＳ１１０３で取得した当たり乱数の値が、後述する図２３（ｅ）に示すテーブル等において当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。

【０１２８】

次に、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う（Ｓ１８０６）。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報としてＲＡＭ２０３にセットする。

【０１２９】

次に、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄の変動時間の設定を行う（Ｓ１８０７）。この変動時間は、図１６におけるＳ１６０４、Ｓ１６１０、後述の図２１におけるＳ２１０１等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、Ｓ１８０７による設定の際に時短フラグがＯＮである場合は、短時間（例えば１．５秒）に設定され、時短フラグがＯＦＦである場合は、長時間（例えば４．０秒）に設定される。この設定の後、普通図柄変動制御部２３６は、Ｓ１８０７の設定内容に基づき、図２（ａ）および図４に示す普通図柄表示器２２３における普通図柄の変動を開始する（Ｓ１８０８）。なお、普通図柄の変動パターンを抽選により決定することもできる。この場合、例えば、遊技球がゲート１２４を通過した際に、乱数取得部２３１が普通図柄の変動パターン乱数値を取得し、Ｓ１８０７において、普通図柄変動制御部２３６が普通図柄の変動パターン乱数値を判定することにより、変動時間が設定される。

【０１３０】

Ｓ１８０８で普通図柄の変動を開始した後、またはＳ１８０２で普通図柄変動中と判断された場合（Ｓ１８０２でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、変動時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１８０９）。すなわち、Ｓ１８０８で普通図柄の変動を開始してからの経過時間がＳ１８０７で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（Ｓ１８０９でＮｏ）、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。

【０１３１】

一方、変動時間が終了した場合（Ｓ１８０９でＹｅｓ）、普通図柄変動制御部２３６は、普通図柄表示器２２３における普通図柄の変動を停止する（Ｓ１８１０）。そして、普通図柄変動制御部２３６は、Ｓ１８０５の判定結果が当選であったか否かを判断する（Ｓ１８１１）。当選であったならば（Ｓ１８１１でＹｅｓ）、補助遊技フラグをＯＮにする（Ｓ１８１２）。一方、抽選にはずれたならば（Ｓ１８１１でＮｏ）、補助遊技フラグをＯＮにすること無く普通図柄処理を終了する。

【０１３２】

〔遊技制御部による第１大入賞口処理〕

図１９は、図９のＳ９０４に示した電動役物処理のうちの第１大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

この第１大入賞口処理において、遊技制御部２００の大入賞口動作制御部２３７は、ま

ず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において大当たり遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ１９０１）。大当たり遊技フラグがＯＦＦである場合、第１大入賞口１２５への入賞はないので、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９０１でＮｏ）。一方、大当たり遊技フラグがＯＮである場合（Ｓ１９０１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、パチンコ遊技機１００が停止中処理（図１６）で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する（Ｓ１９０２）。

【０１３３】

パチンコ遊技機１００がオープニング中である場合（Ｓ１９０２でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ１９０３）。オープニング時間を経過していないならば、第１大入賞口１２５でのオープニング動作が継続されるので、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９０３でＮｏ）。一方、オープニング時間を経過したならば（Ｓ１９０３でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５の作動設定を行い（Ｓ１９０４）、入賞個数Ｃを初期化（Ｃ＝０）し（Ｓ１９０５）、第１大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒの値を現在の値から１加算して（Ｓ１９０６）、第１大入賞口１２５を作動開始（開放）する（Ｓ１９０７）。

【０１３４】

Ｓ１９０４の作動設定では、第１大入賞口１２５の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数（作動ラウンド数）とが設定される。作動パターンおよびラウンド数は、特別図柄抽選における大当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、大当たり遊技においては、第１大入賞口１２５の作動を複数回（複数ラウンド）連続して行うことが規定されている。一例を挙げると、１５ラウンド（１５Ｒ）作動させ、１ラウンドでは２９．５秒の開放を１回行う。また、他の一例を挙げると、２ラウンド（２Ｒ）作動させ、１ラウンドでは０．９秒の開放を１回行う。さらに説明をすると、０．９秒開放して１．０秒閉鎖した後、０．９秒開放する。

【０１３５】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、Ｓ１９０４で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する（Ｓ１９０８）。第１大入賞口１２５での開放状態が開放時間を経過していない場合（Ｓ１９０８でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５への入賞個数Ｃが規定の個数（例えば９個）以上か否かを判断する（Ｓ１９０９）。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Ｃが規定個数未満である場合は、第１大入賞口１２５の作動状態（開放状態）が継続されるので、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９０９でＮｏ）。一方、開放時間を経過したか（Ｓ１９０８でＹｅｓ）、または入賞個数Ｃが規定個数に達した場合（Ｓ１９０９でＹｅｓ）、大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５を作動終了（閉口）する（Ｓ１９１０）。

【０１３６】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５の作動のラウンド数ＲがＳ１９０４で設定された最大値に達したか否かを判断する（Ｓ１９１１）。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９１１でＮｏ）。

【０１３７】

第１大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒが最大値に達したならば（Ｓ１９１１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、エンディング動作を開始する（Ｓ１９１２）。ここで、エンディング動作の内容は、大当たり遊技フラグの状態に対応するものとなる。

この後、大入賞口動作制御部２３７は、演出制御部３００において大当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ１９１３）。このエンディングコマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１３８】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５の作動のラウンド数Ｒを０に

リセットした後（Ｓ１９１４）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ１９１７）。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９１７でＮｏ）。一方、エンディング時間を経過したならば（Ｓ１９１７でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、遊技制御部２００による遊技状態設定処理を経た後（Ｓ１９１８）、大当たり遊技フラグをＯＦＦにして、第１大入賞口処理を終了する（Ｓ１９１９）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

【０１３９】

Ｓ１９０２で、パチンコ遊技機１００がオープニング中ではないと判断した場合（Ｓ１９０２でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、エンディング中か否かを判断する（Ｓ１９１５）。そして、エンディング中であるならば（Ｓ１９１５でＹｅｓ）、上記Ｓ１９１７以降の動作を実行する。

【０１４０】

一方、パチンコ遊技機１００がエンディング中でないならば（Ｓ１９１５でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、第１大入賞口１２５が作動（開放）中か否かを判断する（Ｓ１９１６）。そして、作動中でないならば（Ｓ１９１６でＮｏ）、上記Ｓ１９０５以降の動作を実行し、作動中であるならば（Ｓ１９１６でＹｅｓ）、上記Ｓ１９０８以降の動作を実行する。

【０１４１】

〔遊技制御部による第２大入賞口処理〕

図２０は、図９のＳ９０４に示した電動役物処理のうちの第２大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

この第２大入賞口処理において、遊技制御部２００の大入賞口動作制御部２３７は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において小当たり遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ２００１）。小当たり遊技フラグがＯＦＦである場合（Ｓ２００１でＮｏ）、第２大入賞口１２６への入賞はないので、第２大入賞口処理を終了する。一方、小当たり遊技フラグがＯＮである場合（Ｓ２００１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、パチンコ遊技機１００が停止中処理（図１６）で開始された小当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する（Ｓ２００２）。

【０１４２】

パチンコ遊技機１００がオープニング中である場合（Ｓ２００２でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間（オープニング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ２００３）。オープニング時間を経過していないならば、第２大入賞口１２６でのオープニング動作が継続されるので、第２大入賞口処理を終了する（Ｓ２００３でＮｏ）。一方、オープニング時間を経過したならば（Ｓ２００３でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、第２大入賞口１２６の作動設定を行い（Ｓ２００４）、入賞個数Ｃを初期化（Ｃ＝０）し（Ｓ２００５）、第２大入賞口１２６の作動のラウンド数Ｒの値を現在の値から１加算して（Ｓ２００６）、第２大入賞口１２６を作動開始（開放）する（Ｓ２００７）。

【０１４３】

Ｓ２００４の作動設定では、第２大入賞口１２６の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数（作動ラウンド数）とが設定される。作動パターンおよびラウンド数は、特別図柄抽選における小当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、小当たりの際には、第２大入賞口１２６の開放累積時間が１．８秒以内に設定されなければならないことが定められている。

【０１４４】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、Ｓ２００４で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する（Ｓ２００８）。第２大入賞口１２６での開放状態が開放時間を経過していない場合（Ｓ２００８でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は

、第２大入賞口１２６への入賞個数Ｃが規定の個数以上か否かを判断する（Ｓ２００９）。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Ｃが規定個数未満である場合は、第２大入賞口１２６の作動状態（開放状態）が継続されるので、第２大入賞口処理を終了する（Ｓ２００９でＮｏ）。一方、開放時間を経過したか（Ｓ２００８でＹｅｓ）、または入賞個数Ｃが規定個数に達した場合（Ｓ２００９でＹｅｓ）、大入賞口動作制御部２３７は、第２大入賞口１２６を作動終了（閉口）する（Ｓ２０１０）。

【０１４５】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、第２大入賞口１２６の作動のラウンド数ＲがＳ２００４で設定された最大値に達したか否かを判断する（Ｓ２０１１）。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、第２大入賞口処理を終了する（Ｓ２０１１でＮｏ）。

【０１４６】

第２大入賞口１２６の作動のラウンド数Ｒが最大値に達したならば（Ｓ２０１１でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、小当たり遊技中において遊技球が第２大入賞口１２６を通過したか否かを判断する（Ｓ２０１２）。この判断は、第２大入賞口スイッチ処理の判断に基づいて行われる（図１２のＳ１２０２）。

遊技球が第２大入賞口１２６を通過した場合（Ｓ２０１２でＹＥＳ）、遊技制御部２００は、大当たり遊技フラグをＯＮにする（Ｓ２０１３）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が、大当たり遊技状態となる。

次に、遊技制御部２００は、大当たり遊技のオープニング動作を開始する（Ｓ２０１４）。そして、演出制御部３００において大当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２０１５）。さらに、別ルーチンの第１大入賞口処理（図１９参照）を実行して第２大入賞口処理を終了する（Ｓ２０１６）。

【０１４７】

一方、遊技球が第２大入賞口１２６を通過していない場合（Ｓ２０１２でＮＯ）、大入賞口動作制御部２３７は、エンディング動作を開始する（Ｓ２０１７）。

この後、大入賞口動作制御部２３７は、演出制御部３００において小当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２０１８）。このエンディングコマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１４８】

次に、大入賞口動作制御部２３７は、第２大入賞口１２６の作動のラウンド数Ｒを０にリセットした後（Ｓ２０１９）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（Ｓ２０２０）。エンディング時間を経過していないならば（Ｓ２０２０でＮｏ）、エンディング動作が継続されるので、第２大入賞口処理を終了する。一方、エンディング時間を経過したならば（Ｓ２０２０でＹｅｓ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、遊技状態コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２０２１）。さらに、小当たり遊技フラグをＯＦＦにして、第２大入賞口処理を終了する（Ｓ２０２２）。

【０１４９】

Ｓ２００２で、パチンコ遊技機１００がオープニング中ではないと判断した場合（Ｓ２００２でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、エンディング中か否かを判断する（Ｓ２０２３）。そして、エンディング中であるならば（Ｓ２０２３でＹｅｓ）、上記Ｓ２０２０以降の動作を実行する。

【０１５０】

一方、パチンコ遊技機１００がエンディング中でないならば（Ｓ２０２３でＮｏ）、次に大入賞口動作制御部２３７は、第２大入賞口１２６が作動（開放）中か否かを判断する（Ｓ２０２４）。そして、作動中でないならば（Ｓ２０２４でＮｏ）、上記Ｓ２００５以降の動作を実行し、作動中であるならば（Ｓ２０２４でＹｅｓ）、上記Ｓ２００８以降の

動作を実行する。

【０１５１】

〔遊技状態設定処理〕

遊技制御部２００による遊技状態設定処理（Ｓ１６１８、Ｓ１９１８）の内容を図２１に示す。

まず、遊技制御部２００は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりおよび小当たりの何れかであったかを判断する（Ｓ２１０１、Ｓ２１０３）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図１４）でＲＡＭ２０３に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図１４）のＳ１４０２、Ｓ１４０３、Ｓ１４０５、Ｓ１４０６と概ね同様であるので、Ｓ１４０２、Ｓ１４０３、Ｓ１４０５、Ｓ１４０６の判断結果を用いても良い。

【０１５２】

大当たりである場合（Ｓ２１０１でＹＥＳ）、遊技制御部２００は、ＲＡＭ２０３に設定情報としてセットされた大当たり図柄の種類に基づき、抽選回数Ｊの初期値を設定する（Ｓ２１０２）。この初期値は、例えば、３０回である。この設定された抽選回数Ｊの抽選が行われると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態となる。

小当たりである場合（Ｓ２１０１でＮＯ、Ｓ２１０３でＹＥＳ）、遊技制御部２００は、ＲＡＭ２０３に設定情報としてセットされた小当たり図柄の種類に基づき、抽選回数Ｊの初期値を設定する（Ｓ２１０４）。この初期値は、例えば、３０回である。

【０１５３】

次に、遊技制御部２００は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数をリセットする（Ｓ２１０５）。また、遊技制御部２００は、変動表示の回数を示す変動回数コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２１０６）。この変動回数コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

次に、遊技制御部２００は、特別時短フラグをＯＮにする（Ｓ２１０７）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が特別時短遊技状態となる。

【０１５４】

一方、大当たりおよび小当たりの何れでもない場合（Ｓ２１０１でＮＯ、Ｓ２１０３でＮＯ）、遊技制御部２００は、抽選回数Ｊの初期値を設定する（Ｓ２１０８）。本実施形態では、抽選回数Ｊの初期値は、２９５回である。したがって、時短遊技状態において２９５回の抽選が行われると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態となる。

次に、遊技制御部２００は、特定時短フラグをＯＮにする（Ｓ２１０９）。これにより、ＲＡＭ２０３の遊技状態の設定が特定時短遊技状態となる。

【０１５５】

次に、遊技制御部２００は、遊技状態コマンドを生成し、ＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ２１１０）。この遊技状態コマンドは、図９のＳ９０６に示した出力処理で演出制御部３００へ送信される。

【０１５６】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図２２は、図９のＳ９０４に示した電動役物処理のうちの電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部２００の電動チューリップ動作制御部２３８は、まず、ＲＡＭ２０３のフラグ設定において補助遊技フラグがＯＮになっているか否かを調べる（Ｓ２２０１）。補助遊技フラグがＯＦＦである場合、電動チューリップ１２３は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ２２０１でＮｏ）。一方、補助遊技フラグがＯＮである場合（Ｓ２２０１でＹｅｓ）、次に電動チューリップ動作制御部２３８は、電動チューリップ１２３が作動中か否かを判断する（Ｓ２２０２）。

【０１５７】

電動チューリップ１２３が作動中でない場合（Ｓ２２０２でＮｏ）、電動チューリップ

動作制御部２３８は、電動チューリップ１２３の作動パターンの設定を行い（Ｓ２２０３）、設定した作動パターンで電動チューリップ１２３を作動させる（Ｓ２２０４）。ここで、作動パターンは、図１６におけるＳ１６０４、Ｓ１６１０、図２１におけるＳ２１０７、Ｓ２１０９等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、Ｓ２２０３による設定の際に時短フラグがＯＦＦである場合は、０．１５秒の開放時間で１回開放する作動パターンが設定され、時短フラグがＯＮである場合は、１．８０秒の開放時間で３回開放する作動パターンが設定される。このように、通常、時短フラグがＯＮであるとき（時短状態のとき）は、電動チューリップ１２３が長時間、複数回開放され、第２始動口１２２に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。なお、時短フラグがＯＮの場合またはＯＦＦの場合における電動チューリップ１２３の作動パターン（補助遊技の種類）を複数用意し、普通図柄処理（図１８参照）で判定される当たりの種類に応じて、作動パターンを設定するように構成しても良い。

【０１５８】

Ｓ２２０２で電動チューリップ１２３が作動中と判断された場合（Ｓ２２０２でＹｅｓ）、またはＳ２２０４で電動チューリップ１２３を作動させた後、電動チューリップ動作制御部２３８は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（Ｓ２２０５）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ１２３の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ２２０５でＮｏ）。一方、開放時間を経過したならば（Ｓ２２０５でＹｅｓ）、電動チューリップ動作制御部２３８は、補助遊技フラグをＯＦＦとして、電動チューリップ処理を終了する（Ｓ２２０６）。

【０１５９】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図１４）、変動パターン選択処理（図１５）、普通図柄処理（図１８）等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図２３は、本実施の形態において特別図柄抽選および普通図柄抽選で用いられる乱数（判定テーブル）の構成例を示す図である。

図２３（ａ）には特別図柄抽選で用いられる大当たり乱数の構成例、図２３（ｂ）には特別図柄抽選で用いられる大当たり図柄乱数の構成例、図２３（ｃ）には特別図柄抽選で用いられる小当たり図柄乱数の構成例、図２３（ｄ）には通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞を契機として行われる特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数の構成例、図２３（ｅ）には普通図柄抽選で用いられる当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【０１６０】

図２３（ａ）を参照すると、大当たり乱数の判定値として、大当たりと小当たりとが設定されている。乱数（大当たり乱数）の値の範囲は、何れも０～２９９の３００個である。また、特別図柄抽選が行われる契機となる第１始動口１２１と第２始動口１２２の各々について大当たりの当選値が設定されているのに対し、第２始動口１２２のみについて小当たりの当選値が設定されている。大当たりは、第１始動口１２１および第２始動口１２２ともに、当選値は３個設定され、当選確率は３／３００（＝１／１００）である。また、小当たりの当選値は１０個設定され、当選確率は１０／３００（＝１／３０）である。

ここで、特別図柄抽選の一例を説明すると、上記第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞を契機として取得した大当たり乱数値（Ｓ１００３、Ｓ１０１０参照）が、図２３（ａ）における大当たり抽選の当選値である「８」、「５８」、および「２０８」の何れかと一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、小当たりの特別図柄抽選についても同様である。

【０１６１】

図２３（ｂ）を参照すると、大当たり図柄には、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、大当たり図柄Ｃ、大当たり図柄Ｄ、大当たり図柄Ｅの５種類が用意されている。ここで、大当たり図柄Ａ、大当たり図柄Ｂ、および大当たり図柄Ｃは、第１始動口１２１への入賞を

契機として行われる特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを表す図柄であり、このうち大当たり図柄Ａは８ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Ｂは４ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Ｃは１５ラウンドの大当たりであることを示す。また、大当たり図柄Ｄおよび大当たり図柄Ｅは、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを表す図柄であり、このうち大当たり図柄Ｄは１５ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Ｅは、８ラウンドの大当たりであることを示す。乱数の値の範囲は０～９９の１００個である。

【０１６２】

大当たり図柄Ａでは、第１始動口１２１について、当選値として２０個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に大当たり図柄Ａでの当選となる確率は、２０／１００（＝２／１０）である。

大当たり図柄Ｂでは、第１始動口１２１について、当選値として７０個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に大当たり図柄Ｂでの当選となる確率は、７０／１００（＝７／１０）である。

大当たり図柄Ｃでは、第１始動口１２１について、当選値として１０個の値が割り当てられている。したがって、第１始動口１２１に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に大当たり図柄Ｃでの当選となる確率は、１０／１００（＝１／１０）である。

【０１６３】

大当たり図柄Ｄでは、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として５０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に大当たり図柄Ｄでの当選となる確率は、５０／１００（＝５／１０）である。

大当たり図柄Ｅでは、第２始動口１２２に入賞した場合の当選値として５０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に大当たり図柄Ｅでの当選となる確率は、５０／１００（＝５／１０）である。

【０１６４】

ここで、大当たり図柄Ａを例に説明をすると、上記第１始動口１２１への入賞を契機として取得した大当たり図柄乱数値（Ｓ１００３参照）が、図２３（ｂ）における大当たり図柄Ａの当選値である「０～１９」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、大当たり図柄Ｂなどの他の大当たり図柄の特別図柄抽選についても同様である。

【０１６５】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機１００は、遊技の有利度合いの段階である設定値を設定可能になっている。パチンコ遊技機１００では、設定値は、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」および「６」の例えば６段階のいずれかに設定可能である。

パチンコ遊技機１００では、設定値が「１」に設定された場合には、当選確率が最も低くなっている。例えば、設定値が「１」であるときには、当選確率は、１／１００になっている。

また、パチンコ遊技機１００では、設定値が「６」に設定された場合には、当選確率が最も高くなっている。例えば、設定値が「６」であるときには、当選確率は、１／９５になっている。

このように、パチンコ遊技機１００では、当選確率は、設定値「１」＜「２」＜「３」＜「４」＜「５」＜「６」の順に高くなるように設定されている。

【０１６６】

図２３（ｃ）を参照すると、小当たり図柄には、小当たり図柄Ａ、小当たり図柄Ｂ、小当たり図柄Ｃの３種類が用意されている。ここで、小当たり図柄Ａ、小当たり図柄Ｂ、および小当たり図柄Ｃは、何れも２ラウンドの小当たりであることを示す。乱数の値の範囲

は０～９９の１００個である。

【０１６７】

小当たり図柄Ａでは、第２始動口１２２について、当選値として２０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において小当たりに当選した場合に小当たり図柄Ａでの当選となる確率は、２０／１００（＝２／１０）である。

小当たり図柄Ｂでは、第２始動口１２２について、当選値として５０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において小当たりに当選した場合に小当たり図柄Ｂでの当選となる確率は、５０／１００（＝５／１０）である。

小当たり図柄Ｃでは、第２始動口１２２について、当選値として３０個の値が割り当てられている。したがって、第２始動口１２２に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において小当たりに当選した場合に小当たり図柄Ｃでの当選となる確率は、３０／１００（＝３／１０）である。

【０１６８】

次に、リーチ乱数の判定について説明する。なお、リーチ乱数は、後述するように保留数に応じて設定されている。ここでは、例として、第１始動口１２１の保留数が１個であるときの、リーチ乱数について説明をする。

図２３（ｄ）を参照すると、乱数の値の範囲は０～２４９の２５０個であり、リーチ演出を実行可能な変動パターン（変動時間）とする（例えば、１５．０秒以上）抽選結果（リーチ有）に２２個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない（例えば、１５．０秒未満）抽選結果（リーチ無）に２２８個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、２２／２５０（＝１１／１２５）の確率でリーチ演出が行われる。ここで、リーチ演出は、特別図柄変動時に画像表示部１１４において行われる演出である。以下、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない特別図柄変動時の演出をリーチ無し演出と呼び、これに対応してリーチ演出を実行可能な変動パターンとする特別図柄変動時の演出をリーチ有り演出と呼ぶ。

【０１６９】

ここで、リーチ有を例に説明をすると、第１始動口１２１への入賞を契機として取得したリーチ乱数値（Ｓ１００３参照）が、図２３（ｄ）におけるリーチ有の当選値である「０～２１」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、リーチ無の特別図柄抽選についても同様である。また、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数と、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数とでは、当選値の数が同じであってもよいし、異なってもよい。また、通常遊技状態における特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数と、特別時短遊技状態における特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数と、特定時短遊技状態における特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数とでは、それぞれ、当選値の数が同じであってもよいし、異なってもよい。

【０１７０】

多くの場合、特別図柄変動時には、第１特別図柄表示器２２１および第２特別図柄表示器２２２（以下、これらを区別しない場合は特別図柄表示器２２１、２２２と記載）の表示制御に連動させて、画像表示部１１４において装飾図柄を用いた演出が行われる。装飾図柄は、例えば、１～９の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が三列表示されて構成される。そして、特別図柄表示器２２１、２２２における特別図柄の変動表示が開始されると、画像表示部１１４に表示された装飾図柄がスクロールを開始する。また、特別図柄の変動表示の開始（装飾図柄のスクロール開始）から所定時間経過後、特別図柄が停止表示されると、装飾図柄も確定停止する。一般に、特別図柄抽選の判定結果が大当たりまたは小当たりである場合、装飾図柄の停止表示では、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が三つ揃って並ぶ。この特別図柄の変動表示に伴って行われる演出を変動演出と呼ぶ。

【０１７１】
　リーチ有り演出においては、変動演出として、装飾図柄に関して次のような動作が行われる。まず、縦（横）方向にスクロールする装飾図柄を確定停止するまでに、まず、いずれか２つの図柄（数列）が先に仮停止する。このとき、横（縦）または斜めにわたる一直線上に同一の数字が仮停止される。さらに説明をすると、装飾図柄が縦方向にスクロールしていれば、横方向の一列で同一の数字が仮停止される。
　次に、最後の一列がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が三つ揃うのではないかという期待感を遊技者に与える。そして、最後の一列が仮停止した後、３つの図柄が確定停止する。
　ここで、リーチ有り演出では、３つの図柄を確定停止させる前に、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が行われる場合がある。なお、ＳＰリーチ演出は、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。また、ＳＰＳＰリーチ演出は、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、ＳＰリーチ演出よりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。
　また、後述する図２４に示すように、本実施の形態では、変動時間がより長い（例えば９０秒や６０秒）場合に、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出を実行するように設定している。
　一方、リーチ無し演出においては、縦（横）方向にスクロールする装飾図柄が確定停止するまでに、リーチ有り演出のような遊技者に期待感を与える演出がなされることなく、横（縦）または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が確定停止される。
【０１７２】
　このように、リーチ乱数は、大当たり乱数の判定の結果がハズレであった場合に、画像表示部１１４においてリーチ演出を実行可能な変動パターンとするリーチ有り演出を行うか、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしないリーチ無し演出を行うかを決定する。また、リーチ乱数は、保留数に応じてリーチ有り演出の実行割合を変えるなどして、効率の良い遊技進行を可能にしつつ、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。
　付言すると、大当たりに当選した場合には、リーチ有り演出が行われ、最終的に横（縦）または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が確定停止する態様とすることができる。これに対して、小当たりに当選した場合やハズレの場合のリーチ有り演出は、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が確定停止する。
【０１７３】
　次に、普通図柄抽選に用いられる当たり乱数の判定について説明する。
　図２３（ｅ）を参照すると、乱数の値の範囲は０～９の１０個であり、時短フラグＯＦＦのときの当選値として１個の値が割り当てられ、時短フラグＯＮのときの当選値として９個の値が割り当てられている。したがって、時短無状態のときにゲート１２４を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、１／１０の確率で当選する。これに対し、時短状態のときにゲート１２４を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、９／１０の確率で当選する。
【０１７４】
　ここで、時短フラグＯＦＦを例に説明をすると、上記ゲート１２４、第１始動口１２１または第２始動口１２２の遊技球の通過を契機として取得した当たり乱数値（Ｓ１１０３参照）が、図２３（ｅ）における時短フラグＯＦＦの当選値である「０」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、時短フラグＯＮの普通図柄抽選についても同様である。
【０１７５】
　また、特に図示していないが、普通図柄抽選で当たりと判定された場合に行われる補助遊技の内容（電動チューリップ１２３の開放パターン）が異なる複数の当たりを設定する

ことができる。この場合、例えば、特別図柄抽選における大当たりの種類を特定する大当たり図柄乱数（図２３（ｂ）参照）と同様に、普通図柄抽選における当たりの種類を特定するための当たり図柄乱数が設定される。そして、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１により、ゲートスイッチ処理（図１１参照）で当たり乱数の乱数値と共に、当たり図柄乱数の乱数値を取得し、普通図柄判定部２３２により、取得された乱数値に基づいて当たりの種類を特定する。

なお、図２３の各乱数の構成例に示した乱数の範囲、当選値の割合、当選値の各値は例示に過ぎず、図示の値に限定されるものではない。

【０１７６】

〔変動パターンの設定例〕

次に、図１５に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例について説明する。

図２４は、図１５に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２４には、通常遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

【０１７７】

図２４に示すように、特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合（図１５のＳ１５０２でＹｅｓの場合）、大当たり図柄および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（Ｓ１００３参照）が、大当たり図柄ごとに割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、大当たり図柄が「大当たり図柄Ｃ」であり、変動パターン乱数が「５１」である場合、図２４における「大当たり図柄Ｃ」に割り振られた変動パターン乱数範囲「５０～６９」に一致するので、変動パターンとして「ＰＢ３」が選択される。なお、この「ＰＢ３」における特別図柄変動時間は、「９０．１８秒」である。

【０１７８】

また、特別図柄変動制御部２３３は、特別図柄抽選の判定結果がはずれの場合（図１５のＳ１５０２およびＳ１５０４で何れもＮｏの場合）、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１、リーチ乱数、および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部２３３は、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１が「１」である場合、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得されたリーチ乱数値（Ｓ１００３参照）が、図２３における「はずれ」の保留数「１」に割り振られたリーチ乱数範囲「０～２１」に割り振られるのか、リーチ乱数範囲「２２～２４９」に割り振られるのかを判定する。そして、この取得されたリーチ乱数がリーチ乱数範囲「０～２１」に含まれる場合、乱数取得部２３１によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（Ｓ１００３参照）が、リーチ乱数範囲「０～２１」に割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、変動パターン乱数が「５１」である場合、変動パターン乱数範囲「５０～８９」に一致するので、変動パターンとして「ＰＲ７」が選択される。

【０１７９】

図２５は、変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２５には、通常遊技状態における第２始動口への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図２５に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。より具体的には、「判定結果」が「大当たり」、「小当たり」、「はずれ」に対応付けられた変動パターンがそれぞれ設けられている。

図２５に示すテーブルでは、「大当たり図柄Ｄ」として「時間」が「７．００」である変動パターンが設けられている。また、「大当たり図柄Ｅ」として「時間」が「７．０１」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄Ａ」として「時間」が「

６．００」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄Ｂ」として「時間」が「６．０１」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄Ｃ」として「時間」が「６．０２」である変動パターンが設けられている。また、「はずれ」として「時間」が「０．５０」である変動パターンが設けられている。

【０１８０】

なお、このテーブルでは、「はずれ」に、リーチ乱数での当選値が割り当てられていない。そのため、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく抽選結果がはずれである特別図柄変動においては、リーチが行われない。

【０１８１】

図２６は、変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２６には、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図２６に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果、第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２、リーチ乱数、および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。

図２６に示すテーブルでは、「保留数」が「１」である「リーチ無」として「時間」が「２．５０」および「４．００」である変動パターンが設けられている。この「２．５０」および「４．００」の「時間」は、図２４に示すテーブルにおいて「保留数」が「１」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「８．００」よりも短い。また、図２６に示すテーブルでは、「保留数」が「２～３」である「リーチ無」として「時間」が「２．００」および「４．００」である変動パターンが設けられている。この「２．００」および「４．００」の「時間」は、図２４に示すテーブルにおいて「保留数」が「２～３」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「６．８０」よりも短い。また、図２６に示すテーブルでは、「保留数」が「４」である「リーチ無」として「時間」が「１．５０」および「４．００」である変動パターンが設けられている。この「１．５０」および「４．００」の「時間」は、図２４に示すテーブルにおいて「保留数」が「４」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「４．６０」よりも短い。

【０１８２】

図２７は、変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２７には、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図２７に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１、および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。なお、このテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に、リーチ乱数での当選値が割り当てられていない。そのため、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合、特別図柄変動においてリーチが行われない。

図２７に示すテーブルでは、「保留数」が「１～４」であり「時間」が「１４．００」である変動パターンが設けられている。この変動パターンの「時間」は、図２６に示すテーブルにおいて「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の何れの「時間」よりも長い。すなわち、特別時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が「はずれ」であり且つ「リーチ無」である場合、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間の方が短い。

【０１８３】

図２８は、変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２８には、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図２８に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果、第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２、および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。なお、このテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に、リーチ乱数での当選値が割

り当てられていない。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合、特別図柄変動においてリーチが行われない。

図２８に示すテーブルでは、「保留数」が「１」であり「時間」が「２．０１」である変動パターンが設けられている。この「２．０１」の「時間」は、図２６に示すテーブルにおいて「保留数」が「１」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「２．５０」および「４．００」よりも短い。また、図２８に示すテーブルでは、「保留数」が「２～３」であり「時間」が「１．０１」である変動パターンが設けられている。この「１．０１」の「時間」は、図２６に示すテーブルにおいて「保留数」が「２～３」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「２．００」および「４．００」よりも短い。また、図２８に示すテーブルでは、「保留数」が「４」であり「時間」が「１．００」である変動パターンが設けられている。この「１．００」の「時間」は、図２６に示すテーブルにおいて「保留数」が「４」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「１．５０」および「４．００」よりも短い。すなわち、特別図柄抽選の抽選結果が「はずれ」であり且つ「リーチ無」である場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間の方が短い。

【０１８４】

図２９は、変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図２９には、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図２９に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１、および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。なお、このテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に、リーチ乱数での当選値が割り当てられていない。そのため、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合、特別図柄変動においてリーチが行われない。

図２９に示すテーブルでは、「保留数」が「１～４」であり「時間」が「１４．０１」である変動パターンが設けられている。この変動パターンの「時間」は、図２４に示すテーブルにおいて「はずれ」であり且つ「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の何れの「時間」よりも長い。すなわち、特別図柄抽選の抽選結果が「はずれ」であり且つ「リーチ無」である場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間の方が長い。

【０１８５】

遊技制御部２００は、遊技球が第１始動口１２１および第２始動口１２２の何れに入賞したか、および、パチンコ遊技機１００の遊技状態に基づいて、特別図柄の変動パターンの選択に用いるテーブルを決定する。そして、上記のように、遊技球が第１始動口１２１、第２始動口１２２に入賞した際に取得した変動パターン乱数値（図１０のＳ１００３、Ｓ１０１０参照）、リーチ演出の有無や保留数等の条件等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。そして、決定された特別図柄の変動パターンの情報は、変動開始コマンドに含まれて、遊技制御部２００から演出制御部３００へ送られる。演出制御部３００では、後述するように、特別図柄変動時の演出として、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの情報に基づいて特定される変動時間に対応する（その変動時間で実行可能な）演出が選択されて実行される。

【０１８６】

〔事前判定に基づく予告演出を行うための遊技制御部のＲＡＭおよび演出制御部のＲＡＭの構成〕

続いて、事前判定に基づく予告演出を実行するための、本実施の形態における遊技制御

部２００のＲＡＭ２０３および演出制御部３００のＲＡＭ３０３の構成について説明する。

図３０は、本実施の形態に係る遊技制御部２００のＲＡＭ２０３（図４参照）の構成例を説明するブロック図である。図３０（ａ）は、記憶領域２０４の構成を示すブロック図であり、図３０（ｂ）は、図３０（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【０１８７】

図３０（ａ）に示すように、ＲＡＭ２０３は、大当たり乱数抽選により取得した大当たり乱数を記憶する特別図柄保留記憶領域としての記憶領域２０４を備えている。この記憶領域２０４は、第１始動口１２１の保留数と第２始動口１２２の保留数の最大値に対応する８つの記憶部を有している（各保留数の上限値が４の場合）。具体的に説明すると、記憶領域２０４は、第１記憶部２０４ａ、第２記憶部２０４ｂ、第３記憶部２０４ｃ、第４記憶部２０４ｄ、第５記憶部２０４ｅ、第６記憶部２０４ｆ、第７記憶部２０４ｇ、第８記憶部２０４ｈを有している。

【０１８８】

また、図３０（ｂ）に示すように、これらの記憶部２０４ａ～２０４ｈの各々は、入賞した始動口（第１始動口１２１または第２始動口１２２）の別を表す情報が記憶される領域と、取得された大当たり乱数が記憶される領域と、図柄乱数が記憶される領域と、リーチ乱数が記憶される領域と、変動パターン乱数が記憶される領域と、を有する。すなわち、記憶部２０４ａ～２０４ｈの各々には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数が記憶される。

【０１８９】

ここで、各乱数は、第１記憶部２０４ａから順に記憶していく。より具体的に説明すると、例えば、第１記憶部２０４ａ～第８記憶部２０４ｈの何れにも乱数が記憶されていないときには、取得した乱数が第１記憶部２０４ａに記憶されることになる。また、例えば、第１記憶部２０４ａ～第４記憶部２０４ｄに乱数がすでに記憶されているときには、取得した乱数が第５記憶部２０４ｅに記憶されることになる。

【０１９０】

図３１は、本実施の形態に係る演出制御部３００のＲＡＭ３０３（図４参照）の構成例を説明するブロック図である。図３１（ａ）は、保留記憶領域３０５、３０６の構成を示すブロック図であり、図３１（ｂ）は、図３１（ａ）に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

図３１（ａ）に示すように、ＲＡＭ３０３は、保留球が保留されている状況を記憶する保留状況記憶領域としての第１保留記憶領域３０５および第２保留記憶領域３０６を備えている。この第１保留記憶領域３０５および第２保留記憶領域３０６は、第１始動口１２１への入賞に対する保留および第２始動口１２２への入賞に対する保留にそれぞれ対応しており、各々４つの記憶部を有している。具体的には、第１保留記憶領域３０５は、第１記憶部３０５ａ、第２記憶部３０５ｂ、第３記憶部３０５ｃ、第４記憶部３０５ｄを有している。また、第２保留記憶領域３０６は、第１記憶部３０６ａ、第２記憶部３０６ｂ、第３記憶部３０６ｃ、第４記憶部３０６ｄを有している。

【０１９１】

また、図３１（ｂ）に示すように、これらの記憶部３０５ａ～３０５ｄ、３０６ａ～３０６ｄの各々は、保留フラグをＯＮ／ＯＦＦする保留フラグ記憶領域と、報知フラグをＯＮ／ＯＦＦする報知フラグ記憶領域と、を有している。保留フラグは、各記憶部３０５ａ～３０５ｄ、３０６ａ～３０６ｄごとに保留球の有無を識別するためのフラグである。すなわち、例えば第１始動口１２１への入賞による保留数が３である場合、第１～３記憶部３０５ａ、３０５ｂ、３０５ｃの３つの保留フラグ記憶領域において、保留フラグがＯＮとなる。報知フラグは、個々の保留球に関して事前判定結果に基づいて予告演出を行うか否かを設定するためのフラグである。本実施の形態のパチンコ遊技機１００では、演出制御部３００において、遊技状態や演出の状況に応じて事前判定結果に基づく予告演出を行うか否かを設定可能としている。そこで、予告演出を行う場合には報知フラグをＯＮとし

、予告演出を行わない場合には報知フラグをＯＦＦとする。例えば上記３つの保留球のうち３番目の保留球に対して予告演出を行う場合は、第３記憶部３０５ｃの報知フラグ記憶領域において、報知フラグがＯＮとなる。

【０１９２】

また、特に図示しないが、図３０（ａ）に示した構成とは別に、ＲＡＭ２０３は、事前判定情報が記憶される領域（以下、事前判定情報格納領域）を有する。事前判定情報とは、上記の各乱数に基づく事前判定処理（図１０のＳ１００４、Ｓ１０１１参照）によって得られた情報である。事前判定情報の内容は、特別図柄処理（図１３参照）における各種の判定結果として得られる情報と同様であり、具体的には、大当たりしたか否か（および小当たりしたか否か）、大当たりであった場合にはその大当たりの種類、変動パターン（変動時間）がリーチ演出を実行可能な長さであるか、変動パターンの内容といったことを示すための情報である。事前判定情報格納領域に格納された事前判定情報は、事前判定処理が行われた入賞球（保留球）に対応する保留に関する情報（以下、保留情報）と共に、あるいはこの保留情報とは別に独自のタイミングで、事前判定結果コマンドに含められて遊技制御部２００から演出制御部３００へ送られる。

【０１９３】

〔事前判定処理〕

次に、事前判定処理（図１０のＳ１００４、Ｓ１０１１参照）について詳細に説明する。

本実施の形態における事前判定処理では、遊技制御部２００では、図２４乃至図２９を参照しながら説明した乱数の構成例と同様の乱数テーブルを用いて以下のとおり事前判定を行う。

【０１９４】

図３２は、本実施の形態に係る事前判定処理（図１０のＳ１００４、Ｓ１０１１）の内容を示すフローチャートである。

図３２に示すように、遊技制御部２００は、まず、遊技状態を参照し（Ｓ３２０１）、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態に応じたテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（Ｓ３２０２）。

次に、遊技制御部２００は、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態に応じたテーブルを選択して、リーチ乱数の事前判定を行う（Ｓ３２０３）。さらに、現在の遊技状態に応じたテーブルを選択して、変動パターン乱数の事前判定を行う（Ｓ３２０４）。

なお、図示を省略するが、Ｓ３２０２、Ｓ３２０３およびＳ３２０４においては、第１始動口１２１および第２始動口１２２の何れの入賞に基づく事前判定処理であるかに応じて、専用のテーブルが選択される。

【０１９５】

次に、遊技制御部２００は、Ｓ３２０２、Ｓ３２０３、およびＳ３２０４における事前判定の結果に応じた事前判定パターンを選択する（Ｓ３２０５）。

この後、遊技制御部２００は、上述のとおり得られた大当たり乱数の事前判定の結果、大当たり図柄乱数の事前判定の結果、リーチ乱数の事前判定の結果、変動パターンの事前判定の結果、および事前判定パターンを、事前判定情報として事前判定情報格納領域に記憶する（Ｓ３２０６）。さらに、演出制御部３００に事前判定情報を送信するために、事前判定情報を含む事前判定結果コマンドをＲＡＭ２０３にセットする（Ｓ３２０７）。

【０１９６】

ここで、上述の事前判定は、第１始動口１２１、第２始動口１２２への遊技球の入賞に応じて取得された乱数値（図１０のＳ１００３、Ｓ１０１０参照）と、大当たり判定処理で用いられる判定テーブル（図２３参照）と同様の構成の判定テーブルとを用いて行った。すなわち、使用する判定テーブルを選択した後の判定自体は、大当たり判定処理における判定（図１４のＳ１４０１参照）と同様である。そこで、本実施の形態では、特別図柄処理（図１３参照）で用いた大当たり判定処理のサブルーチン（図１３のＳ１３０９および図１４参照）を呼び出し、上記の事前判定における乱数の判定を行う。

【０１９７】

このような構成としたことにより、本実施の形態では、事前判定処理における乱数の判定を行うために、大当たり判定処理とは別に乱数を判定する処理機能（サブルーチン）を用意する必要がない。そのため、制御命令の数を削減し、大当たり判定処理および事前判定処理に関するプログラムのサイズの増大を抑制することができる。また、上記のように、事前判定に用いる判定テーブルを大当たり判定で用いる判定テーブルと同様の構成とする場合には、大当たり判定で用いる判定テーブルを事前判定においても用いるようにしても良い。

【０１９８】

また、ここでは特別図柄抽選に関する事前判定（大当たりか否か）についてのみ説明したが、本実施の形態では、特別図柄の変動表示および停止表示を行う際の変動パターンについても、先読み（事前判定）を行う。特別図柄抽選における変動パターンの選択は、第１始動口１２１、第２始動口１２２への遊技球の入賞に応じて取得された変動パターン選択用の乱数値（図１０のＳ１００３、Ｓ１０１０参照）と変動パターンテーブル（図２４乃至図２９参照）とを用いて行われる（図１３のＳ１３１０および図１５参照）。したがって、変動パターンの先読みにおいても、入賞時に取得した変動パターン選択用の乱数値と、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いた変動パターンテーブルと同様の構成の先読みテーブルを用いて、選択される変動パターンを先読みすることができる。すなわち、パチンコ遊技機１００の遊技状態ごとに異なる先読みテーブルを用いることができる。また、第１始動口１２１および第２始動口１２２の何れに入賞したかによって異なる先読みテーブルを用いることができる。

【０１９９】

この場合、変動パターン選択処理で選択される変動パターンを先読みするために、特別図柄処理（図１３参照）で用いた変動パターン選択処理のサブルーチン（図１３のＳ１３１０および図１５参照）を呼び出して用いることができる。また、変動パターン選択の先読みに用いる先読みテーブルに関しても、特別図柄処理の変動パターン選択処理で用いられる変動パターンテーブルを用いて良い。このように構成すれば、変動パターン選択の先読みに関する制御命令の数を削減し、プログラムのサイズの増大を抑制することができる。

【０２００】

なお、事前判定処理と特別図柄変動時の大当たり判定処理とを、同様の判定テーブル群を用い同じサブルーチンにて行った場合、各処理の実行時が異なるために、事前判定結果と特別図柄変動時の大当たり判定処理による判定結果とが異なる場合があり得る。すなわち、事前判定処理の実行後、特別図柄変動開始時までにパチンコ遊技機１００の遊技状態（通常遊技状態、特別時短遊技状態、および特定時短遊技状態の何れかの状態）が変化した場合である。この場合、判定テーブルは遊技状態に応じて異なる種類のものが用いられるため、事前判定処理の実行時と大当たり判定処理の実行時とでは、判定に用いられる具体的な判定テーブルが異なることになる。そのため、第１始動口１２１、第２始動口１２２への入賞時に獲得した同一の乱数値を使用しても、事前判定結果と大当たり判定処理の判定結果と異なる場合がある。このような場合、演出制御部３００において、事前判定処理の実行後、特別図柄変動の開始時までに遊技状態が変化する場合は、事前判定結果に基づく演出を不実行とする（禁則）制御等を行っても構わない。

【０２０１】

なお、上記のように遊技制御部２００から演出制御部３００へ出力されるコマンドに従い、演出制御部３００は、例えば画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７などを制御する。例えば、扉開放エラー開始を示すコマンドを演出制御部３００が受信した際には、演出制御部３００は、「係員を呼んで下さい。」とのメッセージや、異常状態を示す画像などを画像表示部１１４に表示させる。また、演出制御部３００は、スピーカ１５６から、異常状態を示す警報などを出力させるとともに、楽曲や音声、効果音などを出力させることを制限する。また、演出制御部３００は、異常状態を示す態様として、例えば赤色で盤ランプ１１６や枠ランプ１５７を点灯させる。

【０２０２】

付言すると、ここでは、演出制御部３００が画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７の全てを用いてエラーが発生したことを報知することを説明したが、これらのうちの一部を用いる態様であってもよい。また、エラーの内容に応じて、報知する態様を切り替えてもよい。例えば、扉開放エラーが発生した場合には、上述のように画像表示部１１４、盤ランプ１１６、スピーカ１５６、枠ランプ１５７の全てを用いてもよい。また、払い出しエラーが発生した場合には、画像表示部１１４およびスピーカ１５６によりエラーが発生したことを報知する。このことにより、遊技店（パチンコホール）の店員などが、遊技機で発生したエラーの緊急度を容易に判別することが可能となる。

【０２０３】

〔事前判定パターンの設定例〕

次に、図３２に示した事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例について説明する。

図３３は、図３２に示した事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図３３には、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

【０２０４】

図３３に示すテーブルには、「判定結果」、「図柄」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」、「予定変動パターン」、および「事前判定パターン」が、それぞれ関連付けられて設けられている。

遊技制御部２００は、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定結果、リーチ乱数の事前判定結果、変動パターン乱数の事前判定結果に基づいて、予定変動パターンおよび事前判定パターンを決定する。

【０２０５】

図３４は、事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図３４には、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図３４に示すテーブルには、「判定結果」、「図柄」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」、「予定変動パターン」、および「事前判定パターン」が、それぞれ関連付けられて設けられている。

【０２０６】

図３５は、事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図３５には、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

図３５に示すテーブルには、「判定結果」、「図柄」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」、「予定変動パターン」、および「事前判定パターン」が、それぞれ関連付けられて設けられている。

【０２０７】

なお、本実施形態では、事前判定パターンとテーブルの設定例として、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例、および特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例が設けられていない。すなわち、本実施形態では、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合、および特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合には、事前判定処理において事前判定結果コマンドが生成されず、後述する事前判定演出が実行されない。ただし、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合、および特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合であっても、事前判定処理において事前判定結果コマンドが生成され、ＲＡＭ２０３にセットされてもよい。そしてこの結果、事前判定演出が実行されてもよい。

【０２０８】

また、図示の例では、一つの「予定変動パターン」に一つの「事前判定パターン」が関連付けられているが、これに限定されない。一つの「予定変動パターン」に複数の「事前判定パターン」が関連付けられてもよい。そして、この「予定変動パターン」が選択される場合に、複数の「事前判定パターン」のうちの何れかが抽選により選択されてもよい。

【０２０９】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部３００の動作を説明する。

図３６は、演出制御部３００の動作を示すフローチャートである。

演出制御部３００の動作は、図３６（ａ）に示すメイン処理と、図３６（ｂ）に示す割り込み処理とからなる。図３６（ａ）を参照すると、演出制御部３００は、まず起動時に初期設定を行い（Ｓ３６０１）、ＣＴＣ（Counter/Timer Circuit）の周期設定を行った後（Ｓ３６０２）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しながら（Ｓ３６０３）、割り込み処理を受け付ける。

【０２１０】

割り込み処理は、Ｓ３６０２で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図３６（ｂ）を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部３００は、遊技制御部２００からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う（Ｓ３６１１）。このコマンド受信処理において、演出内容（演出パターン）が選択される。また、演出制御部３００は、特定時短遊技状態に関する演出を実行するための特定時短関連演出処理を行う（Ｓ３６１２）。また、演出制御部３００は、遊技者による演出ボタン１６１等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う（Ｓ３６１３）。この後、演出制御部３００は、選択した演出パターンの情報を含むコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送信するコマンド送信処理を行う（Ｓ３６１４）。これにより、画像表示部１１４への画像表示や音響出力、可動役物１１５の動作、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光等による演出が行われる。

【０２１１】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図３７は、コマンド受信処理（図３６（ｂ）のＳ３６１１）の内容を示すフローチャートである。

このコマンド受信処理において、演出制御部３００は、まず、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ３７０１）。なお、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドは、遊技制御部２００において、図１０に示した始動口スイッチ処理においてセットされ（Ｓ１００６、Ｓ１００７、Ｓ１０１３、Ｓ１０１４）、図９に示した出力処理（Ｓ９０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

そして、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したと判断した場合（Ｓ３７０１でＹｅｓ）、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値を１加算する（Ｓ３７０２）。

さらに、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出選択処理を行う（Ｓ３７０３）。なお、事前判定演出選択処理の内容については後に説明する。

【０２１２】

受信したコマンドが事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドでない場合（Ｓ３７０１でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する（Ｓ３７０４）。この変動開始コマンドは、遊技制御部２００において、図１３に示した特別図柄処理においてセットされ（Ｓ１３１２）、図９に示した出力処理（Ｓ９０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合（Ｓ３７０４でＹｅｓ）、演出制御部３００は、演出選択処理を実行する（Ｓ３７０５）。また、変動開始コマンドを受信した際は、演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得される。この乱数値

は、図３６（ａ）に示すメイン処理のＳ３６０３で定期的に更新される乱数値である。演出選択処理の詳細については後述する。

【０２１３】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンドおよび変動開始コマンドでない場合（Ｓ３７０１およびＳ３７０４でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが変動停止コマンドか否かを判断する（Ｓ３７０６）。この変動停止コマンドは、遊技制御部２００において、図１３に示した特別図柄処理においてセットされ（Ｓ１３１８）、図９に示した出力処理（Ｓ９０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合（Ｓ３７０７でＹｅｓ）、演出制御部３００は、変動演出終了中処理を実行する（Ｓ３７０７）。なお、変動演出終了中処理においては、演出制御部３００は、受信した変動停止コマンドを解析し、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドをＲＡＭ３０３にセットする。

【０２１４】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合（Ｓ３７０１、Ｓ３７０４およびＳ３７０６でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが大当たり遊技のオープニング動作を開始するためのオープニングコマンドか否かを判断する（Ｓ３７０８）。このオープニングコマンドは、図１６に示した停止中処理（Ｓ１６１８）または図２０に示した第２大入賞口処理（Ｓ２０１５）においてセットされ（Ｓ１６１８）、図９に示した出力処理（Ｓ９０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合（Ｓ３７０８でＹｅｓ）、演出制御部３００は、大当たり演出選択処理を実行する（Ｓ３７０９）。大当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【０２１５】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（Ｓ３７０１、Ｓ３７０４、Ｓ３７０６およびＳ３７０８でＮｏ）、演出制御部３００は、受信したコマンドが大当たり遊技のエンディング動作を開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（Ｓ３７１０）。このエンディングコマンドは、図１９に示した第１大入賞口処理においてセットされ（Ｓ１９１３）、図９に示した出力処理（Ｓ９０６）で演出制御部３００へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合（Ｓ３７１０でＹｅｓ）、演出制御部３００は、エンディング演出選択処理を実行する（Ｓ３７１１）。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【０２１６】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合（Ｓ３７０１、Ｓ３７０４、Ｓ３７０６、Ｓ３７０８およびＳ３７１０でＮｏ）、次に演出制御部３００は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する（Ｓ３７１２）。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

【０２１７】

図３８は、図３７の事前判定演出選択処理（Ｓ３７０３）および演出選択処理（Ｓ３７０５）の内容を示すフローチャートである。

事前判定演出選択処理において、演出制御部３００は、まず、遊技制御部２００から受信した事前判定結果コマンドを解析する（Ｓ３８０１）。さらに、演出制御部３００は、遊技制御部２００から受信した保留数増加コマンドを解析する（Ｓ３８０２）。そして、演出制御部３００は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出で用いられる演出パターン（事前判定演出パターン）を選択する（Ｓ３８０３）。

【０２１８】

ここで、事前判定演出パターンとしては、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に、その特別図柄処理による乱数の判定結果を予告するような各種の演出パターンを設けることができる。例えば、保留表示演出や、連続予告演出等の演出を事前判定演出パターンとして設けることができる。本実施の形態では、保留球が発生した際、保留球数を表す表示を、表示器１３０の第１特別図柄保留表示器２１８および第２特別図柄保留表示器２１９に表示する（図３参照）と共に、画像表示部１１４に保留の発生や保留数を示唆する保留表示を行う（保留表示演出）。そこで、この保留表示演出において、保留表示の表示態様等に事前判定結果を反映させることにより、その保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果を遊技者に示唆する事前判定演出とすることができる。

【０２１９】

なお、ここでは保留表示演出を事前判定演出として用いる場合について説明したが、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に行われる各種の演出内容に反映させることで、多様な予告演出を行うことが可能になる。例えば、画像表示部１１４に表示される演出画像を用いた演出、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光による演出、可動役物の動作による演出、楽曲や効果音等の音響出力による演出等を事前判定演出パターンとして設定することができる。

【０２２０】

また、事前判定演出は、事前判定が行われた入賞球（保留球）に対する図柄変動よりも先に行われる他の入賞球に対する図柄変動に伴って実行されてもよい。本実施の形態では、保留球は、一つの始動口（第１始動口１２１または第２始動口１２２）につき４個を上限としている（図１０参照）。また、第２始動口１２２の保留球の消化を優先するものとする。この場合、例えば、第２始動口１２２のある保留球について事前判定を行ったならば、その保留球についての図柄変動が行われる前に、現在変動中の変動（当該変動と呼ぶ）を含め、最大で４個の入賞球についての図柄変動が行われることとなる。事前判定が行われた保留球に係る予告演出において、その保留球についての図柄変動が行われる前に複数回の図柄変動が行われる場合、その複数回の図柄変動にまたがる予告演出（連続予告演出）を行っても良い。

【０２２１】

そして、演出制御部３００は、加算後の保留数の値と、事前判定演出選択処理において選択された事前判定演出パターンの情報とが含まれる保留数コマンドをＲＡＭ３０３にセットする（Ｓ３８０４）。なお、保留数コマンドには、画像／音響制御部３１０のＣＰＵ３１１に対して選択された事前判定演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。ＣＰＵ３１１は保留数コマンドを受信することで、選択された事前判定演出パターンに対応する画像や音響をＶＤＰ３１４に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。ＶＤＰ３１４は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された事前判定演出パターンを表すための画像データや音響データをＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６から読み出して、事前判定演出を画像表示部１１４やスピーカ１５６を用いて表現する。

【０２２２】

演出選択処理において、演出制御部３００は、まず、受信した変動開始コマンドを解析する（Ｓ３８１１）。また、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値を１減算する（Ｓ３８１２）。そして、演出制御部３００は、変動開始コマンドの解析結果から得られる各種の設定情報（大当たりの種類、大当たり遊技後の遊技状態、変動パターン等の情報）などに基づき、画像表示部１１４に表示する画像による図柄変動の変動演出パターンを選択する（Ｓ３８１３）。なお、変動演出パターンが選択された後に、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値が１減算されてもよい。すなわち、ＲＡＭ３０３に保持されている保留数の値が１減算される前の状態において、変動演出パターンが選択されてもよい。

【０２２３】

最後に、演出制御部３００は、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマン

ドをＲＡＭ３０３にセットする（Ｓ３８１４）。なお、変動演出開始コマンドには、ＣＰＵ３１１に対して選択された変動演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。ＣＰＵ３１１は変動演出開始コマンドを受信することで、選択された変動演出パターンに対応する画像や音響をＶＤＰ３１４に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。ＶＤＰ３１４は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された変動演出パターンを表すための画像データや音響データをＣＧＲＯＭ３１５やＳＮＤＲＯＭ３１６から読み出して、変動演出を画像表示部１１４やスピーカ１５６を用いて表現する。

【０２２４】

詳述しないが、Ｓ３８１３における図柄変動の変動演出パターンの選択処理では、変動パターンに基づいて変動演出パターンが決定される。ここで決定された変動演出パターンに基づいて、装飾図柄の変動表示、背景演出および予告演出等が決定される。なお、装飾図柄の変動表示とは、第１特別図柄表示器２２１または第２特別図柄表示器２２２で行われる特別図柄の変動表示に伴い、画像表示部１１４にて行われる演出表示である。この装飾図柄の変動表示において、リーチ演出等が実行される。なお、本実施の形態とは異なり、変動パターンに対して複数の変動演出パターンが設定されている場合には、演出乱数（図３６（ａ）のＳ３６０３において更新されている乱数の一つであり、変動開始コマンド受信時に演出乱数値を取得）を用いて、抽選により変動演出パターンを選択してもよい。

【０２２５】

図３９は、図３７の大当たり演出選択処理（Ｓ３７０９）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり演出選択処理において、演出制御部３００は、まず受信したオープニングコマンド（大当たり図柄の種別についての情報を含む）を解析し（Ｓ３９０１）、演出のパターン（大当たり演出パターン）を選択する（Ｓ３９０２）。そして、演出制御部３００は、選択した大当たり演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをＲＯＭ３０２から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示する大当たり演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットして、大当たり演出選択処理を終了する（Ｓ３９０３）。これにより、大当たり中の演出が決定される。なお、大当たり演出パターンの選択（Ｓ３９０２）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【０２２６】

図４０は、図３７のエンディング演出選択処理（Ｓ３７１１）の内容を示すフローチャートである。

このエンディング演出選択処理において、演出制御部３００は、まず受信したエンディングコマンド（大当たり図柄の種別についての情報を含む）を解析し（Ｓ４００１）、演出のパターン（エンディング演出パターン）を選択する（Ｓ４００２）。そして、演出制御部３００は、選択したエンディング演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをＲＯＭ３０２から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示するエンディング演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットして、エンディング演出選択処理を終了する（Ｓ４００３）。なお、エンディング演出パターンの選択（Ｓ４００２）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【０２２７】

図４１は、図３７の客待ちコマンド受信処理（Ｓ３７１２）の内容を示すフローチャートである。

演出制御部３００は、客待ち状態に移行するための客待ちコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ４１０１）。客待ちコマンドを受信した場合（Ｓ４１０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、経過時間の計測を開始し（Ｓ４１０２）、ＲＡＭ３０３において計測フラグをＯＮにする（Ｓ４１０３）。一方、受信したコマンドが客待ちコマンドでなかった場合（Ｓ４１０１でＮｏ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグがＯＮになっているか否かを判断する（Ｓ４１０４）。計測フラグがＯＦＦであれば

（Ｓ４１０４でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【０２２８】

計測フラグがＯＮである場合（Ｓ４１０４でＹｅｓまたはＳ４１０３でＯＮにした後）、次に演出制御部３００は、計測時間があらかじめ定められたタイムアップ時間（例えば、１０秒）に達したか否かを判断する（Ｓ４１０５）。タイムアップしていない場合（Ｓ４１０５でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。一方、タイムアップした場合（Ｓ４１０５でＹｅｓ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグをＯＦＦにする（Ｓ４１０６）。

【０２２９】

次に、演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態が特定時短遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ４１０７）。特定時短遊技状態である場合（Ｓ４１０７でＹＥＳ）、演出制御部３００は、特別時短遊技状態における初回の変動演出の開始前であるか否かを判断する（Ｓ４１０８）。

初回の変動演出の開始前ではない場合（Ｓ４１０８でＮＯ）、演出制御部３００は、第１客待ち演出を行うための客待ち演出コマンドをＲＡＭ３０３にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（Ｓ４１０９）。

また、特定時短遊技状態ではない場合（Ｓ４１０７でＮＯ）または特定時短遊技状態における初回の変動演出の開始前である場合（Ｓ４１０８でＹＥＳ）、演出制御部３００は、第２客待ち演出（デモ演出）を行うための客待ち演出コマンドをＲＡＭ３０３にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（Ｓ４１１０）。第２客待ち演出は、第１客待ち演出とは異なる態様の演出である。

【０２３０】

以上のようにしてコマンド受信処理が完了すると、ＲＡＭ３０３には、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、大当たり演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、客待ち演出コマンドの何れかがセットされている。

【０２３１】

図４２は、図３６（ｂ）の特定時短関連演出処理（Ｓ３６１２）の内容を示すフローチャートである。

演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ４２０１）。通常遊技状態である場合（Ｓ４２０１でＹＥＳ）、演出制御部３００は、特定時短遊技状態から通常遊技状態に制御されたか否かを判断する（Ｓ４２０２）。特定時短遊技状態から通常遊技状態に制御された場合（Ｓ４２０２でＹＥＳ）、特定時短関連演出処理を終了する。また、特定時短遊技状態から通常遊技状態に制御されてはいない場合（Ｓ４２０２でＮＯ）、演出制御部３００は、変動演出の実行中であるか否かを判断する（Ｓ４２０３）。変動演出中ではない場合（Ｓ４２０３でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。

【０２３２】

一方、変動演出中である場合（Ｓ４２０３でＹＥＳ）、演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態からの直近の復帰の際に、ＲＡＭクリアが実行されたか否か判断する（Ｓ４２０４）。ＲＡＭクリアが実行されていない場合（Ｓ４２０４でＮＯ）、演出制御部３００は、直近の復帰後における装飾図柄の変動回数が第１回数以上であるか否かを判断する（Ｓ４２０５）。本実施形態では、第１回数は、５０回である。ただし、第１回数は、何れの値であってもよい。変動回数が第１回数未満である場合（Ｓ４２０５でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。なお、演出制御部３００は、変動回数が第１回数以上であると判断する条件を、第１回数目の変動が終了したこととしてもよいし、第１回数目の変動が開始されたこととしてもよい。

変動回数が第１回数以上である場合（Ｓ４２０５でＹＥＳ）、演出制御部３００は、復帰後における装飾図柄の変動回数が第２回数以上であるか否かを判断する（Ｓ４２０６）。第２回数は、第１回数よりも多い変動回数である。本実施形態では、第２回数は、例えば、１０１回である。ただし、第２回数は、第１回数よりも多い変動回数であれば、何れ

の値であってもよい。なお、演出制御部３００は、変動回数が第２回数以上であると判断する条件を、第２回数目の変動が終了したこととしてもよいし、第２回数目の変動が開始されたこととしてもよい。

変動回数が第２回数未満である場合（Ｓ４２０６でＮＯ）、演出制御部３００は、復帰後における装飾図柄の変動回数が第３回数であるか否かを判断する（Ｓ４２０７）。本実施形態では、第３回数は、１００回である。なお、演出制御部３００は、変動回数が第３回数であると判断するための条件を、第３回数目の変動が終了したこととしてもよいし、第３回数目の変動が開始されたこととしてもよい。

【０２３３】

変動回数が第３回数ではない場合（Ｓ４２０７でＮＯ）、演出制御部３００は、クリア否定演出を実行するか否かを、抽選（例えば１／２の割合）により決定する（Ｓ４２０８）。クリア否定演出は、ＲＡＭクリアが実行されていないことを示す演出である。クリア否定演出を実行しないと決定された場合（Ｓ４２０８でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。

クリア否定演出を実行すると決定された場合（Ｓ４２０８でＹＥＳ）、演出制御部３００は、クリア否定演出および残回数報知演出を実行する（Ｓ４２０９）。残回数報知演出は、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数を報知する演出である。

【０２３４】

また、変動回数が第３回数である場合（Ｓ４２０７でＹＥＳ）、演出制御部３００は、クリア否定演出を実行済であるか否かを判断する（Ｓ４２１０）。クリア否定演出を実行済でない場合（Ｓ４２１０でＮＯ）、演出制御部３００は、クリア否定演出および残回数報知演出を実行する（Ｓ４２１１）。

【０２３５】

一方、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態からの直近の復帰の際に、ＲＡＭクリアが実行されている場合（Ｓ４２０４でＹＥＳ）、演出制御部３００は、変動回数の直近のリセットが、大当たりに基づくリセットである（図２１のＳ２１０５）であるか否かを判断する（Ｓ４２１２）。大当たりに基づくリセットではない場合（Ｓ４２１２でＮＯ）、演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態からの直近の復帰後の変動回数が第４回数以上であるか否かを判断する（Ｓ４２１３）。第４回数は、第１回数よりも多い変動回数である。本実施形態では、第４回数は、１００回である。ただし、第４回数は、第１回数よりも多い変動回数であれば、何れの値であってもよい。変動回数が第４回数未満である場合（Ｓ４２１３でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。なお、演出制御部３００は、変動回数が第４回数以上であると判断する条件を、第４回数目の変動が終了したこととしてもよいし、第４回数目の変動が開始されたこととしてもよい。

【０２３６】

また、変動回数が第４回数以上である場合（Ｓ４２１３でＹＥＳ）または、直近のリセットが大当たりに基づくリセットである場合（Ｓ４２１２でＹＥＳ）、演出制御部３００は、残回数報知演出を実行済であるか否かを判断する（Ｓ４２１４）。残回数報知演出を実行済でない場合（Ｓ４２１４でＮＯ）、演出制御部３００は、残回数報知演出を実行する（Ｓ４２１５）。

また、Ｓ４２０６でＹＥＳの場合、Ｓ４２１０でＹＥＳの場合、Ｓ４２０９の実行後、Ｓ４２１１の実行後、Ｓ４２１４でＹＥＳの場合、若しくは、Ｓ４２１５の実行後、演出制御部３００は、残回数更新演出を実行する（Ｓ４２１６）。残回数更新演出は、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の更新後の回数を報知する演出である。

【０２３７】

一方、通常遊技状態ではない場合（Ｓ４２０１でＮＯ）、演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の現在の遊技状態が、特定時短遊技状態であるか否かを判断する（Ｓ４２１７）。特定時短遊技状態ではない場合（Ｓ４２１７でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。

特定時短遊技状態である場合（Ｓ４２１７でＹＥＳ）、演出制御部３００は、特定時短遊技状態における初回の変動演出の開始前であるか否かを判断する（Ｓ４２１８）。最初の変動演出の開始前である場合（Ｓ４２１８でＹＥＳ）、演出制御部３００は、保留が無いか否かを判断する（Ｓ４２１９）。保留が存在する場合（Ｓ４２１９でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。

また、保留が無い場合（Ｓ４２１９でＹＥＳ）、演出制御部３００は、右打ち報知を開始する（Ｓ４２２０）。より具体的には、演出制御部３００は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための報知を開始する。

【０２３８】

一方、特定時短遊技状態における初回の変動演出の開始後である場合（Ｓ４２１８でＮＯ）、演出制御部３００は、右打ち報知の開始前であるか否かを判断する（Ｓ４２２１）。右打ち報知の開始後である場合（Ｓ４２２１でＮＯ）、特定時短関連演出処理を終了する。

右打ち報知の開始前である場合（Ｓ４２２１でＹＥＳ）、演出制御部３００は、右打ち報知を開始する（Ｓ４２２２）。さらに、演出制御部３００は、特定時短報知演出を実行する（Ｓ４２２３）。特定時短報知演出は、パチンコ遊技機１００が特定時短遊技状態であることを報知する演出である。

【０２３９】

図４３は、演出ボタン処理（図３６（ｂ）のＳ３６１３）の内容を示すフローチャートである。

この演出ボタン処理において、演出制御部３００は、まず遊技者による演出ボタン１６１等の操作手段が所定の受付期間（有効期間）中に操作されたか否かを判断する（Ｓ４３０１）。ここで、操作手段の操作とは、演出ボタン１６１が押下されてＯＮとなること、演出キー１６２の中央キーや周囲キーが押下されてＯＮとなることを含む。また、タッチパネル等、演出ボタン１６１および演出キー１６２以外の操作用デバイスがパチンコ遊技機１００に設けられている場合は、そのデバイスの操作を検知したことを含む。演出制御部３００は、これらのデバイスのコントローラから操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。

演出ボタン１６１等の操作手段が操作されていない場合（Ｓ４３０１でＮｏ）、演出ボタン処理を終了する。

【０２４０】

また、演出ボタン１６１等の操作手段が操作されたならば（Ｓ４３０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、操作手段の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドをＲＡＭ３０３にセットして演出ボタン処理を終了する（Ｓ４３０２）。

【０２４１】

この後、演出制御部３００は、図３６（ｂ）のコマンド送信処理（Ｓ３６１４）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理でＲＡＭ３０３にセットされたコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送信する。そして、画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０が、受信したコマンドに基づき、画像表示部１１４への画像表示、音響出力、可動役物１１５の動作、盤ランプ１１６や枠ランプ１５７の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

【０２４２】

〔各遊技区間における情報表示器の表示情報〕

次に、図４４を用いて、各遊技区間における情報表示器２３０の表示情報について説明する。図４４の表示情報の表には、区間カウンタ値（遊技区間の種類）と、通常中アウト数と、データ選択カウンタ値と、情報表示器２３０の表示内容とが対応付けられている。

ここで、図４４に示す第１遊技区間は、初回の電源投入で開始する。また、総アウト６万個という設定は、１分間に１００発のパチンコ遊技機の１日の稼働分をおよそ担保できる程度の値となっている。通常中ベース値については、数値セグに必ず２桁で表示される。また、通常中アウト数が「０」の場合、および、通常中ベース値が１００以上の場合に

は、数値セグに「９９．」が表示される。

【０２４３】

情報表示器２３０の識別セグに表示される識別情報としては、現在の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂＬ．」、１回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ１．」、２回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ２．」、及び、３回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ３．」がある。

【０２４４】

情報表示器２３０の数値セグに表示される数値情報としては、算出された通常中ベース値がないことを示す「－－」、通常ベース値が「０」又は通常中アウト数が「０」であることを示す「００」、通常中アウト数が「１」以上であって通常ベース値が「１」～「９９」であることをそれぞれ示す「０１」～「９９」、及び、通常ベース値が「１００」以上であることを示す「９９．」がある。なお、通常ベース値が「１０」未満の場合には、数値情報の十の位が必ず「０」となって２桁で表示されるようになっている。

【０２４５】

そして、数値セグに表示される数値情報については、遊技区間や通常中アウト数に拘らず表示態様が変化しない（点灯表示される）が、識別セグに表示される識別情報については、遊技区間や通常中アウト数等（算出された通常ベース値の有無や算出された通常ベース値の信憑性の有無）によって表示態様が変化する（点滅表示又は点灯表示される）ようになっている。

【０２４６】

具体的には、第１～第４遊技区間では、算出された通常ベース値がない遊技区間の識別情報を表示する場合には、識別情報が点滅表示されることになる。また、第２遊技区間以降の遊技区間では、現在の遊技区間の識別情報（「ｂＬ．」）を表示する場合には、算出された通常ベース値の信憑性が低い期間（通常中アウト数が０～５９９９個）だと、識別情報が点滅表示されることになる。それ以外の場合には、識別情報が点灯表示される。

【０２４７】

ここで、情報表示器２３０の表示について一例を示すと、区間カウンタ値が「１」であって、通常中アウト数が０～５９９９個の範囲内であって、データ選択カウンタ値が「０」であって、ベース記憶領域の第１領域に記憶された通常ベース値が「３５」の場合、情報表示器２３０の識別セグには、「ｂＬ．」が点滅表示され、数値セグには「３５」が点灯表示されることになる。

【０２４８】

このように、通常ベース値が「９９」以下の場合には、数値セグに「００」～「９９」という７セグメント表示器のデシマルポイントＤＰを用いていない性能情報が表示される一方、通常ベース値が「１００」以上の場合には、数値セグに「９９．」という７セグメント表示器のデシマルポイントＤＰを用いた性能情報が表示されるため、異常な通常ベース値であること把握し易くなる。

【０２４９】

また、通常ベース値が「１０」未満の場合には、数値セグの十の位に必ず「０」が表示されて２桁（例えば「０１」等）で表示されるため、数値セグとしての２つの７セグメント表示器を有効に使用して分かり易い表示とすることが可能となる。

【０２５０】

また、現在の遊技区間の通常ベース値を表示する場合であって、現在の遊技区間の通常中アウト数が通常ベース値を算出するために十分な数量に達していない０～５９９９個である場合には、識別セグに表示される識別情報「ｂＬ．」が点滅表示されるため、現在表示されている通常ベース値が信憑性の低い情報であることを把握し易くなる。

【０２５１】

また、算出された通常ベース値がない場合には、数値セグに数値ではない「－－」が表示されるため、識別セグに表示される識別情報に対応する遊技区間では通常ベース値が算出されていないことが把握し易くなる。

【０２５２】
　なお、遊技球計数処理、性能情報算出処理、及び、性能表示データ設定処理を情報用プログラムとして実行するのではなく、何れか１つ又は２つを遊技用プログラムとして実行する（例えば、遊技球計数処理を各種スイッチ類からの信号入力の有無を監視している入力制御処理内で実行する）一方、残りを情報用プログラムとして実行するようにしてもよい。
【０２５３】
　また、情報表示器２３０に性能情報を表示するための表示データを出力する処理を、遊技用プログラムである出力制御処理において実行するのではなく、性能用プログラムで実行するようにしてもよい。
【０２５４】
　また、アウト球検出スイッチ２２７によって、普通入賞口１２７、第１始動口１２１、第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、および第２大入賞口１２６に入賞した遊技球、及び、排出口１１７に流入した遊技球からなるアウト球を検出するのではなく、アウト球検出スイッチ２２７によってアウト口に流入した遊技球のみを検出するようにしてもよい。その場合には、アウト球検出スイッチ２２７、普通入賞口スイッチ２１７、第１始動口スイッチ２１１、第２始動口スイッチ２１２、第１大入賞口スイッチ２１５、第２大入賞口スイッチ２０９で遊技球を検出する毎にアウト数（総アウト数、通常中アウト数）を１ずつ加算するとよい。
【０２５５】
（統括制御部のメイン処理）
　図４５を用いて、画像／音響制御部３１０のメイン処理を説明する。図４５は、画像／音響制御部３１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板（不図示）から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがＣＰＵ３１１に入力されることで行われる。
【０２５６】
　まず、ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１において、全割込を禁止し、ステップＴ２において、初期設定処理を行う。具体的には、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定、ＲＡＭ３１３へのアクセス許可、ＲＡＭ３１３の全ＲＡＭ領域の初期化（０クリア）、タイマ割込を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の起動等を行い、ステップＴ３において、全割込を許可する。
【０２５７】
　ＣＰＵ３１１は、ステップＴ４において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ（不図示）からの入力信号を参照してスピーカ１５６から出力される演出音の音量（値）や画像表示部１１４のバックライトの光量（値）の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード（音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値（０～５の何れか）や光量値の初期値（０～５の何れか）、音量値の調整範囲（０～５又は１～５）や光量値の調整範囲（０～５又は１～５））を切り替えるための処理を行う。
【０２５８】
　ここで、切替スイッチ（不図示）は、メイン基板としての遊技制御基板に設けられ、スピーカ１５６から出力される演出音の音量や表示装置（画像表示部１１４、サブ表示装置（画像表示部１１４とは別に演出に関する画像を表示する表示装置））や各種照明装置（枠ランプ１５７、盤ランプ１１６）の光量の調整に関わる調整モードを切り替える。
　なお、切替スイッチ（不図示）による音量値や光量値の設定（調整）については、パチンコ遊技機１００が電源ＯＮの状態（画像／音響制御部３１０の起動後）であれば常時行うことが可能となっている。
【０２５９】
　ＣＰＵ３１１は、ステップＴ５において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な演出キー１６２の操作を検出する検出スイッチからの検出信号（左ボタン検出

信号、右ボタン検出信号）に基づいて、スピーカ１５６から出力される演出音の音量（値）を調整するための処理を行う。

【０２６０】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ６において、光量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な演出キー１６２の操作を検出する検出スイッチからの検出信号（下ボタン検出信号、上ボタン検出信号）に基づいて、画像表示部１１４のバックライトの光量（値）を調整するための処理を行う。

【０２６１】

なお、演出キー１６２による音量値や光量値の設定（調整）については、変動演出の開始時、変動演出の終了（装飾図柄４１の停止）時においては規制（制限）されるようになっている。また、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしてから遊技の進行制御が開始されるまでの間（具体的には、設定変更モード中、ＲＡＭクリア準備モード中、設定確認モード中、各種駆動源の初期動作中等の遊技制御基板でタイマ割込が開始されるまでの間）、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においても規制（制限）されるようになっている。

【０２６２】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、スピーカ１５６から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。

【０２６３】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ７において、エコモード制御処理を行う。具体的には、画像表示部１１４のバックライトの光量を低下させて電力消費を抑えるエコモードの開始や終了を制御するための処理を行う。

【０２６４】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ８において、演出制御部３００から送信される演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信していない場合には、ステップＴ１１に処理を移し、演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信している場合には、ステップＴ９に処理を移す。

【０２６５】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ９において、アニメパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定してＲＡＭ３１３の所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【０２６６】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１０において、サウンドパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定してＲＡＭ３１３の所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【０２６７】

ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１１において、ＲＡＭ３１３に画像表示部１１４の表示画像を更新するフレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがセットされているか否かを判定する。フレーム切替フラグがある場合には、ステップＴ１２に処理を移し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップＴ４に処理を移す。

【０２６８】

なお、フレーム切替フラグは、ＶＤＰ３１４から１／３０秒（１フレーム分の演出画像の描画・表示が完了する予定の時間）毎に送信されるＶブランク信号を画像／音響制御部３１０が受信する毎に実行されるＶブランク割込処理でセットされるようになっている。そのため、以下に説明するステップＴ１２～Ｔ１５の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【０２６９】
　ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１２において、ＲＡＭ３１３にセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップＴ１３において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述したＶブランク割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップＴ９で決定されたアニメパターンに基づいてアニメシーンのアドレスを更新すると共に、上記ステップＴ１０で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。
【０２７０】
　ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１４において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメシーンが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメシーンの１フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストをＶＤＰ３１４に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。
【０２７１】
　これにより、ＶＤＰ３１４では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像（演出画像、異常報知画像）を画像表示部１１４に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングが画像表示部１１４で行われる種々の演出（保留表示、変動演出、大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力）の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。なお、演出制御部３００やランプ制御部３２０に直接制御される演出（可動役物１１５の演出動作）については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。
【０２７２】
　ＣＰＵ３１１は、ステップＴ１５において、音声制御処理を行う。具体的には、更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを画像／音響制御部３１０に出力する処理を行う。
【０２７３】
　これにより、画像／音響制御部３１０では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音をスピーカ１５６から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップＴ４に処理を移す。
【０２７４】
　このように、変動演出の開始時、変動演出の終了（装飾図柄４１の停止）時においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ（不図示）による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な演出キー１６２による音量調整や光量調整は規制（制限）されるようになっている。そのため、変動演出の開始や変動演出の終了といった重要なポイントを遊技者が見逃しにくくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。
【０２７５】
　また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ（不図示）による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な演出キー１６２による音量調整や光量調整は規制（制限）されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かないといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。
【０２７６】
　また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、スピーカ１５６から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各

種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【０２７７】

なお、異常の報知（報知音の出力）中においては、遊技者が操作可能な演出キー１６２による音量値や光量値の設定（調整）を不能としてもよいし、音量値や光量値の調整範囲を例えば０～２の間に制限するようにしてもよい。

【０２７８】

（ランプ制御部の役物初期処理）

図４６を用いて、ランプ制御部３２０の役物初期処理を説明する。図４６は、ランプ制御部３２０の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ制御部３２０において所定周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

【０２７９】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０１において、遊技制御部２００から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０３に処理を移す。

【０２８０】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０２において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【０２８１】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０３において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップＲ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップＲ１０４において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【０２８２】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５において、初期処理番号が「２」であるか否かを判定する。初期処理番号が「２」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「２」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「０」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

【０２８３】

このように、図４６に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とを同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

【０２８４】

また、図４６に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【０２８５】

（ランプ制御部の原点復帰処理）

図４７を用いて、ランプ制御部３２０の原点復帰処理を説明する。図４７は、ランプ制御部３２０における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【０２８６】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１において、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を可動役物１１５（可動演出装置）に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０２８７】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－３において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０５－４において、原点復帰させる駆動対象をサブ表示装置（不図示）に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０２８８】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－５において、駆動対象の役物が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各盤役物が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の盤役物が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－６に処理を移し、駆動対象の盤役物が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１１に処理を移す。
【０２８９】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－６において、駆動対象の盤役物が原点位置に戻るように、駆動対象の盤役物を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－７において、盤役物が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを＋１更新する。
【０２９０】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－８において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－９に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移す。
【０２９１】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－９において、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（可動演出装置復帰異常情報、サブ表示装置復帰異常情報）をＲＡＭ３２３にセットし、ステップＲ１０５－１０において、盤役物異常判定タイマをクリアする。
【０２９２】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１１において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、サブ画像表示部（不図示）を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「１」に更新し、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。
【０２９３】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１２において、枠役物（演出ボタン１６１）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０５－１３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－２０に処理を移す。
【０２９４】
　ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１３において、演出ボタン１６１が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン１６１が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン１６１が原点位置にな

い場合には、ステップＲ１０５－１４に処理を移し、演出ボタン１６１が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１９に処理を移す。

【０２９５】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１４において、演出ボタン１６１が原点位置に戻るように、演出ボタン１６１を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１６１が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。

【０２９６】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１６において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン１６１に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－１７に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【０２９７】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１７において、演出ボタン１６１に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をＲＡＭ３２３にセットし、ステップＲ１０５－１８において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【０２９８】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－１９において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物（演出ボタン１６１）を原点復帰させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。

【０２９９】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－２０において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０５－２１に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【０３００】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０５－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０５－２２において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「２」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

【０３０１】

このように、図４７に示した原点復帰処理によれば、電源ＯＮ時において演出位置（移動領域）が重複する可動役物１１５とサブ画像表示部（不図示）とが原点位置（待機位置）にない場合、両者を同時（同時期）に原点位置（待機位置）に復帰させずに所定の順序（可動役物１１５→サブ画像表示部（不図示）の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、可動役物１１５とサブ画像表示部（不図示）とが離間困難に接触しているような場合に、双方の役物が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の役物が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【０３０２】

また、図４７に示した原点復帰処理によれば、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１６１）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【０３０３】

また、図４７に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って

いて演出動作が行われないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【０３０４】

また、図４７に示した原点復帰処理によれば、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１６１）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【０３０５】

なお、可動役物１１５とサブ画像表示部（不図示）とが所定の順序（可動役物１１５→サブ画像表示部（不図示）の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、可動役物１１５およびサブ画像表示部（不図示）の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【０３０６】

（ランプ制御部の初期動作処理）

図４８を用いて、ランプ制御部３２０の初期動作処理を説明する。図４８は、ランプ制御部３２０の初期動作処理を示すフローチャートである。

【０３０７】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１において、盤役物の初期動作状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－２に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－７に処理を移す。

【０３０８】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－２において、ＲＡＭ３２３に盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、盤役物の初期動作及び初期発光を行うものとしてステップＲ１０７－４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－３において、盤役物の初期動作を行わないものとして盤役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－７に処理を移す。

【０３０９】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－４において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図４９（ａ）参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０３１０】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－５において、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作パターンを決定し、ＲＡＭ３２３にセットする。具体的には、図４９（ａ）に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【０３１１】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－６において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。

【０３１２】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－７において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－８において、ＲＡＭ３２３にセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行

させる。

【０３１３】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－９において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－１０において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。

【０３１４】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１１において、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－１２に処理を移し、枠役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【０３１５】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１２において、ＲＡＭ３２３に演出ボタン１６１の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップＲ１０７－１４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－１３において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【０３１６】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図４９（ｂ）参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０３１７】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作パターンを決定し、ＲＡＭ３２３にセットする。具体的には、図４９（ｂ）に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【０３１８】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。

【０３１９】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１７において、枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－１８において、ＲＡＭ３２３にセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。

【０３２０】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－１９において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。

【０３２１】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップ

Ｒ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

【０３２２】

ＣＰＵ３２１は、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【０３２３】

このように、図４８に示した初期動作処理によれば、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作と、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

【０３２４】

また、図４８に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する可動役物１１５及びサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がある場合には、可動役物１１５及びサブ画像表示部（不図示）の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している盤役物を無理やり初期動作させることで盤役物が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【０３２５】

また、図４８に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン１６１に復帰異常がある場合には、演出ボタン１６１の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン１６１を無理やり初期動作させることで演出ボタン１６１が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【０３２６】

また、図４８に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【０３２７】

また、図４８に示した初期動作処理によれば、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作と、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【０３２８】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図４９（ａ）は、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【０３２９】

盤役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、復帰異常情報の有無、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

【０３３０】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０１～０３や、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０４～０６や、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０７～０９が設定されている。

【０３３１】
「可動演出装置小下降」とは、可動役物１１５が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置大下降」とは、可動役物１１５が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置原点復帰」とは、可動役物１１５が待機位置に復帰する動作となっている。
【０３３２】
「サブ表示装置移動」とは、サブ画像表示部（不図示）が待機位置から演出位置まで上昇する動作となっており、「サブ表示装置原点復帰」とは、サブ画像表示部（不図示）が待機位置に復帰する動作となっている。
【０３３３】
「可動演出装置ＬＥＤ」とは、可動役物１１５に設けられた複数のＬＥＤのことであり、「サブ表示装置ＬＥＤ」とは、サブ画像表示部（不図示）の画面周囲に設けられた複数のＬＥＤのことである。
【０３３４】
なお、初期動作パターン０２、初期動作パターン０５、及び、初期動作パターン０８において、可動演出装置ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第１可動部材１１５ａの復帰異常によって可動演出装置ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。
【０３３５】
また、初期動作パターン０３、初期動作パターン０６、及び、初期動作パターン０９において、サブ表示装置ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点はサブ画像表示部（不図示）の復帰異常によってサブ表示装置ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。
【０３３６】
図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、ＲＡＭ２０３の初期化を伴う電源投入時と、ＲＡＭ２０３の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。
【０３３７】
なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なっていてもよい。
【０３３８】
また、電源投入時と電源復旧時とで、可動役物１１５及びサブ画像表示部（不図示）の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、可動役物１１５及びサブ画像表示部（不図示）の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。
【０３３９】
また、電源投入時と電源復旧時とで、可動役物１１５及び／又はサブ画像表示部（不図示）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握可能となる。
【０３４０】
図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電

源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０３４１】

図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０３４２】

なお、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

【０３４３】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【０３４４】

図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０３４５】

図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

【０３４６】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、可動演出装置ＬＥＤ及びサブ表示装置ＬＥＤの両方が消灯するようになっているが、可動演出装置ＬＥＤ及びサブ表示装置ＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【０３４７】

図４９（ａ）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、可動役物１１５に復帰異常があってサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がない場合には、可動役物１１５の初期動作を行わずにサブ画像表示部（不図示）の初期動作を行い、可動役物１１５に復帰異常がなくてサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がある場合には、可動役物１１５の初期動作を行ってサブ画像表示部（不図示）の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このよう

にすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【０３４８】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図４９（ｂ）は、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【０３４９】

枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

【０３５０】

「演出ボタン大上昇」とは、演出ボタン１６１が待機位置（初期位置）から演出位置（上方位置）まで上昇する動作となっており、「演出ボタン原点復帰」とは、演出ボタン１６１が待機位置に復帰する動作となっている。

【０３５１】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、ＲＡＭ２０３の初期化を伴う電源投入時と、ＲＡＭ２０３の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【０３５２】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１６１の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１６１の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【０３５３】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１６１の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【０３５４】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０３５５】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１６１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０３５６】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【０３５７】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１

６１の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【０３５８】

なお、電源投入時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【０３５９】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【０３６０】

なお、電源復旧時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１６１の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【０３６１】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１６１が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１６１が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１６１が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１６１の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【０３６２】

図４９（ｂ）に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１６１の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン１６１の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【０３６３】

（設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５０を用いて、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５０は、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０３６４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０３６５】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４、状態確認表示器２２６）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０３６６】

Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときに設定変更操作（設定キースイッチ２２９がＯＮ、ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

【０３６７】

このとき、状態確認表示器２２６に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（設定変更中画面の表示、設定変更中音声「設定変更中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器２３０のうちの右端の７セグメント表示器２３０ｄに現在の設定値（ここでは「６」）が表示される。

【０３６８】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０３６９】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で設定値確定操作（設定キースイッチ２２９がＯＦＦ）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器２３０の右端の７セグメント表示器２３０ｄでの設定値の表示も終了する。そして、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【０３７０】

このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５（１１５ａ、１１５ｂ）、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了する。

【０３７１】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０３７２】

（ＲＡＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５１を用いて、ＲＡＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５１は、ＲＡＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０３７３】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０３７４】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）

を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４、状態確認表示器２２６）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０３７５】

Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときにＲＡＭクリア操作（ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００ではＲＡＭクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

【０３７６】

このとき、状態確認表示器２２６にＲＡＭクリア準備中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、ＲＡＭクリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すためのＲＡＭクリア準備報知（クリア準備画面の表示、「再度ＲＡＭクリアを押してください」の報知音声と「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の交互出力）が開始される。

【０３７７】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０３７８】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態でＲＡＭクリア承認操作（ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、ＲＡＭクリア準備モード及びＲＡＭクリア準備報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【０３７９】

このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５（１１５ａ、１１５ｂ）、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動役物１１５の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了する。

【０３８０】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０３８１】

（設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５２を用いて、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５２は、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０３８２】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２

１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０３８３】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４、状態確認表示器２２６）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０３８４】

Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときに設定確認操作（設定キースイッチ２２９がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

【０３８５】

このとき、状態確認表示器２２６に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知（設定確認中画面の表示、設定確認中音声「設定確認中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器２３０のうちの右端の７セグメント表示器２３０ｄに現在の設定値（ここでは「６」）が表示される。

【０３８６】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０３８７】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で確認終了操作（設定キースイッチ２２９がＯＦＦ）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器２３０の右端の７セグメント表示器２３０ｄでの設定値の表示も終了する。そして、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【０３８８】

このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源復旧報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、可動役物１１５の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了する。

【０３８９】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０３９０】

このように、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）を初期動作させるようになっているため、パチンコ遊技機１００の工場出荷時や遊技店での入れ替え時にお

いて、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【０３９１】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器２２６を除く表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【０３９２】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（ＲＡＭクリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すためのＲＡＭクリア準備報知、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知）を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることをパチンコ遊技機１００の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【０３９３】

また、本実施形態によれば、設定変更モード（ＲＡＭクリア準備モード、設定確認モード）において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において複数の状態を創設せずに済み、パチンコ遊技機１００の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【０３９４】

また、本実施形態によれば、設定値確定操作（ＲＡＭクリア承認操作、確認終了操作）があって開始前状態が終了するときには、各種駆動源の作動時間が経過する前であっても即座に各種駆動源の作動を終了させるようになっているため、各種駆動源の初期動作が遊技可能状態に行われることがなくなり、遊技の進行に応じた各種駆動源の作動と混同してしまうような不都合を回避することが可能となる。

【０３９５】

また、本実施形態によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動役物１１５の初期動作を行うようになっているため、２種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０３９６】

また、本実施形態によれば、第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄを動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口ＬＥＤを消灯したままとしているため、大入賞口ＬＥＤからの光によって第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄの動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０３９７】

また、本実施形態によれば、第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄを動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第１大入賞口１２５や第２大入賞口１２６が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることができると共に、パチンコ遊技機１００から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【０３９８】

また、本実施形態によれば、遊技機の電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器２３０に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることが可能となる。

【０３９９】

また、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【０４００】

また、本実施形態によれば、設定変更モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている７セグメント表示器２３０ｄ以外の７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｃにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【０４０１】

なお、本実施形態では、設定変更報知やＲＡＭクリア準備報知や設定確認報知において、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」等の文字を表示しないようになっていたが、そのような文字を表示するようにしてもよい。

【０４０２】

また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始された後に情報表示器２３０の全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄを全点灯させて点灯確認を行うようになっているが、設定変更モードやＲＡＭクリア準備モードや設定確認モードの後においては点灯確認を行わないようにしてもよい。

【０４０３】

（各種駆動源を初期動作させる場合の変形例）

以下、各種駆動源を初期動作させる場合の変形例について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、この変形例では、設定変更モードやＲＡＭクリア準備モードや設定確認モードの終了後に駆動源処理動作処理を行う点で上記実施形態と相違する。

【０４０４】

（設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５３を用いて、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５３は、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０４０５】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０４０６】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４、状態確認表示器２２６）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０４０７】

Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときに設定変更操

作（設定キースイッチ２２９がＯＮ、ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器２２６に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定変更報知が開始される。また、情報表示器２３０のうちの右端の７セグメント表示器２３０ｄに現在の設定値（ここでは「６」）が表示される。

【０４０８】

Ｔ２のタイミングにおいて、設定値確定操作（設定キースイッチ２２９がＯＦＦ）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器２３０の右端の７セグメント表示器２３０ｄに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器２２６での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【０４０９】

Ｔ３のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは７秒）が経過すると、各種駆動源の１回目の作動（駆動源＝ＯＮ）が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０４１０】

Ｔ５のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の２回目の作動が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０４１１】

Ｔ７のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の３回目の作動が開始され、Ｔ８のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０４１２】

Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【０４１３】

このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了する。

【０４１４】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０４１５】

（ＲＡＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５４を用いて、変形例におけるＲＡＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５４は、変形例におけるＲＡＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０４１６】
　まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。
【０４１７】
　また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。
【０４１８】
　Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときにＲＡＭクリア操作（ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００ではＲＡＭクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、上述したＲＡＭクリア準備報知が開始される。
【０４１９】
　Ｔ２のタイミングにおいて、ＲＡＭクリア承認操作（ＲＡＭクリアスイッチ２２８がＯＮ）が行われると、ＲＡＭクリア準備モードが終了して各種駆動源の初期動作が開始される。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力）が開始される。
【０４２０】
　Ｔ３のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは７秒）が経過すると、各種駆動源の１回目の作動（駆動源＝ＯＮ）が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。
【０４２１】
　Ｔ５のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の２回目の作動が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。
【０４２２】
　Ｔ７のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の３回目の作動が開始され、Ｔ８のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。
【０４２３】
　Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。
【０４２４】
　このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了

する。

【０４２５】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０４２６】

（設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図５５を用いて、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図５５は、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０４２７】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口１２２、第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０４２８】

また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口１２５、第２大入賞口１２６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４、状態確認表示器２２６）、画像表示部１１４、及び、情報表示器２３０が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０４２９】

Ｔ１のタイミングにおいて、パチンコ遊技機１００の電源がＯＮしたときに設定確認操作（設定キースイッチ２２９がＯＮ）が行われると、遊技制御部２００では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器２２６に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定確認報知が開始される。また、情報表示器２３０のうちの右端の７セグメント表示器２３０ｄに現在の設定値（ここでは「６」）が表示される。

【０４３０】

Ｔ２のタイミングにおいて、確認終了操作（設定キースイッチ２２９がＯＦＦ）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器２３０の右端の７セグメント表示器２３０ｄに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器２２６での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【０４３１】

Ｔ３のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは７秒）が経過すると、各種駆動源の１回目の作動（駆動源＝ＯＮ）が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０４３２】

Ｔ５のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の２回目の作動が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０４３３】
　Ｔ７のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の３回目の作動が開始され、Ｔ８のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。
【０４３４】
　Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、遊技制御部２００では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。
【０４３５】
　このとき、表示器１３０での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御部３００によって制御される各種役物（可動役物１１５、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン１６１）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器２３０において全ての７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器２３０の点灯確認の終了後に終了する。
【０４３６】
　Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器２３０の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。
【０４３７】
　このように、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）を初期動作させるようになっているため、パチンコ遊技機１００の工場出荷時や遊技店での入れ替え時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。
【０４３８】
　また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器２２６を除く表示器１３０（第１特別図柄表示器２２１、第２特別図柄表示器２２２、普通図柄表示器２２３、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９、普通図柄保留表示器２２０、ラウンド数表示器２２５、状態表示器２２４）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。
【０４３９】
　また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることをパチンコ遊技機１００の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。
【０４４０】
　また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、設定変更モード（ＲＡＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、設定変更（ＲＡＭクリア、設定確認）を行いながら各種駆動源の動作確認を行うとい

った複雑なことをせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０４４１】

また、本変形例によれば、設定変更モード（ＲＡＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に作動待機時間を経てから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、設定変更（設定確認）が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０４４２】

また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作が設定変更モードの終了後であるか、ＲＡＭクリア準備モードの終了後であるか、設定確認モードの終了後であるかに拘らず、同一の初期動作報知を行うようになっているため、初期動作報知の制御を簡便なものにすることができ、パチンコ遊技機１００の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【０４４３】

また、本変形例によれば、第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄを動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口ＬＥＤを消灯したままとしているため、大入賞口ＬＥＤからの光によって第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄの動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０４４４】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動役物１１５の初期動作を行うようになっているため、２種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０４４５】

また、本変形例によれば、第１大入賞口扉１２５Ｄや第２大入賞口扉１２６Ｄを動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第１大入賞口１２５や第２大入賞口１２６が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることができると共に、パチンコ遊技機１００から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【０４４６】

また、本変形例によれば、遊技機の電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器２３０に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を遊技制御部２００に与えないようにすることが可能となる。

【０４４７】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっているため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【０４４８】

また、本変形例によれば、設定変更モード中やＲＡＭクリア準備モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている７セグメント表示器２３０ｄ以外の７セグメント表示器２３０ａ～２３０ｃにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【０４４９】

また、本変形例によれば、各種駆動源の初期動作中において、情報表示器２３０に設定値や遊技機の性能情報を表示しないようになっているため、各種駆動源の初期動作の確認

に対して遊技店の従業員の意識を集中させることができ、各種駆動源の故障を的確に判断することが可能となる。

【０４５０】

〔事前判定演出パターンテーブル〕

図５６乃至図５８は、図３８（ａ）の事前判定演出選択処理における事前判定演出パターン選択（Ｓ３８０３）において用いられる事前判定演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図５６は、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルを示す。また、図５７は、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルを示す。また、図５８は、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルを示す。

【０４５１】

図５６に示す、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルには、複数の事前判定演出パターンが設定されている。上記の図３３を用いて設定される事前判定パターン「ＪＡ１」～「ＪＡ６」、「ＪＢ１」～「ＪＢ６」、「ＪＲ１」～「ＪＲ３」、および「ＪＲ６」～「ＪＲ１３」に対して、事前判定演出パターン「ＡＡ１」～「ＡＡ６」、「ＡＢ１」～「ＡＢ６」、「ＡＲ１」～「ＡＲ３」、および「ＡＲ６」～「ＡＲ１３」が１対１で対応付けられている。また、事前判定パターン「ＪＲ４」に対して、事前判定演出パターン「ＡＲ４－１」および「ＡＲ４－２」が対応付けられている。さらに、事前判定パターン「ＪＲ５」に対して、事前判定演出パターン「ＡＲ５－１」および「ＡＲ５－２」が対応付けられている。

【０４５２】

事前判定パターンとして「ＪＲ４」が設定されている場合、演出制御部３００は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された変動演出の回数Ｘによって、事前判定演出パターンを決定する。より具体的には、変動演出の回数Ｘが特定の範囲ではない場合、演出制御部３００は、事前判定演出パターンを「ＪＲ４－１」に決定する。本実施形態では、特定の範囲は、２９７回以上であり且つ３００回以下の範囲である。すなわち、特定の範囲は、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出の回数が特定回数になる変動演出から、特定時短遊技状態に到達する変動演出までの範囲である。ただし、特定回数は、何れの値であってもよい。また、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された変動演出の回数Ｘが特定の範囲である場合、演出制御部３００は、事前判定演出パターンを「ＪＲ４－２」に決定する。なお、事前判定パターンとして「ＪＲ５」が設定されている場合においても、同様の手法により事前判定演出パターンが決定される。

【０４５３】

また、図５７に示す、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルには、複数の事前判定演出パターンが設定されている。上記の図３４を用いて設定される事前判定パターン「ＪＦ１」、「ＪＦ２」、「ＪＧ１」～「ＪＧ３」、および「ＪＨ１」～「ＪＨ８」に対して、事前判定演出パターン「ＡＦ１」、「ＡＦ２」、「ＡＧ１」～「ＡＧ３」、および「ＡＨ１」～「ＡＨ８」が１対１で対応付けられている。

また、図５８に示す、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルには、複数の事前判定演出パターンが設定されている。上記の図３５を用いて設定される事前判定パターン「ＪＫ１」、「ＪＫ２」、「ＪＬ１」～「ＪＬ３」、および「ＪＭ１」～「ＪＭ３」に対して、事前判定演出パターン「ＡＫ１」、「ＡＫ２」、「ＡＬ１」～「ＡＬ３」、および「ＡＭ１」～「ＡＭ３」が１対１で対応付けられている。

【０４５４】

ここで、事前判定演出とは、事前判定処理に基づいて行われる演出である。

また、図示の事前判定演出パターンにおいては、「保留画像」、「表示色」、「チャン

ス目」、「ゾーン」、「エフェクト」、「音」、「役物」、および「発光」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。

【０４５５】

ここで、「保留画像」は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。保留画像については、後に詳述する。

「表示色」は、保留画像の表示色を示す。本実施形態では、保留画像の表示色などを変化させることで、遊技者に対して大当たりの当選の期待度を報知または示唆するようにしている。本実施形態では、表示色として、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の何れかが選択される。例えば、保留画像の表示色としては、白色、青色、緑色、赤色、虹色の順番において、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の保留画像が表示されている変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出であってもよい。すなわち、虹色の保留画像は、期待度が１００％であってもよい。

【０４５６】

「チャンス目」は、チャンス目演出の種別を示す。チャンス目演出とは、事前判定処理による事前判定結果に基づいて、チャンス目を表示させる演出である。チャンス目とは、所定の同色の図柄であって相異なる数字を含む図柄により組み合わせられた３つの装飾図柄である。チャンス目演出は、例えば、チャンス目演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりとなる可能性が高いことを報知または示唆する。また、複数回の変動演出において、チャンス目演出が複数回にわたって行われてもよい。図示の例においては、チャンス目演出の種別として、「ＲＯ１」および「ＲＯ２」の何れかが実行される。また、「ＲＯ１」、「ＲＯ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４５７】

「ゾーン」は、ゾーン演出の種別を示す。ゾーン演出とは、例えば、特別図柄の変動において大当たりとなることを期待させる演出である。事前判定結果に基づいて行われるゾーン演出は、ゾーン演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、ゾーン演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、ゾーン演出の種別として、「ＺＯ１」および「ＺＯ２」の何れかが実行される。また、「ＺＯ１」、「ＺＯ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４５８】

「エフェクト」は、エフェクト演出の種別を示す。エフェクト演出とは、画像表示部１１４にエフェクト画像を表示することにより、特別図柄の変動において大当たりとなることを期待させる演出である。エフェクト画像とは、複数色のうちの何れかの色の画像等、遊技者の視覚に対する演出画像の効果を高めるために用いられる画像である。例えば、エフェクト画像の色としては、青色、緑色、赤色、虹色の順番において、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色のエフェクト画像が表示されている変動演出では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出であってもよい。すなわち、虹色のエフェクト画像は、期待度が１００％であってもよい。また、エフェクト画像は、例えば、光を模した画像であってもよい。事前判定結果に基づいて行われるエフェクト演出は、エフェクト演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、エフェクト演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、エフェクト演出の種別として、「ＥＦ１」および「ＥＦ２」の何れかが実行される。また、「ＥＦ１」、「ＥＦ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４５９】

「音」は、音演出の種別を示す。音演出とは、スピーカ１５６から音を出力する演出である。事前判定結果に基づいて行われる音演出は、音演出が開始された特別図柄変動にお

いて大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、音演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、音演出の種別として、「ＳＯ１」および「ＳＯ２」の何れかが実行される。また、「ＳＯ１」、「ＳＯ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４６０】

「役物」は、役物演出の種別を示す。役物演出とは、可動役物１１５が動作する演出である。事前判定結果に基づいて行われる役物演出は、役物演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、役物演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、役物演出の種別として、「ＣＨ１」および「ＣＨ２」の何れかが実行される。また、「ＣＨ１」、「ＣＨ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４６１】

「発光」は、入賞時発光演出の種別を示す。入賞時発光演出とは、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した際に、入賞した第１始動口１２１または第２始動口１２２をランプにより発光させる演出である。例えば、発光色としては、青色、緑色、赤色、虹色の順番において、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、発光色が虹色である入賞時発光演出に係る変動演出では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出であってもよい。すなわち、虹色の発光色は、期待度が１００％であってもよい。図示の例においては、入賞時発光演出の種別として、「ＬＵ１」および「ＬＵ２」の何れかが実行される。また、「ＬＵ１」、「ＬＵ２」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４６２】

さて、演出制御部３００は、図５６乃至図５８に示すテーブルに基づいて、事前判定演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部３００は、図５６乃至図５８に示すテーブルに基づいて、事前判定処理（図３２参照）にて設定される事前判定パターンに対応した事前判定演出パターンを選択する。

例えば、図５６において、「判定結果」が「はずれ」であり、かつ事前判定パターンが「ＪＲ６」である場合、事前判定演出パターンとして「ＡＲ６」が選択される。そして、この事前判定演出パターン「ＡＲ６」においては、「保留画像」、「表示色」、「チャンス目」、「ゾーン」、「エフェクト」、「音」、「役物」、「発光」が設定されている。すなわち、事前判定演出パターン「ＡＲ６」においては、「保留画像」が表示され、「表示色」が「青色」になり、「チャンス目」として「ＲＯ１」が実行され、「ゾーン」として「ＺＯ１」が実行され、「エフェクト」として「ＥＦ１」が実行され、「音」として「ＳＯ１」が実行され、「役物」として「ＣＨ１」が実行され、「発光」として「ＬＵ１」が実行される。

【０４６３】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブル、および、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルが設けられていない。すなわち、本実施形態では、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、および、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には、事前判定演出が行われない。ただし、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブル、および、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルが設けられてもよい。そして、演出制御部３００は、これらの事前判定演出パターンテーブルを用いて、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合や、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、事前判定演出を行ってもよい。

【０４６４】
〔変動演出パターンテーブル〕
図５９乃至図６４は、図３８（ｂ）の演出選択処理における変動演出パターン選択（Ｓ３８１３）において用いられる変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図５９は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図６０は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図６１は、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図６２は、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図６３は、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図６４は、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。
【０４６５】
図５９に示す、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２４を用いて設定される変動パターン「ＰＡ１」～「ＰＡ６」、「ＰＢ１」～「ＰＢ６」、「ＰＲ１」～「ＰＲ３」、および「ＰＲ６」～「ＰＲ１３」に対して、変動演出パターン「ＥＡ１」～「ＥＡ６」、「ＥＢ１」～「ＥＢ６」、「ＥＲ１」～「ＥＲ３」、および「ＥＲ６」～「ＥＲ１３」が１対１で対応付けられている。また、変動パターン「ＰＲ４」に対して、変動演出パターン「ＥＲ４－１」および「ＥＲ４－２」が対応付けられている。さらに、変動パターン「ＰＲ５」に対して、変動演出パターン「ＥＲ５－１」および「ＥＲ５－２」が対応付けられている。
【０４６６】
変動パターンとして「ＰＲ４」が設定されている場合、演出制御部３００は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された変動演出の回数Ｘによって、変動演出パターンを決定する。より具体的には、変動演出の回数Ｘが特定の範囲ではない場合、演出制御部３００は、変動演出パターンを「ＥＲ４－１」に決定する。この特定の範囲は、事前判定演出パターンの設定において用いられた範囲（図５６の「ＡＲ４－１」および「ＡＲ４－２」における「変動回数（Ｘ）」参照）と同じである。また、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された変動演出の回数Ｘが特定の範囲である場合、演出制御部３００は、変動演出パターンを「ＥＲ４－２」に決定する。なお、変動パターンとして「ＰＲ５」が設定されている場合においても、同様の手法により変動演出パターンが決定される。
【０４６７】
また、図６０に示す、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２５を用いて設定される変動パターン「ＰＣ１」、「ＰＣ２」、「ＰＤ１」～「ＰＤ３」および「ＰＥ１」に対して、変動演出パターン「ＥＣ１」、「ＥＣ２」、「ＥＤ１」～「ＥＤ３」および「ＥＥ１」が１対１で対応付けられている。
また、図６１に示す、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２６を用いて設定される変動パターン「ＰＦ１」、「ＰＦ２」、「ＰＧ１」～「ＰＧ３」、および「ＰＨ１」～「ＰＨ８」に対して、変動演出パターン「ＥＦ１」、「ＥＦ２」、「ＥＧ１」～「ＥＧ３」、および「ＥＨ１」～「ＥＨ８」が１対１で対応付けられている。
また、図６２に示す、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パタ

ーンが設定されている。上記の図２７を用いて設定される変動パターン「ＰＩ１」～「ＰＩ３」および「ＰＪ１」に対して、変動演出パターン「ＥＩ１」～「ＥＩ３」および「ＥＪ１」が１対１で対応付けられている。

【０４６８】

また、図６３に示す、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２８を用いて設定される変動パターン「ＰＫ１」、「ＰＫ２」、「ＰＬ１」～「ＰＬ３」、および「ＰＭ１」～「ＰＭ３」に対して、「ＥＫ１」、「ＥＫ２」、「ＥＬ１」～「ＥＬ３」、および「ＥＭ１」～「ＥＭ３」が１対１で対応付けられている。

また、図６４に示す、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図２９を用いて設定される変動パターン「ＰＮ１」～「ＰＮ３」、および「ＰＯ１」に対して、「ＥＮ１」～「ＥＮ３」、および「ＥＯ１」が１対１で対応付けられている。

【０４６９】

なお、変動演出パターンの数は、図５９乃至図６４に示した数に限定されない。

例えば、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。そして、この場合に、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が少なくてもよい。

この場合、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合や、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合であっても、多様な演出により遊技の興趣を向上させることができる。一方、特別時短遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合、変動演出パターンの数が少ない分、遊技の興趣を向上させにくい。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特別時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０４７０】

また、例えば、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。そして、この場合に、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が少なくてもよい。

【０４７１】
　また、例えば、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。そして、この場合に、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が少なくてもよい。
　また、例えば、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が多くてもよい。そして、この場合に、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合に用いられる変動演出パターンの数よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの数の方が少なくてもよい。
【０４７２】
　ここで、変動演出とは、装飾図柄を変動表示させてから停止表示することによって、特別図柄抽選の判定結果（つまり、大当たりしたか否か）を演出的に報知するための演出である。
　また、図示の変動演出パターンにおいては、「疑似連続回数」、「ノーマル」、「ＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰリーチ」、「最終表示色」、「ゾーン」、「リーチ煽り」、「エフェクト」、「役物」、「音」、「ボタン」、「昇格煽り」、「昇格」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。
【０４７３】
　ここで、「疑似連続回数」は、疑似連続演出（疑似連）の回数である。この疑似連続演出は、特別図柄の一変動分の変動表示において、複数回分の装飾図柄の変動表示が行われているかのように見せる演出である。疑似連続演出においては、演出制御部３００は、リーチ状態とする前に、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を一旦仮停止させ、その後再び装飾図柄の変動表示を開始させる。言い替えると、疑似連続演出においては、装飾図柄の変動開始後、設定された疑似連続回数だけ装飾図柄の仮停止と再変動とを繰り返した後、確定停止させることで、特別図柄の一変動分の変動表示を終える。ここで、仮停止とは、一見して図柄が停止しているように見えるものの、実際には図柄がわずかに揺れ動いている疑似的な停止状態である。言い替えると、図柄の仮停止は、遊技制御上は変動が継続しているものとして扱われる状態である。また、図柄の確定停止とは、特別図柄の一変動分の変動表示において、図柄として確定させる状態をいう。なお、疑似連続演出においては、演出制御部３００は、リーチ状態とした後に、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。さらに、疑似連続演出においては、演出制御部３００は、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を仮停止させることなく、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。
　図示の例においては、「疑似連続回数」が「‐」、「１」、「２」、「３」すなわち０回から３回の間で設定される。また、疑似連続回数は、大当たりすることを期待させる程

度である期待度（信頼度）と関連付けて設定されている。すなわち、疑似連続回数が多いほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４７４】

「ノーマル」は、リーチ演出の種別を示す。図示の例においては、リーチ演出の種別として、「Ｎ１」、「Ｎ２」、「Ｎ３」のいずれかが実行される。

「ＳＰリーチ」は、ＳＰリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、ＳＰリーチ演出の種別として、「ＳＰ１」、「ＳＰ２」、「ＳＰ３」のいずれかが実行される。また、「ＳＰ１」、「ＳＰ２」、「ＳＰ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

「ＳＰＳＰリーチ」は、ＳＰＳＰリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、ＳＰＳＰリーチ演出の種別として、「ＳＰＳＰ１」、「ＳＰＳＰ２」、「ＳＰＳＰ３」のいずれかが実行される。また、「ＳＰＳＰ１」、「ＳＰＳＰ２」、「ＳＰＳＰ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４７５】

「最終表示色」は、変動画像（後述）の最終的な表示色を示す。本実施形態では、変動画像の表示色などを変化させることで、遊技者に対して大当たりの当選の期待度を報知または示唆するようにしている。図示の例においては、最終表示色として、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の何れかが選択される。例えば、変動画像の表示色としては、白色、青色、緑色、赤色、虹色の順番において、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の変動画像が表示されている変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出であってもよい。すなわち、虹色の変動画像は、期待度が１００％であってもよい。

【０４７６】

「ゾーン」は、ゾーン演出の種別を示す。図示の例においては、ゾーン演出の種別として、「ＺＯ３」、「ＺＯ４」、「ＺＯ５」の何れかが実行される。また、「ＺＯ３」、「ＺＯ４」、「ＺＯ５」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

「リーチ煽り」は、リーチ煽り演出の種別を示す。リーチ煽り演出とは、リーチ演出が実行されるか否かを煽る演出である。図示の例においては、リーチ煽り演出の種別として、「ＲＥ１」、「ＲＥ２」、「ＲＥ３」の何れかが実行される。また、「ＲＥ１」、「ＲＥ２」、「ＲＥ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４７７】

「エフェクト」は、エフェクト演出の種別を示す。図示の例においては、エフェクト演出の種別として、「ＥＦ３」および「ＥＦ４」の何れかが実行される。また、「ＥＦ３」、「ＥＦ４」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

「役物」は、役物演出の種別を示す。図示の例においては、役物演出の種別として、「ＣＨ３」、「ＣＨ４」、「ＣＨ５」の何れかが実行される。また、「ＣＨ３」、「ＣＨ４」、「ＣＨ５」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

「音」とは、音演出の種別を示す。図示の例においては、音演出の種別として、「ＳＯ３」、「ＳＯ４」、「ＳＯ５」の何れかが実行される。また、「ＳＯ３」、「ＳＯ４」、「ＳＯ５」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【０４７８】

「ボタン」とは、ボタン操作演出の種別を示す。ボタン操作演出とは、遊技者に演出ボタン１６１の操作を促す演出である。ボタン操作演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行されてもよい。事前判定結果に基づいて行われるボタン操作演出は、ボタン操作演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、ボタン操作演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、ボタン操作演出の種別として、「ＢＵ１」、「ＢＵ２」、「ＢＵ３」の何れかが実行される。また、「ＢＵ１」、「ＢＵ２」、「ＢＵ３」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように

設定されている。

【０４７９】

「昇格煽り」とは、昇格煽り演出を意味する。昇格煽り演出とは、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する装飾図柄を仮停止させた後に、遊技者にとってより有利な遊技状態になることを報知する装飾図柄に変化させるか否かを煽る演出である。

「昇格」とは、昇格演出を意味する。昇格演出とは、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する装飾図柄を仮停止させた後に、遊技者にとってより有利な遊技状態になることを報知する装飾図柄に変化させる演出である。この昇格演出においては、例えば装飾図柄として「５５５」が仮停止した後に、「７７７」の装飾図柄が停止図柄として表示される。

【０４８０】

さて、演出制御部３００は、図５９乃至図６４に示すテーブルに基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部３００は、図５９乃至図６４に示すテーブルに基づいて、変動パターン選択処理（図１５参照）にて設定される変動パターンに対応した変動演出パターンを選択する。

例えば、図５９において、「大当たり図柄」が「大当たり図柄Ｃ」であり、かつ変動パターンが「ＰＢ１」である場合、変動演出パターンとして「ＥＢ１」が選択される。そして、この変動演出パターン「ＥＢ１」においては、「疑似連続回数」、「ゾーン」、「リーチ煽り」、「昇格煽り」および「昇格」は「‐」が設定されている。すなわち、変動演出パターンとして「ＥＢ１」が選択された場合、疑似連続演出、ゾーン演出、リーチ煽り演出、昇格煽り演出および昇格演出は実行されない。また、変動演出パターン「ＥＢ１」においては、「ノーマル」として「Ｎ１」が実行され、「ＳＰリーチ」として「ＳＰ１」が実行され、「ＳＰＳＰリーチ」として「ＳＰＳＰ１」が実行され、「最終表示色」が「赤」になり、「エフェクト」として「ＥＦ３」が実行され、「役物」として「ＣＨ３」が実行され、「音」として「ＳＯ３」が実行され、「ボタン」として「ＢＵ１」が実行される。

また、図６４に示す、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルでは、「判定結果」の「はずれ」に関連付けられた「疑似連続回数」、「ノーマル」、「ＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰリーチ」、「最終表示色」、「ゾーン」、「リーチ煽り」、「エフェクト」、「役物」、「音」、「ボタン」、「昇格煽り」および「昇格」に、「－」が設定されている。すなわち、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の判定結果がはずれである変動演出が行われる場合、疑似連続演出、リーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変動画像の表示色の変化、ゾーン演出、リーチ煽り演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出、昇格煽り演出、および昇格演出の何れも実行されない。

【０４８１】

〔演出画像〕

図６５は、演出制御部３００が画像表示部１１４などを用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、演出制御部３００が画像表示部１１４に表示させる演出画像について説明する。

図６５に示すように、演出制御部３００が制御することにより、演出画像が画像表示部１１４に表示される。本実施形態においては、画像表示部１１４に表示される演出画像として、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、保留数表示５５、小図柄５６、ステージ画像６１、実行回数画像５０１が含まれる。また、画像表示部１１４には、変化画像６２、前兆画像５０２、到達残回数画像５０３、チャンス目画像６３、ゾーン報知画像６４、ゾーン識別画像６５、ゾーンエフェクト画像６６、ＳＰリーチ画像６７、ＳＰＳＰリーチ画像６８、ボタン操作画像６９、メニュー表示画像５０４、客待ち画像５０５、メニュー画像５０６、クリア否定画像５０７、疑似連画像７０、疑似連エフェクト画像７１、疑似連回数画像７２、オープニング画像７４、促進画像５０８、特定領域画像５０９、第

１右打ち画像７５、ラウンド中画像７６、ラウンド数画像７７、特別時短選択画像５１０、特別時短開始画像７８、第２右打ち画像５１１、特別時短残回数画像７９、リーチ煽りエフェクト画像９４、第１移行画像５１２、結果画像５１３、左打ち画像５１４、入賞報知画像５１５、継続画像５１６、特定時短開始画像５１７、第３右打ち画像５１８、第２移行画像５１９、モード開始画像５２０、特定時短選択画像５２１、特定時短残回数画像５２４、第４右打ち画像５２５、到達報知画像５２６、終了画像５２７、第１当たり示唆画像５２８、残り時間画像５２９、第２当たり示唆画像９１、役物エフェクト画像９２、第２始動演出画像９３、電波エラー報知画像５３０、復帰中画像５３１、磁気エラー報知画像５３２が表示されてもよい。

【０４８２】

（装飾図柄４１）

図６５（１）に示すように、画像表示部１１４には３つの装飾図柄４１が表示される。なお、装飾図柄４１を構成する３つの図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、左側に配置される図柄を「左装飾図柄４１」、中央に配置される図柄を「中装飾図柄４１」、右側に配置される図柄を「右装飾図柄４１」と称することがある。また、左装飾図柄４１および右装飾図柄４１をまとめて説明する場合は、「左右の装飾図柄４１」と称することがある。また、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、および右装飾図柄４１をまとめて説明する場合には、「３つの装飾図柄４１」と称することがある。さらに、数字が揃っている３つの装飾図柄４１のことを、「ゾロ目の装飾図柄４１」と称することがある。

【０４８３】

本実施形態においては、装飾図柄４１の表示態様として、数字などの文字に加えてキャラクタの画像などが表示された装飾性の高い表示態様（図６５（１）参照）と、数字などの文字を主体として表示する装飾性の低い表示態様（図６８（２０）、図７４（２２）参照）とが存在する。装飾性の高い装飾図柄４１に設けられているキャラクタなどの画像は、装飾図柄４１の文字ごとに異なっており、このキャラクタなどの画像によっても何れの図柄であるかを識別することができる。また、装飾性の低い装飾図柄４１は、装飾性の高い装飾図柄４１に比べて、装飾図柄４１において文字の部分の領域が占める割合が高い。

ここで、装飾図柄４１の表示態様は、遊技状態の変化あるいは演出の進行などに応じて切り替えられる。詳細は後述するが、例えば、装飾性の低い装飾図柄４１は、ＳＰリーチ演出、特別時短遊技状態、および特定時短遊技状態などにおいて表示され、装飾性の高い装飾図柄４１はこれら以外の場合などにおいて表示される。また、特別時短遊技状態と、特定時短遊技状態とでは、装飾図柄４１の表示態様や表示サイズが異なっていてもよい。

なお、装飾性の低い装飾図柄４１にも、数字などの文字の他に、簡易な絵やキャラクタ等の画像などが表示されてもよい。すなわち、図６８（２０）や図７４（２２）等に示した「装飾性の低い装飾図柄４１」は、図６５（１）等に示した「装飾性の高い装飾図柄４１」よりも装飾性が低いものであればよい。

【０４８４】

演出制御部３００は、装飾図柄４１の変動演出において、３つの装飾図柄４１を例えば縦スクロール（下方向へのスクロール）にて変動表示させた後、先ず、左装飾図柄４１（例えば数字の「２」）を仮停止させ、次に右装飾図柄４１（例えば数字の「３」）を仮停止させ、次に中装飾図柄（例えば数字の「１」）を仮停止させる。このように全ての装飾図柄４１が仮停止した状態を経て、最後に特別図柄の停止表示に応じて全ての装飾図柄４１を確定停止させる。なお、図６５（１）に示した、停止表示した装飾図柄４１の組み合わせ「２１３」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０４８５】

（変動画像５１）

図６５（２）に示すように、画像表示部１１４には、特別図柄変動制御部２３３（図６等参照）により特別図柄が変動表示中（装飾図柄４１が変動表示中）となっていることを示す変動画像５１が表示される。つまり、変動画像５１は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わる画像として表示される。そして、変動画像５１は、特別図柄の

変動表示が開始されると変動画像５１が表示される領域（図示の例では、画像表示部１１４の表示領域における下側）に表示され、その特別図柄が停止表示されると表示が消える。図示の例においては、変動画像５１は、球形を有する。また、変動画像５１が表示される領域には、変動台座が表示されている。

【０４８６】

また、変動画像５１は、例えば表示色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、変動画像５１の色としては、白、青、緑、赤、虹が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の変動画像５１の期待度は１００％であってもよい。

【０４８７】

（保留画像５２）

図６５（３）に示すように、画像表示部１１４には、ＲＡＭ３０３（図４等参照）における今回の保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留画像５２が表示される。つまり、保留画像５２は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。また、本実施形態では、画面における保留画像５２の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

保留画像５２は、変動画像５１よりも表示サイズが小さい。また、図示の例においては、保留画像５２は、球形を有する。また、保留画像５２が表示される領域には、保留台座が表示されている。変動画像５１の変動台座と保留画像の保留台座とは、それぞれ異なる態様で表示される。なお、以下では、白色である変動画像５１の表示態様のこと、および白色である保留画像５２の表示態様のことを、通常表示態様と称することがある。

【０４８８】

ここで、上述のように、第１始動口１２１への入賞によって、最大で４つの保留が生じる。そのため、第１始動口１２１への入賞により、画像表示部１１４には、保留画像５２が最大で４つ表示される。また、本実施形態では、第１始動口１２１への入賞により発生する複数の保留画像５２は、変動画像５１よりも左側の領域にて、変動画像５１に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち右側から左側に向けて並べて表示される。

【０４８９】

なお、詳細な説明は省略するが、第２始動口１２２への遊技球の入賞によっても、最大で４つの保留が生じる。そのため、第２始動口１２２への入賞により、画像表示部１１４には、保留画像５２が最大で４つ表示される。本実施形態では、第２始動口１２２への入賞により発生する複数の保留画像５２は、変動画像５１よりも右側の領域にて、変動画像５１に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち左側から右側に向けて並べて表示される。

また、本実施形態では、変動画像５１および保留画像５２は、基本的にそれぞれ同一または類似する形態によって構成される。ただし、変動画像５１および保留画像５２は、それぞれ異なる形態によって構成されてもよい。また、第１始動口１２１への入賞により表示される変動画像５１や保留画像５２と、第２始動口１２２への入賞により表示される変動画像５１や保留画像５２とは異なる表示態様であってもよい。

【０４９０】

また、以下の説明においては、最大で４つ表示される保留画像５２について、変動画像５１に近い順に、それぞれ「１番目の保留画像５２」、「２番目の保留画像５２」、「３番目の保留画像５２」、「４番目の保留画像５２」と称することがある。

【０４９１】

（保留数表示５５）

図６５（１）に示すように、画像表示部１１４には、ＲＡＭ３０３（図４等参照）における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留数表示５５が表示される。この保留数表示５５は、保留数を示す画像である。ここで、上記の保留画像５２は、第１始動口

１２１および第２始動口１２２それぞれへの入賞についての保留数に応じて、画像表示部１１４に表示される数が変化する。保留数表示５５において、左側には第１始動口１２１への入賞についての保留数が表示され、右側には第２始動口１２２への入賞についての保留数が表示される。

【０４９２】

（小図柄５６）

図６５（１）に示すように、画像表示部１１４には、特別図柄変動制御部２３３（図６等参照）により第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞に基づいて特別図柄が変動表示中（装飾図柄４１が変動表示中）であることを示す、小図柄５６が表示される。この小図柄５６は、演出制御部３００に制御されて、特別図柄の変動表示に伴って変動表示し、特別図柄の停止表示に伴って停止表示する。

【０４９３】

図示の例においては、小図柄５６は、各々上記装飾図柄４１と対応する３つの画像であり、画像表示部１１４の画像表示領域における右側に表示される。この小図柄５６は、装飾図柄４１よりもサイズが小さい画像として表示される。また、上記のように、装飾図柄４１は装飾性の高い表示態様で表示される場合と装飾性の低い表示態様で表示される場合とがあるが、小図柄５６は、文字を主体とする装飾性の低い表示態様でのみ表示される。ただし、文字に加えて絵やキャラクタ等の画像が表示される表示態様により小図柄５６が表示されてもよい。言い換えると、小図柄５６は、装飾性の高い装飾図柄４１よりも装飾性が低いものであればよい。

なお、小図柄５６を構成する３つの図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、上側に配置される図柄を「上小図柄５６」、中央に配置される図柄を「中小図柄５６」、下側に配置される図柄を「下小図柄５６」と称することがある。また、上小図柄５６および下小図柄５６をまとめて説明する場合は、「上下の小図柄５６」と称することがある。また、上小図柄５６、中小図柄５６、および下小図柄５６をまとめて説明する場合には、「３つの小図柄５６」と称することがある。さらに、数字が揃っている３つの小図柄５６のことを、「ゾロ目の小図柄５６」と称することがある。

【０４９４】

小図柄５６は、第１始動口１２１または第２始動口１２２への入賞にともない特別図柄が変動表示中であることを示す態様で変動表示（例えば、縦スクロール）される。小図柄５６においては、スクロール中に、数字画像が「１」から「９」まで１ずつ増加しながら表示された後に再び「１」から１ずつ増加する表示が繰り返し行われる。そして、特別図柄が停止表示されると小図柄５６が停止表示される。図示の例においては、停止表示した小図柄５６が示す数字は、装飾図柄４１が示す数字と一致する。さらに説明をすると、図６５（１）の例においては、小図柄５６として、装飾図柄４１の「２１３」に対応する数字が表示される。なお、小図柄５６も、広義には、装飾図柄の一例である。

【０４９５】

（ステージ画像６１）

図６５（１）に示すように、画像表示部１１４には、装飾図柄４１などの背景として、ステージ画像６１が表示される。このステージ画像６１は、例えばパチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツ（アイドルやアニメキャラクタ等）に関する画像（舞台等）などである。また、ステージ画像６１は、動画像であってもよい。図示の例では、ステージ画像６１として、宇宙をテーマにした動画像が表示されている。ステージ画像６１は、例えば、一のステージにおける変動演出が予め定められた回数行われた場合に切り替わる。また、ステージ画像６１は、例えば、特定の変動演出（例えばＳＰＳＰリーチ演出が行われる変動演出）が行われた場合に切り替わってもよい。さらに、ステージ画像６１は、パチンコ遊技機１００の遊技状態ごとに切り替わってもよい。より具体的には、通常遊技状態と、特別時短遊技状態と、特定時短遊技状態とで、ステージ画像６１は、異なる表示態様により表示されてもよい。

【０４９６】

（実行回数画像５０１）

図６５（１）に示すように、画像表示部１１４には、実行回数画像５０１が表示される。この実行回数画像５０１は、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動表示の回数（装飾図柄４１の変動演出の回数）を示す画像である。実行回数画像５０１は、変動演出が行われるたびに、表示内容が更新される。図示の例では、実行回数画像５０１には、変動演出が行われた回数を含む「９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。なお、実行回数画像５０１に示される変動演出の回数は、変動演出として実行済の回数であってもよいし、実行済の回数のみならず実行中である変動演出を含めた変動演出の回数であってもよい。また、実行回数画像５０１の表示内容が更新されるタイミングは、変動演出の実行中であってもよいし、変動演出の終了後であってもよい。

【０４９７】

（変化画像６２）

図６６（７）に示すように、画像表示部１１４には、変化画像６２が表示される。この変化画像６２は、通常表示態様とは異なる表示態様である変動画像５１や保留画像５２に表示される画像である。変化画像６２は、例えば、変化演出が実行されるときに表示される。変化演出とは、変動画像５１や保留画像５２の表示態様を変化させる演出である。より具体的には、変化演出とは、変動画像５１や保留画像５２の表示色や模様や形状等（以下、「表示色など」と呼ぶ）を変化させる演出である。変化演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて実行されてもよい。なお、変化演出が行われることなく変化画像６２が表示されてもよい。すなわち、変動画像５１や保留画像５２の表示開始時に、変化画像６２が表示されてもよい。図示の例では、変化画像６２として、青色の画像が３番目の保留画像５２に表示されている。

また、変動画像５１や保留画像５２に重なって変化画像６２が表示されてもよいし、変動画像５１や保留画像５２の代わりに変化画像６２が表示されてもよい。変動画像５１や保留画像５２の代わりに変化画像６２が表示される場合、この変化画像６２は、変動画像５１や保留画像５２として捉えられる。

【０４９８】

（前兆画像５０２）

図６６（７）に示すように、画像表示部１１４には、前兆画像５０２が表示される。この前兆画像５０２は、残回数報知演出（図４２のＳ４２１５参照）が実行される場合において、後述する到達残回数画像５０３が表示される前に表示される画像である。前兆画像５０２は、画像表示部１１４において到達残回数画像５０３が表示される領域に表示される。図示の例では、前兆画像５０２として、光を模した画像が表示されている。

【０４９９】

（到達残回数画像５０３）

図６６（８）に示すように、画像表示部１１４には、到達残回数画像５０３が表示される。この到達残回数画像５０３は、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数を示す画像である。到達残回数画像５０３は、残回数報知演出が実行される場合において、前兆画像５０２が表示された後に表示される。また、到達残回数画像５０３は、変動演出が行われるたびに、表示内容が更新される。言い換えると、到達残回数画像５０３は、残回数更新演出（図４２のＳ４２１６参照）により、表示内容が更新される。図示の例では、到達残回数画像５０３として、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数を含む「あと２００」のテキストが示されている。なお、到達残回数画像５０３に示される変動演出の回数は、実行中である変動演出を含む回数であってもよいし、実行中である変動演出を除いた回数であってもよい。また、到達残回数画像５０３の表示内容が更新されるタイミングは、変動演出の実行中であってもよいし、変動演出の終了後であってもよい。

【０５００】

（チャンス目画像６３）

図６６（９）に示すように、画像表示部１１４には、チャンス目画像６３が表示される

。このチャンス目画像６３は、チャンス目演出が実行されているときに表示される画像である。チャンス目画像６３は、装飾図柄４１に表示される。図示の例では、チャンス目画像６３として、青色の画像が３つの装飾図柄４１の各々の文字とキャラクタとに表示されている。なお、チャンス目画像６３は、３つの装飾図柄４１の各々の文字に表示される一方でキャラクタに表示されなくてもよい。また、チャンス目画像６３は、３つの装飾図柄４１の各々のキャラクタに表示される一方で文字に表示されなくてもよい。すなわち、チャンス目画像６３は、３つの装飾図柄４１の各々における少なくとも一部に表示されればよい。

【０５０１】

（ゾーン報知画像６４）

図６７（１３）に示すように、画像表示部１１４には、ゾーン報知画像６４が表示される。このゾーン報知画像６４は、ゾーン演出が実行されていることを報知する画像である。図示の例では、ゾーン報知画像６４として「チャンスゾーン突入！」のテキストが示されている。

【０５０２】

（ゾーン識別画像６５）

図６７（１４）に示すように、画像表示部１１４には、ゾーン識別画像６５が表示される。このゾーン識別画像６５は、実行されているゾーン演出の種類を識別するための画像である。図示の例では、ゾーン識別画像６５として、「チャンスゾーン」のテキストが示されている。

【０５０３】

（ゾーンエフェクト画像６６）

図６７（１５）に示すように、画像表示部１１４には、ゾーンエフェクト画像６６が表示される。このゾーンエフェクト画像６６は、ゾーン演出が実行される場合に表示されるエフェクト画像である。ゾーンエフェクト画像６６は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて表示されてもよい。図示の例では、ゾーンエフェクト画像６６として、画像表示部１１４における周囲に青色の画像が表示されている。

【０５０４】

（ＳＰリーチ画像６７）

図６８（２０）に示すように、画像表示部１１４には、ＳＰリーチ画像６７が表示される。このＳＰリーチ画像６７は、ＳＰリーチ演出が実行されていることを示す画像である。ＳＰリーチ画像６７は、例えば、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタがミニゲームを行う動画像である。

【０５０５】

（ＳＰＳＰリーチ画像６８）

図６８（２１）に示すように、画像表示部１１４には、ＳＰＳＰリーチ画像６８が表示される。このＳＰＳＰリーチ画像６８は、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されていることを示す画像である。ＳＰＳＰリーチ画像６８は、例えば、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが闘う動画像である。

【０５０６】

（ボタン操作画像６９）

図６８（２２）に示すように、画像表示部１１４には、ボタン操作画像６９が表示される。ボタン操作画像６９は、ボタン操作演出が実行されているときに表示される画像である。このボタン操作画像６９が表示されることにより、遊技者が演出ボタン１６１を操作するタイミングであることを認識できる。図示の例では、ボタン操作画像６９として、演出ボタン１６１を模した画像が表示される。本実施形態では、ボタン操作画像６９が所定期間表示され、ボタン操作画像６９が表示されてからこの所定期間が経過するまでに演出ボタン１６１が操作されると、所定の演出が実行される。すなわち、ボタン操作演出においては、演出ボタン１６１の操作の有効期間が、ボタン操作画像６９の表示期間として定められている。

【０５０７】
（メニュー表示画像５０４）
図６９（２６）に示すように、画像表示部１１４には、メニュー表示画像５０４が表示される。メニュー表示画像５０４は、後述するメニュー画像５０６を表示可能であることを遊技者に報知する画像である。図示の例では、メニュー表示画像５０４として、「メニューを表示」のテキストが示されている。
【０５０８】
（客待ち画像５０５）
図６９（２８）に示すように、画像表示部１１４には、客待ち画像５０５が表示される。客待ち画像５０５は、客待ち状態であるときにパチンコ遊技機１００を宣伝するための画像である。客待ち画像５０５は、画像表示部１１４の全面にわたって表示される。ただし、客待ち画像５０５は、画像表示部１１４の一部に表示され、他の一部には表示されなくてもよい。客待ち画像５０５は、第２客待ち演出（図４１のＳ４１１０参照）が実行されているときに表示される。一方で、客待ち画像５０５は、第１客待ち演出（図４１のＳ４１０９参照）が実行されているときには表示されない。また、客待ち画像５０５は、動画像であってもよい。図示の例では、客待ち画像５０５として、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに関する動画像が表示されている。
【０５０９】
（メニュー画像５０６）
図６９（３０）に示すように、画像表示部１１４には、メニュー画像５０６が表示される。メニュー画像５０６は、遊技者による演出ボタン１６１や演出キー１６２の操作により設定が可能な演出の項目が表示された画面である。図示の例では、メニュー画像５０６には、演出の項目として、「スタート」、「カスタマイズ」、「デモムービー」、「推しキャラ」が設けられている。メニュー画像５０６における項目の何れかが選択されると、選択された項目を設定するための画像が画像表示部１１４に表示される。本実施形態では、メニュー表示画像５０４（図６９（２６）参照）が表示されているときに演出ボタン１６１が操作されることにより、メニュー画像５０６が表示される。
【０５１０】
（クリア否定画像５０７）
図７０（２）に示すように、画像表示部１１４には、クリア否定画像５０７が表示される。クリア否定画像５０７は、クリア否定演出（図４２のＳ４２０９参照）が実行される場合に表示される。クリア否定画像５０７が表示されることにより、ＲＡＭクリアが実行されていないことが遊技者に示唆される。図示の例では、クリア否定画像５０７として、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが表示されている。
【０５１１】
（疑似連画像７０）
図７１（３）に示すように、画像表示部１１４には、疑似連画像７０が表示される。この疑似連画像７０は、疑似連続演出が実行されていることを示す画像である。図示の例では、疑似連画像７０として、「ＮＥＸＴ」のテキストが示されている。
【０５１２】
（疑似連エフェクト画像７１）
図７１（３）に示すように、画像表示部１１４には、疑似連エフェクト画像７１が表示される。この疑似連エフェクト画像７１は、疑似連続演出が実行されているときに表示されるエフェクト画像である。図示の例では、疑似連エフェクト画像７１として、疑似連画像７０の周囲に青色の画像が表示されている。
【０５１３】
（疑似連回数画像７２）
図７１（４）に示すように、画像表示部１１４には、疑似連回数画像７２が表示される。この疑似連回数画像７２は、疑似連続回数を示す画像である。図示の例では、２回目の変動表示であることから、疑似連回数画像７２には、「×２」のテキストが表示される。

【０５１４】
（オープニング画像７４）
　図７３（１７）に示すように、画像表示部１１４には、オープニング画像７４が表示される。このオープニング画像７４は、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、オープニング画像７４として、大当たり遊技の開始を示す「ＢＩＧ Ｂｏｎｕｓ！Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」というテキストが表示されている。このオープニング画像７４は、大当たりの種類（例えば、総ラウンド数）、および大当たり遊技の終了後の遊技状態を示唆する内容となっている。
【０５１５】
（促進画像５０８）
　図７３（１８）に示すように、画像表示部１１４には、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、促進画像５０８として、「狙え！！」のテキストと、遊技領域１１１を模した画像とが示されている。また、促進画像５０８には、特定領域画像５０９が示されている。
　特定領域画像５０９は、遊技球を特定領域に流下させることを遊技者に促すための画像である。本実施形態では、特定領域は、遊技領域１１１における右側である。図示の例では、特定領域画像５０９として、促進画像５０８における遊技領域１１１のうちの右側を指す矢印の画像が表示されている。
【０５１６】
（第１右打ち画像７５）
　図７４（１９）に示すように、画像表示部１１４には、第１右打ち画像７５が表示される。この第１右打ち画像７５は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、第１右打ち画像７５として、右側に向かう矢印のマーク、および「右打ち」のテキストが表示されている。第１右打ち画像７５は、例えば、大当たり遊技の実行中、特別時短遊技状態、および特定時短遊技状態において表示される。
【０５１７】
（ラウンド中画像７６）
　図７４（１９）に示すように、画像表示部１１４には、ラウンド中画像７６が表示される。このラウンド中画像７６は、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタの動画像である。ラウンド中画像７６は、大当たり遊技におけるラウンド中に表示される。
【０５１８】
（ラウンド数画像７７）
　図７４（１９）に示すように、画像表示部１１４には、ラウンド数画像７７が表示される。このラウンド数画像７７は、大当たり遊技において現在実行しているラウンドのラウンド数を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、ラウンド数画像７７として、「Ｒｏｕｎｄ１」のテキストが表示されている。
【０５１９】
（特別時短選択画像５１０）
　図７４（２０）に示すように、画像表示部１１４には、特別時短選択画像５１０が表示される。特別時短選択画像５１０は、特別時短遊技状態における演出のモードを遊技者に選択させるための画像である。図示の例では、特別時短選択画像５１０において、「Ａ」および「Ｂ」の二つのモードが選択可能になっている。遊技者は、特別時短選択画像５１０が表示されているときに、演出キー１６２を操作することにより、何れかのモードを選択することができる。
【０５２０】
（特別時短開始画像７８）
　図７４（２１）に示すように、画像表示部１１４には、特別時短開始画像７８が表示さ

れる。この特別時短開始画像７８は、特別時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、特別時短開始画像７８として、「Ａモード突入！！」のテキストが表示されている。特別時短開始画像７８に表示されている「Ａモード」は、特別時短選択画像５１０（図７４（２０）参照）において選択されたモードである。

【０５２１】

（第２右打ち画像５１１）

図７４（２１）に示すように、画像表示部１１４には、第２右打ち画像５１１が表示される。第２右打ち画像５１１は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、第２右打ち画像５１１として、右側に向かう矢印のマーク、および「右打ち」のテキストが表示されている。第２右打ち画像５１１は、第１右打ち画像７５（図７４（１９）参照）よりも、画像表示部１１４における表示サイズが大きい。また、第２右打ち画像５１１は、特別時短開始画像７８が表示されているときに表示され、特別時短開始画像７８が表示されていないときには表示されない。ただし、第２右打ち画像５１１は、特別時短開始画像７８が表示されていないときに表示されてもよい。

【０５２２】

（特別時短残回数画像７９）

図７４（２２）に示すように、画像表示部１１４には、特別時短残回数画像７９が表示される。この特別時短残回数画像７９は、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示す画像である。図示の例では、特別時短残回数画像７９として、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が３０回であることを示す「３０回」のテキストが表示されている。

【０５２３】

（リーチ煽りエフェクト画像９４）

図７７（１３）に示すように、画像表示部１１４には、リーチ煽りエフェクト画像９４が表示される。このリーチ煽りエフェクト画像９４は、リーチ煽り演出が実行されているときに表示される画像である。リーチ煽り演出においては、左装飾図柄４１が仮停止した後に、スクロールしている右装飾図柄４１が減速し、左装飾図柄４１と一致する図柄が停止するか否かを煽る演出が実行される。

リーチ煽りエフェクト画像９４は、右装飾図柄４１の周囲に表示される。図示の例では、リーチ煽りエフェクト画像９４として、青色の画像が右装飾図柄４１の周囲に表示されている。

【０５２４】

（第１移行画像５１２）

図７８（２１）に示すように、画像表示部１１４には、第１移行画像５１２が表示される。第１移行画像５１２は、ステージ画像６１が切り替えられる場合に表示される画像である。本実施形態では、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１から、第１移行画像５１２を経由して、通常遊技状態に応じたステージ画像６１に切り替えられる。また、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１から、第１移行画像５１２を経由して、通常遊技状態に応じたステージ画像６１に切り替えられる。図示の例では、第１移行画像５１２として、扉を模した画像が表示されている。第１移行画像５１２は、画像表示部１１４における全面に表示される。ただし、第１移行画像５１２は、画像表示部１１４における一部に表示され、他の一部に表示されなくてもよい。また、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１から通常遊技状態に応じたステージ画像６１に切り替えられる場合に表示される第１移行画像５１２と、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１から通常遊技状態に応じたステージ画像６１に切り替えられる場合に表示される第１移行画像５１２とは、表示態様が異なってもよい。

【０５２５】

（結果画像５１３）

図７８（２２）に示すように、画像表示部１１４には、結果画像５１３が表示される。

結果画像５１３は、大当たり遊技の結果を示す画像である。結果画像５１３は、大当たり遊技が行われた場合において、第１移行画像５１２が表示されているときに表示される。また、第１移行画像５１２が表示されるまでに複数回の大当たり遊技が実行された場合、結果画像５１３には、この複数回の大当たり遊技の累積の結果が示される。図示の例では、結果画像５１３には、特別時短遊技状態であったことを示す「Ａモード」のテキストと、大当たり遊技が３回実行されたことを示す「ＴＯＴＡＬ３回」のテキストと、大当たり遊技における賞球に応じた「３０２４Ｐｔ獲得」のテキストとが表示されている。

【０５２６】

（左打ち画像５１４）

図８０（３１）に示すように、画像表示部１１４には、左打ち画像５１４が表示される。左打ち画像５１４は、遊技球を遊技領域１１１における左側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、左打ち画像５１４として、左側に向かう矢印のマーク、および「左打ち」のテキストが表示されている。左打ち画像５１４は、特別時短遊技状態から通常遊技状態に切り替わったときや、特定時短遊技状態から通常遊技状態に切り替わったときに表示される。

【０５２７】

（入賞報知画像５１５）

図８４（２１）に示すように、画像表示部１１４には、入賞報知画像５１５が表示される。入賞報知画像５１５は、第２大入賞口１２６に遊技球が入賞したことを報知する画像である。入賞報知画像５１５は、小当たり遊技において第２大入賞口１２６に遊技球が入賞した場合に表示される。図示の例では、入賞報知画像５１５として、「入賞！」のテキストと、第２大入賞口１２６に遊技球が入賞している態様を模した画像とが表示されている。

【０５２８】

（継続画像５１６）

図８４（２３）には、継続画像５１６が表示される。継続画像５１６は、特別時短遊技状態の継続を報知する画像である。図示の例では、継続画像５１６として、「Ａモード継続！！」のテキストが表示されている。

【０５２９】

（特定時短開始画像５１７）

図８６（６）に示すように、画像表示部１１４には、特定時短開始画像５１７が表示される。特定時短開始画像５１７は、特定時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、特定時短開始画像５１７として、「特定遊技ＳＴＡＲＴ！」のテキストが示されている。また、特定時短開始画像５１７には、第３右打ち画像５１８が表示されている。

第３右打ち画像５１８は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、第３右打ち画像５１８として、右側に向かう矢印のマークが表示されている。第３右打ち画像５１８は、第１右打ち画像７５（図７４（１９）参照）よりも、画像表示部１１４における表示サイズが大きい。また、第３右打ち画像５１８は、特定時短開始画像５１７が表示されているときに表示され、特定時短開始画像５１７が表示されていないときには表示されない。ただし、第３右打ち画像５１８は、特定時短開始画像５１７が表示されていないときに表示されてもよい。

【０５３０】

（第２移行画像５１９）

図８７（７）に示すように、画像表示部１１４には、第２移行画像５１９が表示される。第２移行画像５１９は、ステージ画像６１が切り替えられる場合に表示される画像である。本実施形態では、通常遊技状態に応じたステージ画像６１から、第２移行画像５１９を経由して、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１に切り替えられる。図示の例では、第２移行画像５１９として、シャッターを模した画像が表示されている。第２移行画像５１９は、画像表示部１１４における全面に表示される。ただし、第２移行画像５１９は、画像表示部１１４における一部に表示され、他の一部に表示されなくてもよい。

【０５３１】
（モード開始画像５２０）
　図８７（８）に示すように、画像表示部１１４には、モード開始画像５２０が表示される。モード開始画像５２０は、特定時短遊技状態におけるモードの演出が開始されることを報知する画像である。図示の例では、モード開始画像５２０として、「チャンスモード突入！」のテキストが示されている。
【０５３２】
（特定時短選択画像５２１）
　図８７（９）に示すように、画像表示部１１４には、特定時短選択画像５２１が表示される。特定時短選択画像５２１は、特定時短遊技状態における演出のモードを遊技者に選択させるための画像である。図示の例では、特定時短選択画像５２１において、「ａ」、「ｂ」および「ｃ」の三つのモードの何れかを選択可能になっている。遊技者は、特定時短選択画像５２１が表示されているときに、演出キー１６２を操作することにより、何れかのモードを選択することができる。
【０５３３】
（特定時短残回数画像５２４）
　図８７（１０）に示すように、画像表示部１１４には、特定時短残回数画像５２４が表示される。特定時短残回数画像５２４は、特定時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示唆する画像である。図示の例では、特定時短残回数画像５２４として、特定時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が２９４回であることを示す「２９４」のテキストが表示されている。なお、特定時短残回数画像５２４は、特別時短残回数画像７９（図７４（２２）参照）とは異なり、画像に「回」のテキストが含まれない。
【０５３４】
（第４右打ち画像５２５）
　図８７（１２）に示すように、画像表示部１１４には、第４右打ち画像５２５が表示される。この第４右打ち画像５２５は、遊技球を遊技領域１１１における右側に向けて発射することを遊技者に対して促すための画像である。図示の例では、第４右打ち画像５２５として、右側に向かう矢印のマーク、および「右打ち」というテキストが表示されている。また、第４右打ち画像５２５は、第１右打ち画像７５（図７４（１９）参照）および第３右打ち画像５１８（図８５（６）参照）よりも画像表示部１１４における表示サイズが大きい。
【０５３５】
（到達報知画像５２６）
　図８９（４）に示すように、画像表示部１１４には、到達報知画像５２６が表示される。到達報知画像５２６は、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数（変動演出の回数）が、特定時短遊技状態になるまでに必要な回数に到達したことを報知する画像である。到達報知画像５２６は、特定時短遊技状態になるまでに必要な最終回の変動演出が終了すると表示される。図示の例では、到達報知画像５２６として、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動演出の回数が０回であることを示す「０」の画像が表示されている。
【０５３６】
（終了画像５２７）
　図９６（１８）に示すように、画像表示部１１４には、終了画像５２７が表示される。終了画像５２７は、大当たり遊技が行われることなく特定時短遊技状態が終了する場合に表示される。図示の例では、終了画像５２７として、「Ｅｎｄ…」のテキストが示されている。
【０５３７】
（第１当たり示唆画像５２８）
　図１０１（３）に示すように、画像表示部１１４には、第１当たり示唆画像５２８が表示される。第１当たり示唆画像５２８は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入

賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりであることを示唆する画像である。本実施形態では、第１移行画像５１２（図１００（２）参照）が表示されているときに行われる特別図柄抽選の判定結果が大当たりまたは小当たりである場合に、第１当たり示唆画像５２８が表示される。すなわち、第１当たり示唆画像５２８が表示されることにより、特別図柄抽選の判定結果が大当たりまたは小当たりであることが遊技者に示唆される。図示の例では、第１当たり示唆画像５２８として、「まだ続くよ」のテキストと、パチンコ遊技機１００の題材となったコンテンツに登場するキャラクタの画像とが表示されている。なお、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出、特別時短遊技状態における変動演出、および特定時短遊技状態における変動演出においては、第１当たり示唆画像５２８が表示されないようにしてもよい。ただし、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出、特別時短遊技状態における変動演出、および特定時短遊技状態における変動演出においても、第１当たり示唆画像５２８が表示されてもよい。

【０５３８】

（残り時間画像５２９）

図１０２（８）に示すように、画像表示部１１４には、残り時間画像５２９が表示される。残り時間画像５２９は、第２大入賞口扉１２６Ｄが開いている状態から閉じる状態に移行するまでの残り時間を示す画像である。本実施形態では、第２大入賞口扉１２６Ｄが開いてから所定時間以内に第２大入賞口１２６に遊技球が入賞しない場合に、残り時間画像５２９が表示される。図示の例では、残り時間画像５２９として、「あと３：００秒」のテキストが示されている。

【０５３９】

（第２当たり示唆画像９１）

図１０９（３）に示すように、画像表示部１１４には、第２当たり示唆画像９１が表示される。この第２当たり示唆画像９１は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に表示され、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりおよび小当たりの何れでもない場合には表示されない。そのため、第２当たり示唆画像９１が表示されることにより、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりであることが遊技者に示唆される。この第２当たり示唆画像９１は、動画像であってもよい。また、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出や、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出において第２当たり示唆画像９１が表示される一方、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出、および特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、第２当たり示唆画像９１が表示されないようにしてもよい。すなわち、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞や、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりである変動演出が行われる場合にのみ、第２当たり示唆画像９１が表示されてもよい。

【０５４０】

（役物エフェクト画像９２）

図１１２（１２）に示すように、画像表示部１１４には、役物エフェクト画像９２が表示される。この役物エフェクト画像９２は、役物演出が実行されているときに表示されるエフェクト画像である。図示の例では、役物エフェクト画像９２としての青色の画像が、画像表示部１１４において中可動役物１１５Ｂと重なる領域の周囲に表示されている。

【０５４１】

（第２始動演出画像９３）

図１１６（５）に示すように、画像表示部１１４には、第２始動演出画像９３が表示される。この第２始動演出画像９３は、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において表示される。すなわち、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、第２始動演出画像９３は表示されない。

【０５４２】
（電波エラー報知画像５３０）
　図１１８（２）に示すように、画像表示部１１４には、電波エラー報知画像５３０が表示される。電波エラー報知画像５３０は、電波エラーを報知する画像である。図示の例では、電波エラー報知画像５３０として、「電波エラーです」のテキストが示されている。
【０５４３】
（復帰中画像５３１）
　図１１９（２）に示すように、画像表示部１１４には、復帰中画像５３１が表示される。復帰中画像５３１は、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰中であることを示す画像である。本実施形態では、パチンコ遊技機１００の電源が投入された後、装飾図柄４１が表示される前に、復帰中画像５３１が表示される。図示の例では、復帰中画像５３１として、「復帰中」のテキストが示されている。
【０５４４】
（磁気エラー報知画像５３２）
　図１１９（３）に示すように、画像表示部１１４には、磁気エラー報知画像５３２が表示される。磁気エラー報知画像５３２は、磁気エラーを報知する画像である。図示の例では、磁気エラー報知画像５３２として、「磁石を検知しました」のテキストが示されている。
【０５４５】
（変動演出例１）
　次に、図６５乃至図６９を参照しながら、演出制御部３００が画像表示部１１４などを用いて行う装飾図柄４１の変動演出（変動演出例１）について具体的に説明する。変動演出例１は、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１では、５回の変動演出が行われる。
　なお、図６５乃至図６９に示した５回の変動演出は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ１」、「ＥＲ３」、「ＥＲ２」、「ＥＲ２」、「ＥＲ６」の順に選択された場合に実行される変動演出である。また、この５回の変動演出は、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから１００回目～１０４回目の変動演出である。また、この５回の変動演出において、事前判定演出が実行される。この事前判定演出は、図５６における「事前判定演出パターン」として「ＡＲ１」、「ＡＲ３」、「ＡＲ２」、「ＡＲ２」、「ＡＲ６」の順に選択された場合に実行される演出である。
【０５４６】
　図６５（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１が確定停止されているものとする。また、このとき、画像表示部１１４には、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、ステージ画像６１、および実行回数画像５０１が表示されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５は、第１始動口１２１への入賞についての保留数である「０」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は、第２始動口への入賞についての保留数である「０」を示す。また、実行回数画像５０１には、「９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。
【０５４７】
　そして、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図６５（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。本実施の形態では、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、右装飾図柄４１、および小図柄５６は、それぞれ、数字の「１」から「９」までを順に表示することで変動表示を行う。すなわち、本実施の形態では、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、右装飾図柄４１、および小図柄５６は、個別に数字が変化可能になっている。なお、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、右装飾図柄４１、および小図柄５６は、例えば英文字など、数字とは異なる文字を表示してもよい。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞することに伴い、スピーカ１５６から、第１始動口１２１への入賞を報知する入賞音が出力される。また、本実施形態では、変

動演出の実行中においては、実行中である変動演出に応じた演出音がスピーカ１５６から出力される。また、図示を省略するが、本実施形態では、変動演出の実行中において、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、実行中である変動演出に応じた発光態様により発光する。

【０５４８】

なお、図面において装飾図柄４１および小図柄５６が特に高速で変動表示（スクロール）して視認困難な状態になっていることを示す場合、判り易くするために、装飾図柄４１および小図柄５６をそれぞれ矢印（↓）によって表示する。また、図６５（２）に示す例では、装飾図柄４１は、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、および右装飾図柄４１が左右方向に並べて配置され、変動表示される際に上下方向に移動（スクロール）するが、この態様に限定されない。例えば、装飾図柄４１は、左装飾図柄４１、中装飾図柄４１、および右装飾図柄４１が上下方向に並べて配置されるとともに、それぞれが左右方向に移動（スクロール）しても良い。

また、図面において装飾図柄４１が矢印（↓）により表示される状態は、装飾図柄４１が視認困難な状態に限定されない。例えば、図面において装飾図柄４１が矢印（↓）により表示される状態は、装飾図柄４１が非表示になっている状態であってもよい。すなわち、図面において装飾図柄４１が矢印（↓）により表示される状態は、装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態であればよい。

【０５４９】

また、図６５（１）に示した状態のように、第１始動口１２１の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、まず、第１始動口１２１への入賞についての保留が発生する。そして、この状態において、変動パターンテーブル（図２４参照）から変動パターンが選択される。そのため、変動パターンが選択されるときの「保留数」は「１」である。そして、変動パターンが選択されると、第１始動口１２１の入賞についての保留数が減算される。また、図示を省略するが、第２始動口１２２の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、まず、第２始動口１２２への入賞についての保留が発生する。そして、この状態において、変動パターンテーブルから変動パターンが選択される。そのため、変動パターンが選択されるときの「保留数」は「１」である。そして、変動パターンが選択されると、第２始動口１２２への入賞についての保留数が減算される。

【０５５０】

また、図６５（１）に示した状態のように、第１始動口１２１の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、第１始動口１２１の保留数表示５５に「１」が表示されるとともに、保留画像５２が表示される。そして、その後、図６５（２）に示すように、第１始動口１２１の保留数表示５５に「０」が表示される。また、保留画像５２が、変動画像５１の表示位置に移動する。

また、第２始動口１２２の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、第２始動口１２２の保留数表示５５に「１」が表示されるとともに、保留画像５２が表示される。そして、その後、第２始動口１２２の保留数表示５５に「０」が表示される。また、保留画像５２が、変動画像５１の表示位置に移動する。

【０５５１】

次に、第１始動口１２１に遊技球が３球入賞すると、図６５（３）に示すように、３つの保留画像５２が表示される。このとき、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第１始動口１２１への入賞を報知する入賞音が出力される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５に「３」が表示される。

【０５５２】

次に、図６５（４）に示すように、左装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変

動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。また、このとき、第１始動口１２１に遊技球が入賞し、４番目の保留画像５２が表示される。また、このとき、第１始動口１２１への入賞に基づいて、入賞時発光演出が行われる。図示の例では、入賞時発光演出により、第１始動口１２１が青色に発光している。また、スピーカ１５６から、入賞時発光演出の効果音が出力されている。この効果音は、第１始動口１２１への入賞を報知する入賞音とは異なる音である。

なお、図面において装飾図柄４１や小図柄５６が仮停止していることを表す場合、判り易くするために、仮停止している装飾図柄４１や小図柄５６の周囲にダブルコーテーションマークと同様な表示を用いて表現する。

【０５５３】

次に、図６５（５）に示すように、右装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、右装飾図柄４１である数字の「１」が仮停止する。

次に、中装飾図柄４１は、低速でスクロールした後に、変動開始まで確定停止されていた位置で仮停止する。より具体的には、中装飾図柄４１である数字の「２」が仮停止する。そして、３つの装飾図柄４１が仮停止した後、特別図柄の変動停止にともない、図６５（６）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４２１」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も３つ揃って確定停止する。言い換えると、この変動演出では、小図柄５６は、何れも、仮停止することなく確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４２１」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「１００ＧＡＭＥ」に更新される。

【０５５４】

次に、図６６（７）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、２番目、３番目、４番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に近づくように移動する。また、このとき、１番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に移動する。また、保留画像５２の移動後に、変化演出が実行され、３番目の保留画像５２に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、３番目の保留画像５２に青色の変化画像６２が表示されている。また、変化演出が実行されているとき、スピーカ１５６から、変化演出の効果音が出力される。また、この変動の開始後に、残回数報知演出が開始される。図示の例では、残回数報知演出により、前兆画像５０２が表示されている。

【０５５５】

次に、図６６（８）に示すように、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が継続している。また、残回数報知演出が継続して行われている。図示の例では、残回数報知演出により、到達残回数画像５０３が表示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと２００」のテキストが示されている。

【０５５６】

次に、図６６（９）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が揃って表示され確定停止する。このとき、１回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、１回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に青色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「１０１ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと１９９」に更新される。

【０５５７】

次に、図６６（１０）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄

４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。

次に、図６６（１１）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が揃って表示され確定停止する。このとき、２回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、２回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に緑色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「８５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「１０２ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと１９８」に更新される。

【０５５８】

次に、図６６（１２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。

【０５５９】

次に、図６７（１３）に示すように、ゾーン演出が開始される。図示の例では、ゾーン演出により、ゾーン報知画像６４が表示される。ゾーン報知画像６４には、「チャンスゾーン突入！」のテキストが含まれる。また、このとき、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、左可動役物１１５Ａが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。

【０５６０】

次に、図６７（１４）に示すように、３つの装飾図柄４１である「５５３」が揃って表示され確定停止する。このとき、３回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。すなわち、３回にわたって行われるチャンス目演出のうちの最終回のチャンス目演出が実行される。図示の例では、３回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に赤色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「５５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、ゾーン識別画像６５が表示されている。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「１０３ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと１９７」に更新される。

【０５６１】

次に、図６７（１５）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、このとき、エフェクト演出が開始される。図示の例では、エフェクト演出により、ゾーンエフェクト画像６６が表示される。より具体的には、青色のゾーンエフェクト画像６６が表示されている。また、このとき、音演出が実行され、スピーカ１５６から、「いっくよー」という音声が出力される。この「いっくよー」という音声を出力する音演出は、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを遊技者に期待させる演出である。

【０５６２】

次に、図６７（１６）に示すように、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、中可動役物１１５Ｂが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、このとき、変化演出が実行され、変動画像５１に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、変動画像５１に緑色の変化画像６２が表示されている。また、変化演出が実行されているとき、スピーカ１５６から、変化演出の効果音が出力される。

次に、図６７（１７）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。

次に、図６７（１８）に示すように、リーチ煽り演出が実行される。図示の例では、右装飾図柄４１である数字の「４」によるリーチ煽り演出が実行されている。

【０５６３】

次に、図６８（１９）に示すように、リーチ演出が実行される。より具体的には、右装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止し、リーチ状態になる。

次に、図６８（２０）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行される。ＳＰリーチ演出の実行中においては、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が非表示になり、ＳＰリーチ画像６７が表示される。また、ＳＰリーチ演出が実行されている際に、左右の装飾図柄４１は、表示サイズが小さくなるとともに、装飾性の低い表示態様により表示される。また、この左右の装飾図柄４１は、画像表示部１１４における上側に表示される。図示の例においては、左装飾図柄４１は、画像表示部１１４における左上隅に表示されており、右装飾図柄４１は、画像表示部１１４における右上隅に表示されている。なお、ＳＰリーチ演出が行われているときの左右の装飾図柄４１の表示位置は、図示の例に限定されない。ＳＰリーチ演出が行われているときにおいて、左右の装飾図柄４１は、ＳＰリーチ演出の実行前の表示位置（図６８（１９）参照）と異なる位置であれば、画像表示部１１４における何れの位置に表示されてもよい。

【０５６４】

次に、図６８（２１）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。ＳＰＳＰリーチ演出の実行中には、ＳＰＳＰリーチ画像６８が表示される。また、このとき、上下の小図柄５６である数字の「４」が仮停止する。一方で、中小図柄５６は、高速変動を維持している。また、このとき、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

次に、図６８（２２）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像６９が表示される。

【０５６５】

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図６８（２３）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止する。このとき、中装飾図柄４１は、装飾性の低い表示態様で且つ左右の装飾図柄４１よりも大きな表示サイズにより表示される。

次に、図６８（２４）に示すように、装飾性の高い３つの装飾図柄４１が仮停止する。また、このとき、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が再び表示される。この場合に、実行回数画像５０１は、非表示になる前の表示内容（図６８（１９）参照）により表示される。一方で、到達残回数画像５０３は、非表示になる前の表示内容（図６８（１９）参照）から更新された内容により表示される。図示の例では、到達残回数画像５０３には「あと１９６」のテキストが示されている。また、変動画像５１は表示されない。

【０５６６】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図６９（２５）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４５４」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４５４」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、変動画像５１が非表示になる。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「１０４ＧＡＭＥ」に更新される。一方で、到達残回数画像５０３の表示内容は、再表示された際（図６８（２４）参照）に更新されているため、このタイミングでは更新されない。

なお、実行回数画像５０１が再表示される場合の表示内容の更新タイミングと、到達残回数画像５０３が再表示される場合の表示内容の更新タイミングとは、同じであってもよい。この場合に、実行回数画像５０１および到達残回数画像５０３は、何れも、更新後の表示内容により再表示されてもよいし、更新前の表示内容により再表示されてもよい。

【０５６７】

次に、特別図柄の変動が停止してから所定時間が経過すると、図６９（２６）に示すように、メニュー表示画像５０４が表示される。なお、このとき、スピーカ１５６からは、前回の変動演出に応じた演出音が出力されている。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、前回の変動演出に応じた色により発光している。図示の例では、枠

ランプ１５７および盤ランプ１１６は、青色に発光している。

【０５６８】

次に、メニュー表示画像５０４が表示されてから所定時間が経過すると、図６９（２７）に示すように、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変化する。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、緑色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、前回の変動演出に応じた演出音が、変動演出の実行中やメニュー画像５０６の表示が開始されたとき（図６９（２６）参照）に比べて、小さい音量により出力されている。なお、前回の変動演出に応じた演出音は、メニュー画像５０６の表示が開始されたときに、変動演出の実行中に比べて小さい音量によりスピーカ１５６から出力されてもよい。

さらに所定時間が経過すると、図６９（２８）に示すように、客待ち画像５０５が表示される。また、客待ち画像５０５が表示されると、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、およびステージ画像６１は、非表示になる。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変化する。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、赤色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、音が出力されなくなる。なお、客待ち画像５０５が表示されているときであっても、保留数表示５５が表示されてもよい。

【０５６９】

そして、客待ち画像５０５が表示されているときに、遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図６９（２９）に示すように、客待ち画像５０５が非表示になり、再び、ステージ画像６１、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、およびメニュー表示画像５０４が表示される。

また、メニュー表示画像５０４が表示されているときに、遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図６９（３０）に示すように、メニュー画像５０６が表示される。メニュー画像５０６が表示されているとき、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、装飾図柄４１、保留数表示５５および小図柄５６は、非表示になる。なお、メニュー画像５０６が表示されているときであっても、保留数表示５５が表示されてもよい。

【０５７０】

また、変動演出例１において、中可動役物１１５Ｂの役物演出（図６７（１６）参照）、変動画像５１の変化演出（図６７（１６）参照）、リーチ煽り演出（図６７（１８）参照）、リーチ演出（図６８（１９）参照）、ＳＰリーチ演出（図６８（２０）参照）、ＳＰＳＰリーチ演出（図６８（２１）参照）、ボタン操作演出（図６８（２２）参照）は、演出選択処理（図３８（ｂ）参照）において選択された変動演出パターンである「ＥＲ６」（図５９参照）において実行されることが含まれている演出である。一方で、入賞時発光演出（図６５（４）参照）、保留画像５２の変化演出（図６６（７）参照）、３回のチャンス目演出（図６６（９）、（１１）および図６７（１４）参照）、左可動役物１１５Ａの役物演出（図６７（１３）参照）、ゾーン演出（図６７（１３）参照）、音演出（図６７（１５）参照）、およびエフェクト演出（図６７（１５）参照）は、演出選択処理において選択された何れの変動演出パターンにも実行されることが含まれていない演出である。すなわち、事前判定結果に基づく上記の各演出は、事前判定演出選択処理（図３８（ａ）参照）において選択された事前判定演出パターンである「ＡＲ６」（図５６参照）において実行されることが含まれている演出である。

【０５７１】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部３００は、通常遊技状態における変動の実行の回数に基づき特別演出を実行可能である。ここで、特別演出としては、例えば、到達残回数画像５０３の表示等が挙げられる。そして、演出制御部３００は、通常遊技状態における変動の回数が所定回数未満である場合には特別演出を実行せず、通常遊技状態における変動の回数が所定回数以上である場合には特別演出を実行可能である。

この場合、変動の実行の回数に関わらず特別演出が実行される場合に比べて、通常遊技状態において変動を実行することの特別感を遊技者に与えることができ、興趣性が高い演

出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０５７２】

また、本実施形態では、メニュー表示画像５０４や客待ち画像５０５が表示されているときの演出ボタン１６１の操作に基づいて、メニュー画像５０６が表示される。一方で、例えば、変動演出においてＳＰリーチ演出が実行されているとき（図６８（２０）参照）に演出ボタン１６１が操作されても、メニュー画像５０６は表示されない。すなわち、本実施形態では、メニュー表示画像５０４や客待ち画像５０５が表示されている期間が、演出ボタン１６１の操作の有効期間として定められている。

【０５７３】

（変動演出例２）

図７０は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図７０を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例２）を説明する。変動演出例２は、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。なお、図７０に示した変動演出は、図５９における「変動演出」として「ＥＲ３」が選択された場合に実行される変動演出である。また、この変動演出は、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態からＲＡＭクリアされることなく復帰してから５１回目の変動演出であって、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから１９３回目の変動演出である。また、以下の説明においては、上記の変動演出例１と相違する点を主に説明し、変動演出例１と一致する点については説明を省略することがある。

【０５７４】

まず、図７０（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、保留画像５２、および実行回数画像５０１が表示されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「４」が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「５０ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。

【０５７５】

次に、図７０（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、このとき、クリア否定演出が開始される。図示の例では、クリア否定演出により、クリア否定画像５０７が表示される。

次に、図７０（３）に示すように、画像表示部１１４においてクリア否定画像５０７が表示されていた領域に、到達残回数画像５０３が表示される。より具体的には、クリア否定画像５０７が表示されていた領域の少なくとも一部含む領域に、到達残回数画像５０３が表示される。到達残回数画像５０３には、「あと１０８」のテキストが示されている。

【０５７６】

次に、図７０（４）に示すように、３つの装飾図柄４１である「４２１」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４２１」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「５１ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと１０７」に更新される。

【０５７７】

（変動演出例３）

図７１乃至図７３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図７１乃至図７３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例３）を説明する。変動演出例３は、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。

なお、図７１乃至図７３は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＢ４」が選択された場合に実行される変動演出である。また、この変動演出において、事前判定演出が実行される。この事前判定演出は、図５６における「事前判定演出パターン」として「ＡＢ４」が選択された場合に実行される演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０５７８】

まず、図７１（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、保留画像５２、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「１」が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「２００ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと１００」のテキストが示されている。

【０５７９】

次に、図７１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、このとき、音演出が実行され、スピーカ１５６から、「大当たり！？」という音声が出力される。この「大当たり！？」という音声を出力する音演出は、特別図柄の抽選結果が大当たりである変動演出において実行され、特別図柄の抽選結果が大当たりではない変動演出においては実行されない。すなわち、「大当たり！？」の音声を出力する音演出は、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆する演出である。なお、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆する音演出としては、上述した例に限定されず、何れの音声が出力される音演出であってもよい。

【０５８０】

次に、図７１（３）に示すように、疑似連続演出が実行され、疑似連画像７０が表示される。また、このとき、疑似連エフェクト画像７１が表示される。図示の例では、疑似連画像７０の周囲に青色の疑似連エフェクト画像７１が表示されている。また、このとき、実行回数画像５０１および到達残回数画像５０３が非表示になる。

次に、図７１（４）に示すように、装飾図柄４１の変動が再び開始される。また、このとき、疑似連回数画像７２が表示される。図示の例では、２回目の変動表示であることから、疑似連回数画像７２に「×２」のテキストが含まれる。

【０５８１】

次に、図７１（５）に示すように、ゾーン演出が実行され、ゾーン報知画像６４が表示される。図示の例では、ゾーン報知画像６４には、「激アツゾーン突入！」のテキストが含まれる。このゾーン演出は、実行中である特別図柄の変動において大当たりになることを期待させる演出である。

次に、図７１（６）に示すように、左右の装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止し、リーチ演出が実行される。また、このとき、ゾーン識別画像６５が表示されている。

【０５８２】

次に、図７２（７）に示すように、変動画像５１の変化演出が実行され、変動画像５１に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、変動画像５１に赤色の変化画像６２が表示されている。また、変化演出が実行されているとき、スピーカ１５６から、変化演出の効果音が出力される。

次に、図７２（８）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行され、ステージ画像６１が非表示になる。

次に、図７２（９）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。また、このとき、上下の小図柄５６である数字の「５」が仮停止する。一方で、中小図柄５６は、高速変動を維持している。また、このとき、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

次に、図７２（１０）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像６９

が表示される。

【０５８３】

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図７２（１１）に示すように、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、中可動役物１１５Ｂが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、このとき、小図柄５６が「５５５」の組み合わせで仮停止することにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることが報知される。

次に、図７２（１２）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例では、装飾図柄４１が「５５５」の組み合わせで表示される。また、このとき、装飾図柄４１は、ＳＰリーチ演出の実行中における表示態様（図７２（８）参照）に比べて、表示サイズが大きくなっている。

【０５８４】

次に、図７３（１３）に示すように、昇格煽り演出が実行される。昇格煽り演出においては、ボタン操作演出が実行される。図示の例では、ボタン操作演出により、ボタン操作画像６９が表示される。

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図７３（１４）に示すように、昇格演出が実行される。図示の例では、昇格演出により、装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が「７７７」の組み合わせにより仮停止される。

【０５８５】

次に、図７３（１５）に示すように、３つの装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により仮停止する。また、このとき、ステージ画像６１が再び表示される。一方で、変動画像５１、実行回数画像５０１および到達残回数画像５０３は、表示されない。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図７３（１６）に示すように、装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の数字の組み合わせ「７７７」は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりの場合の組み合わせの一例である。また、小図柄５６として「７７７」が確定停止する。すなわち、装飾図柄４１および小図柄５６の表示が「７７７」の組み合わせで一致した状態となる。

【０５８６】

次に、図７３（１７）に示すように、オープニング画像７４が表示される。

次に、図７３（１８）に示すように、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８においては、特定領域画像５０９が表示されている。

【０５８７】

そして、促進画像５０８が表示されてから所定時間が経過すると、図７４（１９）に示すように、第１右打ち画像７５と、ラウンド中画像７６と、ラウンド数画像７７とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像７７に「Ｒｏｕｎｄ１」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図７４（２０）に示すように、特別時短選択画像５１０が表示される。図示の例では、特別時短選択画像５１０において、「Ａ」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、特別時短選択画像５１０が表示されてから所定時間が経過すると、図７４（２１）に示すように、特別時短開始画像７８が表示される。また、このとき、第１右打ち画像７５とともに、第２右打ち画像５１１が表示される。

【０５８８】

次に、特別時短遊技状態において、図７４（２２）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の低い装飾図柄４１である「７７７」が確定停止されている。なお、このときに表示されている装飾図柄４１は、大当たり遊技が実行される前、すなわち大当たりに当選した際に最終的に確定停止された数字の並びに対応している。そして、小図柄５６も、装飾図柄４１と同様に「７７７」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。図示の例では、ス

テージ画像６１として、海をテーマにした動画像が表示されている。また、このとき、特別時短残回数画像７９が表示されている。図示の例では、特別時短残回数画像７９として、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示す「３０回」のテキストが表示されている。また、図示を省略するが、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、「Ａ」のモードに応じた色（例えば青色）により発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、直近の「Ａ」のモードに応じた演出音が出力されている。

【０５８９】

また、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１および装飾図柄４１が表示されてから所定時間が経過すると、メニュー表示画像５０４（図６９（２６）参照）が表示されてもよい。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変化してもよい。例えば、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、メニュー表示画像５０４が表示されたことに伴い緑色に発光してもよい。また、このとき、スピーカ１５６からは、演出音が、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１および装飾図柄４１の表示が開始されたとき（図７４（２２）参照）に比べて、小さい音量より出力されてもよい。

さらに、所定時間が経過すると、スピーカ１５６からは、音が出力されなくなってもよい。一方で、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様は変わらなくてもよい。また、この後、時間が経過しても、客待ち画像５０５（図６９（２８）参照）は表示されなくてもよい。すなわち、特別時短遊技状態においては、初回の変動演出の実行前であるか実行後であるかに関わらず、変動演出が行われていない状態で保留が無い場合であっても、客待ち画像５０５が表示されず、ステージ画像６１、装飾図柄４１、小図柄５６、および特別時短残回数画像７９は非表示にならなくてもよい。ただし、このとき、演出ボタン１６１の操作に応じてメニュー画像５０６が表示されると、ステージ画像６１、装飾図柄４１、小図柄５６、および特別時短残回数画像７９が非表示になってもよい。そして、メニュー画像５０６が表示されているときであっても、第１右打ち画像７５は、表示されてもよい。なお、スピーカ１５６から音が出力されなくなる場合に、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変わり、例えば赤色により発光されてもよい。

【０５９０】

また、この後、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が開始される。この変動演出が終了するときに保留が無い場合、時間の経過にしたがって、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が、青色から緑色に変わるとともに、メニュー表示画像５０４が表示される。また、この時間の経過にしたがって、前回の変動演出に応じた演出音が、より小さい音量により出力された後に、スピーカ１５６から音が出力されなくなる。また、変動演出が終了するときに保留が無い場合において、変動演出が行われない時間の長さに関わらず、客待ち画像５０５は表示されない。

【０５９１】

なお、変動演出例３において、疑似連続演出（図７１（３）参照）、エフェクト演出（図７１（３）参照）、ゾーン演出（図７１（５）参照）、リーチ演出（図７１（６）参照）、変動画像５１の変化演出（図７２（７）参照）、ＳＰリーチ演出（図７２（８）参照）、ＳＰＳＰリーチ演出（図７２（９）参照）、ボタン操作演出（図７２（１０）参照）、中可動役物１１５Ｂの役物演出（図７２（１１）参照）、昇格煽り演出（図７３（１３）参照）、および昇格演出（図７３（１４）参照）は、演出選択処理（図３８（ｂ）参照）において選択された変動演出パターンである「ＥＢ４」（図５９参照）において実行されることが含まれている演出である。一方で、音演出（図７１（２）参照）は、演出選択処理（図３８（ｂ）参照）において選択された変動演出パターンには実行されることが含まれていない演出である。すなわち、事前判定結果に基づくこの音演出は、事前判定演出選択処理（図３８（ａ）参照）において選択された事前判定演出パターンである「ＡＢ４」（図５６参照）において実行されることが含まれている演出である。

【０５９２】

（変動演出例４）

図７５乃至図８０は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図７５乃至図８０を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例４）を説明する。変動演出例４には、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とが含まれる。また、変動演出例４では、１０回の変動演出が行われる。

【０５９３】

なお、図７５乃至図８０に示した１０回の変動演出のうちの最初の５回の変動演出は、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出である。この５回の変動演出は、図６１における「変動演出パターン」として「ＥＨ１」、「ＥＨ３」、「ＥＨ２」、「ＥＨ２」、「ＥＨ５」の順に選択された場合に実行される変動演出である。また、この５回の変動演出において、事前判定演出が実行される。この事前判定演出は、図５７における「事前判定演出パターン」として「ＡＨ５」が選択された場合に実行される演出である。

また、図７５乃至図８０に示した１０回の変動演出のうちの６回目～９回目の変動演出は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出である。この６回目～９回目の変動演出は、図６０における「変動演出パターン」として何れも「ＥＥ１」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、図７５乃至図８０に示した１０回の変動演出のうちの最終回の変動演出は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出である。この最終回の変動演出は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ２」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０５９４】

まず、図７５（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特別時短残回数画像７９が表示されている。図示の例では、特別時短残回数画像７９として、「５回」のテキストが表示されている。また、第１始動口１２１の保留数表示５５は、第１始動口１２１への入賞についての保留数である「３」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は、第２始動口への入賞についての保留数である「０」を示す。

【０５９５】

そして、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、図７５（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特別時短残回数画像７９が「５回」から「４回」に切り替わる。また、このとき、変動画像５１が表示される。また、第２始動口１２２に遊技球が入賞することに伴い、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。

【０５９６】

次に、第２始動口１２２に遊技球が４球入賞すると、図７５（３）に示すように、４つの保留画像５２が表示される。このとき、第２始動口１２２に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５に「４」が表示される。

次に、図７５（４）に示すように、３つの装飾図柄４１である「４２１」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４２１」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０５９７】

次に、図７５（５）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「４回」から「３回」に切り替わる。

次に、図７５（６）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０５９８】

次に、図７６（７）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「３回」から「２回」に切り替わる。

次に、図７６（８）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「８５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０５９９】

次に、図７６（９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「２回」から「１回」に切り替わる。

次に、図７６（１０）に示すように、３つの装飾図柄４１である「７３１」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「７３１」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０６００】

次に、図７６（１１）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「１回」から「０回」に切り替わる。また、このとき、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、左可動役物１１５Ａが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、このとき、音演出が実行され、スピーカ１５６から、「いっくよー」という音声が出力される。なお、特別時短遊技状態での最終回の変動演出が実行される場合、特別時短残回数７９には、「０回」のテキストではなく、「ＬＡＳＴ」のテキストが示されてもよい。

次に、図７６（１２）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。

【０６０１】

次に、図７７（１３）に示すように、リーチ煽り演出が実行される。図示の例では、右装飾図柄４１である数字の「４」によるリーチ煽り演出が実行されている。また、このとき、リーチ煽りエフェクト画像９４が表示される。図示の例では、右装飾図柄４１の周囲に、青色のリーチ煽りエフェクト画像９４が表示されている。

次に、図７７（１４）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止し、リーチ演出が実行される。また、このとき、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、中可動役物１１５Ｂが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。

【０６０２】

次に、図７７（１５）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行され、ステージ画像６１が非表示になる。ＳＰリーチ演出が実行されている際に、左右の装飾図柄４１は、表示サイズが小さくなるとともに、画像表示部１１４における表示領域が変化する。図示の例では、左右の装飾図柄４１は、画像表示部１１４における上側に表示されている。

次に、図７７（１６）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。また、このと

き、上下の小図柄５６である数字の「４」が仮停止する。一方で、中小図柄５６は高速変動を維持している。また、このとき、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

次に、図７７（１７）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像６９が表示される。

【０６０３】

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図７７（１８）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止する。このとき、中装飾図柄４１は、左右の装飾図柄４１よりも大きな表示サイズにより表示される。また、このとき、３つの小図柄５６が「４５４」の組み合わせにより仮停止する。また、このとき、第２始動口１２２に遊技球が４球入賞すると、第２始動口１２２の保留数表示５５に「４」が表示される。また、このとき、第２始動口１２２に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。一方で、保留画像５２は表示されない。なお、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されているときに、第１始動口１２１または第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には、入賞音が出力されないようにしてもよい。

【０６０４】

次に、図７８（１９）に示すように、３つの装飾図柄４１が、ＳＰリーチ演出の実行前の表示サイズにより仮停止する。また、このとき、ステージ画像６１および特別時短残回数画像７９が再び表示される。一方で、変動画像５１が表示されない。

【０６０５】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図７８（２０）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４５４」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４５４」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、特別時短遊技状態における最終回の特別図柄の変動が終了することにともない、パチンコ遊技機１００は、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御される。

【０６０６】

次に、図７８（２１）に示すように、第１移行画像５１２が表示される。第１移行画像５１２が表示されているときには、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、ステージ画像６１、および特別時短残回数画像７９は非表示になっている。一方で、保留数表示５５および小図柄５６は表示されている。

なお、第１移行画像５１２は、画像表示部１１４の一側（例えば右側）から反対側（例えば左側）へ向かって移動しながら表示されてもよい。この場合、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、およびステージ画像６１は、第１移行画像５１２に覆われることで非表示になるように遊技者に見せることができる。

【０６０７】

次に、図７８（２２）に示すように、結果画像５１３が表示される。

次に、図７８（２３）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。この変動は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動である。また、この変動において、装飾図柄４１は表示されていない。すなわち、この変動においては、装飾図柄４１を用いることなく、小図柄５６を用いた変動演出が行われる。また、この変動においては、変動画像５１および保留画像５２は表示されない。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図７８（２４）に示すように、３つの小図柄５６が揃って表示され確定停止する。この小図柄５６の組み合わせ「７２１」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０６０８】

次に、図７９（２５）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「３」から「２」に

切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図７９（２６）に示すように、３つの小図柄５６が揃って表示され確定停止する。この小図柄５６の組み合わせ「６３８」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０６０９】

次に、図７９（２７）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図７９（２８）に示すように、３つの小図柄５６が揃って表示され確定停止する。この小図柄５６の組み合わせ「５８３」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０６１０】

次に、図７９（２９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図７９（３０）に示すように、３つの小図柄５６が揃って表示され確定停止する。この小図柄５６の組み合わせ「４２１」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０６１１】

そして、第２始動口１２２への入賞に基づく保留が無い状態で第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が終了すると、図８０（３１）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の高い装飾図柄４１である「４２１」が確定停止されている。すなわち、装飾図柄４１の組み合わせと小図柄５６の組み合わせとが一致する。また、このとき、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。また、このとき、３つの保留画像５２、実行回数画像５０１、および左打ち画像５１４が表示されている。実行回数画像５０１には、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動演出の回数を含む「３４ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。このとき、実行回数画像５０１に示されている回数は、パチンコ遊技機１００が特別時短遊技状態に制御されてから行われた変動演出の回数である。

【０６１２】

次に、図８０（３２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、２番目、３番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に近づくように移動する。また、このとき、１番目の保留画像５２は、変動画像５１の表示位置に移動する。また、このとき、残回数報知演出が開始される。図示の例では、残回数報知演出により、前兆画像５０２が表示されている。

次に、図８０（３３）に示すように、残回数報知演出により、到達残回数画像５０３が表示される。到達残回数画像５０３には、「あと２６６」のテキストが示されている。

【０６１３】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図８０（３４）に示すように、３つの装飾図柄４１が揃って表示され確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「１２５」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「３５ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと２６５」に更新される。

【０６１４】

なお、変動演出例４において、リーチ煽り演出（図７７（１３）参照）、エフェクト演出（図７７（１３）参照）、リーチ演出（図７７（１４）参照）、中可動役物１１５Ｂの役物演出（図７７（１４）参照）、ＳＰリーチ演出（図７７（１５）参照）、ＳＰＳＰリ

ーチ演出（図７７（１６）参照）、ボタン操作演出（図７７（１７）参照）は、演出選択処理（図３８（ｂ）参照）において選択された変動演出パターンである「ＥＨ５」（図６１参照）において実行されることが含まれている演出である。一方、左可動役物１１５Ａの役物演出および音演出（図７６（１１）参照）は、演出選択処理において選択された何れの変動演出パターンにも実行されることが含まれていない演出である。すなわち、事前判定結果に基づく上記の役物演出および音演出は、事前判定演出選択処理（図３８（ａ）参照）において選択された事前判定演出パターンである「ＡＨ５」（図５７参照）において実行されることが含まれている演出である。

【０６１５】

以上の通り、変動演出例１では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく１００回目の変動演出にて、到達残回数画像５０３の表示が開始される（図６６（８）参照）。一方で、変動演出例４では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく１回目の変動演出にて、到達残回数画像５０３の表示が開始される（図８０（３３）参照）。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、通常遊技状態において変動が実行される回数が所定回数に到達すると、変動の回数に基づく特別演出を実行可能であり、特定時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合、通常遊技状態における変動の回数が所定回数に到達する前に、特別演出を実行可能である。特別演出としては、例えば、到達残回数画像５０３の表示が挙げられる。

【０６１６】

この場合、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合における特別演出の実行条件が、通常遊技状態において変動が実行される回数が所定回数に到達することである場合に比べて、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御されることの特別感を遊技者に与えることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

特に、特別時短遊技状態において変動演出が行われると、この変動演出の回数だけ、ＲＡＭクリアが実行された場合に比べて、特定時短遊技状態に到達するまでに必要な通常遊技状態における変動演出の回数が少なくなる。この場合において、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御された場合に到達残回数画像５０３が表示されないと、遊技者は、特定時短遊技状態に到達するまでに必要な通常遊技状態における変動演出の回数が少なくなっていることを認識できないことがある。そこで、本実施形態では、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場合、通常遊技状態における変動の回数が所定回数に到達する前に到達残回数画像５０３を表示している。これにより、特定時短遊技状態に到達するまでに必要な通常遊技状態における変動演出の回数が少なくなっていることを遊技者に認識させることができる。

【０６１７】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されていない場合、通常遊技状態における変動の回数が所定回数に到達する前に、変動ごとに行われる抽選（図４２のＳ４２０７参照）で当選した変動にて、特別演出（到達残回数画像５０３の表示）を行う。また、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されていない場合において、到達残回数画像５０３が表示される場合、パチンコ遊技機１００の電源が断たれる前に変動が実行された分だけ、表示開始時に少ない数が到達残回数画像５０３に表示される。

この場合、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されているか否かに関わらず、特別演出の実行条件が通常遊技状態における変動の回数が所定回数に到達することである場合に比べて、特別演出が実行されることの意外性を遊技者に感じさせることができる。

【０６１８】

なお、本実施形態では、変動の実行の回数に基づく特別演出の一例として到達残回数画像５０３の表示を説明したが、特別演出は、到達残回数画像５０３の表示に限定されない。

例えば、演出制御部３００は、変動の実行の回数が所定回数未満である場合には実行回数画像５０１を表示せず、変動の実行の回数が所定回数以上である場合には実行回数画像５０１を表示してもよい。この場合には、実行回数画像５０１の表示も、特別演出の一例として捉えられる。

また、特別演出は、複数回の変動演出にわたって行われる演出に限定されない。例えば、通常遊技状態における変動演出（変動）の回数や、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数に到達すると、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数であることを示唆する示唆演出が行われてもよい。この示唆演出は、一の変動演出の実行中や、一の変動演出の終了時に実行され、複数回の変動演出にわたって実行されなくてもよい。特別演出には、この示唆演出も含まれる。この示唆演出は、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数を示す文字を含む画像の表示でもよいし、特定の色等による画像の表示であってもよい。また、示唆演出は、ステージ画像６１の表示であってもよい。一例を挙げると、通常遊技状態における変動演出（変動）の回数や、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数に到達すると、演出制御部３００は、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数であることに応じた表示態様のステージ画像６１に切り替えてもよい。すなわち、特別演出は、特定の文字からなる画像表示のみならず、特定の色からなる画像表示や、特定の背景からなる画像表示であってもよい。さらに、通常遊技状態における変動演出（変動）の回数や、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数に到達すると、演出制御部３００は、枠ランプ１５７や盤ランプ１１６を、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数であることを示唆する態様により発光させてもよい。すなわち、特別演出は、画像表示部１１４による演出のみならず、枠ランプ１５７や盤ランプ１１６による演出であってもよい。

【０６１９】

また、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されていない場合、通常遊技状態における初回の変動において、特別演出が実行されてもよい。さらに、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されていない場合、通常遊技状態において、初回の変動が開始される前に、特別演出が実行されてもよい。

【０６２０】

また、変動演出例４では、特別時短遊技状態における変動が複数回行われることで、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が３回になっている（図７５（４）参照）。このように、特別時短遊技状態における変動の回数や、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が所定回数に到達した以降には、演出制御部３００は、変動が開始するたびに、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数を示す回数画像を表示することで、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数のカウントダウンをしてもよい。この回数画像は、特別時短遊技状態における変動の回数や、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が所定回数に到達するまでは、表示されない。また、パチンコ遊技機１００の電源が断たれた状態から復帰した際にＲＡＭクリアが実行されている場合と実行されていない場合とで、回数画像を表示するために特別時短遊技状態において必要な変動の回数は変わらない。ただし、特別時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が所定回数（例えば３回）に到達することを回数画像の表示条件とする場合、特別時短遊技状態での抽選回数の初期値が第１回数（例えば１０回）に設定された場合よりも、特別時短遊技状態での抽選回数の初期値が第１回数よりも多い第２回数（例えば３０回）に設定された場合の方が、回数画像を表示するために特別時短遊技状態において必要な変動の回数が多くなる。

【０６２１】

（変動演出例５）

図８１乃至図８５は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図８１乃至図８５を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例５）を説明する。変動演出例５は、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例５では、４回の変動演出が行われる。

なお、図８１乃至図８５に示した４回の変動演出は、図６１における「変動演出パターン」として「ＥＨ３」、「ＥＨ２」、「ＥＨ２」、「ＥＧ２」の順に選択された場合に実行される変動演出である。また、この４回の変動演出において、事前判定演出が実行される。この事前判定演出は、図５７における「事前判定演出パターン」として「ＡＧ２」が選択された場合に実行される演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０６２２】

まず、図８１（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。このとき、第２始動口１２２の保留数表示５５には「４」が表示されており、４つの保留画像５２が表示されている。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特別時短残回数画像７９が表示されている。図示の例では、特別時短残回数画像７９として、「１０回」のテキストが表示されている。

【０６２３】

次に、図８１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。このとき、第２始動口１２２の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「１０回」から「９回」に切り替わる。また、このとき、保留画像５２の変化演出が実行され、３番目の保留画像５２に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、３番目の保留画像５２に青色の変化画像６２が表示されている。また、変化演出が実行されているとき、スピーカ１５６から、変化演出の効果音が出力される。

【０６２４】

次に、図８１（３）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が揃って表示され確定停止する。このとき、１回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、１回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に青色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０６２５】

次に、図８１（４）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「９回」から「８回」に切り替わる。

次に、図８１（５）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が揃って表示され確定停止する。このとき、２回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、２回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に緑色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「８５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

【０６２６】

次に、図８１（６）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「８回」から「７回」に切り替わる。

次に、図８２（７）に示すように、ゾーン演出が開始される。図示の例では、ゾーン演

出により、ゾーン報知画像６４が表示される。このゾーン演出は、実行中である特別図柄の変動の次の変動において大当たりになることを期待させる演出である。

【０６２７】

次に、図８２（８）に示すように、３つの装飾図柄４１である「５５３」が揃って表示され確定停止する。このとき、３回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。すなわち、３回にわたって行われるチャンス目演出のうちの最終回のチャンス目演出が実行される。図示の例では、３回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に赤色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「５５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、ゾーン識別画像６５が表示されている。

【０６２８】

次に、図８２（９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、特別時短残回数画像７９が「７回」から「６回」に切り替わる。また、このとき、ゾーン識別画像６５が表示されている。また、このとき、エフェクト演出が開始される。図示の例では、エフェクト演出により、ゾーンエフェクト画像６６が表示される。より具体的には、画像表示部１１４における周囲に青色のゾーンエフェクト画像６６が表示されている。また、このとき、音演出が実行されることにより、「大当たり！？」の音声がスピーカ１５６から出力される。「大当たり！？」の音声を出力する音演出は、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆する演出である。

【０６２９】

次に、図８２（１０）に示すように、変動画像５１の変化演出が行われ、変動画像５１に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、変動画像５１に赤色の変化画像６２が表示されている。また、変化演出が実行されているとき、スピーカ１５６から、変化演出の効果音が出力される。

次に、図８２（１１）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「３」が仮停止する。

次に、図８２（１２）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「３」が仮停止し、リーチ演出が実行される。

【０６３０】

次に、図８３（１３）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行され、ステージ画像６１が非表示になる。

次に、図８３（１４）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。このとき、上下の小図柄５６である数字の「３」が仮停止する。一方で、中小図柄５６は高速変動を維持している。また、このとき、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

次に、図８３（１５）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像６９が表示される。

【０６３１】

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図８３（１６）に示すように、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、中可動役物１１５Ｂが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、このとき、ゾロ目の小図柄５６が仮停止する。図示の例では、小図柄５６が「３３３」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりであることが報知される。

次に、図８３（１７）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が仮停止する。図示の例では、装飾図柄４１が「３３３」の組み合わせで表示されることにより、遊技者に対して特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりであることが報知される。また、このとき、ステージ画像６１が再表示される。

【０６３２】

そして、特別図柄の変動停止にともない、図８３（１８）に示すように、装飾性の低い

３つの装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止する。この装飾図柄４１の数字の組み合わせ「３３３」は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりの場合の組み合わせの一例である。

なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりの場合には、ゾロ目の装飾図柄４１が表示されているときであっても、ステージ画像６１が表示されなくてもよい。すなわち、特別時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりである変動演出においては、ＳＰリーチ演出が開始されてステージ画像６１が非表示になった後、ステージ画像６１が再表示されることなく変動演出が終了してもよい。

【０６３３】

次に、図８４（１９）に示すように、オープニング画像７４が表示される。図示の例では、オープニング画像７４として、大当たり遊技または小当たり遊技の開始を示す「Ｂｏｎｕｓ！」のテキストが表示されている。

次に、図８４（２０）に示すように、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８においては、特定領域画像５０９が表示されている。

そして、促進画像５０８が表示されているときに第２大入賞口１２６に遊技球が入賞すると、図８４（２１）に示すように、入賞報知画像５１５が表示される。

【０６３４】

次に、図８４（２２）に示すように、第１右打ち画像７５と、ラウンド中画像７６と、ラウンド数画像７７とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像７７に「Ｒｏｕｎｄ１」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図８４（２３）に示すように、特別時短選択画像５１０が表示される。図示の例では、特別時短選択画像５１０において、「Ａ」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、特別時短選択画像５１０が表示されてから所定時間が経過すると、図８４（２４）に示すように、継続画像５１６が表示される。また、このとき、第２右打ち画像５１１が表示される。

【０６３５】

次に、特別時短遊技状態において、図８５（２５）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の低い装飾図柄４１である「３３３」が確定停止されている。そして、小図柄５６も、装飾図柄４１と同様に「３３３」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、特別時短残回数画像７９として「３０回」のテキストが表示されている。

【０６３６】

なお、変動演出例５において、変動画像５１の変化演出（図８２（１０）参照）、リーチ演出（図８２（１２）参照）、ＳＰリーチ演出（図８３（１３）参照）、ＳＰＳＰリーチ演出（図８３（１４）参照）、ボタン操作演出（図８３（１５）参照）、中可動役物１１５Ｂの役物演出（図８３（１６）参照）は、演出選択処理（図３８（ｂ）参照）において選択された変動演出パターンである「ＥＧ２」（図６１参照）において実行されることが含まれている演出である。一方で、保留画像５２の変化演出（図８１（２）参照）、チャンス目演出（図８１（３）、（５）、図８２（８）参照）、ゾーン演出（図８２（７）参照）、エフェクト演出（図８２（９）参照）、音演出（図８２（９）参照）は、演出選択処理において選択された何れの変動演出パターンにも実行されることが含まれていない演出である。すなわち、事前判定結果に基づく上記の各演出は、事前判定演出選択処理（図３８（ａ）参照）において選択された事前判定演出パターンである「ＡＧ２」（図５７参照）において実行されることが含まれている演出である。

【０６３７】

また、変動演出例５では、特別時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりである変動演出において昇格煽り演出（図７３（１３）参照）が実行されていないが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果が大当たりまたは小当たりである変動演出では、昇格煽り演出が必ず行われるようにしてもよい。

【０６３８】

（変動演出例６）

図８６乃至図８８は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図８６乃至図８８を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例６）を説明する。変動演出例６には、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とが含まれる。

【０６３９】

なお、図８６乃至図８８に示した変動演出のうちの、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ５－２」が選択された場合に実行される変動演出である。また、この変動演出において、事前判定演出が実行される。この事前判定演出は、図５６における「事前判定演出パターン」として「ＡＲ５－２」が選択された場合に実行される演出である。また、この変動演出は、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから３００回目の変動演出である。

また、図８６乃至図８８に示した変動演出のうちの、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出は、図６３における「変動演出パターン」として「ＥＭ１」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０６４０】

まず、図８６（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、保留画像５２、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「３」が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「２９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと１」のテキストが示されている。

次に、図８６（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。

【０６４１】

次に、図８６（３）に示すように、３つの装飾図柄４１である「４２１」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４２１」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「３００ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと０」に更新される。また、このとき、サブ右打ち表示器８７が点灯する。また、このとき、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数である３００回に到達したことで、特定時短遊技状態に制御される。

【０６４２】

次に、図８６（４）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。

次に、図８６（５）に示すように、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が継続される。また、このとき、第１右打ち画像７５が表示される。

なお、変動演出例６では、特定時短遊技状態において装飾図柄４１が高速で変動表示して視認困難または視認不能になった後に、第１右打ち画像７５が表示されているが、これに限定されない。特定時短遊技状態における初回の変動演出の開始後において、装飾図柄４１が高速で変動表示する前に、第１右打ち画像７５が表示されてもよい。すなわち、装

飾図柄４１が視認容易であるときに、第１右打ち画像７５が表示されてもよい。

【０６４３】

次に、図８６（６）に示すように、特定時短開始画像５１７が表示される。特定時短開始画像５１７においては、第３右打ち画像５１８が表示されている。また、このとき、装飾図柄４１、変動画像５１および保留画像５２が非表示になる。一方で、ステージ画像６１、保留数表示５５、および第１右打ち画像７５は表示されている。また、小図柄５６は変動を継続している。

【０６４４】

次に、図８７（７）に示すように、第２移行画像５１９が表示される。第２移行画像５１９が表示されると、ステージ画像６１および特定時短開始画像５１７は非表示になる。一方で第１右打ち画像７５は表示されている。すなわち、第３右打ち画像５１８よりも、第１右打ち画像７５の方が、表示時間が長い。また、このとき、装飾図柄４１は、非表示である。ただし、装飾図柄４１は、高速で変動表示しており視認困難または視認不能な状態であってもよい。

なお、第２移行画像５１９は、画像表示部１１４における一側（例えば上側）から反対側（例えば下側）へ向かって移動する用に表示されてもよい。この場合、ステージ画像６１や装飾図柄４１は、第２移行画像５１９に覆われることで非表示になるように遊技者に見せることができる。

【０６４５】

次に、図８７（８）に示すように、モード開始画像５２０が表示される。モード開始画像５２０が表示されているときにおいては、第１右打ち画像７５および第２移行画像５１９も表示されている。

【０６４６】

次に、図８７（９）に示すように、特定時短選択画像５２１が表示される。図示の例では、特定時短選択画像５２１において、「ａ」のモードにカーソルが合わせられている。また、このとき、第２始動口１２２に遊技球が４球入賞することにより、第２始動口１２２の保留数表示５５に「４」が表示される。一方で、保留画像５２は表示されない。また、第２始動口１２２に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。

【０６４７】

そして、特定時短選択画像５２１が表示されてから所定時間が経過すると、図８７（１０）に示すように、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。図示の例では、ステージ画像６１として、公園をテーマにした動画像が表示されている。また、このとき、３つの装飾図柄４１である「１２５」が仮停止している。また、このとき、４つの保留画像５２が表示される。この４つの保留画像５２は、第２始動口１２２への入賞に基づいて表示される保留画像５２である。一方で、第１始動口１２１への入賞に基づく変動画像５１および保留画像５２の何れも表示されていない。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が表示される。特定時短残回数画像５２４には、「２９４」のテキストが示されている。

【０６４８】

次に、図８７（１１）に示すように、特別図柄の変動停止にともない３つの装飾図柄４１である「１２５」が確定停止する。また、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

次に、図８７（１２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「２９４」から「２９３」に切り替わる。また、このとき、第４右打ち画像５２５が表示される。

次に、図８８（１３）に示すように、３つの装飾図柄４１および小図柄５６である「８５３」が揃って表示され確定停止する。また、このとき、第４右打ち画像５２５は非表示になっている。すなわち、第４右打ち画像５２５よりも、第１右打ち画像７５の方が、表

示時間が長い。

【０６４９】

以上の通り、変動演出例６では、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく変動演出として、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ５－２」が選択されたことに基づく演出が実行されている。また、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく事前判定演出として、図５６における「事前判定演出パターン」として「ＡＲ５－２」が選択されたことに基づく演出が実行されている。ここで、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合において、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから実行されていた変動演出の回数が２９７回未満である場合、「変動演出パターン」として「ＥＲ５－１」（図５９参照）が選択され、「事前判定演出パターン」として「ＡＲ５－１」（図５６参照）が選択される。また、「変動演出パターン」として「ＥＲ５－１」が選択される場合、変動演出において、リーチ演出、エフェクト演出、ボタン操作演出等が行われる。また、「事前判定演出パターン」として「ＡＲ５－１」が選択される場合、事前判定演出として、ゾーン演出、役物演出、入賞時発光演出等が行われる。これに対し、変動演出例６では、「変動演出パターン」として「ＥＲ５－２」が選択され、「事前判定演出パターン」として「ＡＲ５－２」が選択されたことにより、リーチ演出、エフェクト演出、ボタン操作演出、ゾーン演出、役物演出、および入賞時発光演出の何れも行われていない。

すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、通常遊技状態において変動が実行されているときに所定演出を実行可能であり、通常遊技状態において、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が特定回数になる変動から、所定演出の実行を制限する。

【０６５０】

特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が少なくなっても所定演出が制限されることなく実行されると、遊技者は、所定演出に気を取られることで、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が少ないことや、特定時短遊技状態に制御されたことに気付かないおそれがある。そこで、本実施形態では、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が少なくなると所定演出の実行を制限することで、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が少ないことや、特定時短遊技状態に制御されたことに対する遊技者の興奮度を高めるようにしており、これにより、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６５１】

なお、変動演出例６では、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく変動として、図２４における「変動パターン」として「リーチ有」である「ＰＲ５」が選択されている。この場合であっても、上述の通り、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出において、リーチ演出は実行されない。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態において、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が特定回数になる変動からは、遊技制御部２００において「リーチ有」である「変動パターン」が選択された場合であっても、演出制御部３００は、リーチ演出が実行されない変動演出を行う。

この場合、遊技制御部２００に設定された変動パターンが「リーチ有」である変動パターンであっても、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が少ないことや、特定時短遊技状態に制御されたことに対する遊技者の興奮度を高めることができる。

【０６５２】

なお、本実施形態では、所定演出として、リーチ演出、エフェクト演出、ボタン操作演出、ゾーン演出、役物演出、および入賞時発光演出の実行が制限されることを説明したが、所定演出は、上記の演出に限定されない。

「ＥＲ４－１」（図５９参照）や「ＥＲ５－１」の変動演出パターンには、所定演出として、疑似連続演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、リーチ煽り演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、およびボタン操作演出のうちの何れ

の演出を実行することが設定されてもよい。そして、この場合であっても、「ＥＲ４－２」や「ＥＲ５－２」の変動演出パターンが選択された場合には、演出制御部３００は、何れの所定演出の実行も制限するようにしてもよい。

また、「ＡＲ４－１」（図５６参照）や「ＡＲ５－１」の事前判定演出パターンには、所定演出として、変化演出、チャンス目演出、ゾーン演出、エフェクト演出、音演出、役物演出、および入賞時発光演出のうちの何れの演出を実行することが設定されてもよい。そして、この場合であっても、「ＥＲ４－２」や「ＥＲ５－２」の事前判定演出パターンが選択された場合には、演出制御部３００は、何れの所定演出の実行も制限するようにしてもよい。

【０６５３】

また、所定演出の実行が制限される条件は、変動パターンとして「ＰＲ４」や「ＰＲ５」（図２４参照）が選択されることや、事前判定パターンとして「ＪＲ４」や「ＪＲ５」（図３３参照）が選択されることに限定されない。通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合において、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が特定回数になる変動から、演出制御部３００は、何れの事前判定演出パターンおよび変動演出パターンが選択された場合であっても、所定演出の実行を制限してもよい。また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が特定回数になる変動から、演出制御部３００は、何れの事前判定演出パターンおよび変動演出パターンが選択された場合であっても、所定演出の実行を制限してもよい。

【０６５４】

また、変動演出例６では、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されているときに、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく初回の変動演出が実行されている。このように、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される前（特定時短開始画像５１７が表示される前、モード開始画像５２０が表示される前、特定時短遊技状態に応じた装飾図柄４１が表示される前）に特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が実行される場合、図６４に示した変動演出パターンとは異なる変動演出パターンが選択されてもよい。すなわち、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される前に特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が実行される場合に特有の変動演出パターンが選択され、選択された変動演出パターンに応じた変動演出が実行されてもよい。

【０６５５】

（変動演出例７）

図８９乃至図９１は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図８９乃至図９１を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例７）を説明する。変動演出例７には、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とが含まれる。

【０６５６】

なお、図８９乃至図９１に示した変動演出のうちの、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ１」が選択された場合に実行される変動演出である。また、この変動演出は、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから３００回目の変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０６５７】

まず、図８９（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６

が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「０」が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「２９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと１」のテキストが示されている。

【０６５８】

そして、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図８９（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞することに伴い、スピーカ１５６から、第１始動口１２１への入賞を報知する入賞音が出力される。また、この変動演出において、スピーカ１５６からは、実行中である変動演出に応じた演出音が出力されている。また、図示を省略するが、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、実行中である変動演出に応じた発光態様により発光している。

【０６５９】

そして、特別図柄の変動停止に伴い、図８９（３）に示すように、３つの装飾図柄４１および小図柄５６である「４２１」が確定停止する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「３００ＧＡＭＥ」に更新される。また、このとき、到達残回数画像５０３の表示内容が「あと０」に更新される。また、このとき、サブ右打ち表示器８７が点灯する。また、このとき、所定条件の成立（ＲＡＭクリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数である３００回に到達したことで、特定時短遊技状態に制御される。

また、図８９（４）に示すように、第１右打ち画像７５が表示される。また、このとき、到達報知画像５２６が表示される。

【０６６０】

次に、特別図柄の変動が停止してから所定時間が経過すると、図８９（５）に示すように、メニュー表示画像５０４が表示される。なお、このとき、スピーカ１５６からは、前回の変動演出に応じた演出音が出力されている。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、前回の変動演出に応じた色により発光している。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、青色に発光している。

【０６６１】

次に、メニュー表示画像５０４が表示されてから所定時間が経過すると、図８９（６）に示すように、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変化する。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、緑色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、前回の変動演出に応じた演出音が、変動演出の実行中やメニュー画像５０６の表示が開始されたとき（図８９（５）参照）に比べて、小さい音量により出力されている。なお、このとき、演出ボタン１６１の操作に応じてメニュー画像５０６が表示されると、ステージ画像６１、装飾図柄４１、小図柄５６、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が非表示になってもよい。そして、メニュー画像５０６が表示されているときであっても、保留数表示５５および第１右打ち画像７５は、表示されてもよい。また、メニュー画像５０６が表示されているときに、到達報知画像５２６は、表示されていてもよいし、非表示になってもよい。

【０６６２】

さらに所定時間が経過すると、図９０（７）に示すように、客待ち画像５０５が表示される。また、このとき、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、装飾図柄４１、保留数表示５５および小図柄５６は、非表示になる。一方で、第１右打ち画像７５および到達報知画像５２６は表示されている。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変化する。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、赤色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、音が出力されなくなる。なお、客待ち画像５０５が表示されているときであっても、保留数表示５５が表示されてもよい。

【０６６３】
　そして、第１始動口１２１に遊技球が２球入賞すると、図９０（８）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１に遊技球が２球入賞することに伴い、変動画像５１および保留画像５２が表示される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５に「１」が表示される。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第１始動口１２１への入賞を報知する入賞音が出力される。また、このとき、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３が、再び表示される。
【０６６４】
　次に、図９０（９）に示すように、特定時短開始画像５１７が表示される。特定時短開始画像５１７においては、第３右打ち画像５１８が表示されている。また、このとき、装飾図柄４１、変動画像５１および保留画像５２が非表示になる。一方で、ステージ画像６１、保留数表示５５、および第１右打ち画像７５は表示されている。また、小図柄５６は変動を継続している。
【０６６５】
　次に、図９０（１０）に示すように、第２移行画像５１９が表示される。第２移行画像５１９が表示されると、ステージ画像６１および第３右打ち画像５１８は非表示になる。一方で、第１右打ち画像７５は表示されている。
　次に、図９０（１１）に示すように、モード開始画像５２０が表示される。モード開始画像５２０が表示されているときにおいては、第１右打ち画像７５および第２移行画像５１９も表示されている。
　次に、図９０（１２）に示すように、特定時短選択画像５２１が表示される。図示の例では、特定時短選択画像５２１において、「ａ」のモードにカーソルが合わせられている。
【０６６６】
　そして、特定時短選択画像５２１が表示されてから所定時間が経過すると、図９１（１３）に示すように、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される。また、このとき、３つの装飾図柄４１である「１２５」が仮停止している。また、このとき、第４右打ち画像５２５が表示される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が表示される。特定時短残回数画像５２４には、「２９４」のテキストが示されている。なお、第１始動口１２１への入賞に基づく変動画像５１および保留画像５２は、何れも表示されない。
【０６６７】
　次に、図９１（１４）に示すように、特別図柄の変動停止にともない３つの装飾図柄４１である「１２５」が確定停止する。また、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。このときには、第４右打ち画像５２５が非表示になっている。
　なお、この後、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が開始される。
【０６６８】
　また、変動演出例７では、モード開始画像５２０（図９０（１１）参照）が表示された変動演出において、第４右打ち画像５２５が表示されているが、これに限定されない。変動演出例７においても、変動演出例６と同様に、モード開始画像５２０が表示された変動演出の次の変動演出において、第４右打ち画像５２５が表示されてもよい。また、変動演出例６において、変動演出例７と同様に、モード開始画像５２０（図８７（８）参照）が表示された変動演出において、装飾図柄４１が再表示された際（図８７（１０）参照）に、第４右打ち画像５２５が表示されてもよい。
【０６６９】
　以上の通り、変動演出例７では、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから３００回目の変動演出が終了してから、次の変動演出が開始される前に第１右打ち画像７５が表示されている（図８９（４）参照）。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、特定時短遊技状態に制御されるまでの残りの変動の回数が最終回の

変動における図柄が停止するときに遊技制御部２００に保留記憶が記憶されていない場合、最終回の変動における図柄が停止しているときに、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す特定報知を開始可能である。特定報知としては、例えば、第１右打ち画像７５の表示が挙げられる。

この場合、特定時短遊技状態における変動演出が開始される前に、遊技者は、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識し、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射することができる。そのため、特定時短遊技状態における初回の変動演出から、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出にすることができ、これにより、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６７０】

なお、本実施形態では、特定報知の一例として、第１右打ち画像７５の表示について説明したが、特定報知は、第１右打ち画像７５の表示に限定されない。例えば、演出制御部３００は、特定報知として、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す音声（例えば「右打ちしてください」等の音声）がスピーカ１５６から出力してもよい。すなわち、特定報知は、画像の表示に限定されない。

【０６７１】

また、変動演出例７では、特定時短開始画像５１７（図９０（９）参照）が表示される変動演出の開始前に第１右打ち画像７５が表示される。（図８９（４）参照）また、特定時短開始画像５１７が表示される変動演出中に第３右打ち画像５１８（図９０（９）参照）や第４右打ち画像５２５（図９１（１３）参照）が表示される。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す特定報知を実行可能であり、特定時短遊技状態に制御される場合に、特定時短遊技状態を報知する特定演出を実行可能である。ここで、特定演出としては、例えば、特定時短開始画像５１７の表示が挙げられる。そして、特定報知には、特定演出の開始前に実行可能な第１報知と、第１報知の開始後に実行される変動であって特定演出が実行される変動において実行可能な第２報知とがある。第１報知としては、例えば、第１右打ち画像７５が挙げられる。また、第２報知としては、例えば、第３右打ち画像５１８や第４右打ち画像５２５が挙げられる。なお、第１報知として、第１右打ち画像７５の代わりに、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す音声がスピーカ１５６から出力されてもよい。また、第２報知として、第３右打ち画像５１８や第４右打ち画像５２５の代わりに、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す音声がスピーカ１５６から出力されてもよい。

なお、本実施形態では、第２報知は、第１報知の開始後に実行される変動であって特定演出が実行される変動において実行されることを説明したが、これに限定されない。特定演出が実行される変動の次の変動において、第２報知が実行されてもよい。付言すると、第２報知は、特定時短遊技状態において特定演出が実行される変動以降であれば、何れのタイミングで実行されてもよい。すなわち、本実施形態では、特定報知には、特定演出の開始前に実行可能な第１報知と、第１報知の開始後に実行される変動であって特定演出が実行される変動以降において実行可能な第２報知とがある。

【０６７２】

特定演出が開始される前においては、第１報知が実行された場合であっても、遊技者が、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識できないことがある。そこで、本実施形態では、特定演出の開始前に実行される特定報知のみならず、特定演出が実行される変動以降においても特定報知を実行する。これにより、遊技者は、特定演出が開始される前においては遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識できない場合であっても、特定演出が開始される変動以降において遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識することができる。そのため、特定時短遊技状態における早い段階から、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出にすることができ、これにより、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６７３】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、特定時短遊技状態において特定演出が開始される前には、特定画像を表示しているときに特定報知を実行可能である。特定演出としては、例えば、特定時短開始画像５１７の表示が挙げられる。また、特定画像としては、例えば、客待ち画像５０５やメニュー画像５０６が挙げられる。

特定演出の開始前においては、遊技者は、特定時短遊技状態に制御されることを認識していない場合がある。この場合において、特定画像を表示しているときに特定報知が実行されない場合、遊技者は、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識できないことがある。そこで、本実施形態では、特定演出の開始前においては特定画像を表示しているときに特定報知を実行することで、変動が実行されていないときに限って表示される画像に遊技者が着目する場合であっても、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを遊技者に認識させるようにしている。これにより、特定時短遊技状態における早い段階から、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出にすることができ、これにより、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６７４】

また、変動演出例３では、特別時短開始画像７８（図７４（２１）参照）の表示後に行われる変動演出の開始前に、特定領域画像５０９（図７３（１８）参照）、第１右打ち画像７５（図７４（１９）参照）、および第２右打ち画像５１１が表示される。また、変動演出例７では、特定時短開始画像５１７（図９０（９）参照）の表示後に行われる変動演出の開始前に、第１右打ち画像５１１（図８９（４）参照）、第３右打ち画像５１８（図９０（９）参照）、第４右打ち画像５２５（図９１（１３）参照）が表示される。

すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す特定画像を画像表示部１１４に表示可能である。また、特定画像には、画像表示部１１４において所定の表示サイズである第１画像と、第１画像よりも画像表示部１１４における表示サイズが大きい第２画像および第３画像とがある。そして、演出制御部３００は、第２モードに制御される場合、特定演出の実行後に行われる変動の開始前に、第１画像、第２画像、および第３画像を表示可能である。第２モードとしては、例えば、特別時短遊技状態や特定時短遊技状態等が挙げられる。また、特定演出としては、例えば、特別時短開始画像７８の表示や、特定時短開始画像５１７の表示等が挙げられる。また、第１画像としては、例えば、第１右打ち画像７５が挙げられる。また、第２画像としては、例えば、特定領域画像５０９や第３右打ち画像５１８が挙げられる。また、第３画像としては、例えば、第２右打ち画像５１１や第４右打ち画像５２５が挙げられる。

【０６７５】

単一の特定画像のみが表示される場合、遊技者が、この特定画像を装飾的な画像と認識した場合には、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであると遊技者に認識されないことがある。そこで、本実施形態では、表示サイズが異なる複数の特定画像を、特定演出の実行後に行われる変動の開始前に表示する。これにより、特定画像を見た遊技者に遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識させやすくなり、第２モードにおける早い段階から、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出にすることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６７６】

また、変動演出例７では、特定時短遊技状態の初回の変動において、第１右打ち画像５１１（図９０（８）参照）、第３右打ち画像５１８（図９０（９）参照）、第４右打ち画像５２５（図９１（１３）参照）が表示される。

すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す特定画像を画像表示部１１４に表示可能である。また、特定画像には、画像表示部１１４において所定の表示サイズである第１画像と、第１画像よりも画像表示部１１４における表示サイズが大きい第２画像および第３画像とがある。そして、演出制御部３００は、第２モードに制御される場合、第２モードの初回の変動において、第１画像、第２画像、および第３画像を表示可能である。第２モードとしては、例えば、特定時短遊技

状態等が挙げられる。また、第１画像としては、例えば、第１右打ち画像７５が挙げられる。また、第２画像としては、例えば、第３右打ち画像５１８が挙げられる。また、第３画像としては、例えば、第４右打ち画像５２５が挙げられる。

なお、本実施形態では、第２モードの初回の変動において、第１画像、第２画像、および第３画像が表示されることを説明したが、これに限定されない。第２モードの初回の変動の次の変動において、第１画像、第２画像、および第３画像が表示されてもよい。付言すると、第１画像、第２画像、および第３画像は、第２モードにおいて初回の変動以降であれば、何れのタイミングで実行されてもよい。また、第１画像、第２画像、および第３画像のうちの一部（例えば第１画像および第２画像）の画像が第２モードの初回の変動において表示され、他の一部の画像（例えば第３画像）が第２モードの初回の変動の次の変動において表示されてもよい。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、第２モードに制御される場合、第２モードの初回の変動以降において、第１画像、第２画像、および第３画像を表示可能である。

【０６７７】

単一の特定画像のみが表示される場合、遊技者が、この特定画像を装飾的な画像と認識した場合には、遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであると遊技者に認識されないことがある。そこで、本実施形態では、第２モードの初回の変動以降において、表示サイズが異なる複数の特定画像を表示する。これにより、特定画像を見た遊技者に遊技領域１１１の右側へ遊技球を発射するべきであることを認識させやすくなり、第２モードにおける早い段階から、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出にすることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６７８】

なお、本実施形態では、特別時短遊技状態では、初回の変動の開始前に第２右打ち画像５１１（図７４（２１）参照）が表示されることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態の初回の変動において、第２右打ち画像５１１が表示されてもよい。また、特別時短遊技状態の初回の変動において、第３右打ち画像５１８（図９０（９）参照）および第４右打ち画像５２５（図９１（１３）参照）が表示されてもよい。この場合に、特別時短遊技状態は、第２モードとして捉えられる。また、第２右打ち画像５１１、第３右打ち画像５１８および第４右打ち画像５２５は、第２画像として捉えられる。また、第２右打ち画像５１１、第３右打ち画像５１８および第４右打ち画像５２５は、第３画像としても捉えられる。

【０６７９】

また、第４右打ち画像５２５は、特別時短遊技状態や特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合に表示され、特別時短遊技状態や特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞していない場合には表示されなくてもよい。すなわち、第２モードの初回の変動において、第１始動口１２１に入賞した場合には、第１画像、第２画像、および第３画像を表示可能であってもよい。そして、第２モードの初回の変動において、第１始動口１２１に入賞していない場合には、第１画像および第２画像を表示可能である一方で、第３画像が表示されないようにしてもよい。

【０６８０】

また、本実施形態では、第１画像が第１右打ち画像７５であることを説明した。ここで、特別時短遊技状態であるか特定時短遊技状態であるかに応じて、遊技領域１１１の右側への遊技球の発射を促す画像として異なる画像が表示されてもよい。すなわち、第１画像は、第２画像および第３画像よりも画像表示部１１４における表示サイズが小さければ、特別時短遊技状態である場合と特定時短遊技状態である場合とで異なる画像であってもよい。一例を挙げると、特別時短遊技状態である場合に表示される第１画像は、特定時短遊技状態である場合に表示される第１画像よりも画像表示部１１４における表示サイズが大きくてもよい。また、特別時短遊技状態である場合に表示される第１画像は、特定時短遊技状態である場合に表示される第１画像よりも画像表示部１１４における表示サイズが小さくてもよい。

【０６８１】
　また、変動演出例７では、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されているときに特定時短開始画像５１７が表示され（図９０（９）参照）、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される（図９１（１３）参照）前に、特定時短開始画像５１７が非表示になる。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、特定画像を、通常遊技状態および特定時短遊技状態のうちの制御されている遊技状態に応じた表示態様により画像表示部１１４に表示可能であり、特定時短遊技状態に制御される場合、特定時短遊技状態を報知する特定演出を、通常遊技状態に応じた特定画像が表示されているときに開始し、特定時短遊技状態に応じた特定画像が表示される前に終了する。
　ここで、特定画像としては、例えば、ステージ画像６１が挙げられる。また、通常遊技状態である場合と、特定時短遊技状態である場合とで、それぞれ、装飾図柄４１の表示態様、変動画像５１の表示態様、保留画像５２の表示態様が異ならせてもよい。そのため、装飾図柄４１、変動画像５１、および保留画像５２も、特定画像として捉えられる。
【０６８２】
　この場合、通常遊技状態に応じた特定画像の表示の終了後に特定演出が開始される場合に比べて、特定演出が開始されることの意外性を遊技者に感じさせることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。
【０６８３】
　また、変動演出例７では、ＲＡＭクリアにより特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから３００回目の変動演出が終了すると特定時短遊技状態に制御され、次の変動演出が開始されると特定時短開始画像５１７が表示される（図９０（９）参照）。すなわち、本実施形態では、遊技制御部２００は、通常遊技状態において所定回数のうちの最終回の変動における図柄が停止しているときに、特定時短遊技状態に制御可能であり、演出制御部３００は、最終回の変動の次の変動が開始されると、特定時短遊技状態を報知する特定演出を開始する。
　遊技者は、変動中においては演出に着目する一方で、変動の停止中においては演出に着目していない場合がある。この場合において、変動の停止中に特定演出を開始すると、遊技者が特定演出に着目しておらず、特定演出により興趣を向上することができなくなるおそれがある。そこで、本実施形態では、最終回の変動の次の変動が開始されると特定演出を開始することにより、遊技者が特定演出に着目しやすくするようにしている。これにより、特定演出により興趣を向上することができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。
【０６８４】
（変動演出例８）
　図９２および図９３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
　次に、図９２および図９３を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例８）を説明する。変動演出例８は、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出例である。この変動演出は、特定時短遊技状態における初回の変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。
【０６８５】
　まず、図９２（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。ここで、１つ前の特別図柄の変動は、特定時短遊技状態になるまでに必要な変動回数のうちの最終回の変動である。そのため、この変動が終了することにより、パチンコ遊技機１００は、通常遊技状態から特定時短遊技状態に制御されている。また、このとき、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、第１右打ち画像７５、および到達報知画像５２６が表示されている。また、このときのステージ画像６１は、通常遊技状態に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、

第１始動口１２１の保留数表示５５に「０」が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「３００ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと０」のテキストが示されている。

【０６８６】

そして、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、図９２（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２への入賞にともない、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する報知音が出力される。一方で、変動画像５１は表示されない。また、この変動演出においては、スピーカ１５６から、実行中である変動演出に応じた演出音が出力されている。また、図示を省略するが、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、実行中である変動演出に応じた発光態様により発光している。

なお、このとき、第２始動口１２２に遊技球がさらに入賞した場合には、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音がさらに報知されるとともに、第２始動口１２２の保留数表示５５が更新される。一方で、保留画像５２は表示されない。

【０６８７】

次に、図９２（３）に示すように、特定時短開始画像５１７が表示される。特定時短開始画像５１７においては、第３右打ち画像５１８が表示されている。また、このとき、装飾図柄４１が非表示になる。一方で、ステージ画像６１、保留数表示５５、および第１右打ち画像７５は表示されている。また、小図柄５６は変動を継続している。

【０６８８】

次に、図９２（４）に示すように、第２移行画像５１９が表示される。第２移行画像５１９が表示されると、ステージ画像６１および第３右打ち画像５１８は非表示になる。一方で、第１右打ち画像７５は表示されている。

次に、図９２（５）に示すように、モード開始画像５２０が表示される。モード開始画像５２０が表示されているときにおいては、第１右打ち画像７５および第２移行画像５１９も表示されている。

次に、図９２（６）に示すように、特定時短選択画像５２１が表示される。図示の例では、特定時短選択画像５２１において、「ａ」のモードにカーソルが合わせられている。

なお、特定時短遊技状態においては、第２移行画像５１９の表示が開始されたとき（図９２（４）参照）に、第３右打ち画像５１８が表示されていてもよい。そして、モード開始画像５２０が表示されると、第３右打ち画像５１８が非表示になってもよい。

【０６８９】

そして、特定時短選択画像５２１が表示されてから所定時間が経過すると、図９３（７）に示すように、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。また、このとき、３つの装飾図柄４１である「１２５」が仮停止している。また、このとき、第４右打ち画像５２５が表示される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が表示される。特定時短残回数画像５２４には、「２９４」のテキストが示されている。なお、第２始動口１２２への入賞に基づく変動画像５１は、表示されていない。

【０６９０】

次に、図９３（８）に示すように、特別図柄の変動停止にともない３つの装飾図柄４１である「１２５」が確定停止する。また、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「１２５」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。このときには、第４右打ち画像５２５が非表示になっている。一方で、第１右打ち画像７５は表示されている。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、直近の変動演出に応じた色により発光している。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、青色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、直近の変動演出に応じた演出音が出力されている。

【０６９１】

次に、特別図柄の変動が停止してから所定時間が経過すると、図９３（９）に示すように、メニュー表示画像５０４が表示される。また、このとき、枠ランプ１５７および盤ラ

ンプ１１６の発光態様が変化する。図示の例では、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６は、緑色に発光している。また、このとき、スピーカ１５６からは、前回の変動演出に応じた演出音が、変動演出の実行中に比べて、小さい音量より出力されている。

【０６９２】

さらに、所定時間が経過すると、図９３（１０）に示すように、スピーカ１５６からは、音が出力されなくなる。一方で、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様は変わらない。また、この後、時間が経過しても、客待ち画像５０５（図９０（７）参照）は表示されず、ステージ画像６１、装飾図柄４１、小図柄５６、および特定時短残回数画像５２４は、非表示にならない。ただし、このとき、演出ボタン１６１の操作に応じてメニュー画像５０６が表示されると、ステージ画像６１、装飾図柄４１、小図柄５６、および特定時短残回数画像５２４が非表示になってもよい。そして、メニュー画像５０６が表示されているときであっても、第１右打ち画像７５は、表示される。

なお、スピーカ１５６から音が出力されなくなる場合に、枠ランプ１５７および盤ランプ１１６の発光態様が変わり、例えば赤色により発光されてもよい。

【０６９３】

以上の通り、変動演出例８では、保留が無い状態で変動演出が終了しても、客待ち画像５０５が表示されず、メニュー表示画像５０４が表示され続ける。一方で、変動演出例１では、客待ち画像５０５が表示されることで、メニュー表示画像５０４が非表示になっている（図６９（２７）および図６９（２８）参照）。また、変動演出例７では、客待ち画像５０５が表示されることで、メニュー表示画像５０４が非表示になっている（図８９（６）および図９０（７）参照）。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態において変動演出が行われない場合よりも、特定時短遊技状態における初回の変動演出の終了後において変動演出が行われない場合の方が、メニュー表示画像５０４の表示時間が長い。また、特定時短遊技状態における初回の変動演出の開始前において変動演出が行われない場合よりも、特定時短遊技状態における初回の変動演出の終了後において変動演出が行われない場合の方が、メニュー表示画像５０４の表示時間が長い。

【０６９４】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、変動の実行の回数に基づき特別画像を画像表示部１１４に表示可能であり、変動が実行されていないときに特定画像を画像表示部１１４に表示可能であり、特定画像を表示しているときに、特別画像を非表示にすることが可能である。特別画像としては、例えば、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、特別時短残回数画像７９、特定時短残回数画像５２４等が挙げられる。また、特定画像としては、例えば、客待ち画像５０５やメニュー画像５０６等が挙げられる。

特別図柄の変動が実行されていないときには、遊技者は、変動に関する画像よりも、変動が実行されていないときに限って表示される画像に関心を持つ場合がある。この場合において、特定画像が表示されているときにも特別画像が表示されていると、遊技者が特定画像に着目することが特別画像に妨げられ、特定画像による興趣の向上が妨げられることがある。そこで、本実施形態では、特定画像を表示しているときには特別画像を非表示にすることで、遊技者による特定画像の着目が妨げられることを抑制している。これにより、特定画像により興趣を向上させることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６９５】

なお、本実施形態では、特別画像の一例として、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３、特別時短残回数画像７９、特定時短残回数画像５２４等を説明したが、特別画像は、上述した画像に限定されない。

例えば、通常遊技状態における変動演出（変動）の回数や、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数に到達すると、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数であることを示唆する示唆画像が表示されてもよい。この示唆画像は、一の変動演出の実行中や、一の変動演出の終了時に表示され、複数回の変動演出にわたって表示されなくてもよい。特別画像には、この示唆

画像も含まれる。この示唆画像は、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数を示す文字が含まれてもよいし、特定の色等の画像であってもよい。さらに、示唆画像としてステージ画像６１が表示されてもよい。一例を挙げると、通常遊技状態における変動演出（変動）の回数や、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数に到達すると、演出制御部３００は、特定時短遊技状態に到達するまでの残りの変動演出（変動）の回数が所定回数であることに応じた表示態様のステージ画像６１に切り替えてもよい。すなわち、特別画像は、特定の文字からなる画像のみならず、特定の色からなる画像や、特定の背景からなる画像であってもよい。そして、客待ち画像５０５やメニュー画像５０６が表示されているときに、これらの特別画像が非表示になってもよい。

【０６９６】

また、本実施形態では、客待ち画像５０５やメニュー画像５０６が表示されているときに、特別画像が非表示になっているが、これに限定されない。

例えば、メニュー画像５０６が表示されているときであっても、特別画像が表示されていてもよい。さらに、客待ち画像５０５が表示されているときには、特別画像が非表示になるようにしてもよい。

【０６９７】

以上の通り、変動演出例１では、変動演出が終了するときに保留が無い場合、演出音が、変動演出に応じた音から無音になり、客待ち画像５０５が表示される（図６９（２８）参照）。一方で、変動演出例３において、変動演出が終了するときに保留が無い場合、演出音が、変動演出に応じた音から無音になるが、客待ち画像５０５は表示されないことを説明した。さらに、変動演出例８では、変動演出が終了するときに保留が無い場合、演出音が、変動演出に応じた音から無音になるが、客待ち画像５０５は表示されない（図９３（１０）参照）。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、第１モードにおいて変動が終了するときに遊技制御部２００に保留が記憶されていない場合、演出音を第１態様から第２態様にして、特定画像を表示可能であり、第２モードにおいて変動が終了するときに遊技制御部２００に保留が記憶されていない場合、演出音を第３態様から第２態様にして、特定画像を表示しないことが可能である。ここで、第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、特別時短遊技状態や、特定時短遊技状態が挙げられる。また、第１態様、第３態様としては、例えば、変動演出に応じた音が挙げられる。また、第２態様としては、例えば、演出音が出力されない態様が挙げられる。また、特定画像としては、客待ち画像５０５が挙げられる。なお、第１態様や第３態様は、表示されているステージ画像６１に応じてスピーカ１５６から出力される音であってもよいし、パチンコ遊技機１００の遊技状態に応じてスピーカ１５６から出力される音であってもよい。

【０６９８】

特定時短遊技状態であるときに客待ち画像５０５が表示されると、遊技者は、客待ち画像５０５に気を取られて、特定時短遊技状態であることを忘れることがある。そこで、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、保留が無い状態で変動が終了する場合に、通常遊技状態において保留が無い状態で変動が終了する場合と同じ演出音の態様にしつつ、特定画像を表示しないようにすることで、遊技者に、変動が終了して保留が無いこと、および特定時短遊技状態であることを認識させるようにしている。これにより、遊技者は、特定時短遊技状態において保留が無い状態で変動が終了する場合であっても、特定時短遊技状態であることを認識しながら次回の変動を楽しむことができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０６９９】

なお、本実施形態では、演出音としての第１態様や第３態様の一例が、変動演出に応じた音であることを説明した。ここで、変動演出に応じた音としては、前回の変動演出に応じた演出音であって、前回の変動演出の実行中に比べて小さい音量からなる音であってもよい。また、変動演出に応じた音としては、前回の変動演出に応じた演出音であって、前

回の変動演出の実行中と同じ音量からなる音であってもよい。

また、演出音としての第２態様は、演出音が出力されない態様であることを説明したが、これに限定されない。例えば、第２態様は、変動演出が実行されていない場合に限ってスピーカ１５６から出力される特定のＢＧＭであってもよい。

【０７００】

また、変動演出例８では、変動演出が終了するときに保留が無い場合、メニュー画像５０６が表示される（図９３（１０）参照）ことを説明したが、これに限定されない。演出制御部３００は、第２モードにおいて変動が終了するときに遊技制御部２００に保留が記憶されていない場合、演出音を第３態様から第２態様にして、メニュー画像５０６を表示しないようにしてもよい。そのため、メニュー画像５０６も特定画像として捉えられる。

【０７０１】

また、変動演出例７では、保留が無い状態で変動が停止しているときに、客待ち画像５０５が表示されている。一方で、変動演出例８では、保留が無い状態で変動が停止しているときに、客待ち画像５０５が表示されていない。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、特定時短遊技状態においては、特定演出の開始前に、特定画像を表示可能であり、特定演出の開始後には、特定画像を表示しない。特定画像としては、例えば、客待ち画像５０５が挙げられる。

特定時短遊技状態であるときに客待ち画像５０５が表示されると、遊技者は、客待ち画像５０５に気を取られて特定時短遊技状態であることを忘れることがあるため、特定時短遊技状態においては客待ち画像５０５を表示しないことで、遊技者が特定時短遊技状態であることを認識できるようにしている。一方で、特定演出の開始前であっても客待ち画像５０５が表示されない場合、遊技者は、客待ち画像５０５が表示されないことで特定時短遊技状態に制御されることに気付くことがあり、この場合、特定演出により特定時短遊技状態を報知しても興趣を向上させることができないことがある。そこで、本実施形態では、特定時短遊技状態における特定演出の開始前に限っては、客待ち画像５０５を表示することで、特定演出が開始されていないにも関わらず遊技者に特別時短遊技状態に制御されると気付かれることを抑制している。これにより、特定演出による興趣を向上させることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７０２】

なお、変動演出例８では、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されているときに、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく初回の変動演出が実行されている。このように、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される前（特定時短開始画像５１７が表示される前、モード開始画像５２０が表示される前、特定時短遊技状態に応じた装飾図柄４１が表示される前）に特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が実行される場合、図６３に示した変動演出パターンとは異なる変動演出パターンが選択されてもよい。すなわち、特定時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示される前に特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が実行される場合に特有の変動演出パターンが選択され、選択された変動演出パターンに応じた変動演出が実行されてもよい。

【０７０３】

また、変動演出例８では、特定時短遊技状態においては、特定演出の開始後にメニュー画像５０６が表示される（図９３（１０）参照）ことを説明したが、これに限定されない。演出制御部３００は、特定演出の開始前に、メニュー画像５０６を表示可能であり、特定演出の開始後には、メニュー画像５０６を表示しない。ようにしてもよい。そのため、メニュー画像５０６も特定画像として捉えられる。

【０７０４】

また、本実施形態では、特定演出の一例として特定時短開始画像５１７の表示を説明したが、特定演出は、特定時短開始画像５１７の表示に限定されない。

特定時短遊技状態においては、特定時短選択画像５２１において選択されたモードに応じた演出が行われる。ここで、特定時短選択画像５２１に表示されているモードは、特定

時短遊技状態において特有のモードである。そのため、特定時短遊技状態において開始されるモードを報知するモード開始画像５２０の表示も、特定時短遊技状態を報知する特定演出として捉えられる。また、特定時短遊技状態においては、遊技者が遊技球を遊技領域１１１のうちの右側の領域に発射することで、第２始動口１２２への入賞が可能になる。そのため、特定時短遊技状態において第２始動口１２２へ入賞させるための報知である第１右打ち画像７５、第３右打ち画像５１８、第４右打ち画像５２５等の表示も、広義には、特定時短遊技状態を報知する特定演出として捉えられる。

また、上述した演出のみならず、特定時短遊技状態に制御される場合、演出制御部３００は、特定時短遊技状態に制御される場合に限った画像の表示や、特定時短遊技状態に制御される場合に限った発光態様による枠ランプ１５７や盤ランプ１１６の発光をしてもよい。この場合、第２モードに制御される場合に限った画像の表示や、特定時短遊技状態に制御される場合に限った発光態様による枠ランプ１５７や盤ランプ１１６の発光も、特定時短遊技状態を報知する特定演出として捉えられる。

【０７０５】

（変動演出例９）

図９４乃至図９７は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図９４乃至図９７を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例９）を説明する。変動演出例９に示す変動演出は、変動演出例６（図８６乃至図８８参照）に示した変動演出の後に行われる変動演出である。より具体的には、変動演出例９に示す変動演出は、変動演出例６において制御された特定時短遊技状態における変動演出である。この変動演出例９には、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とが含まれる。また、この変動演出例９では、７回の変動演出が行われる。

【０７０６】

なお、図９４乃至図９７に示した７回の変動演出のうちの最初の５回の変動演出は、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出である。この５回の変動演出は、図６３における「変動演出パターン」として「ＥＭ１」、「ＥＭ３」、「ＥＭ２」、「ＥＭ２」、「ＥＭ１」の順に選択された場合に実行される変動演出である。

また、図９４乃至図９７に示した７回の変動演出のうちの６回目の変動演出は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出である。この６回目の変動演出は、図６０における「変動演出パターン」として「ＥＥ１」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、図９４乃至図９７に示した７回の変動演出のうちの最終回の変動演出は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出である。この最終回の変動演出は、図５９における「変動演出パターン」として「ＥＲ１」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０７０７】

変動演出例６（図８６乃至図８８参照）では、通常遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく保留が生じている状態で、特定時短遊技状態に制御されることを説明した。その後、特定時短遊技状態における変動演出が繰り返し行われることにより、図９４（１）に示すように、画像表示部１１４に表示されている特定時短残回数画像５２４には、特定時短遊技状態での特別図柄抽選の残り回数が５回であることを意味する「５」が示されている。また、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１および第１右打ち画像７５が表示されている。また、第１始動口１２１の保留数表示５５は、第１始動口１２１への入賞に

ついての保留数である「１」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は、第２始動口への入賞についての保留数である「０」を示す。

【０７０８】

そして、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、図９４（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「５」から「４」に切り替わる。また、このとき、変動画像５１が表示される。また、第２始動口１２２に遊技球が入賞することに伴い、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。

【０７０９】

次に、図９４（３）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。また、このとき、第２始動口１２２に遊技球が４球入賞し、４つの保留画像５２が表示される。このとき、第２始動口１２２に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５に「４」が表示される。

【０７１０】

次に、図９４（４）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「１」が仮停止する。

次に、図９４（５）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「２」が仮停止する。

そして、３つの装飾図柄４１が仮停止した後、特別図柄の変動停止にともない、図９４（６）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４２１」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も３つ揃って表示され確定停止する。

【０７１１】

次に、図９５（７）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「４」から「３」に切り替わる。

次に、図９５（８）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７１２】

次に、図９５（９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「３」から「２」に切り替わる。

次に、図９５（１０）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７１３】

次に、図９５（１１）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「２」から「１」に切り替わる。

次に、図９５（１２）に示すように、３つの装飾図柄４１である「７１２」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７１４】

次に、図９６（１３）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「１」から「０」に切り替わる。

次に、図９６（１４）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「３」が仮停止する。
次に、図９６（１５）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止する。
次に、図９６（１６）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「１」が仮停止する。また、このとき、第２始動口１２２に遊技球が入賞し、保留画像５２が表示される。また、第２始動口１２２に遊技球が入賞することに伴い、スピーカ１５６から、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音が出力される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５に「１」が表示される。

【０７１５】

そして、３つの装飾図柄４１が仮停止した後、特別図柄の変動停止にともない、図９６（１７）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「３１５」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も３つ揃って表示され確定停止する。

【０７１６】

次に、図９６（１８）に示すように、第１移行画像５１２および終了画像５２７が表示される。第１移行画像５１２が表示されているときには、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５、および特定時短残回数画像５２４は非表示になっている。一方で、保留数表示５５および小図柄５６は表示されている。また、このとき、結果画像５１３（図７８（２２）参照）は表示されていない。

【０７１７】

次に、図９７（１９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。この変動は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動である。また、この変動において、装飾図柄４１は表示されていない。また、この変動においては、変動画像５１および保留画像５２は表示されない。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図９７（２０）に示すように、３つの小図柄５６が揃って表示され確定停止する。この小図柄５６の組み合わせ「２１３」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。

【０７１８】

そして、第２始動口１２２への入賞に基づく保留が無い状態で第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が終了すると、図９７（２１）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の高い装飾図柄４１である「２１３」が確定停止されている。すなわち、装飾図柄４１の組み合わせと小図柄５６の組み合わせとが一致する。また、このとき、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。また、このとき、１つの保留画像５２、実行回数画像５０１、および左打ち画像５１４が表示されている。この保留画像５２は、パチンコ遊技機１００が通常遊技状態から特定時短遊技状態にされる際に生じていた保留（図８６（５）参照）に基づく保留画像５２である。また、実行回数画像５０１には、「５９６ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。実行回数画像５０１に示されているこの値は、通常遊技状態において行われた変動演出の回数、および特定時短遊技状態において行われた変動演出の回数の合計値である。また、変動画像５１は表示されていない。

【０７１９】

次に、図９７（２２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図９７（２３）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４２１」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。また、このとき、実行回数画像５０１の表示内容が「５９７ＧＡＭＥ」に更新される。一方で、残回数報知演出は実行されず、到達報知画像５２６（図８６（１）参照）は表示されない。

【０７２０】

以上の通り、変動演出例４では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ演出が実行されている（図７７（１４）参照）。ここで、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２６参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ＰＨ５」や「ＰＨ８」が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＨ５」や「ＰＨ８」が選択される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６１参照）から、「変動演出パターン」として、リーチ演出を意味する「ノーマル」が関連付けられている「ＥＨ５」や「ＥＨ８」が選択される。言い換えると、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例９では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６３参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ノーマル」が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い。

【０７２１】

この場合、特別時短遊技状態における変動演出と、特定時短遊技状態における変動演出とで、リーチ演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であっても時短遊技状態の種類に応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７２２】

特に、本実施形態では、特別時短遊技状態よりも、特定時短遊技状態の方が、時短遊技状態での抽選回数がより多く設定される割合が大きい。言い換えると、特別時短遊技状態よりも、特定時短遊技状態の方が、時短遊技状態での特別図柄抽選の抽選回数が多く設定され易くなっている。そこで、演出制御部３００は、特定時短遊技状態においては、リーチ演出の実行割合を低くして、多数回に設定された時短遊技状態での変動演出を実行することで、スピード感のある変動演出を実現するようにしている。

【０７２３】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７２４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が

実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ演出が実行されてもよい。

【０７２５】

また、変動演出例４では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ煽り演出が実行されている（図７７（１３）参照）。ここで、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２６参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ＰＨ５」が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＨ５」が選択される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６１参照）から、「変動演出パターン」として、「リーチ煽り」が関連付けられている「ＥＨ５」が選択される。言い換えると、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例９では、第２始動口１２２において保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ煽り演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６３参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に「リーチ煽り」が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い。

【０７２６】

この場合、特別時短遊技状態における変動演出と、特定時短遊技状態における変動演出とで、リーチ煽り演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であっても時短遊技状態の種類に応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７２７】

特に、本実施形態では、特別時短遊技状態よりも、特定時短遊技状態の方が、時短遊技状態での特別図柄抽選の抽選回数が多く設定され易くなっている。そこで、演出制御部３００は、特定時短遊技状態においては、リーチ煽り演出の実行割合を低くして、多数回に設定された時短遊技状態での変動演出を実行することで、スピード感のある変動演出を実現するようにしている。

【０７２８】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態

における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７２９】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ煽り演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ煽り演出が実行されてもよい。

【０７３０】

また、変動演出例４では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、装飾図柄４１の表示サイズを変化させる演出が行われている（図７７（１４）および（１５）参照）。ここで、装飾図柄４１の表示サイズを変化させる演出を、以下では、サイズ変化演出と称することがある。一方、変動演出例９では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出において、サイズ変化演出が実行されていない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い。

【０７３１】

この場合、特別時短遊技状態における変動演出と、特定時短遊技状態における変動演出とで、サイズ変化演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であっても時短遊技状態の種類に応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７３２】

特に、本実施形態では、特別時短遊技状態よりも、特定時短遊技状態の方が、時短遊技状態での特別図柄抽選の抽選回数が多く設定され易くなっている。そこで、演出制御部３００は、特定時短遊技状態においては、サイズ変化演出の実行割合を低くして、多数回に設定された時短遊技状態での変動演出を実行することで、スピード感のある変動演出を実現するようにしている。

【０７３３】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７３４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、サイズ変化演出が実行されない（０％）が、これに限定されない。特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、サイズ変化演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、サイズ変化演出が実行されてもよい。

【０７３５】

また、変動演出例４では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出において、仮停止された装飾図柄４１の画像表示部１１４における表示位置が変化する演出が行われている（図７７（１４）および（１５）参照）。ここで、仮停止された装飾図柄４１の画像表示部１１４における表示位置が変化する演出を、以下では、位置変化演出と称することがある。一方、変動演出例９では、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出において、位置変化演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い。

【０７３６】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７３７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、位置変化演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、位置変化演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、位置変化演出が実行されてもよい。

【０７３８】

また、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２６参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ＰＨ８」が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＨ８」が選択される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６１参照）から、「変動演出パターン」として、変動時特別演出が関連付けられている「ＥＨ８」が選択される。ここで、変動時特別演出としては、例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、

変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出等が挙げられる。言い換えると、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例９では、変動時特別演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６３参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い。

【０７３９】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７４０】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、変動時特別演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、変動時特別演出が実行されてもよい。これらの場合に、実行される変動時特別演出は、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、およびボタン操作演出のうちの何れの演出であってもよい。

【０７４１】

また、本実施形態では、サイズ変化演出および位置変化演出は、ＳＰリーチ演出に伴って行われる演出である。言い換えると、「ＳＰリーチ」が実行される「変動演出パターン」（図５９乃至図６４参照）が選択された場合、サイズ変化演出および位置変化演出が行われる。

ただし、サイズ変化演出および位置変化演出は、ＳＰリーチ演出とは無関係に行われてもよい。すなわち、ＳＰリーチ演出が行われない場合であっても、サイズ変化演出および位置変化演出が行われてもよい。また、ＳＰリーチ演出が行われる場合であっても、サイズ変化演出および位置変化演出が行われなくてもよい。

【０７４２】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われることなく、特定時短遊技状態から通常遊技状態に制御される場

合、通常遊技状態において行われる変動演出の実行回数に関わらず、到達残回数画像５０３が表示されない（図９７（２３）参照）。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態から移行した特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われることなく、通常遊技状態に戻った場合、戻った通常遊技状態において実行される変動演出の回数に関わらず、戻った通常遊技状態からは特定時短遊技状態に制御されない。

【０７４３】

（変動演出例１０）

図９８乃至図１００は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図９８乃至図１００を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１０）を説明する。変動演出例１０は、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。

なお、図９８乃至図１００は、図６３における「変動演出パターン」として「ＥＫ１」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０７４４】

まず、図９８（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。このとき、第２始動口１２２の保留数表示５５には「１」が表示されており、１つの保留画像５２が表示されている。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特定時短残回数画像５２４が表示されている。特定時短残回数画像５２４には、「１００」のテキストが示されている。

【０７４５】

次に、図９８（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。このとき、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「１００」から「９９」に切り替わる。

次に、図９８（３）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。

次に、図９８（４）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止し、リーチ演出が実行される。

【０７４６】

次に、図９８（５）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行され、ステージ画像６１が非表示になる。

次に、図９８（６）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。このとき、中装飾図柄４１は、左右の装飾図柄４１よりも大きい表示サイズにより表示される。また、中装飾図柄４１のこの表示サイズは、ＳＰリーチ演出が開始される前における装飾図柄４１の表示サイズ（図９８（４）参照）よりも大きくなっている。また、このとき、小図柄５６は、変動を継続している。

【０７４７】

次に、図９９（７）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が、ＳＰリーチ演出の開始前の表示サイズにより表示される。すなわち、左右の装飾図柄４１は拡大表示され、中装飾図柄４１は縮小表示される。一方で、小図柄５６は、変動を継続している。

次に、図９９（８）に示すように、昇格煽り演出が実行される。昇格煽り演出においては、ボタン操作演出が実行される。図示の例では、ボタン操作演出により、ボタン操作画像６９が表示される。

【０７４８】

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図９９（９）に示すように、昇格演出が実行される。図示の例では、昇格演出に

より、装飾性の低い装飾図柄４１が「７７７」の組み合わせにより表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄４１が拡大表示される。より具体的には、左右の装飾図柄４１は、一部が画像表示部１１４の表示領域に収まらない態様により表示され、中装飾図柄４１は、全体が画像表示部１１４に表示される。言い換えると、中装飾図柄４１は、左右の装飾図柄４１よりも、画像表示部１１４において表示されている領域が大きくなっている。また、このとき、小図柄５６が「７７７」の組み合わせにより仮停止する。

【０７４９】

次に、図９９（１０）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が縮小表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図９９（１１）に示すように、装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の数字の組み合わせ「７７７」は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりの場合の組み合わせの一例である。また、小図柄５６として「７７７」が確定停止する。すなわち、装飾図柄４１および小図柄５６の表示が「７７７」の組み合わせで一致した状態となる。

次に、図９９（１２）に示すように、オープニング画像７４が表示される。

【０７５０】

次に、図１００（１３）に示すように、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８においては、特定領域画像５０９が表示されている。

そして、促進画像５０８が表示されてから所定時間が経過すると、図１００（１４）に示すように、第１右打ち画像７５と、ラウンド中画像７６と、ラウンド数画像７７とが表示される。図示の例では、ラウンド数画像７７に「Ｒｏｕｎｄ１」のテキストが表示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図１００（１５）に示すように、特別時短選択画像５１０が表示される。図示の例では、特別時短選択画像５１０において、「Ａ」のモードにカーソルが合わせられている。

【０７５１】

そして、特別時短選択画像５１０が表示されてから所定時間が経過すると、図１００（１６）に示すように、特別時短開始画像７８が表示される。また、このとき、第１右打ち画像７５とともに、第２右打ち画像５１１が表示される。

次に、特別時短遊技状態において、図１００（１７）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の低い装飾図柄４１である「７７７」が確定停止されている。なお、このときに表示されている装飾図柄４１は、大当たり遊技が実行される前、すなわち大当たりに当選した際に最終的に確定停止された数字の並びに対応している。そして、小図柄５６も、装飾図柄４１と同様に「７７７」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、特別時短遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。また、このとき、特別時短残回数画像７９が表示されている。特別時短残回数画像７９には、「３０回」のテキストが示されている。

【０７５２】

以上の通り、変動演出例３では、通常遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示される（図７３（１５）参照）。また、変動演出例５では、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示される（図８３（１７）参照）。一方で、変動演出例１０では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示されない。ただし、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示されてもよい。

【０７５３】

また、通常遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行わ

れる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示される。一方で、特別時短遊技状態および特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合において、ＳＰリーチ演出の実行後に、非表示になったステージ画像６１が再表示されないようにしてもよい。

【０７５４】

また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６３参照）では、「判定結果」が「大当たり」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられている。ここで、変動時特別演出としては、例えば、疑似連続演出、ＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出等が挙げられる。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて変動時特別演出が実行される変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出である。

一方で、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図５９参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられている。また、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６１参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられている。言い換えると、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて変動時特別演出が実行される変動演出や、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて変動時特別演出が実行される変動演出では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われることがある。

すなわち、本実施形態では、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。

【０７５５】

特に、本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。

【０７５６】

また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。これらの場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。これらの場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７５７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が必ず実行される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が必ず実行される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。

【０７５８】

また、変動演出例１では、リーチ煽り演出（図６７（１８）参照）が実行された後にリーチ演出（図６８（１９）参照）が実行され、その後、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであることを報知する組み合わせにより装飾図柄４１が表示される（図６９（２５）参照）。ここで、通常遊技状態において用いられる変動演出パターンテーブル（図５９参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に「リーチ煽り」および「ノーマル」が関連付けられている。言い換えると、通常遊技状態においてリーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が実行される変動演出では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われることがある。

【０７５９】

一方で、特定時短遊技状態において用いられる変動演出パターンテーブル（図６３参照）では、「判定結果」が「大当たり」である「変動演出パターン」に、「リーチ煽り」および「ノーマル」が関連付けられた「変動演出パターン」である「ＥＫ２」が設けられている。この「ＥＫ２」に基づく変動演出では、変動演出例１０に示すように変動演出が開始され（図９８（２）参照）、左装飾図柄４１が仮停止した後（図９８（３）参照）、図７７（１３）に示すような右装飾図柄４１およびリーチ煽りエフェクト画像９４を用いたリーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行され（図９８（４）参照）、ＳＰＳＰリーチ演出（図９８（５）参照）等を経てゾロ目の装飾図柄４１が仮停止し（図９８（６）、図９９（７）参照）、昇格煽り演出（図９９（８）参照）および昇格演出（図９９（９）参照）が実行されてから、昇格後の装飾図柄４１が仮停止を経て（図９９（１０）参照）確定停止される（図９９（１１）参照）変動演出である。また、特定時短遊技状態において用いられる変動演出パターンテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変

動演出パターン」には、「リーチ煽り」および「ノーマル」が関連付けられた「変動演出パターン」が設けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態においてリーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が実行される変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出である。

すなわち、本実施形態では、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおける変動演出よりも、第２モードにおける変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易い。

【０７６０】

また、変動演出例４では、リーチ煽り演出（図７７（１３）参照）が実行された後にリーチ演出（図７７（１４）参照）が実行され、その後、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであることを報知する組み合わせにより装飾図柄４１が表示される（図７８（２０）参照）。ここで、特別時短遊技状態において用いられる変動演出パターンテーブル（図６１参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に「リーチ煽り」および「ノーマル」が関連付けられている。言い換えると、特別時短遊技状態においてリーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が実行される変動演出では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われることがある。

すなわち、本実施形態では、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、特別モードにおける変動演出よりも、特定モードにおける変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易い。ここで、特別モードとしては、例えば、特別時短遊技状態が挙げられる。また、特定モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

この場合、特定モードにおける変動演出でリーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が実行された場合に、大当たり遊技が実行されることを遊技者に強く期待させることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７６１】

なお、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおける変動演出よりも、特別時短遊技状態における変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。この場合、特別時短遊技状態は、第２モードとして捉えられる。

【０７６２】

また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおいて保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、特別モードにおいて保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定モードにおいて保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６３】

また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６４】

また、第２モードよりも、第１モードの方が、リーチ煽り演出が実行された変動演出におけるリーチの成立割合が高くなるようにしてもよい。

すなわち、リーチ煽り演出を実行する変動演出が行われる場合、第２モードにおける変

動演出よりも、第１モードにおける変動演出の方が、リーチ演出が実行され易く、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおける変動演出よりも、第２モードにおける変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易くてもよい。

この場合、第１モードにおいては、リーチ煽り演出を実行する場合にリーチが実行され易い分だけ、第２モードよりも、リーチが成立することを遊技者に期待させることができる。また、第２モードにおいては、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出において大当たり遊技が実行され易い分だけ、第１モードよりも、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる場合に大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させることができる。そのため、モードに応じて多様な興趣を遊技者に提供することができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７６５】

また、リーチ煽り演出を実行する変動演出が行われる場合、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易く、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易くてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、リーチ煽り演出を実行する変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易く、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易くてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６６】

また、第１モードにおける変動演出よりも、第２モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおける変動演出よりも、第１モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、第１モードにおける変動演出よりも、第２モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおける変動演出よりも、第１モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変

動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６７】

また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、特別モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特定モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。また、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出を実行する変動演出が行われる場合、特別モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、特別モードにおける変動演出よりも、特定モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおける変動演出よりも、特別モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特定モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出の実行後にリーチ演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、特別モードにおける変動演出よりも、特定モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおける変動演出よりも、特別モードにおける変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特定モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出より

も、特定モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別モードにおいて第２始動口１２２の保留数がこの特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６８】

また、例えば、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第１図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第１割合である。第１図柄は、例えば、「２」、「４」、「６」、「８」等の偶数からなる装飾図柄４１である。そして、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第２図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第２割合であってもよい。第２図柄は、図柄が揃うことにより行われる大当たり遊技のラウンド数が第１図柄が揃うことによるラウンド数よりも多い等、第１図柄よりも揃うことが遊技者にとって有利な装飾図柄４１である。第２図柄は、例えば、「３」や特定の文字等からなる装飾図柄４１である。また、第２割合は、第１割合と同じまたは小さい値である。さらに、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第３図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第３割合であってもよい。第３図柄は、図柄が揃うことにより行われる大当たり遊技のラウンド数が第２図柄が揃うことによるラウンド数よりも多い等、第３図柄よりも揃うことが遊技者にとって有利な装飾図柄４１である。第３図柄は、例えば、「７」や特定の文字等からなる装飾図柄４１である。また、第３割合は、第１割合および第２割合の何れの割合よりも小さい値である。

また、例えば、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第１図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第４割合であってもよい。第４割合は、第１割合よりも小さくてもよいし、第１割合と同じでもよいし、第１割合よりも大きくてもよい。そして、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第２図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第５割合であってもよい。第５割合は、第２割合よりも小さくてもよいし、第２割合と同じでもよいし、第２割合よりも大きくてもよい。さらに、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第３図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第３割合よりも大きい第６割合であってもよい。また、第１割合から第４割合への増加率、および第２割合から第５割合への増加率の何れの増加率よりも、第３割合から第６割合への増加率の方が大きくてもよい。

また、例えば、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第１図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第７割合であってもよい。第７割合は、第１割合および第４割合の何れの割合よりも小さくてもよいし、大きくてもよい。また、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合、および、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合よりも、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合の方が小さくても良い。

また、例えば、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第２図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第８割合であってもよい。第８割合は、第２割合および第

５割合の何れの割合よりも小さくてもよいし、大きくてもよい。また、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合、および、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合よりも、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合の方が小さくても良い。

また、例えば、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合に、第３図柄におけるリーチ演出が実行される割合は、第９割合であってもよい。第９割合は、第３割合および第６割合の何れの割合よりも小さくてもよいし、大きくてもよい。また、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合、および、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合よりも、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出（リーチ演出）が実行される変動演出が行われる割合の方が小さくても良い。

また、上述した各割合は、第１始動口１２１および第２始動口１２２のうちの対象の始動口の保留数が特定数である場合に実行される変動演出における割合であってもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０７６９】

また、演出制御部３００は、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が行われる際に、第１演出を実行してもよい。第１演出は、例えば、特定色からなる背景の画像や、特定のキャラクタを表示させる演出である。特定色は、例えば、青色や、黄色等である。また、演出制御部３００は、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が行われる際に、第１演出を実行してもよいし、第１演出とは異なる第２演出を実行してもよい。第２演出は、例えば、第１演出とは異なる色からなる背景の画像や、第１演出とは異なるキャラクタを表示させる演出である。第１演出とは異なる色は、例えば、緑色や、紫色等である。そして、演出制御部３００は、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が行われる際に、第３演出を実行してもよい。第３演出は、例えば、第１演出および第２演出とは異なる色からなる背景の画像や、第１演出および第２演出とは異なるキャラクタを表示させる演出である。第１演出および第２演出とは異なる色は、例えば、赤色や、金色等である。

そして、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第３図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出の方が、第３演出が実行され易くてもよい。なお、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第１図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出の方が、第１演出が実行され易くてもよい。また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づき第２図柄におけるリーチ煽り演出が実行される変動演出の方が、第１演出や第２演出が実行され易くてもよい。

また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合と同じであってもよい。また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演

出の実行割合と同じであってもよい。また、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合と同じであってもよい。

【０７７０】

また、変動演出例３では、昇格演出が実行される際に、ゾロ目の装飾図柄４１の拡大表示が行われていない（図７３（１４）参照）が、これに限定されない。昇格演出が行われる場合、ゾロ目の装飾図柄４１の拡大表示および縮小表示が行われるようにしてもよい（図９９（９）および図９９（１０）参照）。また、昇格煽り演出が行われる場合、昇格演出が実行されない場合であっても、昇格煽り演出の実行後にゾロ目の装飾図柄４１の拡大表示および縮小表示が行われるようにしてもよい。

【０７７１】

（変動演出例１１）

図１０１および図１０２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１０１および図１０２を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１１）を説明する。変動演出例１１は、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出例である。

なお、図１０１および図１０２に示した変動演出は、図６０における「変動演出パターン」として「ＥＤ３」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０７７２】

まず、特別時短遊技状態における最終回の特別図柄の変動が終了し、パチンコ遊技機１００が、特別時短遊技状態から通常遊技状態に制御されることに伴い、図１０１（１）に示すように、第１移行画像５１２および結果画像５１３が表示されている。また、このとき、装飾図柄４１、変動画像５１、保留画像５２、およびステージ画像６１は非表示になっている。一方で、小図柄５６は表示されている。また、第１始動口１２１の保留数表示５５は、第１始動口１２１への入賞についての保留数である「３」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は、第２始動口への入賞についての保留数である「１」を示す。

【０７７３】

次に、図１０１（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない小図柄５６の変動が開始される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。

次に、図１０１（３）に示すように、小図柄５６が「５５５」の組み合わせにより揃って表示され仮停止する。また、このとき、第１当たり示唆画像５２８が表示される。

【０７７４】

次に、図１０１（４）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が「５５５」の組み合わせにより仮停止する。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図１０１（５）に示すように、装飾性の低い３つの装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止する。この装飾図柄４１の数字の組み合わせ「５５５」は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりの場合の組み合わせの一例である。また、小図柄５６として「５５５」が確定停止する。すなわち、装飾図柄４１および小図柄５６の表示が「５５５」の組み合わせで一致した状態となる。

次に、図１０１（６）に示すように、オープニング画像７４が表示される。図示の例では、オープニング画像７４として、大当たり遊技または小当たり遊技の開始を示す「Ｂｏｎｕｓ！」のテキストが表示されている。

【０７７５】

次に、図１０２（７）に示すように、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８においては、特定領域画像５０９が表示されている。

そして、促進画像５０８が表示されてから第２大入賞口１２６に遊技球が入賞することなく所定時間が経過すると、図１０２（８）に示すように、残り時間画像５２９が表示される。残り時間画像５２９には、「あと３：００秒」のテキストが示されている。この後、第２大入賞口扉１２６Ｄが開いている状態から閉じる状態に移行するまでの残り時間が無くなるまで、残り時間画像５２９によるカウントダウンが行われる。

【０７７６】

そして、この後、第２大入賞口扉１２６Ｄが開いている状態から閉じる状態に移行するまでの残り時間が無くなると、図１０２（９）に示すように、残り時間画像５２９に「あと０：００秒」が表示される。また、このとき、促進画像５０８が非表示になり、終了画像５２７が表示される。

次に、図１０２（１０）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の高い装飾図柄４１および小図柄５６である「５５５」が確定停止されている。また、このとき、通常遊技状態に応じたステージ画像６１が表示されている。また、このとき、３つの保留画像５２、実行回数画像５０１、および左打ち画像５１４が表示されている。実行回数画像５０１には、特別図柄の変動表示の回数がリセットされてから新たに行われた変動演出の回数を含む「３４ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。なお、図示を省略するが、この後、第１始動口１２１の保留に基づく変動演出が開始される。

【０７７７】

以上の通り、本実施形態では、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである変動演出が実行される場合であって、小当たり遊技において第２大入賞口１２６に遊技球が入賞しない場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく初回の変動演出の開始前に、通常遊技状態に応じたステージ画像６１、ゾロ目の装飾図柄４１およびゾロ目の小図柄５６が表示される。

【０７７８】

（変動演出例１２）

図１０３乃至図１０７は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１０３乃至図１０７を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１２）を説明する。変動演出例１２は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。また、変動演出例１２では、５回の変動演出が行われる。

なお、図１０３乃至図１０７に示した５回の変動演出は、図６４における「変動演出パターン」として何れも「ＥＯ１」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０７７９】

まず、図１０３（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特定時短残回数画像５２４が表示されている。特定時短残回数画像５２４には、「２９４」のテキストが表示されている。

【０７８０】

次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１０３（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始に伴い装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９４」から「２９３」に切り替わる。一方で、変動画像５１は表示されない。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、このとき、第４右打ち画像５２５が表示される。また、このとき、遊技領域１１１の右側領域に向けて遊技球を発射することを促すための「右打ちしてください」という音声がスピーカ１５６から出力される。

【０７８１】

次に、第１始動口１２１に遊技球が４球入賞すると、図１０３（３）に示すように、第４右打ち画像５２５が表示される。本実施形態では、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、第４右打ち画像５２５が表示される。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から「右打ちしてください」という音声が出力される。一方で、変動画像５１および保留画像５２は表示されない。第１始動口１２１への４回の入賞に際しては、何れも、入賞音は出力されない。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「４」が表示される。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１への入賞についての保留数に対応する「４」表示になっている。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「４」表示になっている。

次に、図１０３（４）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止する。

次に、図１０３（５）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「２」が仮停止する。

次に、図１０３（６）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「１」が仮停止する。

【０７８２】

次に、図１０４（７）に示すように、３つの装飾図柄４１である「４１２」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も確定停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４１２」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。

次に、図１０４（８）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９３」から「２９２」に切り替わる。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１への入賞についての保留数に対応する「３」表示になる。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「３」表示になる。

【０７８３】

次に、図１０４（９）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「１」が仮停止する。

次に、図１０４（１０）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止する。

次に、図１０４（１１）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「２」が仮停止する。

次に、図１０４（１２）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７８４】

次に、図１０５（１３）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９２」から「２９１」に切り替わる。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１への入賞についての保留数に対応する「２」表示になる。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「２」表示になる。

【０７８５】

次に、図１０５（１４）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「８」が仮停止する。

次に、図１０５（１５）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「３」が仮停止する。

次に、図１０５（１６）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「５」が仮停止する。

次に、図１０５（１７）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７８６】

次に、図１０５（１８）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図

柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９１」から「２９０」に切り替わる。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５が「2」から「1」に切り替わる。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１への入賞についての保留数に対応する「１」表示になる。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「１」表示になる。

【０７８７】

次に、図１０６（１９）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「7」が仮停止する。

次に、図１０６（２０）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「2」が仮停止する。

次に、図１０６（２１）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「1」が仮停止する。

次に、図１０６（２２）に示すように、３つの装飾図柄４１である「７１２」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７８８】

次に、図１０６（２３）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９０」から「２８９」に切り替わる。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５が「1」から「0」に切り替わる。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１への入賞についての保留数に対応する「０」表示になる。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「０」表示になる。

次に、図１０６（２４）に示すように、左装飾図柄４１である数字の「1」が仮停止する。

【０７８９】

次に、図１０７（２５）に示すように、右装飾図柄４１である数字の「6」が仮停止する。

次に、図１０７（２６）に示すように、中装飾図柄４１である数字の「3」が仮停止する。

次に、図１０７（２７）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１３６」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も揃って表示され確定停止する。

【０７９０】

以上の通り、変動演出例１２では、第１右打ち画像７５が表示されているときに第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、第４右打ち画像５２５が表示されるとともに、スピーカ１５６から「右打ちしてください」という音声が出力される。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において遊技領域１１１における右側への遊技球の発射を促す第１報知を行うことが可能である。そして、第１報知が行われているときに第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、第１報知に加えて、遊技領域１１１における右側への遊技球の発射を促す第２報知を行うことが可能である。ここで、第１報知は、例えば、第１右打ち画像７５の表示である。また、第２報知は、例えば、第４右打ち画像５２５の表示や、「右打ちしてください」という音声のスピーカ１５６からの出力である。

特定時短遊技状態においては、第１右打ち画像７５が表示されるが、遊技者が、第１右打ち画像７５に気付かずに、遊技領域１１１における左側に遊技球を発射する場合がある。この場合であっても、第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、第４右打ち画像５２５の表示や「右打ちしてください」という音声の出力を行うことで、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２に遊技球を入賞させることを遊技者に喚起することができる。

【０７９１】

また、変動演出例１０では、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、変動画像５１や

保留画像５２が表示され（図９４（２）および図９４（３）参照）、変動演出が行われると特定時短残回数画像５２４の表示内容が更新される（図９４（２）参照）。一方で、変動演出例１２では、第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、変動画像５１や保留画像５２が表示されないが、変動演出が行われると特定時短残回数画像５２４の表示内容が更新される（図１０３（２）参照）。すなわち、本実施形態では、演出制御部３００は、第２モードにおいて第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、情報表示を表示し、特別画像の表示態様を更新し、第２モードにおいて第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、情報表示を表示せず、特別画像の表示態様を更新する。ここで、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。また、情報表示としては、例えば、変動画像５１や保留画像５２が挙げられる。また、特別画像としては、例えば、特定時短残回数画像５２４が挙げられる。

【０７９２】

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選が行われる場合であっても、時短状態での特別図柄抽選の残り回数が減ることを遊技者に認識させることができる。これにより、特定時短遊技状態において、遊技者が第１始動口１２１へ遊技球を入賞させることが抑制され、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７９３】

なお、特定時短遊技状態においても、実行回数画像５０１が表示されるようにしてもよい。そして、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出、および特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合に、実行回数画像５０１の表示態様が更新されてもよい。この場合、実行回数画像５０１も、特別画像として捉えられる。

【０７９４】

また、変動演出例１では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ演出が実行されている（図６８（１９）参照）。ここで、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２４参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ＰＲ５」、「ＰＲ６」、「ＰＲ７」、「ＰＲ１０」、「ＰＲ１３」等が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＲ５」、「ＰＲ６」、「ＰＲ７」、「ＰＲ１０」、「ＰＲ１３」が選択される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図５９参照）から、「変動演出パターン」として、リーチ演出を意味する「ノーマル」が関連付けられている「ＥＲ５－１」、「ＥＲ６」、「ＥＲ７」、「ＥＲ１０」、「ＥＲ１３」が選択される。言い換えると、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例１２では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６４参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ノーマル」が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い。第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

【０７９５】

この場合、第１モードにおける変動演出と、第２モードにおける変動演出とで、リーチ演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０７９６】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７９７】

また、本実施形態では、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ演出が実行されてもよい。また、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ演出が実行されてもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への入賞に基づく変化演出の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。

【０７９８】

また、変動演出例１では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ演出が実行されている（図６７（１８）参照）。ここで、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２４参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「ＰＲ４」や「ＰＲ６」が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＲ４」や「ＰＲ６」が選択される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図５９参照）から、「変動演出パターン」として、「リーチ煽り」が関連付けられている「ＥＲ４－１」や「ＥＲ６」が選択される。言い換えると、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例１２では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出において、リーチ煽り演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６４参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動パターン」に「リーチ煽り」が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選

結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行されない。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い。第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

【０７９９】

この場合、第１モードにおける変動演出と、第２モードにおける変動演出とで、リーチ煽り演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８００】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８０１】

また、本実施形態では、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、リーチ煽り演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ煽り演出が実行されてもよい。また、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、リーチ煽り演出が実行されてもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への入賞に基づく変化演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８０２】

また、変動演出例９に示すように、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、３つの装飾図柄４１が揃って表示されている（図９５（８）参照）。一方で、変動演出例１２に示すように、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、３つの装飾図柄は順に表示されている（図１０４（９）乃至（１１）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能

又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が実行され易い。ここで、装飾図柄４１が視認不能な状態とは、装飾図柄４１が非表示になっている状態である。また、装飾図柄４１が視認困難な状態とは、装飾図柄４１が高速で変動表示されている状態である。また、装飾図柄４１が視認容易な状態とは、例えば、装飾図柄４１が仮停止する状態である。また、装飾図柄４１が仮停止することなく確定停止する場合においては、装飾図柄４１が視認容易な状態とは、装飾図柄４１が確定停止する状態である。

【０８０３】

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、高確率で「３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃った迫力のある変動演出」を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであっても遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０４】

特に、本実施形態では、変動演出例１に示すように、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、３つの装飾図柄４１が揃って表示されている（図６６（９）参照）。すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、高確率で「３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃った迫力のある変動演出」を遊技者に楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８０５】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いことを説明した。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。

特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いようにしてもよい。これらの場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８０６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数

であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出であっても、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行されてもよい。

【０８０７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出に比べて、保留数が「４」であることに基づく変動演出として装飾図柄４１が順に表示される「スピード感に欠ける変動演出」が実行されにくい分だけ、変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであっても遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０８】

特に、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易い。

この場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出に比べて、保留数が「４」であることに基づく変動演出として装飾図柄４１が順に表示される「スピード感に欠ける変動演出」が実行されにくい分だけ、変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８０９】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いことを説明した。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、装飾図柄４１が順に表示される変動演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。

特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いようにしてもよい。

この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８１０】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が必ず実行される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出であっても、装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行されなくてもよい。

【０８１１】

また、変動演出例１では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出で、サイズ変化演出が行われている（図６８（１９）および図６８（２０）参照）。一方、変動演出例１２では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出で、サイズ変化演出が実行されない。すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い。第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

この場合、第１モードにおける変動演出と、第２モードにおける変動演出とで、サイズ変化演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８１２】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８１３】

また、本実施形態では、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、サイズ変化演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、サイズ変化演出が実行されてもよい。また、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、サイズ変化演出が実行されてもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれで

ある変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２モードにおける第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８１４】

また、変動演出例１では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出で、位置変化演出が行われている（図６８（１９）および図６８（２０）参照）。一方、変動演出例１２では、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出で、位置変化演出が実行されない。すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い。第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

この場合、第１モードにおける変動演出と、第２モードにおける変動演出とで、位置変化演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８１５】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８１６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、位置変化演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、位置変化演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、位置変化演出が実行されてもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８１７】

また、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動パターンテーブル（図２４参照）では、保留数が「１」であり且つ「判定結果」が「は

ずれ」である「変動パターン」に「ＰＲ６」、「ＰＲ７」、「ＰＲ１０」、「ＰＲ１３」等が関連付けられている。そして、変動パターンとして「ＰＲ６」、「ＰＲ７」、「ＰＲ１０」、「ＰＲ１３」が選択される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図５９参照）から、「変動演出パターン」として、変動時特別演出が関連付けられている「ＥＲ６」、「ＥＲ７」、「ＥＲ１０」、「ＥＲ１３」が選択される。ここで、変動時特別演出としては、例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出等が挙げられる。言い換えると、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行される可能性がある。一方、変動演出例１２では、変動時特別演出が実行されていない。ここで、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出ターンテーブル（図６４参照）では、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行されない。すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い。

【０８１８】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８１９】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、変動時特別演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、変動時特別演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合であっても、変動時特別演出が実行されてもよい。これらの場合に、実行される変動時特別演出は、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、およびボタン操作演出のうちの何れの演出であってもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。また、保留数に関わらず、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにして

もよい。

【０８２０】

　また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、変動画像５１や保留画像５２が表示されない。一方、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、変動画像５１や保留画像５２が表示される。

　この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、変動画像５１や保留画像５２により遊技者を楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８２１】

　特に、本実施形態では、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、変動画像５１や保留画像５２が表示される。

　この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、変動画像５１や保留画像５２により遊技者を楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８２２】

　また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、保留画像５２が表示されない一方で、保留数表示５５は更新される。

　特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合において、保留画像５２が表示されないのみならず、保留数表示５５が更新されない場合、遊技者は、第１始動口１２１に遊技球が入賞したか否かを認識できなくなる。そこで、本実施形態では、保留数表示５５を更新することで、遊技者が、保留画像５２を通じて特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを期待することはできないものの、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことは認識できるようにしている。

【０８２３】

　また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から「右打ちしてください」という音声が出力されることを説明した。ここで、特定時短遊技状態に制御されてから所定期間は、第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、「右打ちしてください」という音声が出力されないようにしてもよい。所定期間としては、例えば、特定時短遊技状態に制御されてから初回の変動演出が終了するまでの間であってもよい。また、所定期間としては、例えば、特定時短遊技状態に制御されてから初回の変動演出において表示されている第４右打ち画像５２５が非表示になるまで（図９１（１４）参照）の間であってもよい。すなわち、所定期間は、特定時短遊技状態における何れの期間であってもよい。

【０８２４】

　図１０８（Ａ）は、変動演出例１における１回目～５回目の変動演出の実行時間の説明図である。図１０８（Ｂ）は、変動演出例４における１回目～５回目の変動演出の実行時間の説明図である。図１０８（Ｃ）は、変動演出例９における１回目～５回目の変動演出の実行時間の説明図である。図１０８（Ｄ）は、変動演出例１２における１回目～５回目の変動演出の実行時間の説明図である。

【０８２５】

　図１０８（Ａ）に示すように、通常遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＲ１」（図２４参照）および変動演出パターン「ＥＲ１」（図５９参照）が選択され、１回目の変動演出が開始される。この１回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１とする。この時間Ｔ１は、特別図柄の変動時間と同じ８．００秒（図２４参照）である。また、１回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行され

ない変動演出であり、図６５（２）乃至図６５（６）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「４」であるときに変動パターン「ＰＲ３」および変動演出パターン「ＥＲ３」が選択され、２回目の変動演出が開始される。この２回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ２とする。この時間Ｔ２は、特別図柄の変動時間と同じ４．６０秒である。また、２回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図６６（７）乃至図６６（９）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「３」であるときに変動パターン「ＰＲ２」および変動演出パターン「ＥＲ２」が選択され、３回目の変動演出が開始される。この３回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ３とする。この時間Ｔ３は、特別図柄の変動時間と同じ６．８０秒である。また、３回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図６６（１０）および図６６（１１）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「２」であるときに変動パターン「ＰＲ２」および変動演出パターン「ＥＲ２」が選択され、４回目の変動演出が開始される。この４回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ４とする。この時間Ｔ４は、特別図柄の変動時間と同じ６．８０秒である。また、４回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図６６（１２）、図６７（１３）および図６７（１４）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＲ６」および変動演出パターン「ＥＲ６」が選択され、５回目の変動演出が開始される。この５回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ５とする。この時間Ｔ５は、特別図柄の変動時間と同じ９０．０１秒である。また、５回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出であり、図６７（１５）乃至図６７（１８）、図６８（１９）乃至図６８（２４）および図６９（２５）に対応している。

【０８２６】

また、図１０８（Ｂ）に示すように、特別時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＨ１」（図２６参照）および変動演出パターン「ＥＨ１」（図６１参照）が選択され、１回目の変動演出が開始される。この１回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ６とする。この時間Ｔ６は、特別図柄の変動時間と同じ２．５０秒（図２６参照）である。また、１回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図７５（２）乃至図７５（４）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「４」であるときに変動パターン「ＰＨ３」および変動演出パターン「ＥＨ３」が選択され、２回目の変動演出が開始される。この２回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ７とする。この時間Ｔ７は、特別図柄の変動時間と同じ１．５０秒である。また、２回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図７５（５）および図７５（６）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「３」であるときに変動パターン「ＰＨ２」および変動演出パターン「ＥＨ２」が選択され、３回目の変動演出が開始される。この３回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ８とする。この時間Ｔ８は、特別図柄の変動時間と同じ２．００秒である。また、３回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図７６（７）および図７６（８）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「２」であるときに変動パターン「ＰＨ２」および変動演出パターン「ＥＨ２」が選択され、４回目の変動演出が開始される。この４回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ９とする。この時間Ｔ９は、特別図柄の変動時間と同じ２．００秒である。また、４回

目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図７６（９）および図７６（１０）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＨ５」および変動演出パターン「ＥＨ５」が選択され、５回目の変動演出が開始される。この５回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１０とする。この時間Ｔ１０は、特別図柄の変動時間と同じ６０．０２秒である。また、５回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出であり、図７６（１１）、図７６（１２）、図７７（１３）乃至図７７（１８）、図７８（１９）および図７８（２０）に対応している。

【０８２７】

また、図１０８（Ｃ）に示すように、特定時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＭ１」（図２８参照）および変動演出パターン「ＥＭ１」（図６３参照）が選択され、１回目の変動演出が開始される。この１回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１１とする。この時間Ｔ１１は、特別図柄の変動時間と同じ２．０１秒（図２８参照）である。また、１回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図９４（２）乃至図９４（６）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「４」であるときに変動パターン「ＰＭ３」および変動演出パターン「ＥＭ３」が選択され、２回目の変動演出が開始される。この２回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１２とする。この時間Ｔ１２は、特別図柄の変動時間と同じ１．００秒である。また、２回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図９５（７）および図９５（８）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「３」であるときに変動パターン「ＰＭ２」および変動演出パターン「ＥＭ２」が選択され、３回目の変動演出が開始される。この３回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１３とする。この時間Ｔ１３は、特別図柄の変動時間と同じ１．０１秒である。また、３回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図９５（９）および図９５（１０）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「２」であるときに変動パターン「ＰＭ２」および変動演出パターン「ＥＭ２」が選択され、４回目の変動演出が開始される。この４回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１４とする。この時間Ｔ１４は、特別図柄の変動時間と同じ１．０１秒である。また、４回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図９５（１１）および図９５（１２）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＨ５」および変動演出パターン「ＥＨ５」が選択され、５回目の変動演出が開始される。この５回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１５とする。この時間Ｔ１５は、特別図柄の変動時間と同じ２．０１秒である。また、５回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図９６（１３）乃至図９６（１７）に対応している。

【０８２８】

また、図１０８（Ｄ）に示すように、特定時短遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＯ１」（図２９参照）および変動演出パターン「ＥＯ１」（図６４参照）が選択され、１回目の変動演出が開始される。この１回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１６とする。この時間Ｔ１６は、特別図柄の変動時間と同じ１４．０１秒（図２９参照）である。また、１回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図１０３（２）乃至図１０３（６）および図１０４（７）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「４」であるときに変動パターン「ＰＯ１」および変動演出パターン「ＥＯ１」が選択され、２回目の変動演出が開始される。この２回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１７とする。この時間Ｔ１７は、特別図柄の変動時間と同じ１４．０１秒である。また、２回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図１０４（８）乃至図１０４（１２）に対応している。

その後、第２始動口１２２の保留数が「３」であるときに変動パターン「ＰＯ１」および変動演出パターン「ＥＯ１」が選択され、３回目の変動演出が開始される。この３回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１８とする。この時間Ｔ１８は、特別図柄の変動時間と同じ１４．０１秒である。また、３回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図１０５（１３）乃至図１０５（１７）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「２」であるときに変動パターン「ＰＯ１」および変動演出パターン「ＥＯ１」が選択され、４回目の変動演出が開始される。この４回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ１９とする。この時間Ｔ１９は、特別図柄の変動時間と同じ１４．０１秒である。また、４回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図１０５（１８）、図１０６（１９）乃至図１０６（２２）に対応している。

その後、第１始動口１２１の保留数が「１」であるときに変動パターン「ＰＯ１」および変動演出パターン「ＥＯ１」が選択され、５回目の変動演出が開始される。この５回目の変動演出が開始されてから終了するまでの時間、すなわち変動演出の実行時間を、時間Ｔ２０とする。この時間Ｔ２０は、特別図柄の変動時間と同じ１４．０１秒である。また、５回目の変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であり、図１０６（２３）、図１０６（２４）、図１０７（２５）乃至図１０７（２７）に対応している。

【０８２９】

なお、図１０８を用いた説明では、各変動演出の実行時間が、特別図柄の変動時間と同じであることを説明したが、これに限定されない。

変動演出の実行時間は、この変動演出に係る特別図柄の変動時間と略同じであればよく、一致しなくてもよい。

【０８３０】

以上の通り、図１０８（Ｄ）に示すように、変動演出例１２では、時間Ｔ１６と時間Ｔ１７とは同じ時間の長さである。ここで、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合において、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき選択される「変動パターン」（図２９参照）と、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づき選択される「変動パターン」とは、「時間」が同じ変動パターンである。言い換えると、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の実行時間は、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の実行時間よりも長くならない。一方で、図１０８（Ｃ）に示すように、変動演出例９では、時間Ｔ１２よりも、時間Ｔ１１の方が長い。ここで、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合において、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づき選択される「変動パターン」（図２８参照）には、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づき選択される「変動パターン」よりも、長い「時間」が設定された変動パターンが設けられている。言い換えると、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の実行時間が、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変

動演出の実行時間よりも長くなる可能性がある。

すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第１割合であり、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも第２割合の方が大きい。

【０８３１】

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、保留数が少なくなることに応じて変動演出の実行時間が長くなり易い分だけ、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合であっても高確率で多様な演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合であっても遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３２】

また、図１０８（Ａ）に示すように、変動演出例１では、時間Ｔ２よりも、時間Ｔ１の方が長い。ここで、通常遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合において、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき選択される「変動パターン」（図２４参照）には、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づき選択される「変動パターン」よりも、長い「時間」が設定された変動パターンが設けられている。言い換えると、通常遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の実行時間が、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の実行時間よりも長くなる可能性がある。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第１割合であり、通常遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも第２割合の方が大きい。

【０８３３】

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、保留数が少なくなることに応じて変動演出の実行時間が長くなり易い分だけ、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合であっても高確率で多様な演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合であっても遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３４】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合において、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の実行時間は、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の実行時間よりも長くならない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリー

チ演出が実行されない変動演出が行われる場合であっても、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出の実行時間が、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の実行時間よりも長くなることがあってもよい。

【０８３５】

また、図１０８（Ａ）に示す変動演出例１における時間Ｔ２と、図１０８（Ｄ）に示す変動演出例１２における時間Ｔ１７とを比較すると、時間Ｔ２よりも時間Ｔ１７の方が長い。ここで、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、「変動パターン」（図２４参照）として、「時間」が「４．６０」秒および「１０．００」秒であるものの何れかが選択される。一方、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、「変動パターン」（図２９参照）として、「時間」が「１４．０１」秒であるものが選択される。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易い。第１モードとしては、通常遊技状態が挙げられる。また、第２モードとしては、例えば、特定時短遊技状態が挙げられる。

【０８３６】

この場合、第１モードにおける変動演出と、第２モードにおける変動演出とで、実行時間が長い変動演出の実行され易さが同じである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８３７】

また、図１０８（Ｃ）に示す変動演出例９における時間Ｔ１２と、図１０８（Ｄ）に示す変動演出例１２における時間Ｔ１７とを比較すると、時間Ｔ１２よりも時間Ｔ１７の方が長い。ここで、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、「変動パターン」（図２８参照）として、「時間」が「１．００」秒であるものが選択される。一方、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、「変動パターン」（図２９参照）として、「時間」が「１４．０１」秒であるものが選択される。

すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易い。

【０８３８】

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、保留数が多い場合には変動演出の実行時間が短くなりやすい分だけ、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合に高確率でスピード感のある演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない場合であっても遊技の興趣を向上させることができる。したがって、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８３９】
　なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いことを説明した。また、第２モードにおいて特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いことを説明したが、これに限定されない。
　特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、第２モードにおいて特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。
【０８４０】
　また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず行われる（１００％）ことを説明した。また、第２モードにおいて特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず行われる（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。
　特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合であっても、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる場合があってもよい。また、第２モードにおいて特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合であっても、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる場合があってもよい。
【０８４１】
　また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２４参照）では、「はずれ」且つ「リーチ無」に関連付けられた保留数が「１」である「変動パターン」として、「ＰＲ１」および「ＰＲ４」とが設けられている。そのため、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出が複数回行われる場合に、この複数回の変動演出で異なる変動パターンが選択される可能性がある。一方で、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２９参照）では、「はずれ」且つ「リーチ無」に関連付けられた保留数が「１」である「変動パターン」として、「ＰＯ１」のみが設けられている。そのため、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく変動演出が複数回行われる場合に、この複数回の変動演出で同じ変動パターンが選択される。
　すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が

実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも、第２割合の方が大きい。

【０８４２】

この場合、第１割合と第２割合とが同じである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であってもモードに応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８４３】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合が第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きいことを説明したが、これに限定されない。

特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合が第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きくなるようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８４４】

また、本実施形態では、第２割合が１（１００％）であることを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合であっても、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、異なる変動パターンが選択されてもよい。

【０８４５】

また、例えば、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合が第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きくなるようにしてもよい。

【０８４６】

また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２６参照）では、「はずれ」且つ「リーチ無」に関連付けられた保留数が「４」である「変動パターン」として、「ＰＨ３」および「ＰＨ４」とが設けられている。そのため、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出が複数回行われる場合に、この複数回の変動演出で異なる変動パターンが選択される可能性がある。一方で、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２９参照）では、「はずれ」且つ「リーチ無」に関連付けられた保留数が「４」である「変動パターン」として、「ＰＭ３」のみが設けられている。そのため、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく変動演出が複数回行われる場合に、この複数回の変動演出では同じ変動パターンが選択される。

すなわち、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも、第２割合の方が大きい。

【０８４７】

この場合、第１割合と第２割合とが同じ大きさである場合に比べて、共通する始動口の保留数が共通する数であることに基づく変動演出が行われる場合であっても時短遊技状態の種類に応じて性質の異なる演出を遊技者に楽しませることができ、興趣性が高い演出を実行可能なパチンコ遊技機１００を提供することができる。

【０８４８】

なお、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「４」であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合が第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きいことを説明したが、これに限定されない。

特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合が第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きくなるようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８４９】

また、本実施形態では、第２割合が１（１００％）であることを説明したが、これに限定されない。特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合であっても、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、異なる変動パターンが選択されてもよい。

【０８５０】

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２９参照）では、保留数「１」および「はずれ」が関連付けられた「変動パターン」に、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの、変動時間が最も短い変動パターンである「ＰＯ１」のみが設けられている。一方、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２８参照）では、保留数「１」および「はずれ」が関連付けられた「変動パターン」に、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの、変動時間が最も短い変動パターンとは異なる変動パターンである「ＰＭ１」等が設けられている。

すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合である。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合である。そして、第２割合よりも第１割合の方

が大きい。

【０８５１】

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、保留数が少ない場合に変動時間が長い変動演出が行われ易い分だけ、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであっても高確率で多様な演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合であっても遊技の興趣を向上させることができる。

【０８５２】

特に、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて用いられる変動パターンテーブル（図２４参照）では、保留数「１」および「はずれ」が関連付けられた「変動パターン」に、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの、変動時間が最も短い変動パターンとは異なる変動パターンである「ＰＲ１」等が設けられている。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合である。また、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合である。そして、第２割合よりも第１割合の方が大きい。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、保留数が少ない場合に変動時間が長い変動演出が行われ易い分だけ、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであっても高確率で多様な演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８５３】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が「１」であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明したが、これに限定されない。

特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い

変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づき特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第２割合よりも第１割合の方が大きくなるようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第２割合よりも第１割合の方が大きくなるようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８５４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが必ず選択される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合であっても、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンとは異なる変動パターンが選択されてもよい。

【０８５５】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、変動パターンが選択されるときの第１始動口１２１の保留数に関わらず、実行時間が同じである変動演出（特別図柄変動）が実行される。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、それぞれ変動時間が異なる変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１ではなく第２始動口１２２に入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０８５６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口への入賞に基づいて選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数の方が多い。また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数の方が多い。特に、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数は、一つである。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、多様な変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８５７】
　また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口への入賞に基づいて選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数の方が多い。また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に選択可能な変動パターン（変動演出パターン）の数の方が多い。
　この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、多様な変動演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。
【０８５８】
（変動演出例１３）
　図１０９および図１１０は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。
　次に、図１０９および図１１０を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例１３）を説明する。変動演出例１３は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。
　なお、図１０９および図１１０に示した変動演出は、図６４における「変動演出パターン」として「ＥＮ２」が選択された場合における装飾図柄４１の変動演出例である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。
【０８５９】
　まず、図１０９（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止している。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特定時短残回数画像５２４が表示されている。特定時短残回数画像５２４には、「２９０」のテキストが示されている。また、このとき、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示されている。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止している。
【０８６０】
　次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１０９（２）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄の変動が開始される。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が開始される。また、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９０」から「２８９」に切り替わる。また、このとき、第４右打ち画像５２５が表示される。また、このとき、スピーカ１５６から、「右打ちしてください」という音声が出力される。一方で、変動画像５１は表示されない。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。
【０８６１】
　次に、図１０９（３）に示すように、第２当たり示唆画像９１が表示される。このとき、装飾図柄４１および小図柄５６は、変動している状態を維持している。また、このとき、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄の変動が継続している。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続している。
【０８６２】
　次に、図１０９（４）に示すように、第２当たり示唆画像９１が継続して表示されている。また、このとき、小図柄５６として「１３５」が確定停止する。一方で、このとき、

装飾図柄４１は、仮停止および確定停止の何れもしていない。また、このとき、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する態様により、特別図柄が停止表示される。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。

なお、第２当たり示唆画像９１が動画像である場合、図１０９（４）に示す第２当たり示唆画像９１は、図１０９（３）に示す第２当たり示唆画像９１から表示内容が更新されていてもよい。

【０８６３】

次に、図１０９（５）に示すように、オープニング画像７４が表示される。図示の例では、オープニング画像７４として、大当たり遊技または小当たり遊技の開始を示す「Ｂｏｎｕｓ！」のテキストが表示されている。

次に、図１０９（６）に示すように、促進画像５０８が表示される。促進画像５０８においては、特定領域画像５０９が表示されている。

【０８６４】

そして、促進画像５０８が表示されてから所定時間が経過すると、大当たり遊技が開始され、図１１０（７）に示すように、第１右打ち画像７５、ラウンド中画像７６およびラウンド数画像７７が表示される。図示の例では、ラウンド数画像７７に「Ｒｏｕｎｄ１」のテキストが表示されている。

【０８６５】

次に、最終回のラウンドが終了すると、図１１０（８）に示すように、特別時短選択画像５１０が表示される。図示の例では、特別時短選択画像５１０において、「Ａ」のモードにカーソルが合わせられている。

そして、特別時短選択画像５１０が表示されてから所定時間が経過すると、図１１０（９）に示すように、特別時短開始画像７８が表示される。また、このとき、第１右打ち画像７５とともに、第２右打ち画像５１１が表示される。

次に、特定時短遊技状態において、図１１０（１０）に示すように、画像表示部１１４には、装飾性の低い装飾図柄４１である「１３５」が確定停止されている。そして、小図柄５６も、装飾図柄４１と同様に「１３５」の数字の並びによって確定停止されている。なお、このときに表示されている小図柄５６は、大当たり遊技が実行される前、すなわち大当たりに当選した際に最終的に停止表示された数字の並びに対応している。また、このとき、特別時短残回数画像７９が表示されている。特別時短残回数画像７９には、「３０回」のテキストが表示されている。

【０８６６】

以上の通り、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出や、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では表示されないオリジナル画像が表示される。オリジナル画像としては、例えば、第４右打ち画像５２５や第２当たり示唆画像９１等が挙げられる。

この場合、変動演出中にオリジナル画像を遊技者に見せることで、この変動演出が、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であることを遊技者に認識させることができる。

【０８６７】

また、変動演出例１３に示すように、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出では、装飾図柄４１が仮停止や確定停止をすることなく大当たり遊技が開始される。言い換えると、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出では、装飾図柄４１による大当たりの報知が行われない。一方で、変動演出例１０に示すように、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出では、ゾロ目の装飾図柄４１により大当たりを報知してから（図９９（１１）参照）、大当たり遊技が開始される。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、ゾロ目の装飾図柄４１が表示される分、遊技者を興奮させることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６８】

また、変動演出例１３に示すように、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出では、相異なる数字を含む小図柄５６が停止表示されてから、大当たり遊技が開始される。一方で、変動演出例１０に示すように、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の変動演出では、数字が揃った小図柄５６が停止表示されてから（図９９（１１）参照）、大当たり遊技が開始される。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、数字が揃った小図柄５６が表示される分、遊技者を興奮させることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６９】

また、変動演出例１３に示すように、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合、大当たりである変動の次の変動の開始時に、相異なる図柄を含む装飾図柄４１を表示する（図１１０（１０）参照）。一方で、変動演出例１０に示すように、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合、大当たりである変動の次の変動の開始時に、ゾロ目の装飾図柄４１を表示する（図１００（１７）参照）。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、大当たりである変動の次の変動の開始時に、ゾロ目の装飾図柄４１が表示される分、遊技者を興奮させることができる。そのため、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出において、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７０】

また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブル（図６４参照）では、「判定結果」が「大当たり」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられている。ここで、変動時特別演出としては、例えば、疑似連続演出、ＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出等が挙げられる。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に用いられる変動演出パターンテーブルでは、「判定結果」が「はずれ」である「変動演出パターン」に変動時特別演出が関連付けられていない。言い換えると、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて変動時特別演出が実行される変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出である。

すなわち、本実施形態では、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。

【０８７１】

特に、本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づ

く変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易い。

【０８７２】

また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。これらの場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、ＳＰＳＰリーチ演出が行われることなく変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。これらの場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」、「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０８７３】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が必ず実行される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が必ず実行される（１００％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づきＳＰＳＰリーチ演出が行われず変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合であっても、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行されてもよい。

【０８７４】

なお、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、変動時特別演出が行われる変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出

よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８７５】

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出では、変動時特別演出が実行されないようにしてもよい。すなわち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いようにしてもよい。

【０８７６】

（変動演出例１２の変形例）

図１１１乃至図１１４は、変動演出例１２の変形例を示す図である。

変動演出例１２では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出について説明したが、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出は、上記の例に限定されない。

以下では、図１１１乃至図１１４を参照しながら、変動演出例１２の変形例を説明する。この変形例は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄４１の変動演出例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、上記の各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０８７７】

まず、図１１１（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止している。また、このとき、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特定時短残回数画像５２４が表示されている。特定時短残回数画像５２４には、「２９４」のテキストが表示されている。

【０８７８】

次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１１１（２）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９４」から「２９３」に切り替わる。また、このとき、変動画像５１が表示される。一方、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。

なお、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに伴い、第４右打ち画像５２５（図１０３（２）参照）が表示されてもよい。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに伴い、スピーカ１５６から、「右打ちしてください」という音声が出力されてもよい。

【０８７９】

次に、第１始動口１２１に遊技球が４球入賞すると、図１１１（３）に示すように、４つの保留画像５２が表示される。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５に「４」が表示される。一方、何れの遊技球が第１始動口１２１に入賞したときにも、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。

なお、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、第４右打ち画像５２５（図１０３（２）参照）が表示されてもよい。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞するたびに、スピーカ１５６から、「右打ちしてください」という音声が出力されてもよい。

【０８８０】

次に、図１１１（４）に示すように、３つの装飾図柄４１である「４１２」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。

次に、図１１１（５）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄

４１および小図柄５６の変動が開始される。また、このとき、特定時短残回数画像５２４が「２９３」から「２９２」に切り替わる。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５が「４」から「３」に切り替わる。

【０８８１】

次に、図１１１（６）に示すように、３つの装飾図柄４１である「１２５」が確定停止する。このとき、１回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、１回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に青色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。

【０８８２】

次に、図１１２（７）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「３」から「２」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「２９２」から「２９１」に切り替わる。

次に、図１１２（８）に示すように、３つの装飾図柄４１である「８５３」が確定停止する。このとき、２回目のチャンス目演出が実行され、３つの装飾図柄４１にチャンス目画像６３が表示される。図示の例では、２回目のチャンス目演出により、３つの装飾図柄４１に緑色のチャンス目画像６３が表示されている。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。

【０８８３】

次に、図１１２（９）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「２」から「１」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「２９１」から「２９０」に切り替わる。

次に、図１１２（１０）に示すように、３つの装飾図柄４１である「５５３」が確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「５５３」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。なお、この変動演出において、３回目のチャンス目演出は実行されない。言い換えると、この変動演出において、３回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されない。

【０８８４】

次に、図１１２（１１）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、第１始動口１２１の保留数表示５５が「１」から「０」に切り替わる。また、特定時短残回数画像５２４が「２９０」から「２８９」に切り替わる。また、このとき、ゾーン演出が実行され、ゾーン報知画像６４が表示される。図示の例では、実行中である特別図柄の変動において大当たりになることを期待させる「激アツゾーン突入！」のテキストが表示されている。

【０８８５】

次に、図１１２（１２）に示すように、役物演出が実行される。図示の例では、役物演出により、中可動役物１１５Ｂが移動して画像表示部１１４の一部を覆っている。また、このとき、役物エフェクト画像９２が表示される。図示の例では、画像表示部１１４において中可動役物１１５Ｂに重なる領域の周囲に、青色の役物エフェクト画像９２が表示されている。また、このとき、ゾーン識別画像６５が表示されている。また、このとき、音演出が実行され、スピーカ１５６から、「熱い！？」の音声が出力される。この「熱い！？」の音声を出力する音演出は、実行中の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【０８８６】

次に、図１１３（１３）に示すように、左右の装飾図柄４１である数字の「４」が仮停止し、リーチ演出が実行される。

次に、図１１３（１４）に示すように、変化演出が実行され、変動画像５１に変化画像６２が表示される。図示の例では、変化演出により、変動画像５１に青色の変化画像６２

が表示されている。なお、この変化演出が実行されているとき、変化演出の効果音は出力されない。

【０８８７】

次に、図１１３（１５）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行される。また、このとき、ステージ画像６１が非表示になる。

次に、図１１３（１６）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。また、このとき、上下の小図柄５６である数字の「４」が仮停止する。一方で、中小図柄５６は、高速変動を維持している。また、このとき、装飾図柄４１および変動画像５１が非表示になる。

次に、図１１３（１７）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像６９が表示される。

そして、ボタン操作画像６９が表示されているときに遊技者が演出ボタン１６１を操作すると、図１１３（１８）に示すように、中装飾図柄４１および中小図柄５６である数字の「５」が仮停止する。

【０８８８】

次に、図１１４（１９）に示すように、３つの装飾図柄４１が仮停止する。また、ステージ画像６１が再表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図１１４（２０）に示すように、３つの装飾図柄４１が確定停止する。この装飾図柄４１の組み合わせ「４５４」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４５４」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、変動画像５１は表示されない。

【０８８９】

以上の通り、変形例では、保留画像５２の変化演出が実行されていない。一方、変動演出例１では、保留画像５２の変化演出が実行されている（図６６（７）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、高確率で保留画像５２の変化演出を遊技者に楽しませることができる。

【０８９０】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には、保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合であっても、保留画像５２の変化演出が実行されてもよい。

【０８９１】

また、変形例では、リーチ演出の開始後に変動画像５１の変化演出が実行されている（図１１３（１４）参照）一方で、リーチ演出の開始前には変動画像５１の変化演出が実行されていない。一方、変動演出例１では、リーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されている（図６７（１６）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変動画像５１の変化演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行されていないときであっても高確率で変化演出を遊技者に楽しませることができる。

【０８９２】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく

変動演出では、リーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、リーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されてもよい。

【０８９３】

また、変形例では、１回目のチャンス目演出（図１１１（６）参照）および２回目のチャンス目演出（図１１２（８）参照）が実行される一方で、３回目のチャンス目演出が実行されていない。一方、変動演出例１では、３回目のチャンス目演出が実行されている（図６７（１４）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、高確率で最終回のチャンス目演出を遊技者に楽しませることができる。

【０８９４】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、３回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されてもよい。

【０８９５】

また、変形例では、実行中の変動演出において大当たりすることを期待させるゾーン演出が実行される（図１１２（１１）参照）一方で、実行中の変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させるゾーン演出が実行されない。なお、実行中の変動演出において大当たりすることを期待させるゾーン演出を、以下では、第１期待演出と称することがある。また、実行中の変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させるゾーン演出を、以下では、第２期待演出と称することがある。一方、変動演出例１では、第２期待演出が実行されている（図６７（１３）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、大当たりすることを期待させる変動演出の前の変動演出であっても高確率でゾーン演出を遊技者に楽しませることができる。

【０８９６】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第２期待演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、第２期待演出が実行されてもよい。

【０８９７】

また、変形例では、中可動役物１１５Ｂを動作させる役物演出が実行される（図１１２（１２）参照）一方で、事前判定処理による事前判定結果に基づき左可動役物１１５Ａを動作させる役物演出は実行されていない。なお、中可動役物１１５Ｂを動作させる役物演出を、以下では、第１役物演出と称することがある。また、事前判定の結果に基づき左可動役物１１５Ａを動作させる役物演出を、以下では、第２役物演出と称することがある。一方、変動演出例１では、第２役物演出が実行される（図６７（１３）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出より

も、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、高確率で事前判定結果に基づく役物演出を遊技者に楽しませることができる。

【０８９８】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第２役物演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、第２役物演出が実行されてもよい。

【０８９９】

また、変形例では、役物エフェクト画像９２を表示させるエフェクト演出が実行されている（図１１２（１２）参照）一方で、事前判定処理による事前判定結果に基づきエフェクト画像を表示させるエフェクト演出は実行されていない。ここで、役物エフェクト画像９２を表示させるエフェクト演出を、以下では、第１色演出と称することがある。また、事前判定の結果に基づきエフェクト画像を表示させるエフェクト演出を、以下では、第２色演出と称することがある。そして、変動演出例１においては、事前判定結果に基づきゾーンエフェクト画像６６を表示させる第２色演出が実行されている（図６７（１５）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、高確率で事前判定結果に基づくエフェクト演出を遊技者に楽しませることができる。

【０９００】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第２色演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、第２色演出が実行されてもよい。

【０９０１】

また、変形例では、スピーカ１５６から「熱い！？」の音声を出力する音演出が実行されている（図１１２（１２）参照）。この音演出は、事前判定結果に基づくものではなく、変動パターン選択処理（図１６参照）において選択された変動パターンに対応する変動演出パターンに基づくものである。この音演出を、以下では、第１音演出と称することがある。一方で、変形例では、事前判定結果に基づき特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆する音演出が実行されない。なお、事前判定の結果に基づき特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆する演出音を出力する音演出を、以下では、第２音演出と称することがある。そして、変動演出例３においては、第２音演出が実行されている（図７１（２）参照）。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い。

この場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、高確率で事前判定結果に基づく音演出を遊技者に楽しませることができる。

【０９０２】

なお、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第２音演出が実行されない（０％）ことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、第２音演出が実行されてもよい。

【０９０３】

また、変形例では、第１始動口１２１に遊技球が入賞しても入賞音が出力されず（図１１１（３）参照）、また、変化演出が実行されても変化演出の効果音が出力されない（図１１３（１４）参照）。一方、変動演出例１では、第１始動口１２１に遊技球が入賞する

と入賞音が出力され（図６５（３）参照）、また、変化演出が実行されると変化演出の効果音が出力される（図６７（１６）参照）。すなわち、本実施形態では、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には入賞の演出音を出力し、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には入賞の演出音を出力しない。ここで、「入賞の演出音」は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に出力される「遊技領域１１１における右側への遊技球の発射を促す音声」とは異なる。さらに、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力可能であり、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しない。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、演出音を通じて遊技者を楽しませることができる。そのため、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９０４】

（変形例２）

図１１５は、変動演出例１２の他の変形例を示す図である。

次に、図１１５を参照しながら変動演出例１２の他の変形例（変形例２）を説明する。この変形例は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合における演出例である。なお、以下の説明においては、上述した各変動演出例および変形例と相違する点を主に説明し、上記の各変動演出例または変形例と一致する点については説明を省略することがある。

【０９０５】

まず、図１１５（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、保留数表示５５、ステージ画像６１および第１右打ち画像７５が表示されている。また、このとき、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示されている。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１の保留数に対応する「０」表示になっている。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止している。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「０」表示になっている。

【０９０６】

次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１１５（２）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が開始され、その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が開始される。一方で、装飾図柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、変動画像５１は表示されない。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、ステージ画像６１においては、動画像の表示が維持されている。すなわち、画像表示部１１４においては、ステージ画像６１の表示内容のみが変化する。

【０９０７】

次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１１５（３）に示すように、第１特別図柄保留表示器２１８が「１」表示になり、その後、サブ第１保留表示器８３が「１」表示になる。一方で、保留画像５２は表示されない。また、第１始動口１２１の保留数は「０」のままである。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続される。また、装飾図柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、ステージ画像６１においては、動画像が表示されている。

【０９０８】

次に、図１１５（４）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示され、その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。また、装飾図

柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、ステージ画像６１においては、動画像が表示されている。

【０９０９】

次に、第１始動口１２１の保留数が減算され、図１１５（５）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が開始されるとともに、第１特別図柄保留表示器２１８が「０」表示になる。その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が開始されるとともに、サブ第１保留表示器８３が「０」表示になる。一方で、装飾図柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、ステージ画像６１においては、動画像が表示されている。

【０９１０】

次に、図１１５（６）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示され、その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。また、装飾図柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、ステージ画像６１においては、動画像が表示されている。

【０９１１】

以上の通り、変形例２では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が行われない。

この場合、遊技者は、装飾図柄４１および小図柄５６による演出を楽しむことができない。そのため、遊技者は、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきではなく、第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを認識することができる。

【０９１２】

また、変形例２では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留が生じても、保留画像５２が表示されず、保留数表示５５が更新されない。すなわち、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留が生じても、第１始動口１２１の保留が生じたことが画像表示部１１４において報知されない。

この場合、遊技者は、画像表示部１１４の表示内容を見ても第１始動口１２１の保留が生じていることを認識できない。そのため、遊技者は、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきではなく、第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを認識することができる。

【０９１３】

また、変形例２では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、装飾図柄４１、小図柄５６、および保留数表示５５の表示内容が変化しない一方で、ステージ画像６１の表示内容は変化する。

この場合、遊技者は、装飾図柄４１、小図柄５６、および保留数表示５５の表示内容が変化しないことが、画像表示部１１４の不具合によるものではないことを認識することができる。

【０９１４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には、保留画像５２、保留数表示５５、第２特別図柄保留表示器２１９、およびサブ第２保留表示器８４により、保留に関する情報が報知される。一方で、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には、第１特別図柄保留表示器２１８およびサブ第１保留表示器８３により保留に関する情報が報知されるが、保留画像５２および保留数表示５５による保留に関する情報の報知が行われない。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、保留に関する情報として報知される種類が多い。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、保留に関する多様な情報により遊技者を楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態に

おいて第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、保留に関する情報を通じて遊技の興趣を向上させることができる。

【０９１５】

また、本実施形態では、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合に、保留画像５２、保留数表示５５、第１特別図柄保留表示器２１８およびサブ第１保留表示器８３により保留に関する情報が報知される。すなわち、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、保留に関する情報として報知される種類が多い。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、保留に関する多様な情報により遊技者を楽しませることができる。そのため、通常遊技状態においては第１始動口１２１に遊技球を入賞させるべきであり、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０９１６】

なお、変形例２では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が行われず、保留数表示５５が更新されないことを説明したが、これに限定されない。

例えば、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が行われない一方で、保留数表示５５が更新されてもよい。また、この場合に、第４右打ち画像５２５（図１０３（２）参照）が表示されてもよい。

また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、装飾図柄４１の変動が行われない一方で、小図柄５６の変動が行われてもよい。また、この場合に、第４右打ち画像５２５が表示されてもよい。

また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が行われず、保留数表示５５が更新されない一方で、第４右打ち画像５２５が表示されてもよい。

【０９１７】

また、変形例２では、特定時短残回数画像５２４が表示されない例を説明したが、これに限定されない。

変形例２において、特定時短残回数画像５２４が表示されてもよい。そして、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、特定時短残回数画像５２４の表示内容が更新（減算表示）されてもよい。

【０９１８】

（変形例３）

図１１６および図１１７は、変動演出例１２の他の変形例を示す図である。

次に、図１１６および１１７を参照しながら変動演出例１２の他の変形例（変形例３）を説明する。この変形例は、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の変動中に、第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合における演出例である。なお、以下の説明においては、上述した各演出例と相違する点を主に説明し、上記の各演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０９１９】

まず、図１１６（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにともない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾性の低い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、保留数表示５５、ステージ画像６１、第１右打ち画像７５および特定時短残回数画像５２４が表示されている。特定時短残回数画像５２４には、「２９０」のテキストが示されている。また、このとき、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示されている。また、このとき、第１特別図柄保留表示器２１８は、第１始動口１２１の保留数に対応する「０」表示になってい

る。また、このとき、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止している。また、このとき、サブ第１保留表示器８３が「０」表示になっている。また、このとき、第２特別図柄表示器２２２において、特別図柄が停止表示されている。また、このとき、第２特別図柄保留表示器２１９は、第２始動口１２２の保留数に対応する「０」表示になっている。また、このとき、サブ第２変動表示器８２での変動表示が停止している。また、このとき、サブ第２保留表示器８４が「０」表示になっている。

【０９２０】

次に、第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、図１１６（２）に示すように、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が開始され、その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が開始される。一方で、装飾図柄４１および小図柄５６は確定停止した状態を維持している。また、変動画像５１は表示されない。また、特定時短残回数画像５２４が「２９０」から「２８９」に切り替わる。また、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、ステージ画像６１においては、動画像が表示されている。

【０９２１】

次に、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、図１１６（３）に示すように、第２特別図柄表示器２２２において特別図柄のサイクル変動が開始されてから、サブ第２変動表示器８２での変動表示が開始される。さらに、その後、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、変動画像５１が表示される。また、特定時短残回数画像５２４が「２８９」から「２８８」に切り替わる。一方で、第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続される。

なお、第２始動口１２２に遊技球が入賞したことに伴い、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音がスピーカ１５６から出力されてもよい。

【０９２２】

次に、第２始動口１２２に遊技球が入賞すると、図１１６（４）に示すように、第２特別図柄保留表示器２１９が「１」表示になり、その後、サブ第２保留表示器８４が「１」表示になる。また、保留画像５２が表示される。また、第２始動口１２２の保留数表示５５に「１」が表示される。一方で、第２始動口１２２に遊技球が入賞したことを報知する入賞音は出力されない。また、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続される。また、第２特別図柄表示器２２２において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第２変動表示器８２での変動表示が継続される。

なお、第２始動口１２２に遊技球が入賞したことに伴い、第２始動口１２２への入賞を報知する入賞音がスピーカ１５６から出力されてもよい。

【０９２３】

次に、図１１６（５）に示すように、第２始動演出画像９３が表示される。また、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続される。また、第２特別図柄表示器２２２において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第２変動表示器８２での変動表示が継続される。

【０９２４】

次に、図１１６（６）に示すように、第２特別図柄表示器２２２において、特別図柄が停止表示され、その後、サブ第２変動表示器８２での変動表示が停止する。また、３つの装飾図柄４１である「４１２」が揃って表示され確定停止する。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄５６も停止する。このとき、小図柄５６の組み合わせ「４１２」は、装飾図柄４１の組み合わせと一致する。また、第１特別図柄表示器２２１において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第１変動表示器８１での変動表示が継続される。

【０９２５】

次に、第２始動口１２２の保留数が減算され、図１１７（７）に示すように、第２特別図柄表示器２２２において特別図柄のサイクル変動が開始されるとともに、第２特別図柄

保留表示器２１９が「０」表示になる。その後、サブ第２変動表示器８２での変動表示が開始されるとともに、サブ第２保留表示器８４が「０」表示になる。その後、装飾図柄４１および小図柄５６の変動が開始される。また、特定時短残回数画像５２４が「２８８」から「２８７」に切り替わる。

その後、第１特別図柄表示器２２１において、特別図柄が停止表示され、その後、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。このとき、装飾図柄４１および小図柄５６は、変動を継続している。また、第２特別図柄表示器２２２において特別図柄のサイクル変動が継続され、サブ第２変動表示器８２での変動表示が継続される。

【０９２６】

なお、この後、第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合がある。すなわち、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動中に第１始動口１２１に遊技球が入賞する場合がある。この場合、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が終了するまで、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が行われないようにしてもよい。そして、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が終了すると、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が開始されてもよい。

【０９２７】

以上の通り、変形例３では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動中に第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動および第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が同時に行われる。さらに、装飾図柄４１、小図柄５６、保留数表示５５および変動画像５１は、第２始動口１２２への入賞に対応して表示される。すなわち、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる。

この場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、画像表示部１１４における演出を遊技者に楽しませることができる。そのため、特定時短遊技状態においては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【０９２８】

なお、変形例３では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動中に第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動および第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が同時に行われるとともに、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われることを説明したが、これに限定されない。

例えば、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動中に第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動および第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が同時に行われる一方で、第２始動口１２２への入賞に対応する装飾図柄４１および小図柄５６の変動が行われない、すなわち第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われなくてもよい。また、例えば、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動中に第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が終了するまで第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が行われず、第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の変動が終了すると、第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄の変動が開始され、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が開始されてもよい。

【０９２９】

（処理例１）

図１１８は、パチンコ遊技機１００の電源が投入されているときに電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続になった場合に演出制御部３００が行う処理の一例を示した図である。

図１１８（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄が停止表

示されることに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されている。また、このとき、画像表示部１１４には、保留数表示５５、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「１９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと１０１」のテキストが示されている。また、このとき、電波検出センサ２０８と、遊技制御基板２００Ｂとは、不図示の配線を介して接続されている。

【０９３０】

そして、電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続の状態になると、図１１８（２）に示すように、電波エラー報知画像５３０が表示される。また、このとき、スピーカ１５６からは、「電波エラーです」の音声とともに、警告音が出力される。また、このとき、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。

【０９３１】

以上の通り、本実施形態では、電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続の状態である場合、電波エラーが発生しているか否かに関わらず、演出制御部３００は、電波エラー報知画像５３０を表示し、また、電波エラーの警告音をスピーカ１５６から出力させる。

【０９３２】

（処理例２）

図１１９は、パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７と遊技制御基板２００Ｂとが非接続である場合に演出制御部３００が行う処理の一例を示した図である。

パチンコ遊技機１００の電源が断たれているとき、図１１９（１）に示すように、画像表示部１１４には、画像が表示されていない。より具体的には、画像表示部１１４が消灯する。また、このとき、磁気検出センサ２０７と遊技制御基板２００Ｂとが非接続の状態になっている。

【０９３３】

次に、パチンコ遊技機１００の電源が投入されると、図１１９（２）に示すように、画像表示部１１４に復帰中画像５３１が表示される。

そして、復帰中画像５３１が表示されてから所定時間が経過すると、図１１９（３）に示すように、磁気エラー報知画像５３２が表示される。また、このとき、スピーカ１５６からは、「磁石を検知しました」の音声とともに、警告音が出力される。また、このとき、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示される。

【０９３４】

以上の通り、本実施形態では、磁気検出センサ２０７と遊技制御基板２００Ｂとが非接続の状態である場合、磁気エラーが発生しているか否かに関わらず、演出制御部３００は、磁気エラー報知画像５３２を表示し、また、磁気エラーの警告音をスピーカ１５６から出力させる。

【０９３５】

図１２０は、パチンコ遊技機１００の電源が投入されているときに遊技制御基板２００Ｂと演出制御基板３００Ｂとが非接続になった場合の事象の一例を示した図である。

図１２０（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部１１４において装飾性の高い装飾図柄４１および小図柄５６が確定停止されているものとする。また、このとき、画像表示部１１４には、保留数表示５５、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示されている。また、実行回数画像５０１には、「１９９ＧＡＭＥ」のテキストが示されている。また、到達残回数画像５０３には、「あと１０１」のテキストが示されている。また、このとき、遊技制御基板２００Ｂと、演出制御基板３００Ｂとは、コネクタ２００Ｃ

（図２参照）を介して接続されている。

【０９３６】

そして、例えばコネクタ２００Ｃの不具合等により、遊技制御基板２００Ｂと演出制御基板３００Ｂとが非接続の状態になることがある。この場合であっても、図１２０（２）に示すように、装飾図柄４１、保留数表示５５、小図柄５６、ステージ画像６１、実行回数画像５０１、および到達残回数画像５０３が表示される。また、このとき、遊技制御基板２００Ｂと演出制御基板３００Ｂとが非接続の状態になることに伴う新たな画像は表示されず、警告音も出力されない。

【０９３７】

なお、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、共通のコネクタ（不図示）を介して、遊技制御基板２００Ｂに接続される場合がある。この場合、共通のコネクタの不具合が生じると、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、何れも、遊技制御基板２００Ｂと非接続の状態になる。この場合、電波エラー報知画像５３０および磁気エラー報知画像５３２が何れも表示されるとともに、電波エラーの警告音および磁気エラーの警告音が何れもスピーカ１５６から出力されてもよい。また、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、何れも、遊技制御基板２００Ｂと非接続の状態になった場合に、電波エラー報知画像５３０および磁気エラー報知画像５３２のうちの何れか一方が表示され、他方は表示されないようにしてもよい。また、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、何れも、遊技制御基板２００Ｂと非接続の状態になった場合に、電波エラーの警告音および磁気エラーの警告音のうちの一方が出力され、他方が出力されないようにしてもよい。電波エラー報知画像５３０および磁気エラー報知画像５３２を区別することなく説明する場合、単に「エラー画像」と称することがある。また、電波エラーの警告音および磁気エラーの警告音を特に区別することなく説明する場合、単に「エラー警告音」と称することがある。そして、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、何れも、遊技制御基板２００Ｂと非接続の状態になった場合に、エラー画像が表示される一方で、エラー警告音が出力されないようにしてもよい。また、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、何れも、遊技制御基板２００Ｂと非接続の状態になった場合に、エラー画像が表示されない一方で、エラー警告音が出力されるようにしてもよい。また、磁気検出センサ２０７および電波検出センサ２０８が、エラー画像が表示されず、エラー警告音も出力されないようにしてもよい。

【０９３８】

また、処理例２では、復帰中画像５３１が非表示になってからエラー画像の表示やエラー警告音の出力が行われることを説明したが、これに限定されない。パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続である場合、復帰中画像５３１が表示されているときに、エラー画像の表示やエラー警告音の出力が行われてもよい。また、パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続である場合、復帰中画像５３１が表示される前に、エラー画像の表示やエラー警告音の出力が行われてもよい。また、パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが接続されている場合には復帰中画像５３１が表示される一方で、パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続である場合、復帰中画像５３１が表示されることなく、エラー画像の表示やエラー警告音の出力が行われてもよい。また、パチンコ遊技機１００の電源が投入されたときに磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続である場合、エラー画像の表示やエラー警告音の出力が行われているときに、装飾図柄４１が表示されていなくてもよい。

【０９３９】

また、実行回数画像５０１、到達残回数画像５０３および特定時短残回数画像５２４等の、上述した特別画像（変動の実行の回数に基づく特別画像）が表示されているときに、

磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続になる場合、エラー画像が表示され、特別画像が視認困難または視認不能になってもよい。視認困難とは、特別画像の前側に重なってエラー画像が表示される（画像表示部１１４における複数レイヤーのうち特別画像が表示されるレイヤーよりも上位レイヤーにエラー画像が重なって表示される）ことで、遊技者が特別画像を視認しにくいことである。また、視認不能とは、特別画像が非表示になることである。そのため、磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続になる場合には、客待ち画像５０５（図９０（７）参照）が表示される前であっても、特別画像が視認困難または視認不能になることがある。

【０９４０】

また、客待ち画像５０５が表示されているとき（図９０（７）参照）や、特定時短遊技状態における初回の変動演出が終了して保留が無いとき（図９３（１０）参照）に、磁気検出センサ２０７や電波検出センサ２０８と遊技制御基板２００Ｂとが非接続になる場合、エラー警告音がスピーカ１５６から出力されてもよい。そのため、客待ち画像５０５が表示されているとき（図９０（７）参照）や、特定時短遊技状態における初回の変動演出が終了して保留が無いとき（図９３（１０）参照）のように、演出音が出力されていないときに、変動演出が行われることなく音（エラー警告音）が出力されることがある。

【０９４１】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞すると、第４右打ち画像５２５が表示されることを説明した。ここで、第４右打ち画像５２５が表示されるときに、スピーカ１５６から、「右打ちしてください」という音声が出力されてもよい。また、第４右打ち画像５２５が表示される代わりに、「右打ちしてください」という音声が出力されてもよい。第４右打ち画像５２５が表示される代わりに出力される音は、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに対する警告音であってもよい。言い換えると、特定時短遊技状態において第１始動口に遊技球が入賞した場合に出力される音は、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に出力される音とは異なる音であればよい。

また、特定時短遊技状態において第１始動口に遊技球が入賞した場合に、第４右打ち画像５２５が表示されず、遊技領域１１１における右側への遊技球の発射を促す音声が出力されないようにしてもよい。

【０９４２】

また、装飾図柄４１が仮停止または確定停止する際に、装飾図柄４１の停止音がスピーカ１５６から出力されてもよい。言い換えると、装飾図柄４１が表示されることに伴う効果音がスピーカ１５６から出力されてもよい。ここで、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、および特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の何れにおいても、装飾図柄４１が表示されることに伴う効果音が出力されてもよい。

【０９４３】

また、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、および特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の何れにおいても、装飾図柄４１が表示されることに伴う効果音が出力されてもよい。一方で、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、装飾図柄４１の表示の効果音が出力されないようにしてもよい。

【０９４４】

また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出が実行される際に、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されてもよい。ここで、変動時特別演出としては、例えば、疑似連続演出、リーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、リーチ煽り演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、ボタン操作演出等が挙げられる。また、変動時特別演出には、事前判定演出が含まれてもよい。すなわち、変動時特別演出には、事前判定結果に基づ

く変化演出、チャンス目演出、ゾーン演出、エフェクト演出、音演出、役物演出、入賞時発光演出等が含まれてもよい。そして、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においても、変動時特別演出が実行される際に、特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されてもよい。一方で、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されないようにしてもよい。

【０９４５】

また、本実施形態では、第１始動口１２１の保留数表示５５および第２始動口１２２の保留数表示５５が画像表示部１１４に表示されることを説明したが、これに限定されない。

例えば、画像表示部１１４には、一つの保留数表示５５のみが表示されるようにしてもよい。この場合、通常遊技状態においては、保留数表示５５には、第１始動口１２１に対応する保留数が表示される。また、特定時短遊技状態においては、保留数表示５５には、第２始動口１２２に対応する保留数が表示される。すなわち、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、保留数表示５５が更新されない。

【０９４６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に、何れの変動時特別演出も実行されない変動演出を実行可能である。変動時特別演出としては、例えば、上述した各事前判定演出、疑似連続演出、リーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、変化演出、ゾーン演出、リーチ煽り演出、エフェクト演出、役物演出、音演出、およびボタン操作演出が挙げられる。なお、何れの変動時特別演出も実行されない変動演出を、以下では、特定変動演出と称することがある。また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に、特定変動演出を実行可能である。そして、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出とでは、変動演出の実行時間が異なる。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合と、第２割合とは異なる。より具体的には、第１割合よりも、第２割合の方が大きい。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

さらに、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が行われる場合に、第１始動口１２１の保留数が「１」であることに基づく特定変動演出と、第１始動口１２１の保留数が「４」であることに基づく特定変動演出とでは、変動演出の実行時間が同じである。

【０９４７】

また、本実施形態では、入賞に基づく事前判定演出には、第１演出と、第２演出とがあ

る。ここで、第１演出は、入賞に基づく変動演出の実行中に行われる事前判定演出である。また、第２演出は、第１演出とは実行タイミングが異なる事前判定演出である。第２演出は、例えば、入賞時発行演出等の、入賞に基づく変動演出の開始前に行われる事前判定演出である。また、第１演出および第２演出には、それぞれ、第１態様と、第２態様とがある。ここで、第１態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が特定色に発光していることや、保留画像５２や変動画像５１が特定色により表示されることが挙げられる。また、第２態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が消灯していることや、保留画像５２や変動画像５１が非表示であることが挙げられる。そして、本実施形態では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも、第２割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第３割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第４割合である。そして、第３割合よりも、第４割合の方が大きい。なお、「第１割合よりも、第２割合の方が小さい」ことには、第１割合が１（１００％）であること、および第２割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第３割合よりも、第４割合の方が大きい」ことには、第３割合が０（０％）であること、および第４割合が１（１００％）であることが含まれる。

また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第５割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第６割合である。そして、第５割合よりも、第６割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第７割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第８割合である。そして、第７割合よりも、第８割合の方が大きい。なお、「第５割合よりも、第６割合の方が小さい」ことには、第５割合が１（１００％）であること、および第６割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第７割合よりも、第８割合の方が大きい」ことには、第７割合が０（０％）であること、および第８割合が１（１００％）であることが含まれる。

【０９４８】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に、特定変動演出を実行可能である。そして、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出とは、第１変動回数（例えば２回目）から第２変動回数（例えば９９回目）まで変動演出の実行時間が同じである。

また、本実施形態では、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合と、第２割合とは同じである

【０９４９】

また、本実施形態では、入賞に基づく事前判定演出には、第１演出と、第２演出とがある。ここで、第１演出は、入賞に基づく変動演出の実行中に行われる事前判定演出である。また、第２演出は、第１演出とは実行タイミングが異なる事前判定演出である。第２演出は、例えば、入賞時発行演出等の、入賞に基づく変動演出の開始前に行われる事前判定演出である。また、第１演出および第２演出には、それぞれ、第１態様と、第２態様とがある。ここで、第１態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が特定色に発光していることや、保留画像５２や変動画像５１が特定色により表示され

ることが挙げられる。また、第２態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が消灯していることや、保留画像５２や変動画像５１が非表示であることが挙げられる。そして、本実施形態では、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合と、第２割合とは同じである。さらに、本実施形態では、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第３割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第４割合である。そして、第３割合と、第４割合とは同じである。なお、「第１割合と、第２割合が同じ」ことには、第１割合および第２割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第３割合と、第４割合が同じ」ことには、第３割合および第４割合が１（１００％）であることが含まれる。

また、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第５割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第６割合である。そして、第５割合と、第６割合とは同じである。さらに、本実施形態では、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第７割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第８割合である。そして、第７割合と、第８割合とは同じである。なお、「第５割合と、第６割合とが同じ」ことには、第５割合および第６割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第７割合と、第８割合とが同じ」ことには、第７割合および第８割合が１（１００％）であることが含まれる。

【０９５０】

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出とでは、変動演出の実行時間が異なる。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合と、第２割合とは異なる。より具体的には、第１割合よりも、第２割合の方が大きい。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

【０９５１】

また、本実施形態では、入賞に基づく事前判定演出には、第１演出と、第２演出とがある。ここで、第１演出は、入賞に基づく変動演出の実行中に行われる事前判定演出である。また、第２演出は、第１演出とは実行タイミングが異なる事前判定演出である。第２演出は、例えば、入賞時発行演出等の、入賞に基づく変動演出の開始前に行われる事前判定演出である。また、第１演出および第２演出には、それぞれ、第１態様と、第２態様とが

ある。ここで、第１態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が特定色に発光していることや、保留画像５２や変動画像５１が特定色により表示されることが挙げられる。また、第２態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が消灯していることや、保留画像５２や変動画像５１が非表示であることが挙げられる。そして、本実施形態では、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも、第２割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第３割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第４割合である。そして、第３割合よりも、第４割合の方が大きい。なお、「第１割合よりも、第２割合の方が小さい」ことには、第１割合が１（１００％）であること、および第２割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第３割合よりも、第４割合の方が大きい」ことには、第３割合が０（０％）であること、および第４割合が１（１００％）であることが含まれる。

また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第５割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第６割合である。そして、第５割合よりも、第６割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第７割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第８割合である。そして、第７割合よりも、第８割合の方が大きい。なお、「第５割合よりも、第６割合の方が小さい」ことには、第５割合が１（１００％）であること、および第６割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第７割合よりも、第８割合の方が大きい」ことには、第７割合が０（０％）であること、および第８割合が１（１００％）であることが含まれる。

【０９５２】

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出と、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出とでは、変動演出の実行時間が異なる。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである特定変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特定変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特定変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に特定変動演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合と、第２割合とは異なる。より具体的には、第１割合よりも、第２割合の方が大きい。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

【０９５３】

また、本実施形態では、入賞に基づく事前判定演出には、第１演出と、第２演出とがあ

る。ここで、第１演出は、入賞に基づく変動演出の実行中に行われる事前判定演出である。また、第２演出は、第１演出とは実行タイミングが異なる事前判定演出である。第２演出は、例えば、入賞時発行演出等の、入賞に基づく変動演出の開始前に行われる事前判定演出である。また、第１演出および第２演出には、それぞれ、第１態様と、第２態様とがある。ここで、第１態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が特定色に発光していることや、保留画像５２や変動画像５１が特定色により表示されることが挙げられる。また、第２態様は、例えば、枠ランプ１５７、盤ランプ１１６、第１始動口１２１が消灯していることや、保留画像５２や変動画像５１が非表示であることが挙げられる。そして、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第１演出が行われる割合は、第２割合である。そして、第１割合よりも、第２割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第３割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第１演出が行われる割合は、第４割合である。そして、第３割合よりも、第４割合の方が大きい。なお、「第１割合よりも、第２割合の方が小さい」ことには、第１割合が１（１００％）であること、および第２割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第３割合よりも、第４割合の方が大きい」ことには、第３割合が０（０％）であること、および第４割合が１（１００％）であることが含まれる。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第５割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第１態様の第２演出が行われる割合は、第６割合である。そして、第５割合よりも、第６割合の方が小さい。さらに、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第７割合であり、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づいて第２態様の第２演出が行われる割合は、第８割合である。そして、第７割合よりも、第８割合の方が大きい。なお、「第５割合よりも、第６割合の方が小さい」ことには、第５割合が１（１００％）であること、および第６割合が０（０％）であることが含まれる。また、「第７割合よりも、第８割合の方が大きい」ことには、第７割合が０（０％）であること、および第８割合が１（１００％）であることが含まれる。

【０９５４】

また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、特別事前判定演出が実行され易いようにしてもよい。特別事前判定演出としては、例えば、変化演出、チャンス目演出、ゾーン演出、エフェクト演出、音演出、役物演出、入賞時発光演出等の事前判定演出が挙げられる。

また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、特別事前判定演出が実行され易いようにしてもよい。

また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、特別事前判定演出が実行され易いようにしてもよい。

また、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、特別事前判定演出が実行され易いようにしてもよい。

【０９５５】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易いことを説明したが、これに限定されない。

例えば、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの１回目のチャンス目演出が実行され易いようにしてもよい。すなわち、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回のチャンス目演出が実行され易いようにすればよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回のチャンス目演出が実行され易いようにしてもよい。また、この場合に、所定回は、何れの回であってもよい。

【０９５６】

また、本実施形態では、同調演出としてチャンス目演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

例えば、同調演出として、上述したチャンス目演出の代わりに、事前判定処理の事前判定結果に基づき装飾図柄４１の表示サイズを変化させるサイズ変化演出が複数回にわたって行われてもよい。そして、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回のサイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回のサイズ変化演出が実行され易いようにしてもよい。

また、例えば、同調演出として、上述したチャンス目演出の代わりに、事前判定処理の事前判定結果に基づき仮停止された装飾図柄４１の画像表示部１１４における表示位置が変化する位置変化演出が複数回にわたって行われてもよい。そして、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回の位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの所定回の位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

【０９５７】

また、変動演出において行われる演出は、上記の例に限定されない。

例えば、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７の発光色により期待度を示唆する期待度演出を実行してもよい。発光色としては、青、緑、赤、虹色が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、発光色が虹色である変動演出は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである変動演出であってもよい。すなわち、発光色が虹色である変動演出は、期待度が１００％であってもよい。また、事前判定処理の事前判定結果に基づき期待度演出が実行されてもよい。また、期待度演出には、入賞時発光演出も含まれる。

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後における期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において用いられる発光色の種類が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞

に基づく変動演出の方が、期待度演出において、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７のうちの用いられる発光手段の数が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、発光色が虹色である期待度演出が実行され易いようにしてもよい。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後における期待度演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において用いられる発光色の種類が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７のうちの用いられる発光手段の数が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、発光色が虹色である期待度演出が実行され易いようにしてもよい。

【０９５８】

また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後における期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において用いられる発光色の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において、始動口ランプ、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７のうちの用いられる発光手段の数が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、発光色が虹色である期待度演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、期待度演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後における期待度演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基

づく変動演出の方が、期待度演出において用いられる発光色の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、期待度演出において、始動口ランプ、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７のうちの用いられる発光手段の数が多い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、発光色が虹色である期待度演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、期待度演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出との、期待度演出について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づく期待度演出についての関係であってもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出との、期待度演出について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づく期待度演出についての関係であってもよい。

また、期待度演出は、始動口ランプ、可動役物１１５、盤ランプ１１６、および枠ランプ１５７のうちの少なくとも一つが行う演出であってもよいし、何れもが行う演出であってもよい。

【０９５９】

また、演出画像が表示される表示手段は、画像表示部１１４に限定されない。

例えば、画像表示部１１４よりも前側（遊技者側）に、演出画像が表示される表示手段であって画像表示部１１４よりも小さい表示手段が設けられてもよい。また、画像表示部１１４よりも前側（遊技者側）に、演出画像が表示される表示手段である導光板が設けられてもよい。また、画像表示部１１４よりも前側（遊技者側）に、３Ｄ画像が表示される３Ｄ画像表示手段が設けられてもよい。画像表示部１１４よりも小さい表示手段、導光板および３Ｄ画像表示手段を、以下では、サブ表示手段と称する。この場合に、期待度を示唆する期待度画像をサブ表示手段に表示するサブ演出を実行してもよい。

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前におけるサブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後におけるサブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、サブ演出として、期待度画像の種類が異なる複数種類のサブ演出があってもよい。そして、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、実行されるサブ演出の種類が多くてもよい。

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、サブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前におけるサブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後におけるサブ演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、実行されるサブ演出の種類が多くてもよい。

【０９６０】
　また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前におけるサブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後におけるサブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、実行されるサブ演出の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、サブ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。
　また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、サブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前におけるサブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始後におけるサブ演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、実行されるサブ演出の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、サブ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。
　また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出との、サブ演出について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づくサブ演出についての関係であってもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出との、サブ演出について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づくサブ演出についての関係であってもよい。
【０９６１】
　また、複数回にわたって行われる演出は、上記の例に限定されない。
　例えば、エフェクト演出が複数回にわたって行われてもよい。複数回のエフェクト演出の各々では、エフェクト画像における画像の色が異なってもよい。また、それぞれ種別が異なるゾーン演出が複数回にわたって行われてもよい。また、保留画像５２や変動画像５１の変化演出が複数回にわたって行われてもよい。また、疑似連続演出が複数回にわたって行われてもよい。また、期待度演出が複数回にわたって行われてもよい。また、サブ演出が複数回にわたって行われてもよい。また、役物演出が複数回にわたって行われてもよい。複数回の役物演出の各々では、３つの可動役物１１５のうちの動作する対象が異なってもよい。複数回にわたって行われる上記の演出を、複数回演出と称する。複数回演出は、一の変動演出において行われてもよいし、複数の変動演出にわたって行われてもよい。
　そして、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出における複数回のうちの所定回の演出が実行され易いようにしてもよい。また、この場合に、所定回は、何れの回であってもよい。

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出における複数回のうちの所定回の演出が実行され易いようにしてもよい。また、この場合に、所定回は、何れの回であってもよい。

【０９６２】

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出における複数回のうちの所定回の演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、複数回演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回演出における複数回のうちの所定回の演出が実行され易い」には、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、複数回演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出との、複数回演出の実行割合について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づく複数回演出の実行割合についての関係であってもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出との、複数回演出の実行割合について上述したそれぞれの関係は、事前判定処理の事前判定結果に基づく複数回演出の実行割合についての関係であってもよい。

【０９６３】

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、エフェクト演出におけるエフェクト画像として用いられる色の種類が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、エフェクト演出におけるエフェクト画像として用いられる色の種類が多くてもよい。

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、エフェクト演出におけるエフェクト画像として用いられる色の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、エフェクト演出におけるエフェクト画像として用いられる色の種類が多い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出ではエフェクト演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９６４】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に、入賞を報知する入賞音が出力されることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に、入賞音が出力されないようにしてもよい。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に、入賞を報知する入賞音が出力されることを説明したが、これに限定されない。

特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合に、入賞音が出力されないようにしてもよい。

【０９６５】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、入賞に伴う音が出力されないことを説明したが、これに限定されない。

特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合に、入賞に伴う音が出力されてもよい。そして、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞の方が、入賞に伴う音が出力され易いようにしてもよい。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞の方が、入賞に伴う音が出力され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても、入賞に伴う音が出力されないことも含まれる。

【０９６６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、上述した各種演出の効果音が出力されないことを説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、上述した各種演出の効果音が出力されてもよい。そして、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易いようにしてもよい。

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、各種演出の効果音が出力されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、各種演出の効果音が出力され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、各種演出が行われない（０％）ために各種演出の効果音が出力されないことをも含まれる。

【０９６７】

また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示されるようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示されるようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示されるようにしてもよい。

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示される」こと、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示される」ことには、何れも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には保留画像５２が表示されないことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２

２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の保留画像５２が表示される」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には保留画像５２が表示されないことも含まれる。

【０９６８】

また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示されるようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示されるようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示されるようにしてもよい。

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示される」こと、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示される」ことには、何れも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には変動画像５１が表示されないことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合の方が、より多くの色の種類の変動画像５１が表示される」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には変動画像５１が表示されないことも含まれる。

【０９６９】

また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、それぞれ異なる可動役物１１５が動作する複数の役物演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、それぞれ異なる可動役物１１５が動作する複数の役物演出が実行され易いようにしてもよい。特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合の方が、それぞれ異なる可動役物１１５が動作する複数の役物演出が実行され易いようにしてもよい。

【０９７０】

また、役物演出において、可動役物１１５の動作パターンが複数設けられてもよい。そして、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、役物演出における可動役物１１５の動作パターンが多くてもよい。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合の方が、役物演出における可動役物１１５の動作パターンが多くてもよい。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合の方が、役物演出における可動役物１１５の動作パターンが多くてもよい。

【０９７１】

また、変動演出において、特殊図柄が表示されてもよい。特殊図柄としては、例えば、疑似連画像７０や、ＳＰ図柄等が挙げられる。ＳＰ図柄とは、表示されることによりＳＰリーチ演出が行われることを示唆する図柄である。そして、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、表示される特殊図柄の種類が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態にお

ける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１に入賞した場合の方が、表示される特殊図柄の種類が多くてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、表示される特殊図柄の種類が多くてもよい。

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、表示される特殊図柄の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、表示される特殊図柄の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、特殊図柄が表示される変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、特殊図柄が表示される変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、表示される特殊図柄の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、特殊図柄が表示される変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９７２】

また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易いようにしてもよい。保留画像５２が移動する演出とは、例えば、２番目の保留画像５２が１番目の保留画像５２の表示位置に移動する演出である。また、保留画像５２が移動する演出とは、例えば、１番目の保留画像５２が変動画像５１の表示位置に移動する演出である。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易いようにしてもよい。

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１に入賞した場合よりも、第２始動口１２２に入賞した場合の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易い」こと、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には、保留画像５２が移動する演出が行われないことも含まれる。また、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には、保留画像５２が移動する演出が行われないことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に入賞した場合には、保留画像５２が表示されないために保留画像５２が移動する演出が行われないことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、保留画像５２が移動する演出が行われ易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には、保留画像５２が移動する演出が行われないことも含まれる。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には、保留

画像５２が移動する演出が行われないことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に入賞した場合には、保留画像５２が表示されないために保留画像５２が移動する演出が行われないことも含まれる。

【０９７３】

また、装飾性の高い装飾図柄４１（図６５（１）参照）が表示されている場合において、装飾図柄４１が動作する動作演出が行われてもよい。装飾図柄４１が動作する演出とは、装飾図柄４１におけるキャラクタが動作する等、装飾図柄４１の表示領域が変化する演出である。また、変動演出が開始され装飾図柄４１による高速の変動表示が開始する前に動作演出が行われてもよい。装飾図柄４１が停止表示する直前に動作演出が行われてもよい。すなわち、装飾図柄４１が停止表示する際に動作演出が行われてもよい。また、動作演出には、それぞれ動作が異なる複数種類の動作演出があってもよい。

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多くてもよい。

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多くてもよい。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多くてもよい。

【０９７４】

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では動作演出が行われない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、動作演出が行われる変動演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる動作演出の種類が多い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では動作演出が行われない（０％）ことも含まれる。

【０９７５】

また、変動演出が開始される際において、３つの装飾図柄４１の高速の変動表示が開始されるタイミングが３つの装飾図柄４１において揃う変動演出が行われてもよい。言い換えると、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われてもよい。

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれ

である変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出の実行割合が同じであってもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」および「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出の実行割合が同じであってもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」および「４」のうちの何れの値であってもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出の実行割合が同じであってもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」および「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０９７６】

また、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易い」こと、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出の実行割合が同じである」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミング

が揃う変動演出の実行割合が同じである」ことには、何れも、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が行われ易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出と、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出とでは、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出の実行割合が同じである」ことには、何れも、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが揃う変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

【０９７７】

また、変動演出が開始される際において、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが３つの装飾図柄４１においてそれぞれ異なる変動演出が行われてもよい。

そして、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易いようにしてもよい。この場合に、特定数は、「１」、「２」、「３」および「４」のうちの何れの値であってもよい。

【０９７８】

また、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合に、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が必ず行われる（１００％）ことも含まれる。

また、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が行われ易い」ことには、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合に、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、３つの装飾図柄４１が視認容易な状態から視認不能又は視認困難な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が必ず行われる（１００％）ことも含まれる。

【０９７９】

また、演出ボタン１６１が振動する振動演出が行われてもよい。振動演出は、演出ボタン１６１が操作された場合に行われてもよいし、演出ボタン１６１が操作されていないときに行われてもよい。また、振動演出には、振動の態様がそれぞれ異なる複数種類の振動演出があってもよい。

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多くてもよい。

また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多くてもよい。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易いようにしてもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多くてもよい。

【０９８０】

また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易い」こと、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易い」こと、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、振動演出が行われない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、振動演出が行われ易い」こと、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる振動演出の種類が多い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、振動演出が行われない（０％）ことも含まれる。

【０９８１】

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆する大当たり示唆演出が行われてもよい。大当たり示唆演出としては、例えば、リーチ演出の開始後、演出ボタン１６１の操作により役物演出が行われているとき（図７２（１１）参照）において、振動演

出が行われ、盤ランプ１１６および枠ランプ１５７が虹色により発光し、画像表示部１１４に虹色の画像が表示される第１演出が挙げられる。また、大当たり示唆演出としては、例えば、第１演出とは異なるタイミングで行われる第２演出が挙げられる。第２演出としては、例えば、変動開始の際に「大当たり！？」の音声が出力される音演出（図７１（２）参照）や、虹色の変動画像５１が表示される演出など、実行されることによりパチンコ遊技機１００の遊技状態が特別時短遊技状態に移行することが示唆される演出が挙げられる。

【０９８２】

そして、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とでは、第１演出の実行割合が異なる。また、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とでは、第２演出の実行割合が異なる。

また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の何れも実行可能である一方で、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の少なくとも一方の実行を制限してもよい。制限される演出は、第１演出であってもよいし、第２演出であってもよいし、両方であってもよい。

また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さくてもよい。さらに、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さくてもよい。

【０９８３】

また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とで、第１演出の実行割合が異なってもよい。また、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とで、第２演出の実行割合が異なってもよい。

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の何れも実行可能である一方で、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の少なくとも一方の実行を制限してもよい。制限される演出は、第１演出であってもよいし、第２演出であってもよいし、両方であってもよい。

また、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さくてもよい。さらに、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さくてもよい。

【０９８４】

また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とでは、第１演出の実行割合が異なってもよい。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とでは、第２演出の実行割合が異なってもよい。

また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の何れも実行可能である一方で、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、第１演出および第２演出の少なくとも一方の実行を制限してもよい。制限される演出は、第１演出であってもよいし、第２演出であってもよいし、両方であってもよい。

また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、

特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さくてもよい。さらに、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さくてもよい。

【０９８５】

また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とでは、第１演出の実行割合が異なる」こと、「通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さい」こと、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とで、第１演出の実行割合が異なる」こと、「特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さい」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第１演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出とでは、第２演出の実行割合が異なる」こと、「通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さい」こと、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出と、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とで、第２演出の実行割合が異なる」こと、「特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さい」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とでは、第１演出の実行割合が異なる」こと、「特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第１演出の実行割合が小さい」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第１演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出とでは、第２演出の実行割合が異なる」こと、「特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２演出の実行割合が小さい」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第２演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９８６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出ではリーチ演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９８７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを

説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄の抽選結果がはずれである変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ煽り演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の

方が、リーチ煽り演出が実行され易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出ではリーチ煽り演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９８８】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１の表示タイミングが揃う変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

【０９８９】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が必ず実行される

（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が必ず実行される（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では３つの装飾図柄４１が視認不能又は視認困難な状態から視認容易な状態になる表示タイミングが異なる変動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９９０】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では変動時特別演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いこ

とを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では変動時特別演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、変動時特別演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では変動時特別演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９９１】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明した。また、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出ではサイズ変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が実行される場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第１モードにおける第１始動口

１２１への入賞に基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、サイズ変化演出が実行され易い」には、何れも、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出ではサイズ変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９９２】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」こと、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では位置変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では位置変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場

合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、位置変化演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では位置変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９９３】

また、位置変化演出は、上述した例に限定されない。

例えば、装飾性の低い装飾図柄４１の表示位置が、図６８（２０）に示した位置から、さらに異なる表示位置に変化してもよい。この場合に、図６８（２０）に示した表示位置を、第１位置と称する。また、この第１位置からさらに変化した表示位置を、第２位置と称する。第２位置は、例えば、画像表示部１１４のうちの一側であって、上側とは異なる領域である。ただし、第２位置は、第１位置と異なる位置であれば、何れの位置であってもよい。そして、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。また、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易いようにしてもよい。

ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易い」ことには、何れも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出では、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易い」こと、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行され易い」とには、何れも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである

変動演出では、装飾性の低い装飾図柄４１を第１位置から第２位置に変化させる位置変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【０９９４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が第１特定数よりも少ない第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第１割合であり、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第１割合よりも第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも第２割合の方が大きい」ことには、第１割合が０（０％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第１割合であり、通常遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第１割合よりも第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも第２割合の方が大きい」ことには、第１割合が０（０％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第１割合であり、特別時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出よりも、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われる割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第１割合よりも第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも第２割合の方が大きい」ことには、第１割合が０（０％）であることも含まれる。

【０９９５】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易い」ことには、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の実行時間よりも、第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の実行時間の方が必ず長くなる（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いことを

説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず行われる（１００％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易いことを説明した。ここで、「特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が行われ易い」ことには、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく変動演出の方が、実行時間が長い変動演出が必ず行われる（１００％）ことも含まれる。

【０９９６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第１始動口１２１の保留数が第１特定数よりも小さい第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よりも第１割合の方が大きい」ことには、第２割合が０（０％）であって第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第１始動口１２１の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、通常遊技状態において、第１始動口１２１の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第１始動口１２１の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よりも第１割合の方が大きい」ことには、第２割合が０（０％）であって第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特別時短遊技状態において、第２始動口１２２の保留数が第１特定数であることに基づく変動演出と、第２始動口１２２の保留数が第２特定数であることに基づく変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、この場合に、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よ

りも第１割合の方が大きい」ことには、第２割合が０（０％）であって第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

【０９９７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であることを説明した。また、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よりも第１割合の方が大きい」ことには、第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であることを説明した。また、通常遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よりも第１割合の方が大きい」ことには、第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第１割合であることを説明した。また、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づき、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づき選択可能な変動パターンのうちの変動時間が最も短い変動パターンが選択される割合は、第２割合であることを説明した。そして、第２割合よりも第１割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第２割合よりも第１割合の方が大きい」ことには、第１割合が１（１００％）であることも含まれる。

【０９９８】

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、第１モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、第２モードにおいて第１始動口１２１の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

また、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合、特別時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、特定時短遊技状態において第２始動口１２２の保留数が特定数であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、第１割合よりも、第２割合の方が大きいことを説明した。ここで、「第１割合よりも、第２割合の方が大きい」ことには、第２割合が１（１００％）であることも含まれる。

【０９９９】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には、保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても保留画像５２が表示されないために保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には、保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合よりも、通常遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞しても保留画像５２が表示されないために保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には、保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合よりも、特別時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合の方が、保留画像５２の変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞しても保留画像５２が表示されないために保留画像５２の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【１０００】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出ではリーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、

「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。さらに、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では変動画像５１が表示されないために変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出ではリーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。さらに、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では変動画像５１が表示されないために変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出ではリーチ演出の開始前に変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。さらに、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出の方が、リーチ演出の開始前における変化演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出では変動画像５１が表示されないために変動画像５１の変化演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００１】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への

入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では何れのチャンス目演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では何れのチャンス目演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、複数回のうちの最終回のチャンス目演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では何れのチャンス目演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００２】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易いことを説明した。ここで、「第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２期待演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では何れのゾーン演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２期待演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態におけ

る第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では何れのゾーン演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第２期待演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２期待演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では何れのゾーン演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００３】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２役物演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れの役物演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２役物演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れの役物演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第２役物演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２役物演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れの役物演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００４】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２

１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２色演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れのエフェクト演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２色演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れのエフェクト演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第２色演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２色演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出では何れのエフェクト演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００５】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２音演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態においては、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、事前判定結果に基づく何れの音演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では第２音演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出では、事前判定結果に基づく何れの音演出も実行さ

れない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易いことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では第２音演出が実行されない（０％）ことも含まれる。また、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、第２音演出が実行され易い」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出では、事前判定結果に基づく何れの音演出も実行されない（０％）ことも含まれる。

【１００６】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しないことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しない」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出が行われないために変化演出の演出音を出力しないことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しない」ことには、特定時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合には変動画像５１や保留画像５２が表示されないために変化演出が行われず、これにより変化演出の演出音を出力しないことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しないことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しない」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には変化演出が行われないために変化演出の演出音を出力しないことも含まれる。また、「特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には変化演出の演出音を出力しない」ことには、特定時短遊技状態において第２始動口１２２に遊技球が入賞した場合には変動画像５１や保留画像５２が表示されないために変化演出が行われず、これにより変化演出の演出音を出力しないことも含まれる。

【１００７】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出の効果音がスピーカ１５６から出力されないようにしてもよいことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出の効果音がスピーカ１５６から出力されない」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出が実行されないためにチャンス目演出の効果音が出力されないことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出の効果音がスピーカ１５６から出力されないようにしてもよいことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出の効果音がスピーカ１５６から出力されない」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、チャンス目演出が実行されないためにチャンス目演出の効果音が出力されないことも含まれる。

【１００８】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、上述した各演出の実行割合が低いことを説明した。各演出としては、例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳ

Ｐリーチ演出、疑似連続演出、変化演出、チャンス目演出、ゾーン演出、役物演出、エフェクト演出、音演出、入賞時発光演出、ボタン操作演出、期待度演出、サブ演出、複数回演出、特殊図柄を表示する演出、保留画像５２が移動する演出、動作演出、振動演出等が挙げられる。ここで、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であっても、上述した各演出が実行されてもよいが、第４右打ち画像５２５が表示されているときや、「右打ちしてください」の音声が出力されているときには、上述した各演出が実行されないようにしてもよい。

【１００９】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合と、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合との、特定の演出の実行割合について説明した。また、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合と、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合との、特定の演出の実行割合について説明した。また、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合と、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合との、特定の演出の実行割合について説明した。特定の演出としては、例えば、変化演出、チャンス目演出、ゾーン演出、役物演出、エフェクト演出、音演出、入賞時発光演出、ボタン操作演出、期待度演出、サブ演出、複数回演出、特殊図柄を表示する演出、保留画像５２が移動する演出、動作演出、振動演出等が挙げられる。ここで、上述した特定の演出の実行割合は、リーチ演出の開始前における特定の演出の実行割合であってもよい。また、上述した特定の演出の実行割合は、リーチ演出の開始後における特定の演出の実行割合であってもよい。また、上述した特定の演出の実行割合は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合の特定の演出の実行割合であってもよい。また、上述した特定の演出の実行割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の特定の演出の実行割合であってもよい。また、上述した特定の演出の実行割合は、保留数が特定数であることに基づく変動演出が行われる場合の特定の演出の実行割合であってもよい。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、一の特定の演出の実行割合が小さいことを説明した。ここで、特定時短遊技状態においては、第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる一の特定演出の種類が少ないようにしてもよい。

また、本実施形態では、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、一の特定の演出の実行割合が小さいことを説明した。ここで、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出の方が、行われる一の特定演出の種類が少ないようにしてもよい。

また、本実施形態では、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、一の特定の演出の実行割合が小さいことを説明した。ここで、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出よりも、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出の方が、行われる一の特定演出の種類が少ないようにしてもよい。

【１０１０】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されないようにしてもよいことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されない」ことには、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演

出においては、変動時特別演出が実行されないために変動時特別演出の効果音が出力されないことも含まれる。

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されないようにしてもよいことを説明した。ここで、「特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出の効果音がスピーカ１５６から出力されない」ことには、特定時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出においては、変動時特別演出が実行されないために変動時特別演出の効果音が出力されないことも含まれる。

【１０１１】

また、本実施形態において用いられる操作手段は、演出ボタン１６１や演出キー１６２等に限定されない。

例えば、操作手段として、演出レバーが用いられても良い。演出レバーは、遊技者が手前側に引く操作が可能な操作手段である。この演出レバーは、例えば、演出ボタン１６１と一体として設けられてもよい。一例を挙げると、演出ボタン１６１が上方に延びるように突出することで、この突出した部分が演出レバーになり、遊技者に操作可能に設けられてもよい。そして、上述したボタン操作画像６９が表示される代わりに、レバー操作演出として、演出レバーの操作を促すレバー操作画像が表示されてもよい。また、レバー操作画像が表示されているときには、演出ボタン１６１が上方に延びることで、演出レバーの操作が可能であってもよい。そして、レバー操作画像が表示されているときに演出レバーが操作されると、レバー操作演出として、上述した、ボタン操作演出中に演出ボタン１６１が操作されたことで行われた演出が実行されてもよい。言い換えると、レバー操作演出においては、演出レバーの操作の有効期間が、レバー操作画像の表示期間として定められている。以下では、ボタン操作演出およびレバー操作演出を、操作手段操作演出と称することがある。

【１０１２】

また、操作手段操作演出中に操作手段が操作された場合に行われる演出は、上記の例に限定されない。例えば、図７２（１１）や図８３（１６）等に示すように、操作手段操作演出中に操作手段が操作されたことで役物演出が実行されているときに、演出制御部３００が演出ボタン１６１を振動させる振動演出が実行されてもよい。操作手段の操作に応じて実行される振動演出を、以下では、操作振動演出と称することがある。

【１０１３】

また、振動演出は、操作手段が操作された場合に行われる演出に限定されない。

例えば、図６７（１３）や図７６（１１）等に示すように、操作手段の操作が行われることなく、事前判定演出として役物演出が実行されているときに振動演出が実行されてもよい。操作手段操作演出を伴わずに実行される実行される振動演出を、以下では、非操作振動演出と称することがある。

【１０１４】

そして、本実施形態では、振動演出が行われない演出であって大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆する示唆演出が行われる変動演出よりも、非操作振動演出が行われる変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。示唆演出としては、例えば、図６７（１５）に示すような、事前判定演出としてのエフェクト演出や音演出等が挙げられる。また、変動演出が開始されてから所定期間において示唆演出が行われる変動演出よりも、変動演出が開始されてから所定期間において非操作振動演出が行われる変動演出の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。変動演出が開始されてから所定期間としては、例えば、変動演出が開始されてからリーチ演出が開始されるまでの期間や、変動演出が開始されてから最初に装飾図柄４１（左装飾図柄４１）が仮停止するまでの期間等が挙げられる。

すなわち、演出制御部３００は、変動演出の実行中に、示唆演出と、振動演出とを実行可能であり、振動演出には、操作振動演出と、非操作振動演出とを含み、変動演出の開始

後の所定期間において、示唆演出が実行される場合よりも、非操作振動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行される期待度が高い。

また、特別時短遊技状態や特定時短遊技状態等の第２モードよりも、通常遊技状態等の第１モードの方が、変動演出の開始後の所定期間において非操作振動演出が実行され易いようにしてもよい。この場合、第１モードであっても、大当たり遊技が実行される期待度が高い非操作振動演出が実行されることの期待感を遊技者に与えることができる。

また、第１モードよりも、第２モードの方が、変動演出の開始後の所定期間において非操作振動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行される期待度が高くてもよい。

また、変動演出の開始後の所定期間において、操作振動演出が実行される場合よりも、非操作振動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行される期待度が高くてもよい。また、変動演出の開始後の所定期間において、非操作振動演出が実行される場合よりも、操作振動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行される期待度が高くてもよい。

【１０１５】

また、演出レバーを操作しているときに振動演出が実行されると、振動演出において発生する演出ボタン１６１の振動が、演出レバーを介して遊技者に伝わってもよい。一方で、演出キー１６２を操作しているときに振動演出が実行されても、振動演出において発生する演出ボタン１６１の振動が、演出キー１６２を介しては遊技者に伝わらないようにしてもよい。また、演出キー１６２を操作しているときに振動演出が実行される場合よりも、演出レバーを操作しているときに振動演出が実行される場合の方が、振動演出において発生する演出ボタン１６１の振動が操作対象を介して遊技者に強く伝わるようにしてもよい。

【１０１６】

また、本実施形態では、演出ボタン１６１の操作の有効期間として、第１有効期間と、第２有効期間とが含まれる。第１有効期間は、メニュー表示画像５０４や客待ち画像５０５等の特定画像が表示されている期間である。また、第２有効期間は、操作手段操作画像が表示されている期間である。操作手段操作画像としては、例えば、ボタン操作画像６９、レバー操作画像等が挙げられる。そして、第１有効期間中に操作手段が操作される場合よりも、第２有効期間中に操作手段が操作される場合の方が、振動演出が実行され易いようにしてもよい。さらに、第２有効期間の最大期間よりも、第１有効期間の最大期間の方が長くなるようにしてもよい。

【１０１７】

また、本実施形態では、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合と同じであってもよいことを説明した。ここで、「第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第３演出の実行割合と同じ」ことは、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出、および、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では、第３演出が実行されないことも含まれる。

また、本実施形態では、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演出の実行割合と同じであってもよいことを説明した。ここで、「第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第１演出の実行割合と同じ」ことは、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出、および、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では、第１演出が実行されないことも含まれる。

また、本実施形態では、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合と同じであってもよいことを説明した。ここで、「第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合は、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出における第２演出の実行割合と同じ」ことは、第２モードにおける第２始動口１２２への遊技球の入賞に基づく変動演出、および、第２モードにおける第１始動口１２１への遊技球の入賞に基づく変動演出では、第２演出が実行されないことも含まれる。

【１０１８】

また、本実施形態では、エフェクト演出においてエフェクト画像が表示されることを説明した。ここで、エフェクト画像には、変化画像６２やチャンス目画像６３等も含まれる。

【１０１９】

また、本実施形態において、第１始動口１２１または第２始動口１２２の保留数が「１」である場合に行われた上記の各演出は、第１始動口１２１または第２始動口１２２の保留数が「２」である場合、「３」である場合、「４」である場合の何れかにおいて行われる演出であってもよい。また、第１始動口１２１または第２始動口１２２の保留数が「４」である場合に行われた上記の各演出は、第１始動口１２１または第２始動口１２２の保留数が「１」である場合、「２」である場合、「３」である場合の何れかにおいて行われる演出であってもよい。すなわち、第１始動口１２１または第２始動口１２２の保留数が特定数である場合に行われる演出であればよい。この場合に、特定数は、何れの保留数であってもよい。

【１０２０】

また、本実施形態では、第２モードよりも、第１モードの方が、変動演出の開始後の所定期間において非操作振動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「第２モードよりも、第１モードの方が、変動演出の開始後の所定期間において非操作振動演出が実行され易い」ことには、第２モードにおいては、変動演出の開始後の所定期間において非操作振動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

また、本実施形態では、第１有効期間中に操作手段が操作される場合よりも、第２有効期間中に操作手段が操作される場合の方が、振動演出が実行され易いことを説明した。ここで、「第１有効期間中に操作手段が操作される場合よりも、第２有効期間中に操作手段が操作される場合の方が、振動演出が実行され易い」ことには、第１有効期間中に操作手段が操作される場合には振動演出が実行されない（０％）ことも含まれる。

【１０２１】

また、本実施形態では、特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合の事象について説明したが、これに限定されない。特定時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合の上述した各事象は、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合の事象であってもよい。すなわち、特別時短遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が行われる場合の事象については、「特定時短遊技状態」を「特別時短遊技状態」と読み替えてもよい。また、特別時短遊技状態における第２始動口１２２への入賞に基づく変動演出が行われる場合の事象について、「特定時短遊技状態」を「特別時短遊技状態」と読み替えてもよい。また、これらの場合に、「特定時短残回数画像５２４」を「特別時短残回数画像７９」と読み替えてもよい。一例を挙げると、演出制御部３００は、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞した場合、情報表示を表示せず、特別時短残回数画像７９の表示態様を更新してもよい。そのため、本実施形態において上述した「第２モード」には、特定時短遊技状態のみならず、特別時短遊技状態も含まれる。また、変動の実行の回数に基づく特別画像には、特別時短残回数画像７９も含まれる。

【１０２２】

また、パチンコ遊技機１００が、遊技状態として、大当たり抽選の当選確率に基づき、当選確率の低い低確率状態と、低確率状態よりも当選確率の高い高確率状態とを有する場合、特定時短遊技状態について上述した事象は、高確率状態についての事象として捉えてもよい。また、特別時短遊技状態について上述した事象を、高確率状態についての事象として捉えてもよい。そして、通常遊技状態について上述した事象を、低確率状態についての事象として捉えてもよい。この場合、低確率状態は、第１モードとして捉えられる。また、高確率状態は、第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モードとして捉えられる。また、高確率状態は、大当たり遊技を経由して制御される特別モードとしても捉えられる。

また、特別時短遊技状態について上述した事象や、特定時短遊技状態について上述した事象を、高確率状態であって時短状態である高確率時短遊技状態、高確率状態であって時短無状態である高確率時短無遊技状態、および、低確率状態であって時短状態である低確率時短遊技状態として捉えてもよい。そして、通常遊技状態について上述した事象を、低確率状態であって時短無状態である低確率時短無遊技状態についての事象として捉えてもよい。この場合、低確率時短無遊技状態は、第１モードとして捉えられる。また、高確率時短遊技状態、高確率時短無遊技状態、および低確率時短遊技状態は、第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モードとして捉えられる。また、高確率時短遊技状態、高確率時短無遊技状態、および低確率時短遊技状態は、大当たり遊技を経由して制御される特別モードとしても捉えられる。

また、特別時短遊技状態について上述した事象や、特定時短遊技状態について上述した事象を、高確率時短遊技状態および高確率時短無遊技状態として捉えてもよい。そして、通常遊技状態について上述した事象を、低確率時短遊技状態および低確率時短無遊技状態についての事象として捉えてもよい。この場合、低確率時短遊技状態および低確率時短無遊技状態は、第１モードとして捉えられる。また、高確率時短遊技状態および高確率時短無遊技状態は、第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モードとして捉えられる。

また、特定時短遊技状態や特別時短遊技状態において説明した各演出は、第１右打ち画像７５が表示されている場合の演出としても捉えられる。また、特定時短遊技状態や特別時短遊技状態において説明した各演出は、変動開始時に装飾性の低い装飾図柄４１が表示されている場合の演出としても捉えられる。

【１０２３】

また、大当たり判定の結果がハズレであっても（すなわち、始動口への入賞時に取得された特別図柄抽選のための乱数値がハズレを示す値であっても）、入賞時に取得された特別図柄抽選のための乱数値（大当たり図柄乱数値）が所定の値である場合には、所定回数の時短遊技状態に移行させてもよい。この時短遊技状態を、以下では、特殊時短遊技状態と称することがある。この場合に、予め定められた３つの装飾図柄４１を表示させてから、所定回数の特殊時短遊技状態に移行させてもよい。予め定められた３つの装飾図柄４１は、大当たりと判定された場合や大当たりと判定されず且つ通常遊技状態から時短遊技状態に移行しない場合には表示されない装飾図柄４１であってもよい。言い換えると、予め定められた３つの装飾図柄４１は、大当たりと判定されなかった場合において通常遊技状態から時短遊技状態に移行させる場合にのみ表示される装飾図柄４１であってもよい。

そして、特定時短遊技状態や特別時短遊技状態において説明した各事象は、特殊時短遊技状態における場合の各事象として捉えてもよい。

【１０２４】

また、特別図柄の変動回数に基づいて特定時短遊技状態に移行させる場合において、特定時短遊技状態に制御されるまでに必要な変動の回数は、可変であってもよいし固定であってもよい。例えば、必要な変動回数が可変である場合、特別図柄の変動回数が第１の回数になった場合に特定時短遊技状態が付与されるときと、特別図柄の変動回数が第２の回数になった場合に特定時短遊技状態が付与されるときとがあってもよい。この場合、特別図柄の変動回数に応じて付与される時短回数を異ならせてもよく、変動回数が多いほど時短回数が多く設定されてもよい。また、大当たり図柄乱数値に基づいて特別時短遊技状態

に移行させる場合では、取得された大当たり図柄乱数値によって付与される時短回数が異なってもよい。例えば、取得された大当たり図柄乱数値が第１の値の場合には第１の時短回数が付与され、取得された大当たり図柄乱数値が第２の値の場合には第２の時短回数が付与されてもよい。また、特別図柄の変動回数に基づいて特定時短遊技状態に移行させる場合と、大当たり図柄乱数値に基づいて特別時短遊技状態に移行させる場合とで、付与する時短回数を異ならせてもよい。例えば、特別図柄の変動回数に基づいて特定時短遊技状態に移行させる場合には、５０回の時短遊技状態に移行させ、大当たり図柄乱数値に基づいて特別時短遊技状態に移行させる場合には、それよりも少ない３０回の時短遊技状態に移行させてもよい。逆に、特別図柄の変動回数に基づいて特定時短遊技状態に移行させる場合よりも、大当たり図柄乱数値に基づいて特別時短遊技状態に移行させる場合の方が時短回数を多くしてもよい。また、このように大当たりを経由せずに時短遊技状態に移行させた場合において、その移行された時短遊技状態中に、さらに大当たりを経由せずに時短遊技状態が付与される場合には、新たに付与される時短回数だけ、時短遊技状態が継続してもよい。例えば、大当たりを経由せずに５０回の時短遊技状態が付与され、時短遊技状態において特別図柄が３０回変動したときに、大当たりを経由せずに５０回の時短遊技状態が付与された場合、５０回の時短遊技状態に移行させてもよい。あるいはこの場合、時短回数が上乗せされてもよい。例えば、大当たりを経由せずに５０回の時短遊技状態が付与され、時短遊技状態において特別図柄が３０回変動したときに、大当たりを経由せずに５０回の時短遊技状態が付与された場合、残りの２０回に新たに付与される５０回が追加されて、７０回の時短遊技状態が付与されてもよい。また、このような大当たりを経由しない時短遊技状態中は、大当たりを経由しない時短遊技状態を付与させないようにしてもよい。また、大当たりを経由せずに、特別図柄の変動回数又は大当たり図柄乱数値に基づいて時短遊技状態に移行させる構成において、時短遊技状態への移行を示唆する時短示唆演出が行われてもよい。例えば、特別図柄の変動回数が上記所定の上限回数に近い場合は、時短示唆演出が実行され易く構成されてもよい。逆に、特別図柄の変動回数が上記所定の上限回数に近い場合は、時短示唆演出がされ難く構成されてもよい。また、大当たりと判定されなかった場合において通常遊技状態から移行される時短遊技状態は、低確率時短遊技状態であってもよい。

【１０２５】

以上、パチンコ遊技機１００の種々の演出について説明したが、説明した内容の全部または一部を他の演出に応用ないし組み合わせることは、特に言及がない場合であっても可能である。また、種々の変動演出例、変形例についても言及したが、かかる変動演出例、変形例の内容を他の演出等に応用することや組み合わせることは、本書に言及がない場合であっても可能である。また、種々の変動演出例、変形例同士を組み合わせることや、一部を入れ替えること、上述した実施形態と後述する各実施形態の構成を組み合わせることは、本書に言及がない場合であっても可能である。

【１０２６】

（第２実施形態）

以下、本発明の第２実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下においては、説明の都合上、各構成部材に新たに符号を付して説明をする。すなわち、上記第１実施形態と、第２実施形態および後述する第３実施形態とにおいては、同一の符号が異なる部材に付されることがある。

【１０２７】

（遊技機の構成）

まず、図１２１を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１２１は本実施形態における遊技機１の正面図の一例である。

【１０２８】

遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。

【１０２９】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【１０３０】
遊技盤取付枠３は、遊技盤５を前方から装着するための装着部（図示省略）を有し、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【１０３１】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７を介して遊技盤取付枠３の装着部の前方を覆うように遊技盤取付枠３の前側に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域５ａ、及び、遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。
【１０３２】
ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部８（窓部）が形成され、該開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部８、及び、透明部材８ａを介して遊技盤取付枠３の装着部に装着された遊技盤５の遊技領域５ａを視認可能としている。
【１０３３】
ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカからなる音声出力装置９と、複数の装飾ランプ（ＬＥＤ）を有する枠用照明装置１０と、後述する払出装置１００から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿１１と、上皿１１に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿１２と、遊技球の発射操作を行うための発射操作装置１３とが設けられている。
【１０３４】
音声出力装置９は、ガラス枠４の上部２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、ガラス枠４の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａを備えている。
【１０３５】
上皿１１は、遊技球の貯留部１１ａの底面が発射操作装置１３の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド１１ｂが設けられている。上皿１１の貯留部１１ａに貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド１１ｂに到達すると、球送りソレノイド１１ｂの動作によって遊技球が１個ずつ遊技盤取付枠３側に向けて送り出される。
【１０３６】
また、上皿１１の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１６と選択ボタン装置１８（図１２１参照）が左右に並べて設けられている。
【１０３７】
演出ボタン装置１６は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン１７（図示省略）と、演出ボタン１７に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１７ａ（図１２２参照）と、演出ボタン１７を駆動するためのボタン駆動装置１７ｂ（図１２２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【１０３８】
　演出ボタン１７は、枠用照明装置１０（図１２２参照）の一部である演出ボタンＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様（例えば、白色、赤色、虹色）で点灯することで演出発光を行うことが可能となっている。また、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置（原点位置）と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。さらに、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン振動モータが振動中であっても演出ボタン１７を操作可能となっている。
【１０３９】
　選択ボタン装置１８は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー１９（図示省略）と、十字キー１９に接続されて、十字キー１９に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図１２２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。
【１０４０】
　また、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出操作部２０が設けられている。貸出操作部２０の貸出ボタンが操作されると遊技機１に併設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出操作部２０の返却ボタンが操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。
【１０４１】
　上皿１１と下皿１２との間には、上皿１１に入りきらない遊技球を受け入れて下皿１２に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿１２に遊技球が満杯となったことを検出する受け皿満杯検出スイッチ３２ａ（図１２２参照）が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ３２ａによって下皿１２の満杯が検出されている間は後述する払出装置１００による遊技球の払い出しが停止される。
【１０４２】
　発射操作装置１３は、ガラス枠４に固定された基体１４と、基体１４に回動可能に設けられた発射ハンドル１５と、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ１５ａ（図１２２参照）と、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム１５ｂ（図１２２参照）と、発射ハンドル１５を所定の態様で発光させるための複数のハンドルＬＥＤ（枠用照明装置１０）が設けられている。タッチセンサ１５ａによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂが作動して遊技球が１個ずつ送り出される。
【１０４３】
　遊技盤取付枠３には、遊技盤５を取り付けるための遊技盤取付部２５と、遊技球を遊技領域５ａに向けて発射するための発射装置２６と、遊技盤取付枠３、及び、ガラス枠４を閉鎖状態にロックするためのロック機構２７と、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ３１ａが設けられている。
【１０４４】
　遊技盤取付部２５は、遊技盤取付枠３の上部寄りの略中央に前方が開口する凹室状に形成され、遊技盤５を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部２５の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤５の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機１の後方に臨む。
【１０４５】
　発射装置２６は、遊技球を発射するための打出部材２８と、打出部材２８を駆動するための発射用ソレノイド２８ｂ（図１２２参照）と、打出部材２８から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レール２９と、発射レール２９の傾斜下端部となる発射位置に遊技球Ａを停留させるストッパー３０が設けられている。そして、球送りソレノイド１１ｂ

によって送り出された遊技球が発射位置に受け入れられると、この遊技球Ａを打出部材２８の動作によって遊技領域５ａに向けて打ち出す。

【１０４６】

ロック機構２７は、遊技盤取付部２５の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠４の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠３のロックが解除されて遊技盤取付枠３が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠４のロックが解除されてガラス枠４が開閉可能となる。

【１０４７】

遊技盤５の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール３５と、内側レール３５の外側に位置する湾曲形状の外側レール３６と、遊技球を遊技領域５ａの中央に向けて誘導する誘導部材３７が設けられている。そして、内側レール３５と外側レール３６との間に発射装置２６により発射された遊技球を遊技領域５ａの上流部に案内する発射球案内路３８が形成されている。また、遊技領域５ａの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠３の回収部）に導くためのアウト口３９が形成されている。

【１０４８】

遊技領域５ａの略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠４０が設けられ、飾り枠４０の内部に演出空間４０ａが形成されている。また、飾り枠４０の側部には、遊技領域５ａを流下する遊技球を飾り枠４０の内部に導入するワープ装置４１が設けられ、飾り枠４０の下部には、ワープ装置４１により飾り枠４０の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠４０の下方に流下させるステージ部４２が設けられている。

【１０４９】

遊技領域５ａの下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施形態では４つ）の一般入賞口４３が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口４３に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ４３ａ（図１２２参照）によって検出されると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が払出装置１００（図示省略）から賞球として上皿１１に払い出される。

【１０５０】

遊技領域５ａの両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート４４（普図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普図ゲート４４を通過した遊技球がゲート検出スイッチ４４ａ（図１２２参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【１０５１】

遊技領域５ａの下部であってステージ部４２の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（特図始動領域）が設けられており、この第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球が第１始動口検出スイッチ４５ａ（図１２２参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば３個）が払出装置１００から賞球として上皿１１に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第１特別図柄（識別情報）の大当たり判定（特別遊技判定）が行われる。

【１０５２】

第１始動口４５の下方には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部４６が設けられている。

【１０５３】

可変始動部４６には、遊技球が入賞（入球）可能な第２始動口４７（特図始動領域）と、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）を検出する第２始動口検出スイッチ４７ａ（図１２２参照）と、第２始動口４７を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材４８と、可動部材４８を開閉変換するための第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ（図１２２参照

）とが設けられている。そして、第２始動口４７が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第２始動口４７が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【１０５４】

また、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球が第２始動口検出スイッチ４７ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば３個）が払出装置１００から賞球として上皿１１に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第２特別図柄（識別情報）の大当たり判定（特別遊技判定）が行われる。

【１０５５】

第１始動口４５と可変始動部４６との間には、第１始動口４５、及び、可変始動部４６の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプＮＲ（図示省略）が設けられており、複数のランプ（フルカラーＬＥＤ等）を有する盤用照明装置７６によって発光することで発光演出を行うことが可能となっている。

【１０５６】

誘導部材３７の上方であって右側の普図ゲート４４の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり判定に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される可変入賞部４９が設けられている。

【１０５７】

可変入賞部４９には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口５０と、大入賞口５０への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ５０ａ（図１２２参照）と、大入賞口５０を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材５１と、開閉部材５１を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド５１ｂとが設けられている。そして、大入賞口５０が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口５０が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【１０５８】

また、大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球が大入賞口検出スイッチ５０ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば１５個）が払出装置１００から賞球として上皿１１に払い出される。

【１０５９】

遊技盤５の裏側には、一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、及び、大入賞口５０に入賞して一般入賞口検出スイッチ４３ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、及び、大入賞口検出スイッチ５０ａに検出された遊技球、及び、アウト口３９に流入した遊技球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ５２ａが設けられている。このアウト球流路を流下してきてアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球は遊技機１の裏面側の排出口から遊技機１の外部（島設備）に排出されることになる。

【１０６０】

遊技領域５ａの外側には、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、及び、普通図柄表示器６２、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、及び。普通図柄保留表示器６５、後述する大当たり遊技（特別遊態）が実行される場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器６６（図１２２参照）と、大当たり遊技（特別遊技）中や時短遊技状態中に遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器６７（図１２２参照）、後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８（図１２２参照）からなるメイン情報表示装置５９が設けられている。

【１０６１】

また、メイン情報表示装置５９の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示省略）。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機１の大当たりの当選確率（

１／２８５～１／３００）や設定値（４～１）が印字されている。なお、この当選確率表示シール２００の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置５９の近傍に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。

【１０６２】

第１特別図柄表示器６０は、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第１特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第２特別図柄表示器６１は、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第２特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器６２は、普図ゲート４４に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

【１０６３】

第１特別図柄の大当たり判定とは、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（第１特図判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第１特別図柄の大当たり判定が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【１０６４】

第２特別図柄の大当たり判定とは、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（第２特図判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第２特別図柄の大当たり判定が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第２特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第２特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【１０６５】

なお、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１は、それぞれ複数のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり判定の結果を示す態様（大当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【１０６６】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、第１特別図柄の大当たり判定（特別遊技判定）、又は、第２特別図柄の大当たり判定（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「大当たり遊技」というのは、大入賞口５０が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、４回や１５回）行う遊技状態のことを言う。

【１０６７】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口５０に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技の何れかを発生可能となっているが、詳しくは後述する。

【１０６８】

普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート４４を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【１０６９】

なお、普通図柄表示器６２は、１、又は、複数のＬＥＤによって構成され、普通図柄の

変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（当たり態様、又は、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【１０７０】

なお、本実施形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「当たり遊技（補助遊技）」というのは、第２始動口４７が所定態様で開放される遊技状態のことを言う。

【１０７１】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第２始動口４７の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第２始動口４７に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると当たり遊技（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり遊技（補助遊技）」は、第２特別図柄の変動表示が実行され易い（変動表示の開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

【１０７２】

第１特別図柄保留表示器６３は、複数のＬＥＤによって構成され、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第１特別図柄の大当たり判定（第１特別図柄の変動表示）を行うための権利（第１保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第１保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第１保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【１０７３】

第２特別図柄保留表示器６４は、複数のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第２特別図柄の大当たり判定（第２特別図柄の変動表示）を行うための権利（第２保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第２保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第２保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【１０７４】

普通図柄保留表示器６５は、複数のＬＥＤによって構成され、普図ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【１０７５】

なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤによっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり判定に当選した場合には、「７」を停止表示し、ハズレであった場合には「－」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「－」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果がＬＥＤの点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時はＬＥＤの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。

【１０７６】

ラウンド数表示器６６は、複数のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が２回の大当たり遊技であれば、左から４番目のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１６回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。

【１０７７】

右打ち表示器６７は、１つのＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技状態）中、及

び、時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。

【１０７８】

状態確認表示器６８は、１つのＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード、又は、後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード、又は、設定確認モードに移行すると、ＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード、又は、設定確認モードが終了すると、ＬＥＤを消灯する。このように、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。

【１０７９】

なお、状態確認表示器６８の設置位置は一例であり、本実施形態の設置位置に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。

【１０８０】

また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点滅表示するようにしても良いし、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８と第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器とを点灯表示し、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８のみを点灯表示するようにしても良い。

【１０８１】

また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器６８を設けているが、他の表示器と兼用としても良い。例えば、設定変更モード、及び、設定確認モードにおいては、メイン情報表示装置５９や後述する第２遊技情報表示装置６９は消灯しているので、これら表示装置を用いても良い。具体的には、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器の１つのＬＥＤを点灯させても良いし、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の全てのＬＥＤを点灯させても良い。

【１０８２】

遊技領域５ａの内側の右下部には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。なお、サブ情報表示装置８０には、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【１０８３】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、それぞれ１つのＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（第１ランプ図柄ＬＺ又は第２ランプ図柄ＬＺが変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり判定の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【１０８４】

なお、サブ第１変動表示器８１、及び、サブ第２変動表示器８２において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【１０８５】

サブ第１保留表示器８３は、第１保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであ

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

【１０８６】

サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【１０８７】

なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【１０８８】

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

【１０８９】

演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第１画像表示装置７０（メイン液晶）が設けられ、演出空間４０ａの下部であって第１画像表示装置７０（メイン液晶）の前方には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）よりも表示領域が小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第２画像表示装置７１（サブ液晶）が設けられ、演出空間４０ａの上部には、キャラクタの顔を模した第１可動部材７３が設けられ、演出空間４０ａの右部には、円形の第２可動部材７４が設けられている。

【１０９０】

第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）からなる画像表示装置では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機状態）中に実行される客待ちデモ演出、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出等がある。

【１０９１】

第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部（有効表示領域）には、左側領域、中央領域、右側領域といった３列の変動表示領域が形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄７０ａを縦方向（本実施形態では上から下）にスクロールさせることで演出図柄７０ａの変動表示が行われる。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の右下隅部には、特殊図柄表示領域が形成されており、特殊図柄表示領域に表示される特殊図柄ＴＺを特別図柄の変動表示に対応して縦方向（本実施形態では上から下）にスクロールさせることで特殊図柄ＴＺの変動表示が行われる。

【１０９２】

なお、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａの変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄７０ａの変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止前に演出図柄７０ａを仮停止表示（揺動表示）し、特別図柄の変動表示の停止表示に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止表示（静止表示）するようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、数字を示す図柄の他に「Ａ」から「Ｆ」といったアル

ファベットを示す図柄を設けてもよい。

【１０９３】

なお、「仮停止表示」とは、演出図柄７０ａが小さく揺れ動いたり、演出図柄７０ａが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄７０ａが停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様を言う。

【１０９４】

演出図柄７０ａの停止表示では、演出図柄７０ａが大当たり判定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。なお、演出図柄７０ａの変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようなものであってもよい。

【１０９５】

また、演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり判定の結果に応じて、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７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（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。

【１０９６】

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。

【１０９７】

また、リーチ演出の種類は、本実施形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「ＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰ「７」リーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の６種類がある。

【１０９８】

「ノーマルリーチ演出」とは、リーチ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行われるリーチ演出である。

【１０９９】

「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）演出が行われるリーチ演出である。

【１１００】

「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）演出が行われるリーチ演出である。

【１１０１】

「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。本実施形態においては、大当たり判定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。

【１１０２】

本実施形態では、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。

【１１０３】
　また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の下部には、通常遊技状態において現在の第１保留記憶の個数である第１特図保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコンを表示するための第１保留アイコン表示領域７０Ｂと、特定遊技状態において現在の第２保留記憶の個数である第２特図保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコンを表示するための第２保留アイコン表示領域７０Ｄと、通常遊技状態及び特定遊技状態において実行中の特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域７０Ｃが形成されている。
【１１０４】
　第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、第３表示部７０Ｂ３、第４表示部７０Ｂ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｂ１～７０Ｂ４には、第１特図保留数（Ｕ１）に対応した数の第１保留アイコンが表示される。つまり、第１特図保留数（Ｕ１）の増減に対応して第１保留アイコンの個数も増減するようになっている。
【１１０５】
　具体的には、第１表示部７０Ｂ１には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１１が表示され、第２表示部７０Ｂ２には、２番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１２が表示され、第３表示部７０Ｂ３には、３番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１３が表示され、第４表示部７０Ｂ４には、４番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１４が表示される。
【１１０６】
　第２保留アイコン表示領域７０Ｄは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｄ１、第２表示部７０Ｄ２、第３表示部７０Ｄ３、第４表示部７０Ｄ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｄ１～７０Ｄ４には、第２特図保留数（Ｕ２）に対応した数の第２保留アイコンが表示される。つまり、第２特図保留数（Ｕ２）の増減に対応して第２保留アイコンの個数も増減するようになっている。
【１１０７】
　具体的には、第１表示部７０Ｄ１には、最初に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２１が表示され、第２表示部７０Ｄ２には、２番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２２が表示され、第３表示部７０Ｄ３には、３番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２３が表示され、第４表示部７０Ｄ４には、４番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２４が表示される。なお、本実施形態では、「第１特図保留数」を「第１保留数」と「第２特図保留数」を「第２保留数」と称する場合がある。
【１１０８】
　当該アイコン表示領域７０Ｃは、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に対応して第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン、又は、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコンが移動（シフト）してくることで当該アイコンＴＩが表示され、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンＴＩが消滅（消去）する。なお、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお、本実施形態では、「第１保留アイコン」と「第２保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。
【１１０９】
　また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の左側には、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の第１特図保留数（Ｕ１）の個数を示す第１保留数字を表示するための第１特図保留数表示領域７０Ｅと、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の

第２特図保留数（Ｕ２）の個数を示す第２保留数字を表示するための第２特図保留数表示領域７０Ｆとが形成されている。

【１１１０】

第１可動部材７３は、盤用照明装置７６（図１２２参照）の一部である第１可動部材ＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置７５（図１２２参照）の一部である第１可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置（原点位置）と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第１位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【１１１１】

第２可動部材７４は、盤用照明装置７６（図１２２参照）の一部である第２可動部材ＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置７５（図１２２参照）の一部である第２可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置（原点位置）と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第２位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【１１１２】

第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４は、互いの演出位置が一部重複するようになっているため、基本的には第１可動部材７３と第２可動部材７４とが同時に動作しないことで互いに衝突しないようになっている。

【１１１３】

なお、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４が互いに衝突しないのであれば、一方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようにしてもよい。

【１１１４】

遊技盤取付枠３及び遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置１００、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置１００に供給する遊技球貯留部（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて払出装置１００の制御を行う払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａ（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板９０（図１２２参照）が設けられている。

【１１１５】

また、主制御装置１１０Ａの上部及び演出制御装置１３０Ａの全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材が設けられており、演出制御装置１３０Ａには、カバー部材に覆われるように音声出力装置９から出力される演出音の音量や表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２（図１２２参照）が設けられている。

【１１１６】

主制御基板１１０の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部１１０ｍ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃ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（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ、遊技機１の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報

表示器１１３等が実装されている。

【１１１７】

情報表示器１１３は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイントＤＰを有する４つの７セグメント表示器が横並び状態で配置されることで構成されている。そして、上位２桁に相当する２つの７セグメント表示器に性能情報の種類（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、下位２桁に相当する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。

【１１１８】

（遊技機１の制御構成）

次に、図１２２を用いて遊技機１の制御構成について具体的に説明する。図１２２は、本実施形態における遊技機１の全体のブロック図である。

【１１１９】

主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃを備えたワンチップマイコンとしての主制御部１１０ｍと、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メインＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板１２０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【１１２０】

ここで、主制御基板１１０と払出制御基板１２０との通信は、双方向にコマンド（データ）を通信可能に構成されており、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との通信は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０への一方向のみにコマンド（データ）を通信可能に構成されている。

【１１２１】

主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、及び、払出制御基板１２０等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【１１２２】

主制御基板１１０の出力ポートには、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、メイン情報表示装置５９、遊技情報出力端子板９０、払出制御基板１２０、及び、演出制御基板１３０等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板から遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に通知する遊技情報等が出力される。

【１１２３】

払出制御基板１２０は、主制御基板１１０からの払出コマンドの受信に基づき遊技球の払い出しを制御すると共に、遊技球の発射を制御する従制御基板となっている。払出制御基板１２０は、払出装置１００を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部１２１と発射装置２６を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部１２２を備える。

【１１２４】

払出制御部１２１は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出プログラム等が格納された払出ＲＯＭ１２１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる払出ＲＡＭ１２１ｃ、払出制

御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。払出ＣＰＵ１２１ａは、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出ＲＯＭ１２１ｂに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出ＲＡＭ１２１ｃをワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行い、払出装置１００を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板１１０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【１１２５】

払出制御部１２１の入力ポートには、開放検出スイッチ３１ａ、受け皿満杯検出スイッチ３２ａ、払出装置１００に設けられる払出球検出スイッチ１００ａ、及び、遊技球貯留部に設けられる球有り検出スイッチ１０１ａなどが接続されており、払出制御部１２１の出力ポートには、払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂが接続されている。

【１１２６】

払出制御部１２１では、主制御基板１１０から払出コマンドを受信すると、払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂを駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ１００ａによって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

【１１２７】

発射制御部１２２は、図示しない制御回路、入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。発射制御部１２２の入力ポートには、タッチセンサ１５ａ、及び、発射ボリューム１５ｂが接続されており、発射制御部１２２の出力ポートには、球送りソレノイド１１ｂ、及び、発射用ソレノイド２８ｂなどが接続されている。

【１１２８】

発射制御部１２２では、タッチセンサ１５ａから入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂ、及び、発射用ソレノイド２８ｂへの通電を許容し、発射ボリューム１５ｂからの検出信号によって発射ハンドル１５の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド１１ｂを駆動させると共に、発射ハンドル１５の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド２８ｂを駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【１１２９】

発射用ソレノイド２８ｂは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材２８が直結されており、回動軸が回転することで打出部材２８が回転して遊技球Ａを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド２８ｂの動作は、発射制御部１２２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）に設定されているため、１分間における遊技球の発射数は約９９．９（個／分）となっている。すなわち、遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【１１３０】

演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する（遊技機１で行われる）演出を制御する従制御基板（従制御手段）となっている。演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブＣＰＵ１３０ａ、演出制御プログラムが格納されたサブＲＯＭ１３０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるサブＲＡＭ１３０ｃを備えた演出制御部１３０ｍと、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）や音声出力装置９（スピーカ）等を制御する表示制御部１４０、枠用照明装置１０やボタン駆動装置１７ｂや盤用駆動装置７５や盤用照明装置７６等を制御するランプ制御部１５０と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

【１１３１】

サブＣＰＵ１３０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブＲＯＭ１３０ｂに記憶された遊技プログラムを読み出し、サブＲＡＭ１３０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板１１０から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａからの入力信号に応じて、各種制御部（表示制御部１４０、ランプ制御部１５０）に各種の演出を実行させるため制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【１１３２】
演出制御基板１３０の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ１７ａ、十字キー検出スイッチ１９ａ、及び、ボタン位置検出センサ（図示省略）などが接続されている。演出制御基板１３０では、演出ボタン検出スイッチ１７ａから演出ボタン１７が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ１９ａから十字キー１９が操作されたことを示す十字キー検出信号（上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号）が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。
【１１３３】
表示制御部１４０は、演出制御部１３０ｍからのコマンドを受けて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に所定の画像を表示させる制御を行ったり、音声出力装置９に所定の音声を出力させる制御を行ったりする。
【１１３４】
表示制御部１４０は、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部１４１と、統括制御部１４１からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１を制御する画像制御部１４５（ＶＤＰ）と、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ１４６と、統括制御部１４１からの音声制御コマンドの受信に基づき音声出力装置９を制御する音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）及び音声データ等が格納された音声ＲＯＭ１４９を備えている。
【１１３５】
統括制御部１４１は、演算処理を行う統括ＣＰＵ１４１ａ、統括制御プログラムが格納された統括ＲＯＭ１４１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる統括ＲＡＭ１４１ｃ、及び、画像制御部１４５（ＶＤＰ）及び音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）が接続される入出力ポートを備えている。
【１１３６】
統括ＣＰＵ１４１ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ＲＯＭ１４１ｂに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４１ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディスプレイリスト）を生成して表示制御部１４０に送信するための制御処理、音声出力装置９から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に送信するための制御処理等を行う。
【１１３７】
画像制御部１４５（ＶＤＰ）に設けられているＶＲＡＭ１４３は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２ａ）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【１１３８】
このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。
【１１３９】
そのため、画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、統括制御部１４１からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶された描画データをＶＲＡＭ１４７のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【１１４０】
　なお、画像制御部１４５（ＶＤＰ）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力する。本実施形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。
【１１４１】
　音声制御部１４８は、音声出力装置９と接続しており、演出制御部１３０ｍから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（ＢＧＭ、ＳＥ）等を音声出力装置９から出力させる制御を行う。
【１１４２】
　ランプ制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａと、ランプ制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ１５０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるランプＲＡＭ１５０ｃ、及び、入出力ポート等を備えている。
【１１４３】
　ランプＣＰＵ１５０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭ１５０ｂに記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプＲＡＭ１５０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部１３０ｍから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【１１４４】
　ランプ制御部の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ボタン駆動装置１７ｂ、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０が接続されており、演出制御部１３０ｍ（サブＣＰＵ１３０ａ）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置１０、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０の各種ＬＥＤの点灯制御を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、及び、盤用駆動装置７５のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行ったりする。
【１１４５】
　電源基板１６０は、遊技機１の外部から供給される電源から遊技機１の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成して遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【１１４６】
　また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源スイッチがＯＦＦ状態であっても主制御基板１１０へのバックアップ電源の供給は維持される。
【１１４７】
　電断検出回路１６２は、遊技機１に供給され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、電断検出信号を主制御基板１１０に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインＣＰＵ１１０ａは動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１１０ａは動作停止状態になる。

【１１４８】
　バックアップ電源回路１６３は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインＲＡＭ１１０ｃや払出ＲＡＭ１２１ｃの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。
【１１４９】
（遊技状態の説明）
　次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別図柄の大当たり判定に関する状態として「低確率状態」と「高確率状態」とを有し、第２始動口４７が有する可動部材４８に関する状態として「非時短状態」と「時短状態」とを有する。
【１１５０】
　本実施形態では、以下の３つの遊技状態が設けられている。
（１）「低確率状態」且つ「非時短状態」である低確非時短遊技状態（通常遊技状態）
（２）「低確率状態」且つ「時短状態」である低確時短遊技状態（時短遊技状態）
（３）「高確率状態」且つ「時短状態」である高確時短遊技状態（確変遊技状態）
【１１５１】
　なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機１の初期の遊技状態は、「低確非時短遊技状態」に設定されている。なお、本実施形態においては「低確時短遊技状態」及び「高確時短遊技状態」は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることから「特定遊技状態」と称する場合がある。
【１１５２】
　本実施形態において「低確率状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定における大当たり確率の）設定値が「１」の場合において、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり判定において、大当たりの当選確率が約１／３００と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率状態」というのは、低確率状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、設定値が「１」の場合において、大当たりの当選確率が約１／６０と高く設定された遊技状態を言う。
【１１５３】
　具体的には、設定値は「１」～「４」の４種類となっており、設定値が「１」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約１／３００となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約１／６０となり、設定値が「２」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約１／２９５となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約１／５９となり、設定値が「３」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約１／２９０となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約１／５８となり、設定値が「４」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約１／２８５となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約１／５７となっている。
【１１５４】
　したがって、「高確率状態」では、「低確率状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。また、低確率状態から高確率状態に変化するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。そのため、本実施形態では、高確率状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」と言う。また、低確率状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」と言う。
【１１５５】
　本実施形態において「非時短状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図

柄の平均の変動時間が「時短状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器６２において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば３０秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第２始動口４７が例えば０．２秒間、開放態様に制御される。

【１１５６】

これに対して「時短状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短状態」においては、「非時短状態」よりも、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第２始動口４７が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短状態」では、遊技者は遊技球を消費し難い状態で遊技を有利に進行することが可能となる。

【１１５７】

なお、実施形態において、「時短状態」は、「非時短状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第２始動口４７の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短状態」は、普通図柄の変動時間、第２始動口４７の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率のいずれか１つのみが有利になるように設定されていてもよい。また、非時短状態では、普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば０／１２８となるようにしてもよい。

【１１５８】

なお、本実施形態では、高確率状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率状態のときに大当たりに当選する確率の５倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は５倍に限られず、１０倍以下の値であれば３倍や８倍といった任意の値に設定してもよい。

【１１５９】

また、本実施形態では、大当たり判定において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約１／１００の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「１」～「４」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。

【１１６０】

また、設定値が大きくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようになっているが、それとは逆に設定値が小さくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようにしてもよい。

【１１６１】

また、全ての設定値（１～４）において低確率状態及び／又は高確率状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよいし、例えば２つ又は３つの設定値（１及び２、１～３等）において低確率状態及び／又は高確率状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよい。また、本実施形態の設定値は、１～４の４段階となっているが、４段階に限られず、４段階よりも多くても良いし、少なくても良い。

【１１６２】

次に、図１２３～図１２６を参照して、メインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。

【１１６３】

（大当たり判定テーブル）

図１２３（ａ）は、第１始動口４５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）するための第１特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図１２３（ｂ）は、第２始動口４７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）するための第２特別図柄用の大当たり判定テーブルである。

【１１６４】

図１２３（ａ）～（ｂ）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。

【１１６５】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１２３（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図１２３（ｂ）に示す第２特別図柄用の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。

【１１６６】

例えば、図１２３（ａ）に示す第１特別図柄用の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。

【１１６７】

なお、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特図判定情報保留記憶領域に記憶され、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に記憶される。そして、大当たり判定を行う際に第１特図判定情報保留記憶領域又は第２特図判定情報保留記憶領域に記憶されている特図判定情報がメインＲＡＭ１１０ｃの特図判定情報当該記憶領域にシフトされ、シフトされた特図判定情報を用いて大当たり判定が行われることになる。

【１１６８】

また、第１特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４にそれぞれ表示される。第２特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ表示される。

【１１６９】

（特別図柄判定テーブル）

図１２４（ａ）は、大当たりと判定されたときの特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図１２４（ｂ）は、ハズレと判定されたときの特別図柄の種類を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブルである。

【１１７０】

図１２４（ａ）～（ｂ）に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄の判定結果と、判定結果に対応する停止特図データと、判定結果に対応する特別図柄指定コマンドとが対応付けられている。

【１１７１】

特別図柄「００」及び「１０」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「０１」及び「０４」は、第１大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「０２」及び「０５」は、第２大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「０３」は、第３大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。

【１１７２】

「第１大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口５０を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を６回まで実行するようになっている。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前であっても規定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口５０に入賞すると１つのラウンド遊技が終了するようになっている。また、第１大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００回行われるまで低確非時短遊技状態（時短遊技状態）に設定されるようになっている。

【１１７３】

「第２大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行するようになっている。また、第２大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態（確変遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【１１７４】

「第３大当たり遊技」では、第２大入賞口５６を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を４回まで実行するようになっている。また、第３大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態（確変遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【１１７５】

なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれに１つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第１特別図柄及び第２特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

【１１７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１２４（ａ）～（ｂ）の何れかに示す特別図柄判定テーブルを参照し、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値とに基づいて特別図柄の種類、停止特図データ及び特別図柄指定コマンドを判定し、特別図柄指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【１１７７】

図１２４に示す特別図柄判定テーブルの第１の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性とならずに、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【１１７８】

図１２４に示す特別図柄判定テーブルの第２の特徴としては、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種ハズレ図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【１１７９】

（特図変動パターン判定テーブル）

図１２５（ａ）は、非時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルであり、図１２５（ｂ）は、時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【１１８０】

図１２５に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間と、特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

【１１８１】

したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。

【１１８２】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１２５に示す特図変動パターン判定テーブルを参照し、大当たり判定結果、特別図柄判定結果（停止特図データ）、リーチ判定用乱数値、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）、特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを判定し、特図変動パターンに応じた特図変動パターン指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【１１８３】

また、演出制御基板１３０では、後述するように、変動パターン指定コマンド（大当たり判定結果、特別図柄判定結果等）に応じて、演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出の内容（演出態様）を決定するようになっているため、図１２５に示す特図パターン判定テーブルの最右欄には、参考として変動演出で実行可能となる演出内容が記載されている。

【１１８４】

図１２５に示す変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」、「ロング変動」とは、３つの演出図柄７０ａがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。

【１１８５】

また、「リーチ」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、大当たり遊技が実行されることを遊技者に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の組合せとして「７７７」の３つの演出図柄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同じ演出図柄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いう。

【１１８６】

なお、「仮停止」とは、演出図柄７０ａが小さく揺れ動いたり、演出図柄７０ａが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄７０ａが停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様をいう。

【１１８７】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ演出を意味しており、大当たりの期待度が最も低いリーチ演出である。

【１１８８】

また、「ＳＰリーチ」、「特殊ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に実行される。例えば、２つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「特殊ＳＰリーチ」は、「ＳＰリーチ」よりも特殊な演出が実行される。

【１１８９】

また、「ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」とは、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出となっており、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「ＳＰＳＰリーチ」では、「７」以外の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行され、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」では、「７」の図柄でリーチ演出が実行される。

【１１９０】

また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチとなっており、ノーマルリー

チ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが全て同一で揃った状態で低速に変動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰＳＰリーチ」や「ＳＰＳＰ「７」リーチ」よりも特別なリーチ演出（大当たり確定のリーチ演出）を行うようになっている。

【１１９１】

図１２５に示す特図変動パターン判定テーブルの第１の特徴としては、決定される特図変動パターンの種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

【１１９２】

図１２５に示す特図変動パターン判定テーブルの第２の特徴としては、各特図変動パターンの選択割合が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

【１１９３】

図１２５に示す特図変動パターン判定テーブルの第３の特徴としては、非時短状態中において第１特図保留数が２又は３に増加すると、第１特別図柄の変動パターンとして短縮変動が決定され易くなる一方、非時短状態中において第２特図保留数が２又は３に増加しても、第２特別図柄の変動パターンとして短縮変動が決定されない点が挙げられる。このようにすることで、非時短状態において右打ちした場合よりも左打ちした場合の特別図柄の変動表示の時間効率（実行効率）を上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９４】

図１２５に示す特図変動パターン判定テーブルの第４の特徴としては、時短状態中において第１特図保留数が１～３に増加しても、第１特別図柄の変動パターンとして（超）短縮変動が決定されない一方、時短状態中において第２特図保留数が１～３に増加すると、第２特別図柄の変動パターンとして（長）短縮変動が決定され易くなる点が挙げられる。このようにすることで、時短状態において左打ちした場合よりも右打ちした場合の特別図柄の変動表示の時間効率（実行効率）を上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９５】

（事前判定テーブル）

図１２６（ａ）は、非時短状態中の第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための非時短状態用の事前判定テーブルであり、図１２６（ｂ）は、時短状態中の第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための時短状態用の事前判定テーブルである。

【１１９６】

図１２６に示すように、事前判定テーブルには、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンと、特図予定変動パターンを示す先読み指定コマンドとが対応付けられている。

【１１９７】

したがって、「特図予定変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。

【１１９８】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１２６に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図予定変動パターンを判定し、特図予定変動パターンに対応する先読み指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【１１９９】

次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【１２００】

（主制御基板のメイン処理）

図１２７を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図１２７は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われる。

【１２０１】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１において、全割込を禁止し、ステップＳ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳ３において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に亘って待機する。

【１２０２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可し、ステップＳ５において、発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信する。これにより、払出制御部１２１によって発射装置２６による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【１２０３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップＳ７に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＳ８に処理を移す。

【１２０４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。

【１２０５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａ、及び、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップＳ９に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップＳ１０に処理を移す。

【１２０６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。

【１２０７】

さらに、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作がある毎に設定値を「１」～「４」の範囲で変更（更新）すると共に、７セグメントＬＥＤに更新後の設定値を表示し、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる設定確定操作があると、設定値を確定させるものとして変更（更新）後の設定値を設定値領域にセーブし、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８での状態確認表示を終了し、設定変更モードを終了させるための処理を行う。

【１２０８】

なお、設定変更指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定値の変更中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。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表

示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）が出力されるようにしてもよい。

【１２０９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳ７で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＳ１１に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップＳ１２に処理を移す。

【１２１０】

なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。

【１２１１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、１～４）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１３に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１２に処理を移す。

【１２１２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器１１３に復帰不可能エラーを示すエラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板１３０では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【１２１３】

「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【１２１４】

なお、「復帰不可能エラー」は、設定変更処理が実行されないと解除されないようにしていたが、設定変更処理が伴わないＲＷＭクリアが実行されたときにも解除されるようにしても良い。

【１２１５】

「復帰不可能エラー報知」とは、復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための報知であり、画像表示装置７０、７１に復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を電源断まで所定の発光色（例えば赤）で全点灯させたり、音声出力装置９から復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー音（「復帰不可能エラーです」＋ブザー音）を電源断まで出力したりすることである。

なお、これら音声出力装置９と、枠用照明装置１０と、画像表示装置７０、７１と、盤用照明装置７６とを総称して「演出装置」と記載する場合がある。

【１２１６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３において、ＲＷＭクリア操作があったか否か

を判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。ＲＷＭクリア操作があった場合には、ＲＷＭクリアを実行するものとしてステップＳ１４に処理を移し、ＲＷＭクリア操作がなかった場合には、ステップＳ１６に処理を移す。

【１２１７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４において、ＲＷＭクリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

【１２１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１５において、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低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０に送信し、ステップＳ２１に処理を移す。これにより、演出制御基板１３０では、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。

【１２１９】

「電源投入報知」とは、遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための報知であり、画像表示装置７０、７１に電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば赤色）で全点灯させたり、音声出力装置９からＲＷＭ領域が初期化されたことを示す電源投入報知音（「ＲＷＭがクリアされました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。

なお、電源投入報知において、画像表示装置７０、７１に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置７０、７１にＲＷＭがクリアされたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

【１２２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１６において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップＳ１７に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップＳ１８に処理を移す。

【１２２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。

【１２２２】

さらに、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる確認終了操作があると、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８での状態確認表示を終了し、設定確認モードを終了させるための処理を行う。

【１２２３】

なお、設定確認指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定確認が行われてい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。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）が出力されるようにしてもよい。

【１２２４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１８において、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（０クリア）し、電源復旧時の遊技用

ＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【１２２５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９において、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を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、後述する設定確認報知等を終了させて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。

【１２２６】

「電源復旧報知」とは、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の報知であり、画像表示装置７０、７１に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置９から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。

なお、電源復旧報知において、画像表示装置７０、７１に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置７０、７１に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

【１２２７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、その他のコマンド（第１特図保留数（Ｕ１）、及び、第２特図保留数（Ｕ２）を示す特図保留数指定コマンド、普図保留数（Ｇ）を示す普図保留数指定コマンド等）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第１画像表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

【１２２８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板１３０に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【１２２９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳ２３において、全割込を許可する。

【１２３０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄判定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ２５において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【１２３１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳ２４に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ２７に移行する。

【１２３２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ２８において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ２９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサ

ム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域にセーブさせる処理を行い、ステップＳ３０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップＳ３１において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【１２３３】

このように、設定変更操作については、複数の条件（操作）が設定されていることで、容易に設定変更を行うことができないため、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【１２３４】

また、ＲＷＭクリア操作や設定確認操作に設定されている条件（操作）よりも、設定変更操作に設定されている条件（操作）の数の方が多くなっていることで、設定変更という最も不正行為が行われ易い事象のセキュリティを高くすることができ、効果的に不正行為を防止することが可能となる。

【１２３５】

また、チェックサムが異常の場合に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまって遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。

【１２３６】

また、設定値領域の値が適正範囲でない場合、つまり、前回の電源断が設定変更中に発生した可能性がある場合においては、チェックサムが正常であっても復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技店側が意図していない設定値が設定された状態で遊技が進行することがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。

【１２３７】

また、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機１の正面（表面）では、状態確認表示器６８、画像表示装置７０、７１、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器１１３を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機１の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

【１２３８】

なお、設定変更操作、ＲＷＭクリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開放検出スイッチ３１ａがＯＮ状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。

【１２３９】

また、バックアップフラグがないと判定される（初回の電源投入である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップＳ１０でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、バックアップフラグがないと判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用ＲＷＭ領域を初期化（０クリア）して設定値領域に初期値「１」をセーブして、ステップＳ１３に処理を移すようにしてもよい。

【１２４０】

また、バックアップフラグがあると判定される（電源復旧である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップＳ１０でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、チェックサムが異常と判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用ＲＷＭ領域を初期化（０クリア）して設定値領域に初期値「１」をセーブして、ステップＳ１３に処理を移すようにしてもよい。

【１２４１】

また、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情

報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【１２４２】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようにしてもよい。この場合には、算出したチェックサムを情報用ＲＷＭ領域にセーブするようにするとよい。

【１２４３】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、全ＲＷＭ領域のチェックサムを算出するようにしても良いし、遊技用ＲＷＭ領域のチェックサムと情報用ＲＷＭ領域のチェックサムを別個に算出し、何れか一方のチェックサムが異常である場合に復帰不可能エラー処理に移行させるようにしてもよい。

【１２４４】

また、設定変更処理の開始時に設定変更指定コマンドを送信し、設定変更処理の終了後に電源投入指定コマンドを送信するようになっているが、設定変更指定コマンドに代えて設定変更開始指定コマンドを送信し、電源投入指定コマンドに代えて設定変更終了指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合には、設定変更終了指定コマンドを設定変更処理の最後に送信してもよいし、設定変更処理の終了後に送信してもよい。

【１２４５】

また、設定変更が行われる場合、設定変更が行われた後に、ＲＷＭクリア処理を行なうようになっていたが、設定変更が行われる前にＲＷＭクリア処理を行っても良い。

【１２４６】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図１２８を用いて、主制御基板１１０のタイマ割込処理を説明する。図１２８は、主制御基板１１０において所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１２４７】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＳ１１０において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材４８の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから１を減算する処理を行う。

【１２４８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２０において、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを＋１加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【１２４９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３０において、ステップＳ３０と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。

【１２５０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２００において、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッ

チ４７ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図１２９を用いて後述する。

【１２５１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３００において、特図保留数判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口５０（開閉部材５１）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図１３１を用いて後述する。

【１２５２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４００において、普図記憶数判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第２始動口４７（可動部材４８）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行う。

【１２５３】

なお、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される当たり普通図柄の種類、ハズレ普通図柄の種類については、設定値によって変化せずに同一となっている。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【１２５４】

また、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される各種当たり普通図柄の選択割合、各種ハズレ普通図柄の選択割合については、設定値によって変化せずに一定となっている。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【１２５５】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御基板１２０の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したり、後述する賞球カウンタ（３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ、１５個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板１２０が払出装置１００から賞球を払い出すための制御を実行する。

【１２５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板１３０では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

【１２５７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器６２に出力する普通図柄表示データ、第１特別図柄保留表示器６３、及び、第２特別図柄保留表示器６４に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器６５に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【１２５８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７５０において、上記ステップＳ７００で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセット

されているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

【１２５９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避し、ＣＡＬＬ命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

【１２６０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８１０において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口、始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

【１２６１】

なお、総アウト数、通常中払出数、及び、通常中アウト数については、設定値を変化させたとしても影響を受けない（設定値とは無関係な）遊技情報となっているため、これらを計数しておくことで設定値の影響を排除した性能情報（後述する通常ベース値）を算出することが可能となり、遊技機１の性能把握に役立てることが可能となる。

【１２６２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８３０において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×１００）を算出すると共に、情報用ＲＷＭ領域に設定されるベース記憶領域の第１領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【１２６３】

なお、遊技区間は、総アウト数が６万個となる毎に更新されるようになっており、ベース記憶領域は、現在の遊技区間における通常ベース値が記憶される第１領域と、１回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第２領域と、２回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第３領域と、３回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第４領域とが設けられており、現在を含む４つの遊技区間分のベース値がそれぞれの領域にセーブされることになる。

【１２６４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている４つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を５秒毎に切り替えながら情報表示器１１３に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。

【１２６５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８７０において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機１の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

【１２６６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８８０において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップＳ８５０で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップＳ８７０で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

【１２６７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８９０において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【１２６８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９００において、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１２６９】

このように、設定変更処理、ＲＷＭクリア処理、及び、設定確認処理においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、遊技機の性能情報の算出、遊技機の性能情報の表示が行われないようになっているため、主制御基板１１０における制御負担を軽減することが可能となる。

【１２７０】

なお、主制御基板１１０のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップＳ２５とステップＳ２６との間で行うようにすれば良い。

【１２７１】

（主制御基板の入力制御処理）

図１２９を用いて、主制御基板１１０の入力制御処理を説明する。図１２９は、主制御基板１１０における入力制御処理を示すフローチャートである。

【１２７２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１０において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳ２２０に処理を移す。

【１２７３】

一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（５個賞球カウンタ）に５個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２７４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口５０に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳ２３０に処理を移す。

【１２７５】

大入賞口検出スイッチ５０ａからの検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口用の賞球カウンタ（１５個賞球カウンタ）に１５個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）し、現在が大当たり遊技（特別遊技）中であるか否かを判定する。現在が大当たり遊技中である場合には、大入賞口５０に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（Ｃ）に「１」を加算して更新（Ｃ←Ｃ＋１）し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２７６】

現在の遊技状態が特別遊技状態中でない場合には、入賞可能期間外に特定入賞口（第２始動口４７、大入賞口５０）に入賞（入球）した遊技球の個数を示す不正入賞球カウンタ（Ｅ）に「１」を加算して更新（Ｅ←Ｅ＋１）し、不正入賞球カウンタ（Ｅ）の値が規定個数（例えば１０個）よりも多いか否かの判定を行い、不正入賞球カウンタ（Ｅ）の値が規定個数以下の場合には、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２７７】

不正入賞球カウンタ（Ｅ）の値が規定個数よりも多い場合には、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（不正入球）が発生したものとして不正入賞用エラー指定

コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正入賞用エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０が不正入賞エラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。

【１２７８】

そして、遊技情報出力端子板９０から不正入賞信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、不正入賞球カウンタ（Ｅ）をクリアして大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板９０から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【１２７９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第１始動口検出スイッチ入力処理では、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図１３０を用いて後述する。

【１２８０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０において、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第２始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図１３０に示す第１始動口検出スイッチ入力処理と略同様の処理を行う。

【１２８１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５０において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ４４ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート４４を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ４４ａから検出信号を入力していない場合には、入力制御処理を終了する。

【１２８２】

ゲート検出スイッチ４４ａから検出信号を入力した場合には、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図保留記憶の個数である普図保留数が４未満であるか否かを判定する。普図保留数が４未満でない場合には、入力制御処理を終了する。

【１２８３】

普図保留数が４未満である場合には、普図保留数に「１」を加算して更新し、普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値）を取得し、普通図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普図判定情報を記憶し、入力制御処理を終了する。

【１２８４】

（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）

図１３０を用いて、主制御基板１１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図１３０は、主制御基板１１０における第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【１２８５】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１において、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力（第１始動口４５に遊技球が入賞）したか否かを判定する。第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力した場合には、ステップＳ２３０－２に処理を移し、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２８６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－２において、賞球のために用いる３個賞球カウンタに３個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２３０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値）を取得する。

【１２８７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－４において、第１特別図柄保留記憶領域

に記憶されている第１特図保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する。第１特図保留数（Ｕ１）が４未満であった場合には、ステップＳ２３０－５に処理を移し、第１特図保留数（Ｕ１）が４未満でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２８８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特図保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、更新後の第１特図保留数（Ｕ１）に対応する第１特図保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第１特図保留数指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０では第１特図保留数を把握することが可能となる。

【１２８９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７において、第１特別図柄保留記憶領域に取得した特図判定情報を記憶する。具体的には、第１特別図柄保留記憶領域が第１記憶部～第４記憶部まで分かれているため、第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶する。

【１２９０】

以上により、第１特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数値等）からなる第１保留記憶が記憶されることになる。

【１２９１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８において、現在の遊技状態が非時短遊技状態中であるか否かを判定する。非時短遊技状態中である場合には、ステップＳ２３０－９に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２９２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－９において、第１事前判定処理を行う。この第１事前判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第１保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

【１２９３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１０において、上記ステップＳ２３０－８の第１事前判定処理で決定された予定変動パターンに対応する第１先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【１２９４】

これにより、第１先読み指定コマンドが演出制御基板１３０へ送信され、演出制御基板１３０では第１先読み指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される１又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置９、枠用照明装置１０、第１可動部材７３、第２可動部材７４、及び、盤用照明装置７６のうちの１つ、又は、複数を用いて行われる。

【１２９５】

なお、第２始動口検出スイッチ入力処理については、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第１始動口４５、第１特別図柄保留記憶領域、第１保留記憶、第１特図保留数（Ｕ１）、第１特図保留数指定コマンド、第１事前判定処理、第１先読み指定コマンドを、それぞれ第２始動口検出スイッチ４７ａ、第２始動口４７、第２特別図柄保留記憶領域、第２保留記憶、第２特図保留数（Ｕ２）、第２特図保留数指定コマンド、第２事前判定処理、第２先読み指定コマンドに読み替えればよい。

【１２９６】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図１３１を用いて、主制御基板１１０の特図特電制御処理を説明する。図１３１は、主制御基板１１０における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【１２９７】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３０１において、特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。

【１２９８】

具体的には、特図特電処理データ＝０であれば、保留記憶（特図判定情報）の判定結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始させて変動時間をセットし、開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「１」に変更する処理等を行うための特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）を実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。

【１２９９】

特図特電処理データ＝１であれば、変動時間の経過によって特別図柄の変動表示を停止させて停止時間（例えば０．５秒）をセットし、停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「２」に変更する処理等を行うための特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）を実行する。

【１３００】

特図特電処理データ＝２であれば、特別図柄の停止時間（０．５秒）の経過によって、ハズレ特別図柄ならば特図特電処理データを「０」に変更し、大当たり特別図柄ならば大当たり遊技のオープニング時間をセットし、オープニング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「３」に変更するための特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）を実行する。

【１３０１】

特図特電処理データ＝３であれば、大当り遊技のオープニング時間の経過によってラウンド遊技を開始させてラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や最終のラウンド遊技の終了に基づき大当たり遊技のエンディング時間をセットしてエンディング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「４」に変更する処理等を行うための大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）を実行する。

【１３０２】

特図特電処理データ＝４であれば、エンディング時間の経過によって大当たり遊技を終了するための処理や大当たり終了後の遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確率回数、時短回数）を設定するための処理や特図特電処理データを「０」に変更する処理等を行うための大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）を実行する。

【１３０３】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図１３２を用いて、主制御基板１１０の特別図柄記憶判定処理（遊技用プログラム）を説明する。図１３２は、主制御基板１１０における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【１３０４】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－１において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップＳ３１０－２に処理を移す。

【１３０５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－２において、第２特図保留数（Ｕ２）が

１以上であるか否かを判定する。第２特図保留数（Ｕ２）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－３に処理を移し、第２特図保留数（Ｕ２）が１以上でない場合には、ステップＳ３１０－４に処理を移す。

【１３０６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特図保留数（Ｕ２）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第２特図保留数（Ｕ２）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【１３０７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第２特図判定情報保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【１３０８】

例えば、第２特図判定情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特図判定情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【１３０９】

一方、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－４において、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。第１特図保留数（Ｕ１）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－５に処理を移し、第１特図保留数（Ｕ１）が１以上でない場合には、ステップＳ３１９－１に処理を移す。

【１３１０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－５において第１特図保留数（Ｕ１）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【１３１１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【１３１２】

例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【１３１３】

なお、ステップＳ３１０－８における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）及び第２特図保留数（Ｕ２）を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。これにより、第１特別図柄保留表示器

６３及び第２特別図柄保留表示器６４の表示内容が更新されることになる。

【１３１４】

また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－８において第２特図判定情報保留記憶領域を第１特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第２特図保留数を第１特図保留数よりも優先して減算）させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特図判定情報保留記憶領域または第２特図判定情報保留記憶領域をシフト（第１特図保留数と第２特図保留数を入賞順で減算）させてもよいし、第１特図判定情報保留記憶領域を第２特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第１特図保留数を第２特図保留数よりも優先して減算）させてもよい。

【１３１５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１において、大当たり判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（大当たり判定用乱数値）を図１２３に示した大当たり判定テーブルに照合して、大当たりであるか否かを判定する。また、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（特別図柄判定用乱数値）を図１２４に示した特別図柄判定テーブルに照合して、停止させる特別図柄の種類を決定する処理を行う。

【１３１６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄７０ａを決定するための処理が行われることになる。

【１３１７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３において、特図変動パターン判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報を図１２８に示した特図変動パターン判定テーブルに照合して、特別図柄の変動パターンである特図変動パターン（変動時間）を決定する処理を行う。

【１３１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１４において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。

【１３１９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１５において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、ステップＳ３１６において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップＳ７００のデータ作成処理で特別図柄の変動表示を実行するためのＬＥＤの点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップＳ８００の出力制御処理で出力されることで第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【１３２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１７において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップＳ３１８において、特図特電処理データに「１」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【１３２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－１において、メインＲＡＭ１１０ｃに客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがセットされているか否かを判定する。客待ち状態フラグがセットされている場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態フラグがセットされていない場合には、ステップＳ３１９－２に処理を移す。なお

、客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない状態のことをいうが、普通図柄の変動表示及び補助遊技が実行されていないことを要件に含めてもよい。

【１３２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－２において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップＳ３１９－３において、客待ち状態であることを示す客待ち状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ち状態指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技者に対して遊技を促すための客待ちデモ演出を実行するための処理が行われることになる。

【１３２３】

（演出制御部のメイン処理）

次に、図１３３を用いて、演出制御部１３０ｍのメイン処理を説明する。図１３３は、演出制御部１３０ｍのメイン処理を示すフローチャートである。

【１３２４】

電源基板１６０から電源電圧が供給されると、サブＣＰＵ１３０ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１３０ａは以下のメイン処理を行う。

【１３２５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１０において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＥ２０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１３０ｂからメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【１３２６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＥ４０において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップＥ４０の処理を繰り返し行う。

【１３２７】

（演出制御部のタイマ割込処理）

図１３４を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を説明する。図１３４は、演出制御部１３０ｍにおいて所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１３２８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【１３２９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【１３３０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１５０において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。

【１３３１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１７０において、設定変更／確認処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場

合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

【１３３２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部１４０に電源投入報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置９から電源投入音を出力させたりする。

【１３３３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部１４０に電源復旧報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置９から電源復旧音を出力させたりする。

【１３３４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示制御部１４０に客待ち演出コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置９から客待ちデモ音を出力させたりする。なお、客待ち演出処理の詳細は後述する。

【１３３５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３５０において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。

【１３３６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特図保留数指定コマンドや普図保留数指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶（把握）している第１特図保留数、第２特図保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。

【１３３７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。なお、先読み系演出処理の詳細は後述する。

【１３３８】

「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで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先読み予告演出の一種である。なお、本実施形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

【１３３９】

「連続予告演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって所定演出を実行することで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先読み予告演出の一種である。

「ランプ変化演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって入賞口ランプの発光態様を変化させることで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先読み予告演出の一種である。

【１３４０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６００において、特図特電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド、特図停止指定コマンド、大当たり用オープニング指定コマンド、ラウンド数指定コマンド、及び、大当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

【１３４１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７００において、普図普電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して普通図柄指定コマンド、普図変動パターン指定コマンド、普図停止指定コマンド、当たり用オープニング指定コマンド、及び、当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

【１３４２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８００において、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置９、第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。

【１３４３】

「演出モード」は、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）において設定される演出モードＡ～Ｃと、確変遊技状態（高確時短遊技状態）において設定される演出モードＤ～Ｅと、時短遊技状態（低確時短遊技状態）において設定される演出モードＦが設けられている。なお、電源ＯＮ時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、ＲＷＭクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＡとなっており、電源ＯＮ時において確変遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＤとなっており、電源ＯＮ時において時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＦとなっている。

【１３４４】

また、演出モードＡ～Ｃでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）＋数字に対応したキャラクタ（装飾部）＋数字及びキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像（装飾部）で構成されており、演出モード間で数字及びキャラクタのデザインが異なっている。演出モードＤ～Ｇでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）のみで構成されており、演出モード間で数字のデザインが共通となっている。また、演出モードＡ～Ｇでは、各演出モードに対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）するようになっている。

【１３４５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８５０において、エラー報知処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照してエラー指定コマンドやエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したエラー指定コマンドに対応するエラー報知演出を実行するための処理を行ったり、受信したエラー解除指定コマンドに対応するエラー報知演出を終了したりするための処理を行う。

【１３４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ９００において、出力制御処理を行う。具体的には、所定のデータ等の信号を出力したり、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信したりする処理を行う。

【１３４７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ９５０において、ステップＥ１００で退避した情報をサブＣＰＵ１３０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１３４８】

（演出制御部の客待ち演出処理）

図１３５を用いて、演出制御部１３０ｍの客待ち演出処理を説明する。図１３５は、演出制御部１３０ｍにおける客待ち演出処理を示すフローチャートである。

【１３４９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－１において、主制御基板１１０から客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する。客待ち状態指定コマンドを受信していない場合には、ステップＥ３００－４に処理を移し、客待ち状態指定コマンドを受信している場合には、ステップＥ３００－２において、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定するためのデモ待機時間決定テーブル（図１３６参照）を選択する。なお、デモ待機時間決定テーブルの詳細は後述する。

【１３５０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－３において、デモ待機時間を決定し、デモ待機タイマにセットする。具体的には、図１３６に示すデモ待機時間決定テーブルを参照し、現在の遊技状態、現在の状態に基づいて、複数のデモ待機時間の中から１つのデモ待機時間を決定する。

【１３５１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－４において、デモ待機中であるか否かを判定する。具体的には、デモ待機タイマがセットされているかを判定する。デモ待機中でない場合には、客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機中である場合には、ステップＥ３００－５において、デモ待機タイマを－１更新する。

【１３５２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－６において、デモ待機タイマ＝０であるか否かを判定する。デモ待機タイマ＝０でない場合には、まだ客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機タイマ＝０の場合には、ステップＥ３００－７において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。

【１３５３】

（デモ待機時間決定テーブル）

図１３６は、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定する場合に参照されるデモ待機時間決定テーブルを示す図である。

【１３５４】

図１３６にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間が対応付けられている。通常遊技状態におけるデモ待機時間には、３０秒～８０秒の４種類のデモ待機時間が設定されており、特定遊技状態におけるデモ待機時間には、３５秒～８５秒の４種類のデモ待機時間が設定されている。

【１３５５】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第１の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。そのため、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３５６】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３５７】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第３の特徴としては、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３５８】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３５９】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第５の特徴としては、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間が一番短くなっている点が挙げられる。そのため、遊技者に対する遊技への訴求力を効果的に高めることができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３６０】

図１３６に示したデモ待機時間決定テーブルの第６の特徴としては、通常遊技状態における各デモ待機時間よりも、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における各デモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【１３６１】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図１３７を用いて、演出制御部１３０ｍの先読み系演出処理を説明する。図１３７は、演出制御部１３０ｍにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。

【１３６２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。

【１３６３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。なお、アイコン変化演出実行処理の詳細は後述する。

【１３６４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。

【１３６５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。

【１３６６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプＮＲを点灯させる）ためのランプ変化演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。なお、ランプ変化演出実行処理の詳細は後述する。

【１３６７】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

【１３６８】

８は、演出制御部１３０ｍにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【１３６９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１において、主制御基板１１０から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５１０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

【１３７０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－２において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

【１３７１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－３において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５１０－４に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、ステップＥ５１０－７に処理を移す。

【１３７２】

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記３つの条件の何れか１つの条件、又は、２つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した先読み指定コマンドが第１始動口４５への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した先読み指定コマンドが第２始動口４７への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

【１３７３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－４において、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップＥ５１０－５において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図１３９参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

【１３７４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－６において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブＣＰＵ１３０ａは、図１３９に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から１つのアイコン最終表示態様を決定する。

【１３７５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－７において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（白アイコン）を決定する。

【１３７６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－８において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップＥ５１０－９に処理を移

し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップＥ５１０－１２に処理を移す。

【１３７７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－９において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図１３７参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【１３７８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１０において、変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図１３７に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定する。

【１３７９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１１において、決定された変化シナリオから第１画像表示装置７０（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【１３８０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１２において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【１３８１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１３において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第１入賞音）が出力されたりすることになる。

【１３８２】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図１３９は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【１３８３】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各アイコン最終表示態様の選択率（％）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、参考としてアイコンの種類毎のアイコン発生時の報知音の種類が記載されている。

【１３８４】

アイコン最終表示態様には、通常アイコンとしての白アイコンと、大当たりとなる（大当たり遊技が実行される）可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青アイコン、赤アイコン、及び、虹アイコンが設定されている。

【１３８５】

特別アイコンに係る大当たり当選期待度は、（白アイコン＜）青アイコン＜赤アイコン＜虹アイコンの順で高くなっており、虹アイコンは大当たりとなることが確定するアイコンとなっている。

【１３８６】

そして、画像表示装置に白アイコンが表示されたときは、第１発生報知音が出力され、青アイコンが表示されたときは、第２発生報知音が出力され、赤アイコンが表示されたときは、第３発生報知音が出力され、虹アイコンが表示されたときは、第４発生報知音が出力されるように設定されている。

【１３８７】

ここで、図１３９に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがＳＰリーチやＳＰＳＰリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようなっている。

【１３８８】

なお、図１３９に示したアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン（白アイコン）は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。

【１３８９】

なお、本実施形態では、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、白アイコンが発生した時の発生報知音と青アイコン、赤アイコン、及び、虹アイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、白アイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹アイコンについては、専用の報知音を設けて３種類としてもよい。

【１３９０】

（変化シナリオ決定テーブル）

図１４０は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。

【１３９１】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各変化シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。

【１３９２】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

【１３９３】

変化シナリオには、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化せず（保留アイコン変化演出が実行されず）に当該変動の実行中には変化する（当該アイコン変化演出が実行される）シナリオ（例えば、シナリオ０１等）や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化する（保留アイコン変化演出が実行される）が当該変動の実行中には変化しない（当該アイコン変化演出が実行されない）シナリオ（例えば、シナリオ０２等）や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中、及び、当該変動の実行中に変化する（保留アイコン変化演出、及び、当該アイコン変化演出が実行される）シナリオ（例えば、シナリオ１５等）が設定されている。

【１３９４】

なお、本実施形態の変化シナリオ決定テーブルでは、事前変動においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出以外のリーチであってもよい）が実行されるか否かに拘らずにアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようになっているが、事前変動において大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆するリーチ演出が実行されるか否かを判定要素とした変化シナリオ決定テーブルによってアイコンの表示態様を変化させるシナリオ

を決定するようにしてもよい。このような変化シナリオ決定テーブルを用いる場合には、リーチ演出が実行される事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生せずに、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておくとよい。また、リーチ演出が実行される事前変動、及び、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するが、リーチ演出が実行される事前変動の実行中よりもリーチ演出が実行されない事前変動の実行中の方が高い割合でアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておいてもよい。

【１３９５】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

図１４１を用いて、演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出実行処理を説明する。図１４１は、演出制御部１３０ｍにおけるアイコン変化演出実行処理を示すフローチャートである。

【１３９６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１において、主制御基板１１０から特図変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５２０－２に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【１３９７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照し、ステップＥ５２０－３において、今回の変動演出において表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップＥ５２０－４に処理を移し、表示態様を変化させる保留アイコンがない場合には、ステップＥ５２０－７に処理を移す。

【１３９８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－４において、変化対象となる保留アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための保留アイコン用の変化パターン決定テーブル（図１４２参照）を選択する。なお、保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１３９９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－５において、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図１４２に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、選択率（％）に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から１つの保留アイコン変化パターンを決定する。

【１４００】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－６において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、変化演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【１４０１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に当該アイコンのシナリオ（変化シナリオ、非変化シナリオ）が記憶されているか否かを判定する。当該アイコンのシナリオが記憶されている場合には、ステップＥ５２０－８に処理を移し、当該アイコンのシナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥ５２０－１１に

処理を移す。

【１４０２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－８において、表示態様を変化（更新）させる当該アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる当該アイコンがある場合には、ステップＥ５２０－９に処理を移し、表示態様を変化させる当該アイコンがない場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【１４０３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－９において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための複数の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル（図１４３参照）を選択する。なお、変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１４０４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１０において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定する。

【１４０５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１１において、電源復旧又はコマンド異常の発生によって実行されなくなった可能性があるアイコン変化演出の補償としての当該アイコン変化演出を実行するか否かを決定するための異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル（図１４４）を選択する。なお、異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１４０６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１２において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを参照し、今回の特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターンと、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定し、アイコン最終表示態様についても決定する。

【１４０７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１３において、当該アイコン変化パターンが当該アイコンの表示態様を変化させる変化パターンであるか否かを判定する。変化パターンである場合には、ステップＥ５２０－１４に処理を移し、変化パターンでない（非変化パターンである）場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【１４０８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１４において、決定した当該アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。これにより、変化演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【１４０９】

このように、図１４１に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）が発生した場合、新たに開始される変動演出においてアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が再び実行される場合があるようになっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によってアイコン変化演出が実行されなくなることに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４１０】

また、図１４１に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧後に新たに開始される変動演出においてアイコン変化演出を再び実行（保留アイコン変化演出によって特別アイコンとなっていたが電源復旧によって通常アイコンに復帰したアイコンに対して当該アイコン変化演出を実行）する場合であっても、今回の変動パターンに基づいてアイコン変化演出の演出態様を新たに決定することで、電源復旧前の変化シナリオ（電源供給の停止前に示唆していた段階）の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４１１】

なお、アイコン変化演出の実行中に電源復旧又はコマンド異常が発生した場合、電源復旧又はコマンド異常の発生後に新たに開始される変動演出において、アイコン変化演出の実行契機となった保留記憶（特図判定情報）よりも前の保留記憶（特図判定情報）に対応する変動演出ではアイコン変化演出を実行せず、アイコン変化演出の実行契機となった保留記憶に対応する変動演出でアイコン変化演出を実行可能としてもよい。

【１４１２】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１４２は、保留アイコン用の変化パターンを決定する場合に参照される保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図である。

【１４１３】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様、各保留アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される保留アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各保留アイコン変化パターンにおける保留アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【１４１４】

保留アイコン変化パターンには、当該アイコンが消滅したことに応じて、保留アイコンがシフト表示される際に（変動開始時に）効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０１や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０２や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様が変化するキャラ作用変化パターン０１や、変動演出の結果としてアイコンの表示態様が変化することを示す変化報知図柄が仮停止表示されると共に、変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する図柄作用変化パターン０１が設定されている。

【１４１５】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【１４１６】

保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、白アイコンから青アイコンへの変化、青アイコンから赤アイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に変化させる２ＵＰ（例えば、白アイコンから赤アイコンへの変化）が設定されている。

【１４１７】

なお、保留アイコンの変化演出発生タイミングは、上記３つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの実行中等を設けてもよい。

【１４１８】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１４３は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用

の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図１４３（ａ）は、当該アイコンの表示態様を１段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図１４３（ｂ）は、当該アイコンの表示態様を２段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

【１４１９】

当該アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される当該アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各当該アイコン変化パターンにおける当該アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【１４２０】

当該アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って変動開始時に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０１や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０２や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様が変化するキャラ作用変化パターン０１が設定されている。

【１４２１】

当該アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【１４２２】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、白アイコンから青アイコンへの変化、青アイコンから赤アイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に変化させる２ＵＰ（例えば、白アイコンから赤アイコンへの変化、青アイコンから虹アイコンへの変化）が設定されている。

【１４２３】

なお、本実施形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化パターン０１が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄７０ａの仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。

【１４２４】

「擬似連演出」とは、１回の始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）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回の始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）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。

【１４２５】

なお、当該アイコンの変化演出発生タイミングは、上記２つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの実行中等を設けてもよい。

【１４２６】

（異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

図１４４は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを示す図である。

【１４２７】

異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターン、当該アイコン変化パターンの選択率（％）、選択される当該アイコン変化パターン、及び、選択される当該アイコンの最終表示態様が対応付けられており、参考として各当該アイコン変化パターンにおける当該アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【１４２８】
　なお、当該アイコン変化パターンには、当該アイコン変化演出が実行されない非変化パターンが含まれるが、他の当該アイコン変化パターン、当該アイコンの変化演出発生タイミング、当該アイコンの変化段階については、上述した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルで説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。
【１４２９】
（演出制御部の連続予告演出決定処理）
　図１４５を用いて、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を説明する。図１４５は、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【１４３０】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１において、主制御基板１１０から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５３０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。
【１４３１】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－２において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。
【１４３２】
　ステップＥ５３０－３において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）の実行可能期間である場合には、ステップＥ５３０－４に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく連続予告演出を実行しないものとしてステップＥ５３０－１６に処理を移す。
【１４３３】
　「先読み動作演出」は、１又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、第２可動部材７４を所定態様で作動させる作動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。
【１４３４】
　「先読みエフェクト演出」は、１又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、演出図柄７０ａの周囲に所定色のエフェクト画像を表示させるエフェクト演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。
【１４３５】
　「先読み振動演出」は、１又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて演出ボタン１７を所定態様で振動させる振動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。
【１４３６】
　「先読みゾーン演出」とは、１又は複数の変動演出における所定のタイミングから、ゾーン画像を表示するゾーン中演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を継続的に示唆する演出となっている。
【１４３７】
　「連続予告演出の実行可能期間」とは、先行保留に連続予告演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第１始動口４５への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第２始動口４７への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等が挙げられる。
【１４３８】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－４において、現在の演出モードに応じた連

続予告種別決定テーブル（図１４６、図１４７参照）を選択し、ステップＥ５３０－５において、連続予告種別決定テーブルを参照して連続予告種別（連続予告演出の実行の有無、実行する連続予告演出の種類）を決定する。なお、連続予告種別決定テーブルの詳細は後述する。

【１４３９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－６において、連続予告演出を実行する連続予告種別であるか否かを判定する。連続予告演出を実行しない場合には、ステップE５３０－１６に処理を移し、連続予告演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－７において、現在の演出モードに応じた連続予告シナリオ決定テーブル（図１４８、図１４９参照）を選択する。なお、連続予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【１４４０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－８おいて、先読み動作演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み動作演出を実行しない場合には、ステップＥ５３０－１０に処理を移し、先読み動作演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－９において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み動作演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットする。

【１４４１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１０において、先読みエフェクト演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行しない場合には、ステップＥ５３０－１２に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１１において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みエフェクト演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットする。

【１４４２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１２において、先読み振動演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み振動演出を実行しない場合には、ステップＥ５３０－１４に処理を移し、先読み振動演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１３において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み振動演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットする。

【１４４３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１４において、先読みゾーン演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みゾーン演出を実行しない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了し、先読みゾーン演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１５において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みゾーン演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【１４４４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１６において、連続予告演出の非予告シナリオ（連続予告演出が実行されないことを示す予告シナリオ）を決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【１４４５】

なお、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットされた予告シナリオ又は非予告シナリオは、上述したステップＥ５４０の連続予告演出実行処理で参照され、連続予告演出を実行するための処理又は連続予告演出を実行しないための処理が行われることになる。

【１４４６】

このように、図１４５に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第２特別図柄の変動表示（変動演出）において先読み動作演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、第２可動部材７４が作動（

動作）し易くなっている。そのため、通常遊技状態において第１特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４４７】

また、図１４５に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第２特別図柄の変動表示（変動演出）において先読み振動演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、振動演出が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第１特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４４８】

また、図１４５に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第１特別図柄の変動表示（変動演出）において先読み動作演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、第２可動部材７４が作動（動作）し易くなっている。そのため、特定遊技状態において第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４４９】

また、図１４５に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第１特別図柄の変動表示（変動演出）において先読み振動演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、振動演出が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４５０】

（連続予告種別決定テーブル）

図１４６は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において連続予告種別を決定するために参照される連続予告種別決定テーブルを示す図であり、図１４７は、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において連続予告種別を決定するために参照される連続予告演出決定テーブルを示す図である。

【１４５１】

図１４６及び図１４７に示すように、連続予告種別決定テーブルには、先読み指定コマンド（予定変動パターン）、各連続予告種別の選択率（％）、選択される連続予告種別が対応付けられており、連続予告種別には、連続予告演出を実行しない「非実行」、複数種類の連続予告演出のうちの１種類が実行される「先読み動作演出」、「先読みエフェクト演出」、「先読み振動演出」、「先読みゾーン演出」、複数種類の連続予告演出のうちの２種類が実行される「先読みエフェクト演出＆先読み振動演出」、「先読み動作演出＆先読みゾーン演出」が設けられている。

【１４５２】

例えば、先読み指定コマンド（予定変動パターン）がハズレ且つＳＰリーチ演出が実行されるものである場合には、８５％で「非実行」が決定され、５％で「先読みエフェクト演出」が決定され、４％で「先読み動作演出」が決定され、３％で「先読み振動演出」が決定され、２％で「先読みゾーン演出」が決定され、１％で「先読みエフェクト演出＆先読み振動演出」が決定される。

【１４５３】

（連続予告演出シナリオ決定テーブル）

図１４８は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図であり、図１４９は、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図である。

【１４５４】

連続予告シナリオ決定テーブルには、特別図柄の保留数、先読み指定コマンド（予定変

動パターン）、各予告シナリオの選択率（％）、選択される予告シナリオが対応付けられており、参考として各シナリオにおける事前変動（４変動前、３変動前、２変動前、１変動前）、及び、当該変動における連続予告演出の演出態様が記載されている。

【１４５５】

「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

【１４５６】

「弱予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第２可動部材７４が青色で発光して動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄７０ａの周囲に青エフェクト画像が表示されると共に、青エフェクト効果音が出力されることであり、先読み振動演出の場合には、演出ボタン１７を振動させるためのバイブレーターが１秒間だけ弱振動すると共に、演出ボタン１７が白点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン効果音が出力されることである。

【１４５７】

「強予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第２可動部材７４が赤色で発光して動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄７０ａの周囲に赤エフェクト画像が表示されると共に、赤エフェクト効果音が出力されることであり、先読み振動演出の場合には、演出ボタン１７を振動させるためのバイブレーターが３秒間だけ強振動すると共に、演出ボタン１７が赤点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、赤色の熱ゾーン画像が表示されると共に、熱ゾーン効果音が出力されることである。

【１４５８】

連続予告演出シナリオには、事前変動中には弱予告及び強予告が実行されずに当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ１１）や、事前変動中及び当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ２２）等が設定されている。

【１４５９】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１の特徴としては、１種類の連続予告演出が実行される場合よりも、複数種類の連続予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６０】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、連続予告演出が実行され易い（実行割合が高い）、つまり、連続予告演出が実行された場合の大当たり期待度が低くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６１】

なお、演出モードＡ～Ｃと演出モードＤ～Ｇとの間で連続予告演出の実行割合を異ならせるのではなく、例えば、演出モードＡよりも、演出モードＢの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードＡ～Ｃの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよいし、例えば、演出モードＤよりも、演出モードＥの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードＤ～Ｇの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で連続予告演出の大当たり期待度が変化するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６２】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第３の特徴としては、

演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６３】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、ＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６４】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６５】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６６】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第７の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、先読み振動演出（演出ボタン１７の有効期間や操作促進画像の表示を伴わない振動演出）が実行され易い（実行割合が高い＝大当たり期待度が異なる）点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも滞在期間が長くなり易い演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、先読み振動演出を遊技者に体感させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６７】

なお、演出モードＡ～Ｃよりも、演出モードＤ～Ｇの方が、先読み振動演出が実行され易く（実行割合を高く）してもよい。また、通常遊技状態であれば、演出モードＢ又はＣよりも、演出モードＡの方が、先読み連続演出が実行され易くすることで、演出モードＡ～Ｃの間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよいし、特定遊技状態であれば、演出モードＥ～Ｇよりも、演出モードＤの方が、先読み振動演出が実行され易くすることで、演出モードＤ～Ｇの間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにす

ると、演出モード間で先読み振動演出が実行された場合の大当たり期待度を異ならせることが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６８】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第８の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、特定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、特定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、先読み振動演出が実行され難い（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４６９】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、先読み動作演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７０】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において１回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において１回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７１】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１１の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において２回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において２回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７２】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１２の特徴としては、複数回の変動演出にわたって連続予告演出を実行可能な状態（保留数が２～４）である場合、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において１回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において１回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され難い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７３】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１３の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され

易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７４】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出において大当り期待度が高いリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７５】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで同一の可動部材（第２可動部材７４）を用いて先読み動作演出を実行することが可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで先読み動作演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７６】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）で先読み動作演出を実行する場合、後述する決め演出で用いられる第１可動部材７３を動作させる割合（０％）よりも、決め演出で用いられない第２可動部材７４を動作させる割合（１００％）の方が高い点が挙げられる。そのため、先読み動作演出が実行されたからといって大当たりとなると勘違いするような不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７７】

なお、先読み動作演出の強予告において第２可動部材７４を動作させるのではなく、第１可動部材７３を動作させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）で先読み動作演出を実行する場合には、第１可動部材７３を動作させる割合よりも、第２可動部材７４を動作させる割合の方が高くなるようにするとよい。

【１４７８】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１７の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）で先読み振動演出を実行する場合、演出ボタン１７を突出状態とする割合（０％）よりも、演出ボタン１７を通常状態とする割合（０％）の方が高い点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７が突出状態となる希少性（後述する決め演出でのみ突出状態となる）を確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４７９】

なお、先読み振動演出の強予告において演出ボタン１７を通常状態としたまま振動させるのではなく、突出状態として振動させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）で先読み振動演出を実行する場合には、演出ボタン１７を突出状態とする割合よりも、通常状態とする割合の方が高くなるようにするとよい。

【１４８０】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１８の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間（変動開始時～演出図柄７０ａの最初の高速変動期間）において、先読み動作演出の弱予告（第１可動部材７３の弱動作＋青発光）や先読みエフェクト演出の弱予告（演出図柄７０ａの周囲への青色のエフェクト画像の表示）が実行された場合よりも、操作促進画像の表示を伴わずに実行される

先読み振動演出の弱予告（演出ボタン１７の１秒間の弱振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４８１】

図１４６～図１４９に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１９の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間（変動開始時～演出図柄７０ａの最初の高速変動期間）において、先読み動作演出の強予告（第１可動部材７３の強動作＋赤発光）や先読みエフェクト演出の強予告（演出図柄７０ａの周囲への赤色のエフェクト画像の表示）が実行された場合よりも、先読み振動演出の強予告（演出ボタン１７の３秒間の強振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４８２】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図１５０を用いて、演出制御部１３０ｍの連続予告演出実行処理を説明する。図１５０は、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出実行処理を示すフローチャートである。

【１４８３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－１において、主制御基板１１０から特図変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５４０－２に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【１４８４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されている連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）の予告シナリオを参照し、ステップＥ５４０－３において、連続予告演出の予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。予告シナリオが記憶されている場合には、ステップＥ５４０－４に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥ５４０－６に処理をする。

【１４８５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－４において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶された予告シナリオに応じて今回の変動演出で実行する予告パターン（連続予告演出の種別、弱予告、強予告）を決定し、ステップＥ５４０－５において、決定した予告パターンに応じた連続予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、連続予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、決定された予告パターンに応じた連続予告演出が実行されることになる。本処理を終了すると、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【１４８６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－６において、電源復旧又はコマンド異常の発生によって実行されなくなった可能性がある連続予告演出の補償としての代替予告演出を実行するか否かを決定するための代替予告パターン決定テーブル（図１５１参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、選択した代替予告パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出パターン、各代替予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の代替予告パターンの中から１つの代替予告パターンを決定する。なお、代替予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１４８７】

「代替予告演出」とは、電源復旧又はコマンド異常の発生によって実行されなくなった

可能性がある連続予告演出を補償するための演出であり、画像表示装置に大当たり期待度が異なる複数のミニキャラの何れかを表示することで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予告演出の一種である。

【１４８８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－７において、決定した代替予告パターンが代替予告演出を実行するものであるか否かを判定する。代替予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ５４０－８に処理を移し、代替予告演出を実行するものでない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【１４８９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－８において、代替予告パターンに応じた代替予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、代替予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、代替予告演出が実行されることになる。

【１４９０】

図１５０に示した連続予告演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生によって先読み情報記憶領域に連続予告演出の演出シナリオが記憶されていない場合、これから開始される変動演出において連続予告演出を実行せずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行することが可能となっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によって連続予告演出が実行されないことに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４９１】

また、図１５０に示した連続予告演出実行処理によれば、連続予告演出の実行中に電源復旧（電源断）が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行することが可能となっている。そのため、電源復旧（電源断）の発生によって連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４９２】

（代替予告パターン決定テーブル）

図１５１は、代替予告パターンを決定する場合に参照される代替予告パターン決定テーブルを示す図である。

【１４９３】

代替予告パターン決定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターンの種類、各代替予告パターンの選択率（％）、及び、選択される代替予告パターンが対応付けられており、参考として各代替予告パターンにおける演出態様が記載されている。

【１４９４】

代替予告パターンには、代替予告演出が実行されないパターン００や、画像表示装置にミニキャラＡが表示されるパターン０１、画像表示装置にミニキャラＢが表示されるパターン０２、画像表示装置にミニキャラＣが表示されるパターン０３、画像表示装置にミニキャラＤが表示されるパターン０４が設定されている。

【１４９５】

ミニキャラに係る大当たり当選期待度は、ミニキャラＡ＜ミニキャラＢ＜ミニキャラＣ＜ミニキャラＤの順で高くなっており、ミニキャラＤは大当たりとなることが確定するミニキャラとなっている。

【１４９６】

図１５１に示した代替予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり当選期待度が低い変動パターンよりも、大当たり当選期待度が高い変動パターンの方が、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易い点が挙げられる。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生前に連続予告演出が実行されていた可能性が高い場合ほど代替予告演出が実行されるようになり、連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１４９７】
図１５１に示した代替予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易くなる点が挙げられる。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４９８】
なお、電源復旧又はコマンド異常の発生後に実行される変動演出においては、後述する大当たり予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等）を実行するか否かが決定されるようになっているため、大当たり予告演出の実行確率を通常よりも高めるようにすることで代替予告演出を実行しないようにしてもよい。
【１４９９】
この場合においても、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、大当たり予告演出が実行され易くするとよい。このようにすると、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５００】
（演出制御部のランプ変化演出実行処理）
図１５２を用いて、演出制御部１３０ｍのランプ変化演出実行処理を説明する。図１５２は、演出制御部１３０ｍにおけるランプ変化演出実行処理を示すフローチャートである。
【１５０１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップＥ５５０－２に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブＲＡＭ１３０ｃから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥ５５０－６に処理を移す。
【１５０２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－２において、アイコンの変化タイミングであるか否かを判定する。アイコンの変化タイミングである場合には、ステップＥ５５０－３に処理を移し、アイコンの変化タイミングでない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【１５０３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－３において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ制御部１５０に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。
【１５０４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－４において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【１５０５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－６において、ランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップＥ５５０－７に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされてない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【１５０６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップＥ５５０－８において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ制御部１５０に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。

【１５０７】

このように、図１５２に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。そのため、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５０８】

また、図１５２に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行したり、代替予告演出を実行したりしないようになっている。そのため、制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５０９】

なお、アイコン変化演出のように電源復旧が発生した場合に、電源復旧後に開始される変動演出においてランプ変化演出を再び実行するようにしてもよい。この場合には、電源復旧後に開始されるアイコン変化演出に対応するようにランプ変化演出を実行するとよい。

【１５１０】

また、アイコン変化演出に対応してランプ変化演出を実行するのではなく、入賞口ランプＮＲの最終発光態様、事前変動から当該変動までの発光シナリオ等を抽選により決定してランプ変化演出を実行するようにしてもよい。

【１５１１】

（演出制御部の変動演出パターン判定処理）

図１５３を用いて、演出制御部１３０ｍの変動演出パターン判定処理を説明する。図１５３は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理において実行される。

【１５１２】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－１において、受信した変動パターン指定コマンドを参照し、ステップＥ６１０－２において、現在の演出モードに応じた変動演出パターン判定テーブル（図１５４、図１５５）を選択する。なお、変動演出パターン判定テーブルの詳細は後述する。

【１５１３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－３において、選択された変動演出パターン判定テーブルを参照して複数の変動演出パターンの中から１つの変動演出パターンを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。

【１５１４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－４において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターン指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、今回の変動演出パターン判定処理を終了する。これにより、変動演出パターン指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。

【１５１５】
（変動演出パターン判定テーブル）
　図１５４は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＡ～Ｃ用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図１５５は、演出モードＤ～Ｇにおいて変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
【１５１６】
　図１５４及び図１５５に示すように、変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンド、各変動演出パターンの選択率（％）、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。
【１５１７】
　演出構成の欄の「変動」とは、演出図柄７０ａのよるリーチ状態が形成されない通常変動表示が実行されることを示している。
　「短縮変動」とは、通常変動表示よりも短くリーチ状態が形成されない短縮変動表示が実行されることを示している。
　「Ｌ変動」とは、通常変動表示よりも長くリーチ状態が形成されないロング変動表示が実行されることを示している。
【１５１８】
　「擬似失敗」とは、１回の特別図柄の変動表示中に演出図柄７０ａを仮停止させた後に再変動させる擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われない結果となる擬似連失敗演出が実行されることを示している。
　「擬似成功」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行されることを示している。
　「（変動→擬似成功）×２」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が２セット行われることを示している。
　「（変動→擬似成功）×３」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が３セット行われることを示している。
【１５１９】
　「Ｎリーチ」とは、上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
　「Ｎ「７」リーチ」とは、「７」の演出図柄７０ａによってリーチ状態が形成された状態で上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
　「ＳＰリーチ」とは、上述したＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
　「特殊ＳＰリーチ」とは、上述した特殊ＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
　「ＳＰＳＰリーチ」とは、上述したＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
　「全回転リーチ」とは、上述した全回転リーチ演出が実行されることを示している。
【１５２０】
　「ＳＰ発展」とは、ＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
　「ＳＰＳＰ発展」とは、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
　「全回転発展」とは、全回転リーチが実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
【１５２１】
　「ＣＩ」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり期待度が異なる複数のカットイン演出の何れかが実行されることを示している。
　「決め」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する決め演出が実行されることを示している。

「失敗」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。

「成功」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。

【１５２２】

「ハズレ」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。

「ｃ図柄ハズレ」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。

「ＩＣ」とは、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ画像が画像表示装置に表示されるアイキャッチ演出が実行されることを示している。

「図柄揃い」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。

「ｃ図柄揃い」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。

【１５２３】

「再抽選」とは、大当たり出目（大当たり表示態様）で仮停止した演出図柄７０ａが遊技者にとって有利な大当たり出目となるか否か（通常大当たりとなる偶数の演出図柄から確変大当たりとなる奇数の演出図柄になるか否か、最も有利な大当たり遊技が実行される「７」の演出図柄になるか否か）を煽った後に、有利な大当たり出目となる昇格成功演出が行われたり、有利な大当たり出目にならない昇格失敗演出が行われたりする再抽選演出が実行されることを示している。

【１５２４】

「強振動４秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが４秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行されることを示している。

「強振動１秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが１秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されることを示している。

【１５２５】

図１５４に示す演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルでは、特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン０３（ノーマルリーチ演出）、０５～０６（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が７０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％となっている。

特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン０７～１１（ＳＰリーチ演出又はＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６５％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が５％となっている。

【１５２６】

特別図柄０１（通常大当たり）であって変動演出パターン１２～１７（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０２（確変大当たり）であって変動演出パターン１８～１９（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

【１５２７】

特別図柄０２（確変大当たり）であって変動演出パターン２０～２２（ＳＰＳＰリーチ

演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が９０％となっている。

特別図柄０３（確変大当たり）であって変動演出パターン１２～１７（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

【１５２８】

特別図柄１０（ハズレ）であって変動演出パターン２６～２７（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０４（通常大当たり）＆０５（確変大当たり）であって変動演出パターン２７（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

【１５２９】

図１５５に示す演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルでは、特別図柄００（ハズレ）であって変動演出パターン３２（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

特別図柄０１（通常大当たり）、０２（確変大当たり）、０３（確変大当たり）であって変動演出パターン３３（特殊ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

【１５３０】

特別図柄１０（ハズレ）であって変動演出パターン３６（ノーマルリーチ演出）、３８～４２（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

特別図柄０４（通常大当たり）であって変動演出パターン４３～４８（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が１００％となっている。

【１５３１】

特別図柄０５（確変大当たり）であって変動演出パターン４９～５０（ＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が６０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が４０％となっている。

特別図柄０５（確変大当たり）であって変動演出パターン５１～５３（ＳＰＳＰリーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が２％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が９５％となっている。

特別図柄０５（確変大当たり）であって変動演出パターン５４～５５（全回転リーチ演出）の場合、偶数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が２０％で、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が３０％で、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合が５０％となっている。

【１５３２】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第１の特徴としては、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行されて演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰する点が挙げられる。そのため、演出図柄７０ａの表示態様が変化することに対する違和感を遊技者に与えにくく、また、演出図柄７０ａが停止表示することを事前に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３３】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第２の特徴としては、大当たりとなる場合において、決め成功演出が実行されて図柄揃いとなる変動演出パターン

と、図柄揃いとなってから決め成功演出が実行される変動演出パターンとがある点が挙げられる。そのため、大当たりとなる場合の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３４】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第３の特徴としては、大当たりとなる変動演出パターンにおいて、キャラクタを含まない演出図柄７０ａで図柄揃いとなるときに演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３５】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第４の特徴としては、キャラクタを含む演出図柄７０ａで図柄揃い（ｃ図柄揃い）となるときに演出ボタン１７を１秒間にわたって強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３６】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第５の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、偶数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出が行われる割合の方が高い点が挙げられる。そのため、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３７】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第６の特徴としては、偶数の（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３８】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第７の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５３９】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第８の特徴としては、偶数の演出図柄７０ａや「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合よりも、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、何れの種類の演出図柄でリーチ演出が実行されるかに対する遊技者が期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４０】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、最

も有利な確変大当たりとなる場合に「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４１】

図１５４及び図１５５に示す変動演出パターン判定テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されても大当たり確定とはならないが、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されると大当たり確定となる点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４２】

なお、擬似連演出が実行される変動演出パターンでは必ずリーチ演出が実行されるようになっているが、擬似連演出が実行されてもリーチ演出が実行されない変動演出パターンを設けてもよい。

【１５４３】

また、カットイン演出や決め失敗演出の後にハズレ出目で仮停止するとハズレとなることが確定するようになっているが、カットイン演出や決め失敗演出の後に大当たりとなることが確定する復活演出を実行するようにしてもよい。

【１５４４】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

図１５６を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり予告演出決定処理を説明する。図１５６は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。

【１５４５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥ６５０－２において、リーチ前の演出期間（高速変動期間）において大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させるリーチ前予告演出の予告パターンを決定するためのリーチ前予告決定テーブル（図１５７）を選択し、予告パターンを決定する。なお、リーチ前予告決定テーブルの詳細は後述する。

【１５４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－３において、リーチ前予告演出の予告パターンがセリフ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－４に処理を移し、セリフ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－６に処理を移す。

【１５４７】

「セリフ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に有効期間を発生させ、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過に応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種となっている。

【１５４８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－４において、セリフ予告演出のセリフ予告パターンを決定するためのセリフ予告パターン決定テーブル（図１５８参照）を選択してセリフ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－５において、セリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にセリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１５４９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－６において、リーチ前予告演出の予告パターンがステップアップ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－７に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－９に処理を移す。

【１５５０】

「ステップアップ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に演出ボタン１７の有効期間を発生させることなく、第１ステップ（第１段階）から第５ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。

【１５５１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－７において、ステップアップ予告演出のステップアップ予告パターンを決定するためのステップアップ予告パターン決定テーブル（図１５９参照）を選択してステップアップ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－８において、ステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１５５２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－９において、今回の変動演出パターンが擬似連演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。擬似連演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１０に処理を移し、擬似連演出を実行しない変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１２に処理を移す。

【１５５３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１０において、擬似連演出の擬似連演出パターンを決定するための擬似連演出パターン決定テーブル（図１６０参照）を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１１において、擬似連演出パターンに応じた擬似連演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、擬似連演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に擬似連演出パターンに応じた擬似連演出が実行されることになる。なお、擬似連演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１５５４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１２において、今回の変動演出パターンが発展演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出、全回転発展演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。発展演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１３に処理を移し、発展演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１５に処理を移す。

【１５５５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１３において、発展演出の発展演出パターンを決定するための発展演出パターン決定テーブル（図１６１参照）を選択して発展演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１４において、発展演出パターンに応じた発展演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、発展演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に発展演出パターンに応じた発展演出が実行されることになる。なお、発展演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１５５６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１５において、今回の変動演出パターンがリーチ演出（リーチ後演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。リーチ演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１６に処理を移し、リーチ演出を実行する変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【１５５７】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１６において、今回の変動演出パターンがカットイン演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。カットイン演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１７に処理を移し、カットイン演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１９に処理を移す。
【１５５８】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１７において、カットイン演出のカットイン演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブル（図１６２参照）を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１８において、カットイン演出パターンに応じたカットイン演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、カットイン演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中にカットイン演出パターンに応じたカットイン演出が実行されることになる。なお、カットイン演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【１５５９】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１９において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２０に処理を移し、決め演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２２に処理を移す。
【１５６０】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２０において、決め演出の決め演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブル（図１６３参照）を選択して決め演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２１において、決め演出パターンに応じた決め演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、決め演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に決め演出パターンに応じた決め演出が実行されることになる。なお、決め演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【１５６１】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２２において、今回の変動演出パターンが再抽選演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。再抽選演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２３に処理を移し、再抽選演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２５に処理を移す。
【１５６２】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２３において、再抽選演出の再抽選演出パターンを決定するための再抽選演出パターン決定テーブル（図１６４参照）を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２４において、再抽選演出パターンに応じた再抽選演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、再抽選演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に再抽選演出パターンに応じた再抽選演出が実行されることになる。なお、再抽選演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【１５６３】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２５において、今回の変動演出パターンが確定演出を実行可能な（大当たりとなる）変動演出パターンであるか否かを判定する。確定演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２６に処理を移し、確定演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。
【１５６４】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２６において、確定演出の確定演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブル（図１６５参照）を選択して確定演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２７において、確定演出パターンに応じた確定演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。こ

れにより、確定演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に確定演出パターンに応じた確定演出が実行されることになる。なお、確定演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１５６５】

（リーチ前予告決定テーブル）

図１５７は、リーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるリーチ前予告決定テーブルを示す図である。

【１５６６】

図１５７に示すように、リーチ前予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各予告パターンの選択率（％）、選択される予告パターンが対応付けられている。

【１５６７】

リーチ前予告の予告パターンには、リーチ前予告演出が実行されない「予告なし」、セリフ予告演出が実行される「セリフ予告演出」、ステップアップ予告演出が実行される「ステップアップ予告演出」の３種類が設定されており、大当たり遊技が実行される期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合）は、予告なし＜セリフ予告演出＜ステップアップ予告演出となっている。

【１５６８】

図１５７に示すリーチ前予告決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低い変動演出パターンが決定されている場合よりも、大当たり期待度が高い変動演出パターンが決定されている場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５６９】

図１５７に示すリーチ前予告決定テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、ハズレである場合にリーチ前予告演出（演出ボタン１７の有効期間を伴って振動演出を実行可能なセリフ予告演出、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに振動演出を実行可能なステップアップ予告演出の両方とも）が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５７０】

図１５７に示すリーチ前予告決定テーブルの第３の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりである場合であっても変動演出パターンがノーマルリーチ演出を実行するパターン及びＳＰリーチ演出を実行するパターンである場合にリーチ前予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５７１】

図１５７に示すリーチ前予告決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め演出で振動演出が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５７２】

なお、ステップアップ予告演出が実行される場合よりも、セリフ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述

する決め成功演出に伴う振動演出が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５７３】

（セリフ予告パターン決定テーブル）

図１５８は、セリフ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるセリフ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【１５７４】

図１５８に示すように、セリフ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各セリフ予告パターンの選択率（％）、選択されるセリフ予告パターンが対応付けられており、参考として各セリフ予告パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【１５７５】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打３秒）」とは、セリフ予告演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。

【１５７６】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【１５７７】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示している。

【１５７８】

セリフ演出態様の欄の「通常セリフ（黒）」とは、大当たり遊技が実行される可能性を示唆しない通常のセリフが黒色の文字で表示されると共に、その通常セリフが音声出力されることを示している。

「チャンスセリフ（黒）」とは、大当たり遊技の実行可能性があるチャンスセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのチャンスセリフが音声出力されることを示している。

「リーチセリフ（黒）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

「リーチセリフ（赤）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが赤色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

【１５７９】

「熱セリフ（赤）」とは、大当たり遊技の実行可能性が高い熱セリフが赤色の文字で表示されると共に、その熱セリフが音声出力されることを示している。

「激熱セリフ（金）」とは、大当たり遊技の実行可能性が非常に高い激熱セリフが金色の文字で表示されると共に、その激熱セリフが音声出力されることを示している。

「確定セリフ（虹）」とは、大当たり遊技の実行が確定する確定セリフが虹色の文字で表示されると共に、その確定セリフが音声出力されることを示している。

【１５８０】

ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）か

ら１秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。
【１５８１】
各セリフ演出態様の大当たり期待度は、「通常セリフ」＜「チャンスセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（赤）」＜「熱セリフ（赤）」＜「激熱セリフ（金）」＜「確定セリフ（虹）」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。
【１５８２】
図１５８に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８３】
図１５８に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合よりも、熱セリフよりも大当たり期待度が高い激熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、熱セリフのセリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、セリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８４】
図１５８に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８５】
図１５８に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第４の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８６】
なお、セリフ予告演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよいし、弱振動演出の振動時間よりも強振動演出の振動時間を長くするようにしてもよい。
【１５８７】
また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とでセリフ予告演出時に演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が同じとなっているが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。このようにすると、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８８】
また、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によって有効期間が終了してセリフ予告演出が実行されるようになっているが、有効時間の経過によって有効期間が終了する場合にはセリフ予告演出を実行しないようにしてもよい。

【１５８９】
　また、有効期間を発生させてセリフ予告演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにセリフ予告演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。
【１５９０】
（ステップアップ予告パターン決定テーブル）
　図１５９は、ステップアップ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるステップアップ予告パターン決定テーブルを示す図である。
【１５９１】
　図１５９に示すように、ステップアップ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各ステップアップ予告パターンの選択率（％）、選択されるステップアップ予告パターンが対応付けられており、参考として各ステップアップ予告パターンの演出構成（ステップアップ（ＳＵ）演出態様、ボタン振動）が記載されている。
【１５９２】
　ステップアップ演出態様の欄の「１→２」とは、第１～第２ステップ演出が順に実行されることを示している。
　「１→２→３」とは、第１～３ステップ演出が順に実行されることを示している。
　「１→２→３→４」とは、第１～４ステップ演出が順に実行されることを示している。
　「１→２→３→４→５」とは、第１～５ステップ演出が順に実行されることを示している。
　「１→２→３→５」とは、第１～第３ステップ演出が順に実行された後に、第４ステップ演出を飛ばして第５ステップ演出が実行されることを示している。
　なお、各ステップアップ演出態様において、最後のステップ演出よりも前のステップ演出の演出時間は１秒となっており、最後のステップ演出の演出時間は３秒となっている。
【１５９３】
　ボタン振動の欄の「「５」時に弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが第５ステップ演出の開始時から１秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
【１５９４】
　各ステップアップ演出態様の大当たり期待度は、「１→２」＜「１→２→３」＜「１→２→３→４」＜「１→２→３→４→５」＜「１→２→３→５」となっている。
【１５９５】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出を実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９６】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９７】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出の振動態様（振動強度、振動時間）が予め定められた１種類（弱振動（１秒））しかない点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７を操作することがなくて振動演出の種類を把握し難いステップアップ予告演出において、演出態様が複雑化することを抑

制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９８】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりとなる場合に、期待度が低いステップアップ予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９９】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりとなる場合に、弱振動演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６００】
　図１５９に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６０１】
　なお、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６０２】
（擬似連演出パターン決定テーブル）
　図１６０は、擬似連演出の演出パターンを決定する際に参照される擬似連演出パターン決定テーブルを示す図である。
【１６０３】
　図１６０に示すように、擬似連演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各擬似連演出パターンの選択率（％）、選択される擬似連演出パターンが対応付けられており、参考として各擬似連演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。
【１６０４】
　「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。
　「有効期間（単打３秒）」とは、擬似連演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。
【１６０５】
　有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。
【１６０６】
　促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出し

ていない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「突出ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

【１６０７】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示しており、「突出」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であることを示している。

【１６０８】

擬似連演出態様の欄の「擬似失敗」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止することなく通常の演出図柄７０ａが仮停止すると共に、失敗効果音が出力される擬似連失敗演出が実行されることを示している。

「擬似成功」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止し、成功効果音が出力されると共に、第２可動部材７４が弱動作し、擬似連演出が行われる擬似連成功演出が実行されることを示している。

【１６０９】

ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【１６１０】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン白」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。

【１６１１】

図１６０に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６１２】

図１６０に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６１３】

図１６０に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６１４】

図１６０に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）を実行

可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６１５】

図１６０に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、第２可動部材７４を用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合と、第２可動部材７４及び演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータを用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合とがある点が挙げられる。そのため、擬似連演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６１６】

なお、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときの有効期間中の演出ボタン１７が突出状態となる場合があるが、突出状態とはならないようにしてもよい。

【１６１７】

また、擬似連成功演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【１６１８】

また、有効期間を発生させて擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずに擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようにしてもよく、擬似連成功演出において実行する振動演出については、３秒間の弱振動演出のみ又は３秒間の強振動演出のみにしてもよいし、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【１６１９】

また、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＡよりも、演出モードＢ又はＣの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＧよりも、演出モードＤ～Ｆの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【１６２０】

また、擬似連演出（擬似連成功演出）において第２可動部材７４を用いた動作演出を実行するようになっているが、第１可動部材７３を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第１可動部材７３を用いた動作演出よりも、第２可動部材７４を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

【１６２１】

（発展演出パターン決定テーブル）

図１６１は、発展演出の演出パターンを決定する際に参照される発展演出パターン決定テーブルを示す図である。

【１６２２】

図１６１に示すように、発展演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、発展演出パターンの決定対象となる発展演出種別、各発展演出パターンの選択率（％）、選択される発展演出パターンが対応付けられており、参考として各発展演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【１６２３】
「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。
有効示唆演出の欄の「なし」とは、有効示唆演出が実行されないことを示しており、「あり（ガセ）」とは、有効示唆演出が実行されるが、その後に有効期間が発生しないガセの有効示唆演出であることを示しており、「あり」とは、有効示唆演出が実行されてその後に有効期間発生することを示している。
【１６２４】
「有効期間（長押し４秒）」とは、発展演出が演出ボタン１７の長押しによって段階的に進展すること及び発展演出の有効期間が４秒経過することで終了することを示している。
有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、複数の半透明演出ボタン画像が特定位置に集合した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。
【１６２５】
促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。
「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が赤発光することを示している。
【１６２６】
有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示しており、「突出」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であることを示している。
【１６２７】
発展演出態様の欄の「ＳＰ報知」とは、発展演出の結果としてＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄を導出表示すると共に、第１発展効果音を出力するＳＰ発展演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰ報知」とは、発展演出の結果としてＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄を導出表示すると共に、第２発展効果音を出力するＳＰＳＰ発展演出が実行されることを示している。
「全回転報知」とは、発展演出の結果として全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転発展図柄を導出表示すると共に、第３発展効果音を出力する全回転発展演出が実行されることを示している。
【１６２８】
役物動作の欄の「弱動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第２可動部材７４が青色で発光して動作幅の小さい弱動作を行う弱動作演出が実行されることを示している。
「強動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第２可動部材７４が赤色で発光して揺動幅の大きい強動作を行う強動作演出が実行されることを示している。
【１６２９】
ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが各種発展図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する弱振動演出が実

行されることを示している。

【１６３０】

各動作演出の大当たり期待度は、「弱動作」＜「強動作」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動」＜「強振動」となっている。

【１６３１】

図１６１に示す発展演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度の高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６３２】

図１６１に示す発展演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、ＳＰＳＰ発展演出が実行される場合よりも、ＳＰＳＰ発展演出よりも大当たり期待度が高い全回転発展演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６３３】

図１６１に示す発展演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度が高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６３４】

図１６１に示す発展演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６３５】

図１６１に示す発展演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出（ＳＰＳＰ発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６３６】

なお、発展演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【１６３７】

また、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出（ＳＰＳＰ発展演出等）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＡよりも、演出モードＢ又はＣの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＧよりも、演出モードＤ～Ｆの方が、同一の演

出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【１６３８】

（カットイン演出パターン決定テーブル）

図１６２は、カットイン演出の演出パターンを決定する際に参照されるカットイン演出パターン決定テーブルを示す図である。

【１６３９】

図１６２に示すように、カットイン演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各カットイン演出パターンの選択率（％）、選択されるカットイン演出パターンが対応付けられており、参考として各カットイン演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【１６４０】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打４秒）」とは、カットイン演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は４秒が経過することで終了することを示している。

【１６４１】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【１６４２】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が赤発光することを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が虹発光することを示している。

【１６４３】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示している。「突出」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であることを示している。

【１６４４】

カットイン演出態様の欄の「青カットイン」とは、第１画像表示装置７０に青フレームのカットイン画像が表示されると共に、第１カットイン効果音が出力される青カットイン演出が実行されることを示している。

「緑カットイン」とは、第１画像表示装置７０に緑フレームのカットイン画像が表示されると共に、第２カットイン効果音が出力される緑カットイン演出が実行されることを示している。

「赤カットイン」とは、第１画像表示装置７０に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第３カットイン効果音が出力される赤カットイン演出が実行されることを示している。

【１６４５】

ボタン振動の欄の「弱振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終

了時）から３秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。
【１６４６】
各カットインの大当たり期待度は、「青カットイン」＜「緑カットイン」＜「赤カットイン」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。
【１６４７】
図１６２に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６４８】
図１６２に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出が比較的長い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６４９】
図１６２に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６５０】
なお、カットイン演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。
【１６５１】
また、有効期間を発生させてカットイン演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにカットイン演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、３秒間の弱振動演出のみ又は３秒間の強振動演出のみにしてもよいし、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。
【１６５２】
（決め演出パターン決定テーブル）
図１６３は、決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。
【１６５３】
図１６３に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。
【１６５４】
「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けてボタン画像を集合させていく演出である。
「有効期間（単打５秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は５秒が経過することで終了することを示している。
【１６５５】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【１６５６】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が赤発光することを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が虹発光することを示している。

【１６５７】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示している。「突出」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であることを示している。

【１６５８】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０の画面が暗色に変化することで、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。

「成功」とは、第１可動部材７３が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第１画像表示装置７０に成功エフェクト画像が表示されることで、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。

【１６５９】

ボタン振動の欄の「強振動（４秒→５秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から４秒に亘って強振動した後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。

【１６６０】

ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

【１６６１】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「突出ボタン虹」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。

【１６６２】

図１６３に示す決め演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６６３】

図１６３に示す決め演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６６４】

図１６３に示す決め演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン１７が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６６５】

図１６３に示す決め演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７の振動期間よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６６６】

なお、決め演出（決め成功演出）において第１可動部材７３を用いた動作演出を実行するようになっているが、第２可動部材７４を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第２可動部材７４を用いた動作演出よりも、第１可動部材７３を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

【１６６７】

（再抽選演出パターン決定テーブル）

図１６４は、再抽選演出の演出パターンを決定する際に参照される再抽選演出パターン決定テーブルを示す図である。

【１６６８】

図１６４に示すように、再抽選演出パターン決定テーブルには、演出モード、昇格の有無（昇格予定であるか）、各再抽選演出パターンの選択率（％）、選択される再抽選演出パターンが対応付けられており、参考として各再抽選演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【１６６９】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打３秒）」とは、再抽選演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。

【１６７０】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【１６７１】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が赤発光することを示している。

「通常ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が虹発光することを示している。

【１６７２】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であることを示している。

【１６７３】

再抽選演出態様の欄の「昇格失敗演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄とならない非昇格図柄（例えば、偶数図柄→偶数図柄、「７」以外の奇数図柄→「７」以外の奇数図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、非昇格効果音が出力されることを示している。

「昇格成功演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄となる昇格図柄（例えば、偶数図柄→奇数図柄、「７」以外の奇数図柄→「７」図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、昇格効果音が出力されることを示している。

【１６７４】

ボタン振動の欄の「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【１６７５】

ボタン発光の欄の「虹発光（４秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から４秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

【１６７６】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「通常ボタン赤」＜「通常ボタン虹」となっている。

【１６７７】

図１６４に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、昇格成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、遊技者に有利な演出図柄に昇格したことを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６７８】

図１６４に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、強振動演出よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６７９】

なお、有効期間を発生させて再抽選演出（昇格失敗演出、昇格成功演出）を実行するようになっているが、有効期間を発生させずに再抽選演出を実行するようにしてもよい。

【１６８０】

（確定演出パターン決定テーブル）

図１６５は、確定演出の演出パターンを決定する際に参照される確定演出パターン決定テーブルを示す図である。

【１６８１】

図１６５に示すように、確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各確定演出パターンの選択率（％）、選択される確定演出パターンが対応付けられており、参考として各確定演出パターンの演出構成（実行タイミング、演出内容）が記載されている。

【１６８２】

実行タイミングの欄の「－」とは、確定演出が実行されないタイミングであることを示しており、「○」とは、確定演出が実行されるタイミングであることを示している。

音声の欄の「確定音」とは、大当たり遊技が実行されることを示す確定音が出力されることを示している。

発光の欄の「ハンドル虹発光」とは、発射ハンドル１５を発光させるためのハンドルＬＥＤが確定音の出力時から変動停止まで（演出図柄が停止表示するまでの４秒以上にわたって）虹色で発光することを示している。

【１６８３】

ボタン振動の欄の「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン

振動モータが確定音の出力時から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【１６８４】

図１６５に示す確定演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、確定演出が実行される場合には、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８５】

図１６５に示す確定演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、強振動演出よりも発射ハンドル１５の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８６】

（図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係るまとめ）

ここで、図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、決め演出で振動演出（強振動４秒→５秒）が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８７】

なお、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、後述する決め演出で振動演出（強振動４秒→５秒）が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８８】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第２の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が相対的に短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８９】

なお、先読み振動演出についても振動期間が相対的に短い第１振動演出となっているが、先読み振動演出を含めた場合であっても、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）ようになっている。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９０】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第３の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）の後の第２演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第３演出期間（ＳＰ／

ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第３演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９１】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第４の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第１演出期間よりも、第２演出期間の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９２】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第５の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）の後の第２演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第１演出期間よりも、第３演出期間の方が、第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９３】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第６の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）では、演出ボタン１７を通常状態として第１振動演出（１秒）を実行する割合の方が、演出ボタン１７を突出状態として第１振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第１演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９４】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第７の特徴としては、第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出中）では、演出ボタン１７を突出状態として第２振動演出（３秒以上）を実行する割合の方が、演出ボタン１７を通常状態として第２振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第１演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９５】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第８の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、所定回数（例えば１回又は２回）の連続演出（擬似連演出）が実行されてリーチ演出が実行される変動演出では、第１振動演出が実行されない場合よりも、第１振動演出が実行される場合の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第１振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９６】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第９の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出

（３秒、４秒、４秒→５秒））があり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）中の変動演出では、第１種別の演出図柄（「７」以外の奇数図柄）によるリーチ演出よりも、第２種別の演出図柄（偶数図柄）によるリーチ演出が実行され易く（実行される割合が高く）、第２種別の演出図柄によりリーチ演出よりも、第３種別の演出図柄（「７」の演出図柄）によりリーチ演出が実行され難く（実行される割合が低く）、第２種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合よりも、第３種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、リーチ演出を実行する演出図柄の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９７】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１０の特徴としては、リーチ演出が実行される大当たり変動演出では、リーチ前演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数よりも、リーチ後演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げられる。そのため、リーチ後演出中の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９８】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１１の特徴としては、所定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行される大当たり変動演出よりも、特定のリーチ演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される大当たり変動演出の方が、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。そのため、大当たり変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６９９】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１２の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出では、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数よりも、リーチ前演出中における有効期間を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わない振動演出によって大当たりの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７００】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１３の特徴としては、変動演出においてリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されるときよりも、リーチ前予告演出よりも大当たり期待度が高いリーチ後予告演出（カットイン演出）が実行される場合の方が演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０１】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０２】

なお、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０３】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１５の特徴としては、変動演出における第１演出期間（リーチ前）において、演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高く、大当たり変動演出では、リーチ前演出中において演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに拘らず、リーチ後演出（決め成功演出後の期間）において演出ボタン１７の振動演出（図柄揃いやＣ図柄揃い時の振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりとなることを振動演出によって遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０４】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１６の特徴としては、変動演出中に実行される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時等の振動演出のうちの１つ）は、大当たり期待度が異なる複数種類の振動態様（弱振動、強振動）の何れかで実行されるが、変動演出中に実行される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の振動演出のうちの１つ）は、予め定められた一の振動態様で実行される点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わないことで振動態様の種類を把握し難い場合において、振動演出の演出態様が複雑化することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０５】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１７の特徴としては、大当たり変動演出におけるリーチ前演出期間において、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）が実行される場合と、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）が実行される場合とで、その後（リーチ後演出期間）に振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）が実行される割合が異なり、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）は、特定遊技状態（演出モードＤ～Ｇ）中よりも、通常遊技状態（演出モードＡ～Ｃ）中の方が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０６】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１８の特徴としては、大当たり変動演出が実行される場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類（偶数図柄、「７」以外の奇数図柄、「７」図柄）によって、大当たり予告演出における振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）を異ならせることが可能であるが、決め成功演出や確定演出の実行に伴って振動演出を実行する場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類に拘らずに振動態様が同一となっている点が挙げられる。そのため、振動演出によって大当たりへの期待感を高める一方で、大当たりとなることを一律に祝福することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０７】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第１９の特徴としては、大当たり変動演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め成功演出等）を実行した後に、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い

等）を実行可能であり、有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め演出等）は演出ボタン１７の操作タイミングによって振動を開始するタイミングが可変する一方、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い等）は振動を開始するタイミングが予め定められている点が挙げられる。そのため、有効期間（操作促進画像の表示）を伴うか否かによって適切なタイミングで振動演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０８】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第２０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の可動部材（第２可動部材７４）を用いて特定演出（擬似連演出、発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで特定演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０９】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第２１の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）が同一の段階（ステップアップ予告演出であれば第３ステップ演出、第４ステップ演出、第５ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば、１回又は２回）まで進展した場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７１０】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第２２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の操作促進演出の何れかを実行可能であると共に、演出ボタン１７の操作に応じて操作演出（発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）を実行可能であり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の操作促進演出（例えば、通常ボタン白）が実行された場合の大当たり期待度が異なり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、操作演出が実行される場合において有効示唆演出が実行されずに操作促進演出が実行される場合よりも、有効示唆演出が実行されて操作促進演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、有効示唆演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７１１】

図１５４～図１６５に示した各種テーブルに係る第２３の特徴としては、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に短い時間（例えば１秒）の振動演出は、演出ボタン１７の有効期間を伴って実行される場合と、有効期間を伴わずに実行される場合とがあるが、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に長い（３秒以上）の振動演出は、有効期間を伴って実行される点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の操作に対する演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７１２】

（統括制御部のメイン処理）

図１６６を用いて、統括制御部１４１のメイン処理を説明する。図１６６は、統括制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットが統括ＣＰＵ１４１ａに入力されることで行われる。

【１７１３】

まず、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１において、全割込を禁止し、ステップＴ２において、初期設定処理を行う。具体的には、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定、統括ＲＡＭ１４１ｃへのアクセス許可、統括ＲＡＭ１４１ｃの全ＲＷＭ領域の初期化（０クリア）、タイマ割込を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の起動等を行い、ステップＴ３において、全割込を許可する。

【１７１４】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ４において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２からの入力信号を参照して音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）や表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量（値）の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード（音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値（０～５の何れか）や光量値の初期値（０～５の何れか）、音量値の調整範囲（０～５又は１～５）や光量値の調整範囲（０～５又は１～５））を切り替えるための処理を行う。

【１７１５】

なお、切替スイッチ２２による音量値や光量値の設定（調整）については、遊技機１が電源ＯＮの状態（統括制御部１４１の起動後）であれば常時行うことが可能となっている。

【１７１６】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ５において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（左ボタン検出信号、右ボタン検出信号）に基づいて、音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）を調整するための処理を行う。

【１７１７】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ６において、光量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（下ボタン検出信号、上ボタン検出信号）に基づいて、表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量（値）を調整するための処理を行う。

【１７１８】

なお、十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）については、変動演出の開始時、変動演出の終了（演出図柄７０ａの停止）時においては規制（制限）されるようになっている。また、電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでの間（具体的には、設定変更モード中、ＲＷＭクリア準備モード中、設定確認モード中、盤面ユニット５００の各種駆動源の初期動作中等の主制御基板１１０でタイマ割込が開始されるまでの間）、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においても規制（制限）されるようになっている。

【１７１９】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている

【１７２０】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ７において、エコモード制御処理を行う。具体的には、表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量を低下させて電力消費を抑えるエコモードの開始や終了を制御するための処理を行う。

【１７２１】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ８において、演出制御部１３０ｍから送信される演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信していない場合には、ステップＴ１１に処理を移し、演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信している場合には、ステップＴ９に処理を移す。

【１７２２】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ９において、アニメパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【１７２３】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１０において、サウンドパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【１７２４】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１１において、統括ＲＡＭ１４１ｃに表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）の表示画像を更新するフレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがセットされているか否かを判定する。フレーム切替フラグがある場合には、ステップＴ１２に処理を移し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップＴ４に処理を移す。

【１７２５】

なお、フレーム切替フラグは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１／３０秒（１フレーム分の演出画像の描画・表示が完了する予定の時間）毎に送信されるＶブランク信号を統括制御部１４１が受信する毎に実行されるＶブランク割込処理でセットされるようになっている。そのため、以下に説明するステップＴ１２～Ｔ１５の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【１７２６】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１２において、統括ＲＡＭ１４１ｃにセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップＴ１３において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述したＶブランク割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップＴ９で決定されたアニメパターンに基づいてアニメシーンのアドレスを更新すると共に、上記ステップＴ１０で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。

【１７２７】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１４において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメシーンが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメシーンの１フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。

【１７２８】

これにより、画像制御部１４５（ＶＤＰ）では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像（演出画像、異常報知画像）を表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングが第１画像表示装置７０や第２画像表示装置７１で行われる種々の演出（保留表示、変動演出、大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力）の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。

【１７２９】

なお、演出制御部１３０ｍやランプ制御部１５０に直接制御される演出（サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４による保留表示、第１可動部材７３や第２可動部材７４の演出動作）については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。

【１７３０】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１５において、音声制御処理を行う。具体的には、

更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に出力する処理を行う。

【１７３１】

これにより、音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音を音声出力装置９から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップＴ４に処理を移す。

【１７３２】

このように、変動演出の開始時、変動演出の終了（演出図柄７０ａの停止）時においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量調整や光量調整は規制（制限）されるようになっている。そのため、変動演出の開始や変動演出の終了といった重要なポイントを遊技者が見逃しにくくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１７３３】

また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量調整や光量調整は規制（制限）されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かないといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。

【１７３４】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【１７３５】

なお、異常の報知（報知音の出力）中においては、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）を不能としてもよいし、音量値や光量値の調整範囲を例えば０～２の間に制限するようにしてもよい。

【１７３６】

（ランプ制御部の役物初期処理）

図１６７を用いて、ランプ制御部１５０の役物初期処理を説明する。図１６７は、ランプ制御部１５０の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ制御部１５０において所定周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

【１７３７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１において、主制御基板１１０から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０３に処理を移す。

【１７３８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【１７３９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップＲ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステ

ップＲ１０４において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【１７４０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５において、初期処理番号が「２」であるか否かを判定する。初期処理番号が「２」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「２」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「０」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

【１７４１】

このように、図１６７に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とを同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

【１７４２】

また、図１６７に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【１７４３】

（ランプ制御部の原点復帰処理）

図１６８を用いて、ランプ制御部１５０の原点復帰処理を説明する。図１６８は、ランプ制御部１５０における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【１７４４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を第１可動部材７３に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。

【１７４５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－３において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０５－４において、原点復帰させる駆動対象を第２可動部材７４に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。

【１７４６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－５において、駆動対象の可動部材が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各可動部材が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の可動部材が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－６に処理を移し、駆動対象の可動部材が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１１に処理を移す。

【１７４７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－６において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るように、駆動対象の可動部材を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－７において、可動部材が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを＋１更新する。

【１７４８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－８において、更新後の盤役物異常判定タ

イマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－９に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移す。

【１７４９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－９において、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（第１可動部材復帰異常情報、第２可動部材復帰異常情報）をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１０において、盤役物異常判定タイマをクリアする。

【１７５０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１１において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、第２可動部材７４を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「１」に更新し、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。

【１７５１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１２において、枠役物（演出ボタン１７）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０５－１３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－２０に処理を移す。

【１７５２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１３において、演出ボタン１７が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン１７が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン１７が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－１４に処理を移し、演出ボタン１７が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１９に処理を移す。

【１７５３】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１４において、演出ボタン１７が原点位置に戻るように、演出ボタン１７を移動させるためのボタン駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１７が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。

【１７５４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１６において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン１７に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－１７に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【１７５５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１７において、演出ボタン１７に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１８において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【１７５６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１９において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物（演出ボタン１７）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。

【１７５７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２０において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０５－２１に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点

復帰処理を終了する。

【１７５８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０５－２２において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「２」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

【１７５９】

このように、図１６８に示した原点復帰処理によれば、第１可動部材７３と、第２可動部材７４とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第１可動部材７３→第２可動部材７４の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第１可動部材７３と第２可動部材７４とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【１７６０】

また、図１６８に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【１７６１】

また、図１６８に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１７６２】

また、図１６８に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【１７６３】

なお、第１可動部材７３と、第２可動部材７４とが所定の順序（第１可動部材７３→第２可動部材７４の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【１７６４】

（ランプ制御部の初期動作処理）

図１６９を用いて、ランプ制御部１５０の初期動作処理を説明する。図１６９は、ランプ制御部１５０の初期動作処理を示すフローチャートである。

【１７６５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１において、盤役物の初期動作状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－２に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－７に処理を移す。

【１７６６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の復帰異常情報がセットされているか否かを判

定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、盤役物の初期動作及び初期発光を行うものとしてステップＲ１０７－４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－３において、盤役物の初期動作を行わないものとして盤役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－７に処理を移す。

【１７６７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－４において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図１７０参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１７６８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－５において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【１７６９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－６において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。

【１７７０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－７において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。

【１７７１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－９において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－１０において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。

【１７７２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１１において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－１２に処理を移し、枠役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【１７７３】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに演出ボタン１７の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップＲ１０７－１４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－１３において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【１７７４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図１７１参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１７７５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、枠役

物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【１７７６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。

【１７７７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１７において、枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－１８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。

【１７７８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１９において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。

【１７７９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

【１７８０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【１７８１】

このように、図１６９に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

【１７８２】

また、図１６９に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【１７８３】

また、図１６９に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン１７に復帰異常がある場合には、演出ボタン１７の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン１７を無理やり初期動作させることで演出ボタン１７が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【１７８４】

また、図１６９に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役

物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【１７８５】

また、図１６９に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【１７８６】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図１７０は、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【１７８７】

盤役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、復帰異常情報の有無、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

【１７８８】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０１～０３や、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０４～０６や、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０７～０９が設定されている。

【１７８９】

「初期動作パターン０１」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０２」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が動作せずに、第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０３」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が動作せず、その期間において第１可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

【１７９０】

「初期動作パターン０４」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０１と同じである。

「初期動作パターン０５」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０２と同じである。

「初期動作パターン０６」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン０３と同じである。

【１７９１】

「初期動作パターン０７」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが消灯する以外は、初期動作パターン０１又は初期動作パターン０４と同じである。

「初期動作パターン０８」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材７４が消灯する以外は、初期動作パターン０２又は初期動作パターン０５と同じである。

「初期動作パターン０９」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が消灯する以外は、初期動作パターン０３又は初期動作パターン０６と同

じである。

【１７９２】

なお、初期動作パターン０２、初期動作パターン０５、及び、初期動作パターン０８において、第１可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第１可動部材７３の復帰異常によって第１可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【１７９３】

また、初期動作パターン０３、初期動作パターン０６、及び、初期動作パターン０９において、第２可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第２可動部材７４の復帰異常によって第２可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【１７９４】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【１７９５】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なっていてもよい。

【１７９６】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【１７９７】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び／又は、第２可動部材７４の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１７９８】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１７９９】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１８００】

なお、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初

期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

【１８０１】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【１８０２】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１８０３】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

【１８０４】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの両方が消灯するようになっているが、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【１８０５】

図１７０に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第１可動部材７３に復帰異常があって第２可動部材７４に復帰異常がない場合には、第１可動部材７３の初期動作を行わずに第２可動部材７４の初期動作を行い、第１可動部材７３に復帰異常がなくて第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３の初期動作を行って第２可動部材７４の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【１８０６】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図１７１は、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【１８０７】

枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

【１８０８】

「初期動作パターン０１」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇＆連続振動→原点復帰→間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタンＬＥＤが赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０２」は、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマン

ドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇＆連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０３」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇＆連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンＬＥＤが消灯する。

【１８０９】

なお、演出ボタン１７の連続振動の時間（２．５秒）、及び、間欠振動の時間（２．５秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

【１８１０】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【１８１１】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１８１２】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【１８１３】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１８１４】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１８１５】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【１８１６】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入

による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１８１７】

なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【１８１８】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１８１９】

なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【１８２０】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１７が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【１８２１】

図１７１に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【１８２２】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１７２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【１８２３】

なお、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１８２４】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１８２５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１８２６】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力

される。
【１８２７】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８２８】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１８２９】
　Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１８３０】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【１８３１】
　Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１８３２】
　Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【１８３３】
　Ｔ９のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１８３４】
　Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１８３５】
　このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１８３６】
（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
　図１７３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１８３７】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１８３８】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１８３９】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【１８４０】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８４１】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１８４２】
　Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１８４３】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【１８４４】
　Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１８４５】
　Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１８４６】
　Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１８４７】
　このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１８４８】
（電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
　図１７４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【１８４９】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１８５０】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１８５１】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【１８５２】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８５３】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１８５４】
　Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第１可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１８５５】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【１８５６】
　Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第２可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１８５７】

Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１８５８】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１８５９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１８６０】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１７５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１８６１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１８６２】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１８６３】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１８６４】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１８６５】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１８６６】

Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１８６７】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終

了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯する。

【１８６８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１８６９】

Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１８７０】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１８７１】

このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１８７２】

なお、図１７２～図１７５に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。

【１８７３】

（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１７６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【１８７４】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１８７５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１８７６】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯

を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【１８７７】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１８７８】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１８７９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１８８０】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１８８１】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１８８２】

Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１８８３】

Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１８８４】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１８８５】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１８８６】

（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１７７は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１８８７】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１８８８】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１８８９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【１８９０】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１８９１】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１８９２】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１８９３】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１８９４】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１８９５】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１８９６】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１８９７】

このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出

ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１８９８】

（電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１７８は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１８９９】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１９００】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９０１】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【１９０２】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１９０３】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１９０４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第１可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１９０５】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１９０６】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第２可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１９０７】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１９０８】
　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１９０９】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１９１０】
（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）
　図１７９は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１９１１】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１９１２】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１９１３】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【１９１４】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１９１５】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１９１６】
　Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１９１７】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１９１８】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が

終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１９１９】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１９２０】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１９２１】

このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１９２２】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図１８０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【１９２３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１９２４】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９２５】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【１９２６】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置には復帰中画面が表示されているため第１特図保留数表示領域７０Ｅや第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字を表示しない状態を維持する。

【１９２７】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１９２８】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１９２９】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が

終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態を維持する。

【１９３０】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態を維持する。

【１９３１】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特図停止指定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。

【１９３２】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、３つの第１保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域７０Ｃは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

【１９３３】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１９３４】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「２」を示す表示態様となる。

【１９３５】

なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、Ｔ２のタイミングにおいてサブ第１保留表示器８３に「０」が表示され、Ｔ９のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したＴ１のタイミングからＴ８のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

【１９３６】

（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１８１は、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１９３７】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【１９３８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され

、その後に所定時間（例えば０．５秒）が経過すると演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【１９３９】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９４０】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示される。また、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１９４１】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１９４２】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【１９４３】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１９４４】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１９４５】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１９４６】

Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。その後、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１９４７】

なお、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信したときに第１待機画面を表示していたが、すぐに第１待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第１待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第１待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【１９４８】

（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
　図１８２は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【１９４９】
　電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。
【１９５０】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（例えば０．５秒）が経過すると、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。
【１９５１】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１９５２】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。また、音声出力装置９は、無音の状態となる。
【１９５３】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１９５４】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１９５５】
　Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１９５６】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１９５７】
　Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され

る。

【１９５８】

Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１９５９】

なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第２待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【１９６０】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置９が無音の状態となるようにしていたが、電源ＯＮとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【１９６１】

（電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１８３は、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【１９６２】

電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０に電源が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは第３のケースについて説明する。

【１９６３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０及び演出制御基板１３０に電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【１９６４】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を演出制御基板１３０が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

【１９６５】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１９６６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示された状態を維持するが、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１９６７】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特

殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１９６８】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１９６９】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図１８４は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【１９７０】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

【１９７１】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【１９７２】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。

【１９７３】

なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【１９７４】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【１９７５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止すると、画像表示装置では、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１９７６】

なお、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【１９７７】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われて遊技の制御状態が初期化される。このとき、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１９７８】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９７９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１９８０】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１９８１】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１９８２】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１９８３】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１９８４】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１９８５】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１９８６】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受

信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【１９８７】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１７３、図１７４、又は、図１７５に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１９８８】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２）

図１８５は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。

【１９８９】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１９９０】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１９９１】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【１９９２】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【１９９３】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１９９４】

なお、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【１９９５】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理

が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１９９６】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９９７】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。

【１９９８】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１９９９】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２０００】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２００１】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【２００２】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２００３】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２００４】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図１７７、図１７８、又は、図１７９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２００５】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３）

図１８６は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。

【２００６】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである変動演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【２００７】

Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。

【２００８】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２００９】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２０１０】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２０１１】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【２０１２】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２０１３】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【２０１４】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２０１５】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して消

灯した状態となる。

【２０１６】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【２０１７】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「７７７」等の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第１変動表示器８１では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。

【２０１８】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２０１９】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２０２０】

なお、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。

【２０２１】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１７７、図１７８、又は、図１７９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２０２２】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板１３０が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【２０２３】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４）

図１８７は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【２０２４】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである大当たり演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【２０２５】
　Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されると共に、画面右下には、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに第１保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。
【２０２６】
　このとき、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１では大当たり表示（点灯）が行われている。
【２０２７】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【２０２８】
　Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【２０２９】
　Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２０３０】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。
【２０３１】
　なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図１８６に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。
【２０３２】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２０３３】
　Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【２０３４】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２０３５】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【２０３６】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。

【２０３７】

また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに第１保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。

【２０３８】

その後、主制御基板１１０から送信される開放３回目（第３ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

【２０３９】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【２０４０】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【２０４１】

また、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【２０４２】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１７７、図１７８、又は、図１７９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２０４３】

なお、図１８４～図１８７において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【２０４４】

このように、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第

１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２０４５】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０４６】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０４７】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示するようになっている。そのため、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２０４８】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。そのため、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

【２０４９】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【２０５０】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下すること

を抑制することが可能となる。

【２０５１】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【２０５２】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【２０５３】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。そのため、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【２０５４】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

【２０５５】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。そのため、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。

【２０５６】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【２０５７】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。そのため、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。

【２０５８】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡ

Ｍ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。そのため、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０５９】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。そのため、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に枠役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０６０】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【２０６１】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０６２】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。

【２０６３】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。そのため、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【２０６４】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。そのため、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

【２０６５】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の開始が遅れずに

実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【２０６６】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。

【２０６７】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０６８】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０６９】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７０】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７１】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了し

た後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７２】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７３】

なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【２０７４】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７５】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７６】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を

円滑に行わせることが可能となる。

【２０７７】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７８】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２０７９】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２０８０】

また、図１７２～図１８７に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２０８１】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１）

図１８８は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１を示す図である。

【２０８２】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止した後に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【２０８３】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）され

た状態の第２待機画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【２０８４】

なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面が表示されていることになる。

【２０８５】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２０８６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、画像表示装置では、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２０８７】

なお、主制御基板１１０への電源供給だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【２０８８】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、画像表示装置には、第２待機画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。

【２０８９】

このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。

【２０９０】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２０９１】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２０９２】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２０９３】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２０９４】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２０９５】
　Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【２０９６】
　Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【２０９７】
　Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２０９８】
　なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図１８５～図１８７に示した例と基本的には同様となる。
【２０９９】
（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２）
　図１８９は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２を示す図である。
【２１００】
　ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【２１０１】
　Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。
【２１０２】
　なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【２１０３】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【２１０４】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【２１０５】
　なお、主制御基板１１０への電源供給だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。
【２１０６】
　Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。
【２１０７】
　このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。
【２１０８】
　Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２１０９】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【２１１０】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２１１１】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【２１１２】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２１１３】
　Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し

、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【２１１４】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２１１５】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２１１６】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図１８５～図１８７に示した例と基本的には同様となる。

【２１１７】

なお、図１８８～図１８９において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【２１１８】

このように、図１８８～図１８９に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄７０ａが表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。そのため、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握することが可能となる。

【２１１９】

また、図１８８～図１８９に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、初期画面の表示中から第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤを消灯させるようになっている。そのため、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握し易くなる。

【２１２０】

なお、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングから各種役物の初期動作を開始するのではなく、初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【２１２１】

また、主制御基板１１０への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した段階で待機画面から初期画面に切り替えるようにしてもよい。この場合、待機画面から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【２１２２】

また、主制御基板１１０への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、待機画面から非表示状態に切り替えた後に初期画面を表示するようにしてもよい。この場合、非表示状態から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【２１２３】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の変形例）

図１９０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【２１２４】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【２１２５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２１２６】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２１２７】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２１２８】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２１２９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２１３０】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【２１３１】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【２１３２】

Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受

信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２１３３】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２１３４】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２１３５】

なお、電源投入時に第１可動部材７３に復帰異常がある場合についても、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【２１３６】

また、電源復旧時においても、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【２１３７】

このように、図１９０に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、復帰異常がある可動部材だけでなく、復帰異常がない可動部材についても初期動作が実行されないようになっている。そのため、一方の可動部材が他方の可動部材に衝突して故障してしまうといった不都合を防止することが可能となる。また、遊技（変動演出、大当たり遊技）の実行中に可動部材（特に、復帰異常が発生していない方の可動部材）が動作しなくなることを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２１３８】

また、図１９０に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの両方が復帰異常を報知するために赤点滅となる。そのため、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材ＬＥＤのみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。

【２１３９】

また、図１９０に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４と衝突する虞がない演出ボタン１７については初期動作を実行するようになっている。そのため、演出ボタン１７の動作を確認することができ、演出ボタン１７の異常を把握することが可能となる。

【２１４０】

また、図１９０に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン１７に設けられる演出ボタンＬＥＤが復帰異常を報知するための赤点滅とならずに初期発光を行うようになっている。そのため、演出ボタン１７に復帰異常がなかったことを把握し易くすることが可能となる。

【２１４１】

なお、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常がある場合において、演

出ボタン１７についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【２１４２】

また、演出ボタン１７に復帰異常がある場合において、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【２１４３】

（ランプ制御部の役物初期処理の変形例）

図１９１を用いて、ランプ制御部１５０の役物初期処理の変形例を説明する。図１９１は、ランプ制御部１５０の役物初期処理の変形例を示すフローチャートである。

なお、ここでは図４７に示した役物初期処理と同じ処理には同一の符号を付して説明を省略し、異なる処理について説明する。

【２１４４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１Ａにおいて、電源供給の開始時にランプＲＡＭ１５０ｃにセットされる電源ＯＮフラグがあるか否かを判定する。電源ＯＮフラグがない場合には、ステップＲ１０２Ａに処理を移し、電源ＯＮフラグがある場合には、ステップＲ１０１Ｂにおいて、電源ＯＮフラグをクリアする。

【２１４５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２Ａにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する、電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２Ｂに処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０４に処理を移す。

【２１４６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２Ｂにおいて、電源ＯＮから所定時間（例えば６０秒）が経過しているか否かを判定する。所定期間（例えば、前回の電源ＯＮから復帰動作、及び、初期動作が完了しているはずの６０秒）が経過している場合には、ステップＲ１０３に処理を移し、所定時間が経過していない場合には、ステップＲ１０４に処理を移す。

【２１４７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【２１４８】

このように、図１９１に示した役物初期処理によれば、遊技機１への電源供給が開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始されるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されるのか、遊技の制御状態が復旧されるのかを意識しなくて済み、電源供給の開始後における各種役物の復帰動作、及び、初期動作に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２１４９】

また、図１９１に示した役物初期処理によれば、遊技機１への電源供給が開始されてから所定期間（例えば６０秒）が経過した後に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようになっている。そのため、主制御基板１１０が正常に起動しておらずに電源ＯＮ時コマンドが通常よりも遅れて送信された（電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線に関する異常が発生している）ことを把握することが可能となる。

【２１５０】

なお、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合に、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間に拘らず、各種役物の復帰

動作、及び、初期動作を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間を意識せずに済み、電源ＯＮ時コマンドを受信したときの処理を簡素化することが可能となる。

【２１５１】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１９２は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【２１５２】

なお、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【２１５３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２１５４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【２１５５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２１５６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２１５７】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して赤→緑→青の順で点灯する。

【２１５８】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２１５９】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２１６０】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２１６１】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングに

おいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２１６２】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【２１６３】

Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２１６４】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２１６５】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２１６６】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１９３は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【２１６７】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２１６８】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２１６９】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２１７０】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。また、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２１７１】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤが赤→緑→青の順で点灯する。

【２１７２】
　このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【２１７３】
　さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２１７４】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【２１７５】
　Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。
【２１７６】
　Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２１７７】
　Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【２１７８】
　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２１７９】
　このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【２１８０】
（電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
　図１９４は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【２１８１】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２１８２】
　このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ

第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２１８３】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２１８４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２１８５】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時のコマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して赤→緑→青の順で点灯する。

【２１８６】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２１８７】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２１８８】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２１８９】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【２１９０】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２１９１】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２１９２】

このとき、第１可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２１９３】
（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）
図１９５は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【２１９４】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２１９５】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【２１９６】
Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。
【２１９７】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。
【２１９８】
さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯する。
【２１９９】
このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【２２００】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２２０１】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【２２０２】
Ｔ４のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【２２０３】
Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【２２０４】
　Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【２２０５】
　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２２０６】
　このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【２２０７】
　なお、図１９２～図１９５に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、暗色画面（初期画面）が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。
【２２０８】
（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）
　図１９６は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【２２０９】
　Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２２１０】
　このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。
【２２１１】
　Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２２１２】
　Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。
【２２１３】
　さらに、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化し

て青と白に交互に点灯すると共に、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２１４】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【２２１５】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２２１６】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２２１７】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２２１８】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２１９】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２２２０】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２２１】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２２２２】

（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１９７は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【２２２３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２２４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留

表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２２２５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２２６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２２２７】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２２８】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【２２２９】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２２３０】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２２３１】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２３２】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２２３３】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２３４】

このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２２３５】

（電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１９８は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１

０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【２２３６】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２３７】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２２３８】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２３９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２２４０】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２４１】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【２２４２】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２２４３】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２２４４】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２４５】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２２４６】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コ

マンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２４７】

このとき、第１可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２２４８】

（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１９９は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【２２４９】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２５０】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２２５１】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２５２】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。

【２２５３】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２５４】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【２２５５】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２２５６】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２２５７】

Ｔ４のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材

７４の初期動作が開始される。

【２２５８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２５９】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２２６０】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２６１】

このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２２６２】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図２００は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【２２６３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２６４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【２２６５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２６６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２２６７】

さらに、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。このとき、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【２２６８】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置には復帰中画面が表示されているため第１特図保留数表示領域７０Ｅや第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字を表示しない状態を維持する。

【２２６９】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２２７０】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２２７１】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが消灯した状態になる。

【２２７２】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特図停止指定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音が出力される。

【２２７３】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、３つの第１保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域７０Ｃは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

【２２７４】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２７５】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「２」を示す表示態様となる。

【２２７６】

（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図２０１は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【２２７７】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【２２７８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可

動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２７９】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、及び、サブ普図保留表示器８６は、非表示状態となっている。

【２２８０】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２８１】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【２２８２】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われて電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２８３】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２２８４】

その後、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２８５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【２２８６】

Ｔ９のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２２８７】

Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後に、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【２２８８】

なお、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信したときに第１待機画面を表示していたが、すぐに第１待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第１待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第１待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【２２８９】

（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図２０２は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【２２９０】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【２２９１】

なお、Ｔ１からＴ７までのタイミングについては、図２０１のＴ１～Ｔ７までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ７のタイミング以降について説明する。

【２２９２】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２９３】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は、無音の状態を維持する。

【２２９４】

その後、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２９５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青で点灯する。

【２２９６】

Ｔ９のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２２９７】

Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２９８】

なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにして

もよい。

【２２９９】

　また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置９が無音の状態となるようにしていたが、電源ＯＮとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【２３００】

　なお、図２０１～図２０２において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【２３０１】

（電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

　図２０３は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。

【２３０２】

　電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、主制御基板１１０に電源が供給されていないケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線しているケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっているケース等が挙げられる。

【２３０３】

　なお、Ｔ１からＴ５までのタイミングについては、図２０１のＴ１～Ｔ５までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ５のタイミング以降について説明する。

【２３０４】

　Ｔ５のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持する。

【２３０５】

　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２３０６】

　Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの表示態様が変化して消灯した状態となる。

【２３０７】

　Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示されたままとなるが、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２３０８】

　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２３０９】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２３１０】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図２０４は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【２３１１】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

【２３１２】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【２３１３】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。

【２３１４】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２３１５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給だけが停止すると、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３１６】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３１７】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２３１８】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、

電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２３１９】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２３２０】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２３２１】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２３２２】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２３２３】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【２３２４】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【２３２５】

また、各種役物に異常がある場合については、図１９３、図１９４、又は、図１９５に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２３２６】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２）

図２０５は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。

【２３２７】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へ

のメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【２３２８】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【２３２９】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【２３３０】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【２３３１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３３２】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３３３】

なお、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【２３３４】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２３３５】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【２３３６】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【２３３７】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【２３３８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２３３９】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２３４０】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２３４１】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２３４２】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図１９７、図１９８、又は、図１９９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

【２３４３】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３）

図２０６は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。

【２３４４】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである変動演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【２３４５】

Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。

【２３４６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３４７】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サ

ブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３４８】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２３４９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【２３５０】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２３５１】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【２３５２】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【２３５３】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、音声出力装置９から停止音が出力される。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【２３５４】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「７７７」等の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止（静止表示）された状態の停止画面が表示され、サブ第１変動表示器８１では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となり、音声出力装置９から停止音が出力される。

【２３５５】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２３５６】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥ

Ｄ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【２３５７】

なお、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【２３５８】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１９７、図１９８、又は、図１９９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２３５９】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板１３０が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【２３６０】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４）

図２０７は、図１９１に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【２３６１】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである大当たり演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【２３６２】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。

【２３６３】

このとき、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１では大当たり表示（点灯）が行われている。

【２３６４】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３６５】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【２３６６】
　Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２３６７】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。また、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。
【２３６８】
　なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図２０６に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。
【２３６９】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。
【２３７０】
　Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【２３７１】
　Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。
【２３７２】
　Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。
【２３７３】
　また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。
【２３７４】
　その後、主制御基板１１０から送信される開放３回目（第３ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。
【２３７５】
　なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。
【２３７６】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【２３７７】

また、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【２３７８】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１９７、図１９８、又は、図１９９に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【２３７９】

なお、図２０４～図２０７において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【２３８０】

このように、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２３８１】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３８２】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３８３】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示するようになっている。そのため、電源供給が停

止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２３８４】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。そのため、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

【２３８５】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【２３８６】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３８７】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【２３８８】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【２３８９】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。そのため、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【２３９０】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

【２３９１】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。そのため、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。

【２３９２】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【２３９３】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の初期動作を行うようになっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【２３９４】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。そのため、盤役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３９５】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。そのため、枠役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３９６】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３９７】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。

【２３９８】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合であっても、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行すると共に、初期画面の表示を継続するようになっている。そのため、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【２３９９】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面の表示を継続している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが

可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。そのため、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

【２４００】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【２４０１】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０２】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０３】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる

【２４０４】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０５】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了し

た後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０６】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０７】

なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【２４０８】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４０９】

なお、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中や大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１０】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１１】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０

への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１２】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１３】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４１４】

また、図１９２～図２０７に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４１５】

なお、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板１１０からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

【２４１６】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図２０８（ａ）、及び、図２０８（ｂ）は、客待ち状態中において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【２４１７】

ここでは、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの配線が１つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板１１０のコネクタに接続されているものとする。

【２４１８】

まず、図２０８（ａ）について説明する。

図２０８（ａ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【２４１９】

Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。こ

のとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。

【２４２０】

Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａだけが未接続状態になると、主制御基板１１０によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって接続エラー報知が実行される。

【２４２１】

このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。

【２４２２】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

【２４２３】

次に、図２０８（ｂ）について説明する。

図２０８（ｂ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【２４２４】

Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。

【２４２５】

Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが未接続状態になると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。

【２４２６】

このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。

【２４２７】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、及び、第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

【２４２８】

なお、主制御基板１１０と払出制御基板１２０とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板１１０によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。

【２４２９】

このように、図２０８に示した具体例によれば、主制御基板１１０に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気

検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。そのため、異常（コネクタの半差し、断線、不正行為）の発生を把握させることができ、迅速な対応を行うことが可能となる。

【２４３０】

また、図２０８に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機１の電源がＯＦＦになるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。そのため、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａに対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

【２４３１】

また、図２０８に示した具体例によれば、払出制御基板１２０が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われないようになっている。そのため、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４３２】

なお、主制御基板１１０に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態のまま遊技機１への電源供給が開始された場合についても、初期画面の表示中から又は初期画面の終了後（第１待機画面や第２待機画面の表示開始時）から、各種のエラー報知（図２０８と同じ報知態様で接続エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知）を行うようにしてもよい。

【２４３３】

この場合、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａが未接続状態から接続状態になってもエラー報知（磁気エラー報知、電波エラー報知）が継続したままとするが、第１始動口検出スイッチ４５ａが未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４３４】

また、磁気エラーよりも優先度（重要度）が低い電波エラーに係る電波エラー報知音や、電波エラーよりも優先度（重要度）が低い接続エラーに係る接続エラー報知音については、磁気エラーと同時に発生した場合には出力されないようになっているが、発生したエラーに係る報知音を順番に出力するようにしてもよい。

【２４３５】

また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像ＥＧを表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像ＥＧを表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

【２４３６】

また、第１始動口検出スイッチ４５ａが未接続状態から接続状態になると始動入賞が発生したものとして特図判定情報を取得すると共に第１特図保留数（Ｕ１）を増加させ、それによって特別図柄の変動表示や変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄の変動表示）が実行されるようにしてもよい。

【２４３７】

（客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例）

図２０９を用いて、客待ち状態中に操作部（演出ボタン１７、十字キー１８）を操作した場合の具体例について説明する。

【２４３８】

図２０９（ａ）に示すように、変動演出及び大当たり演出が実行されない客待ち状態に移行すると、有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出（導入演出）が実行されずに演出ボタン１７及び十字キー１８の操作が有効となる客待ち中有効期間（変動演出が開始されるまでが客待ち中有効期間が維持されるため、変動演出中に発生する

各種の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能）が開始される。

【２４３９】

このとき、第１画像表示装置７０の右下部には、演出ボタン１７及び十字キー１８の操作によって開始される遊技補助機能を案内する案内画像ＡＧ（操作促進画像）が表示される。具体的には、演出ボタン１７の操作によってメニュー表示が行われることを示唆する第１画像（演出ボタン１７を模した画像）と、十字キー１８の上下ボタンの操作によって音量調整が可能であることを示唆する第２画像（上下ボタンが明色である十字キー１８を模した画像）と、十字キー１８の左右ボタンの操作によって光量調整が可能であることを示唆する第３画像（左右ボタンが明色である十字キー１８を模した画像）が表示される。

【２４４０】

この状態で演出ボタン１７を操作すると、図２０９（ｂ）に示すように、演出ボタン１７が振動することなく、演出図柄７０ａの前方に重なるようにメニュー画像ＭＧが表示されると共に、メニュー画像ＭＧの表示音が出力される。

【２４４１】

メニュー画像ＭＧは、メニュー表示を終了させる「終了」項目、機種に関する説明が行われる「機種説明」項目、所定の演出（例えば確定演出等）の出現率を設定するための「演出カスタマイズ」項目、携帯端末（スマートフォン等）と連携して遊技履歴を管理するための「ぱちログ」項目が設定されており、現在の選択項目が明色で表示される一方で、現在の非選択項目が暗色で表示されるようになっている。

【２４４２】

「終了」項目が選択された状態で演出ボタン１７が操作されると、図２０９（ｃ）に示すように、演出ボタン１７が振動することなく、メニュー画像ＭＧが消去される。また、メニュー画像ＭＧの消去音が出力されると共に、案内画像ＡＧが再び表示される。

【２４４３】

この状態で十字キー１８の上ボタンが操作されると、図２０９（ｄ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１８が振動することなく、現在の音量値を示す音量値画像ＯＧが表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

【２４４４】

音量値画像ＯＧの表示中に十字キー１８の上ボタンが操作されると、演出ボタン１７や十字キー１８が振動することなく、演出音の音量値が＋１更新される。そして、音量値画像ＯＧが更新後の音量値に応じた音量値画像ＯＧに更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

【２４４５】

この状態で十字キー１８が操作されずに所定期間（例えば１５秒）が経過すると、図２０９（ｆ）に示すように、音量値画像ＯＧが消去されると共に、案内画像ＡＧが再び表示される。

【２４４６】

このように、図２０９に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間において、演出ボタン１７や十字キー１８が操作されたとしても、演出ボタン１７を振動させる振動演出（演出ボタン１７が振動することで伝達される十字キー１８の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、客待ち状態中に演出ボタン１７や十字キー１８を操作した場合に、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

【２４４７】

なお、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー１８の有効期間についても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る有効期間よりも長い期間に亘って発生可能であるが、この音量調整や光量調整に係

る十字キー１８の有効期間において、十字キー１８が操作されたとしても、演出ボタン１７を振動させる振動演出（演出ボタン１７が振動することで伝達される十字キー１８の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、変動演出中や大当たり演出中において遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

【２４４８】

また、図２０９に示した具体例によれば、客待ち中有効期間については、有効期間の発生前に有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

【２４４９】

また、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー１８の有効期間についても、有効期間の発生前に有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

【２４５０】

また、図２０９に示した具体例によれば、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示期間）よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中に演出ボタン１７が操作される場合よりも、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）中に演出ボタン１７が操作された場合の方が、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行され易くなっている。そのため、変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４５１】

また、図２０９に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出に係る演出ボタン１７の有効期間には、相対的に短い第１有効期間（セリフ予告演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）と相対的に長い第２有効期間（決め演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）とがあるが、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中に演出ボタン１７が操作される場合よりも、第２有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合の方が、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行され易くなっている。そのため、変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４５２】

なお、客待ち中有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合に、所定の割合で演出ボタン１７を振動させる振動演出を実行するようにしてもよいが、この場合であっても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合よりも低い割合で振動演出を実行するとよい。

【２４５３】

（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）

図２１０～図２１２を用いて、客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例について説明する。図２１０は、客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートであり、図２１１（ａ）～（ｆ）及び図２１２（ｇ）～（ｋ）は、図２１０の（ａ）～（ｋ）に対応する演出例を示す図である。

【２４５４】

まず、Ｔ０のタイミングは、客待ち状態が開始されてから０フレーム目となるタイミン

グである。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間（３０秒）の減算が開始される。

【２４５５】

具体的には、図２１１（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコンＴＩが表示されていない状態となっている。

【２４５６】

Ｔ１のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」から「１」に増加したタイミング（客待ち状態の開始から４フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第１保留アイコンの非アニメーションによる増加表示（１フレームで完了）が行われ、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。

【２４５７】

具体的には、図２１１（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「０」から「１」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が通常サイズで表示される。また、音声出力装置９から第１発生報知音（ピコッ）が出力される。

【２４５８】

Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「０」に減少して通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（客待ち状態の開始から５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第１特図保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、第１保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示（減少表示）が開始される。

【２４５９】

具体的には、図２１１（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「０」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２４６０】

Ｔ３のタイミングは、第１発生報知音の出力が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から１４フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１発生報知音の出力が終了する。

【２４６１】

具体的には、図２１１（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１の当該アイコン表示領域７０Ｃへの移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が継続する。

【２４６２】

Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示（減少表示）が開始してから２０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示が終了する。

【２４６３】

具体的には、図２１１（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＩになると共に、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。

【２４６４】

Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから４０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４６５】

具体的には、図２１１（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【２４６６】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから５０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から５５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４６７】

具体的には、図２１２（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄７０ａがスクロールしている状態となる。

【２４６８】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから２２５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４６９】

具体的には、図２１２（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域で「３」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。

【２４７０】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから２５５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４７１】

具体的には、図２１２（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、右側の変動表示領域で「５」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。

【２４７２】

Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから２８５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４７３】

具体的には、図２１２（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。

【２４７４】

Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から３０５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。

【２４７５】

具体的には、図２１２（ｋ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「３６５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去される。

【２４７６】

このように、客待ち状態中に特図保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合には、保留数字、及び、保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が最短となる１フレーム分の期間（時間）で終了するため、間延びしないように即座に変動演出（保留数字の減少表示、及び、保留アイコンの変化表示）に移行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４７７】

また、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングよりも後の（フレーム更新）タイミングまで継続するため、特図保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４７８】

また、特図保留数が減少（「１」から「０」に変化）した場合には、保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示が実行されるため、特図保留数が減少したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４７９】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特図保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特図保留数が減少したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４８０】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、保留記憶が減少してから変動演出が開始されるという遊技の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４８１】

なお、客待ち状態中に特図保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合において、保留アイコンの増加表示を非アニメーションで実行するのではなく、保留数字の増加表示よりも長く継続するように、複数フレーム（例えば５フレーム）に亘るアニメーションで実行するようにしてもよい。このようにすることで、特図保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４８２】

また、保留数字の減少表示と保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（減少表示）とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の減少表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特図保留数が減少したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４８３】

また、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始させるようにしてもよい。

【２４８４】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図２１３～図２１４を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図２１３は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図２１４（ａ）～（ｃ）は、図２１３の（ａ）～（ｃ）に対応する演出例を示す図である。

【２４８５】

まず、Ｔ１のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出が開始されてから５０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。

【２４８６】

具体的には、図２１４（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、当該アイコン（白アイコン）ＴＨが表示されている。

【２４８７】

Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」から「１」に増加したタイミング（変動演出の開始から６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第１保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始され、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。

【２４８８】

具体的には、図２１４（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「０」から「１」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置９から第１発生報知音（ピコッ）が出力される。

【２４８９】

Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から７０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第１発生報知音の出力が終了する。

【２４９０】

具体的には、図２１４（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【２４９１】

このように、特図保留数が増加した場合には、保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、保留アイコンのアニメーションによる増加表示が実行されるため、特図保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９２】

また、保留アイコンの増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特図保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特図保留数が増加したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９３】

また、変動演出の実行中に特図保留数が増加した場合には、客待ち状態中に特図保留数が増加した場合に比べて、長い期間に亘って保留アイコンの増加表示が実行されるため、特図保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９４】

また、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングに同期して終了するため、特図保留数が増加したことを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９５】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間（２０フレーム）よりも、

保留アイコンの増加表示に係る期間（１０フレーム）の方が短くなっているので、変動演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９６】

なお、保留数字の増加表示と保留アイコンの増加表示とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の増加表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特図保留数が増加したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９７】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間を短くするのではなく、保留アイコンの増加表示に係る期間が長くなるようにしてもよい。このようにすることで、特図保留数が増加したことを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２４９８】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間を短くするのではなく、両期間を同じ長さにしてもよい。

【２４９９】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図２１５～図２１６を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図２１５は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図２１６（ａ）～（ｆ）は、図２１５の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【２５００】

まず、Ｔ０のタイミングは、演出図柄７０ａが停止表示されてから５フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの停止表示が継続している。

【２５０１】

具体的には、図２１６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４」「６」「８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「２」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１２が表示され、当該アイコンＴＩが表示されていない状態となっている。

【２５０２】

Ｔ１のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第１特図保留数字の非アニメーションによる減少表示、第１保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、及び、第１保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。

【２５０３】

具体的には、図２１６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「２」から「１」に変化する。また、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１２が第１表示部７０Ｂ１に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２５０４】

Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミン

グ（演出図柄７０ａが停止表示されてから３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であるため、第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

【２５０５】

具体的には、図２１６（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が継続する。

【２５０６】

Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから４０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第１保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。

【２５０７】

具体的には、図２１６（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＩになると共に、第２表示部７０Ｂ２から移動してきた第１保留アイコンＨ１２が第１表示部７０Ｂ１の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。また、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１３が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

【２５０８】

Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから５フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示、及び、第１発生報知音の出力が継続している。

【２５０９】

具体的には、図２１６（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１３が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【２５１０】

Ｔ５のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから５０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第１発生報知音の出力が終了する。

【２５１１】

具体的には、図２１６（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【２５１２】

このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特図保留数が増加した場合には、この変化表示、及び、減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であっても特図保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５１３】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特図保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始するため、特図保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５１４】

なお、保留数字の増加表示よりも後に実行される保留アイコンの増加表示に同期して発生報知音を出力するのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力するようにしてもよい。

【２５１５】

また、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始させるようにしてもよい。このようにすることで、特図保留数の推移が把握し難くなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５１６】

また、保留アイコンの増加表示中に特図保留数が増加した場合であっても、保留アイコンの変化表示や減少表示中と同様に、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）する一方、保留数字の増加表示を開始し、保留アイコンの増加表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始すればよい。

【２５１７】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図２１７～図２１８を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図２１７は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図２１８（ａ）～（ｆ）は、図２１７の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【２５１８】

まず、Ｔ１のタイミングは、ＳＰリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。

【２５１９】

具体的には、図２１８（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域に「５」の演出図柄７０ａがそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（白アイコン）ＴＨが表示されている。

【２５２０】

Ｔ２のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から９０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が開始される。

【２５２１】

具体的には、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域で仮停止している「５」の演出図柄７０ａ、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄７０ａが、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始し、演出図柄７０ａが数字のみが拡大されたシンプルな表示態様に変化する。

【２５２２】

Ｔ３のタイミングは、発展演出が開始されてから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が継続している。

【２５２３】

具体的には、図２１８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域で仮停止している「７５」の演出図柄７０ａ、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄７０ａが画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

【２５２４】

Ｔ４のタイミングは、発展演出が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、ＳＰリーチ演出が開始される。

【２５２５】

具体的には、図２１８（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域の演出図柄７０ａが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する対決演出が開始される。また、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ＴＩを残して、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）に表示されている保留アイコン（ここでは第１保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「７」図柄でリーチ状態となる。

【２５２６】

Ｔ５のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから８２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、ＳＰリーチ演出（対決演出）の実行中であるため、このタイミングでの第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【２５２７】

具体的には、図２１８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。

【２５２８】

Ｔ６のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４２０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから８８０フレーム目）である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出（決め演出）の結果が導出される。

【２５２９】

具体的には、図２１８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組み合わせ（「５５５」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【２５３０】

Ｔ７のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４５０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから９１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出（対決演出）が終了し、第１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。

【２５３１】

具体的には、図２１８（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。

【２５３２】
　そして、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａがキャラクタと数字で構成される表示態様に復帰し、最終的には、演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「５５５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去される。
【２５３３】
　このように、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２５３４】
　また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特図保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２５３５】
　また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、１フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特図保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２５３６】
　また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特図保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２５３７】
　なお、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を１フレームでまとめて実行するようにするとよい。
【２５３８】
　また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。
【２５３９】
　また、特定演出としてＳＰリーチ演出を例示したが、特定演出にＳＰＳＰリーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。
【２５４０】
（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）
　図２１９～図２２１を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図２１９は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図２２０（ａ）～（ｆ）、及び、図２２１（ｇ）～（ｉ）は、図２１９の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。
【２５４１】
　まず、Ｔ１のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。
【２５４２】
　具体的には、図２２０（ａ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が

表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（白アイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＩが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り０回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像ＭＵが表示されている。

【２５４３】

Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから４１５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されているため、第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【２５４４】

具体的には、図２２０（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａのスクロールが継続する。

【２５４５】

Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから４３０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄７０ａが同時に仮停止する。

【２５４６】

具体的には、図２２０（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域に「２８５」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。

【２５４７】

Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａが仮停止してから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、所定の有利期間（大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間）における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。

【２５４８】

具体的には、図２２０（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、背景画像ＨＧが暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×１」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示される。

【２５４９】

Ｔ５のタイミングは、リザルト表示が開始されてから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。

【２５５０】

具体的には、図２２０（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「ＴＯＴＡＬ　１２００ｐｔ」の文字が追加表示される。

【２５５１】

Ｔ６のタイミングは、リザルト表示が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から４７５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。

【２５５２】

具体的には、図２２０（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上で仮停止していた演出図柄７０ａが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが

演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「２８５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去される。

【２５５３】

Ｔ７のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の変動演出が終了して通常遊技状態における１回目の変動演出が開始されるタイミング（変動演出の開始から４９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第２保留数字の非アニメーションによる減少表示、第２保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、第２保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第１保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。

【２５５４】

具体的には、図２２１（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２特図保留数表示領域７０Ｆの第２保留数字が「４」から「３」に変化すると共に、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコン（白アイコン）Ｈ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４に表示されていた第２保留アイコン（白アイコン）Ｈ２２～Ｈ２４が１つ隣りの表示部に向けて移動（シフト）を開始する。

【２５５５】

また、第１保留アイコン表示領域が復帰して第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が復帰表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域５ａの左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像ＨＵが表示される。

【２５５６】

Ｔ８のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。

【２５５７】

具体的には、図２２１（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｄ１から移動してきた第２保留アイコンＨ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＩになると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４から移動してきた第２保留アイコンＨ２２～Ｈ２４が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。

【２５５８】

Ｔ９のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了してから１０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が継続する。

【２５５９】

具体的には、図２２１（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【２５６０】

このように、特定遊技状態中に第１特図保留数（Ｕ１）が増加した場合には、第１保留アイコンの増加表示を待機（制限）する一方、第１特図保留数字の増加表示を開始するため、特定演出の実行中であっても特図保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５６１】

また、特定遊技状態中に第１特図保留数（Ｕ１）が増加した場合には、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで、第１保留アイコン

の増加表示を開始するため、それ以前に実行された第１特図保留数字の増加表示を見逃した場合であっても、第１特図保留数が増加したことを認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５６２】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで第１保留アイコンの増加表示を開始する場合に、１フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特図保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５６３】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないので、発生報知音によって特定遊技状態が終了したタイミングで特図保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５６４】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、変動演出中の演出の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５６５】

なお、特定遊技状態中に第１特図保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を１フレームでまとめて実行すればよい。

【２５６６】

また、特定遊技状態中に第１特図保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【２５６７】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定（表示）されていたが、第２保留アイコン表示領域７０Ｄを設定（表示）せずに第１保留アイコン表示領域７０Ｂだけを設定（表示）するようにしてもよい。

【２５６８】

また、本実施形態では、変動演出中に特定演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行されているか否かに拘らず当該アイコン表示領域７０Ｃが設定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域７０Ｃを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域７０Ｃを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

【２５６９】

また、本実施形態では、第１特図保留数表示領域７０Ｅと第２特図保留数表示領域７０Ｆとを第１画像表示装置７０に設定（表示）していたが、第２画像表示装置７１に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、７セグメントＬＥＤ、ドットマトリックス、専用のＬＥＤ等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のＬＥＤに設定する場合には、ＬＥＤの点灯色や点灯／点滅態様によって特図保留数を表示するとよい。

【２５７０】

（先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例）

図２２２及び図２２３を用いて、先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２５７１】

まず、図２２２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４６８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「３」が表示されると共に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに３つの白アイコンＨＩが表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２５７２】

この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図２２２（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「３」から「２」に変化すると共に、３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２５７３】

このタイミングで、３回の変動演出に亘る先読み動作演出の１回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力される。

【２５７４】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図２２２（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の１回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光してランプ変化演出が開始される。

【２５７５】

そして、変動時間が経過すると、図２２２（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが「３６５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「３６５」のハズレ出目で停止表示する。

【２５７６】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図２２２（ｅ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」から「１」に変化すると共に、２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２５７７】

このタイミングで、先読み動作演出の２回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力される。

【２５７８】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図２２２（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の２回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。

【２５７９】

そして、変動時間が経過すると、図２２３（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが「６３５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「６３５」のハズレ出目で停止表示する。

【２５８０】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み動作演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図２２３（ｈ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化すると共に、１つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２５８１】

このタイミングで、先読み動作演出の３回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の強予告として、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力される。

【２５８２】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了すると、図２２３（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の３回目の演出が終了する。

【２５８３】

そして、演出図柄７０ａのスクロール表示（高速変動）が開始されてから所定時間が経過すると、図２２３（ｊ）に示すように、ステップアップ予告演出の第１ステップ演出が開始される。具体的には、第１画像表示装置７０に第１ステップ画像が表示されると共に、第１ステップ効果音が出力される。その後は、第２～第４ステップ演出が順次実行される。

【２５８４】

さらに、第４ステップ演出が終了すると、図２２３（ｋ）に示すように、第５ステップ演出が開始され、第１画像表示装置７０に第５ステップ画像が表示されると共に、第５ステップ効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始される。ただし、この弱振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２５８５】

そこから１秒が経過すると、図２２３（ｌ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了し、そこから２秒後に第５ステップ演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【２５８６】

このように、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であって演出図柄７０ａスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５８７】

また、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５８８】

また、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第１

～第４ステップ演出時には振動演出を実行せずに、最も期待度が高い第５ステップ演出時に振動演出を実行するようになっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５８９】

また、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第５ステップ演出の実行期間（３秒）よりも、第５ステップ演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、第５ステップ演出の見た目に振動演出が勝ることがなく、ステップアップ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５９０】

また、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、第５ステップ演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５９１】

また、図２２２及び図２２３に示した演出例によれば、演出ボタン１７の振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５９２】

なお、ステップアップ予告演出における第５ステップ演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。このようにすると、振動演出が実行されていることが把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５９３】

また、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様（例えば、演出ボタン１７に向けての移動発光等）によって演出ボタン１７に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【２５９４】

（先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例）

図２２４及び図２２５を用いて、先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２５９５】

まず、図２２４（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４６８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「３」が表示されると共に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに３つの白アイコンＨＩが表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２５９６】

この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図２２４（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「３」から「２」に変化すると共に、３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演

出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２５９７】

このタイミングで、３回の変動演出に亘る先読み振動演出の１回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン１７が１秒間に亘って弱振動すると共に、演出ボタン１７が１秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２５９８】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図２２４（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン１７の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の１回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光してランプ変化演出が開始される。

【２５９９】

そして、変動時間が経過すると、図２２４（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが「３６５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「３６５」のハズレ出目で停止表示する。

【２６００】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図２２４（ｅ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」から「１」に変化すると共に、２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２６０１】

このタイミングで、先読み振動演出の２回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン１７が１秒間に亘って弱振動すると共に、演出ボタン１７が１秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２６０２】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図２２４（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン１７の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の２回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。

【２６０３】

そして、変動時間が経過すると、図２２５（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが「６３５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「６３５」のハズレ出目で停止表示する。

【２６０４】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み振動演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図２２５（ｈ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化すると共に、１つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表

示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２６０５】

このタイミングで、先読み振動演出の３回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の強予告として、演出ボタン１７が３秒間に亘って強振動すると共に、演出ボタン１７が３秒間に亘って赤点滅する。ただし、この強振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２６０６】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了すると、図２２５（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始されるが、先読み振動演出の強予告は継続したままとなる。その後に演出ボタン１７の強振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の３回目の演出が終了する。

【２６０７】

そして、先読み振動演出の３回目の演出が終了して所定期間が経過すると、図２２５（ｊ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生してセリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフウィンドウ画像ＳＷの中に演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２６０８】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２２５（ｋ）に示すように、熱セリフ「なにこれ！？　熱いわよ！！」が赤色の文字で表示されると共に、熱セリフに応じた音声（演出音）が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２６０９】

そこから１秒が経過すると、図２２５（ｌ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じて擬似連演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【２６１０】

このように、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って第１特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であってスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１１】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１２】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、先読み振動演出を実行する場合に、演出ボタン１７の有効期間を伴わないが演出ボタン１７を白点滅させるようになって

いる。そのため、演出ボタン１７を操作していない場合であっても、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１３】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、先読み振動演出における演出ボタン１７の発光態様が、有効期間の発生を伴う予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）における有効期間中の演出ボタン１７の発光態様とは異なるようになっている。そのため、先読み振動演出において演出ボタン１７の有効期間が発生していると勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１４】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまではリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることがリーチ前予告演出によって気付きにくくなるといった不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１５】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまでは擬似連演出が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることが擬似連演出によって気付きにくくなるといった不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１６】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、セリフ予告演出の実行期間（３秒）よりも、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、セリフ予告演出の見た目に振動演出が勝ることなく、セリフ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１７】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、先読み振動演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１８】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、セリフ音声等）が出力されるようになっている。そのため、セリフ予告演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６１９】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６２０】

また、図２２４及び図２２５に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６２１】

なお、セリフ予告演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２６２２】

また、セリフ予告演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２６２３】

また、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様（例えば、演出ボタン１７に向けての移動発光等）によって演出ボタン１７に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【２６２４】

（リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例）

図２２６を用いて、リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２６２５】

まず、図２２６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止し、右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止し、中領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生せずに擬似連成功演出が開始される。具体的には、中領域において擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る煽り演出が実行される。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６２６】

その後、煽り演出が終了すると、図２２６（ｂ）に示すように、中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、図２２６（ｃ）に示すように、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×２」が青色で表示される。

【２６２７】

その後、所定期間が経過すると、図２２６（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止し、右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止し、中領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続しており、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２６２８】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２２６（ｅ）に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動

させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２６２９】

そこから１秒が経過すると、図２２６（ｆ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×３」が赤色で表示される。

【２６３０】

その後、第２可動部材７４の強動作時間（１秒）が経過すると、擬似連成功演出が終了し、図２２６（ｇ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【２６３１】

（リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例）

図２２７を用いて、リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例について説明する。なお、図２２７（ａ）～（ｃ）は、図２２６（ａ）～（ｃ）と同じであるため、ここでの説明は省略する。

【２６３２】

図２２７（ｃ）の状態から所定期間が経過すると、図２２７（ｄ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。その後、図２２７（ｅ）に示すように、擬似連演出が開始されると、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、演出ボタン１７が白発光する。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６３３】

その後、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、図２２７（ｆ）に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２６３４】

そこから１秒が経過すると、図２２７（ｇ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×３」が赤色で表示される。

【２６３５】

その後、所定時間が経過すると、図２２７（ｈ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【２６３６】

このように、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、擬似連演出において演出ボタン１７の有効期間の発生を伴う擬似連演出の実行時に振動演出を実行可能となっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６３７】

また、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、擬似連成功演出の実行期間（２秒）よりも、擬似連成功演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒間）の方が短くなっている。そのため、擬似連成功演出の見た目に振動演出が勝ることなく、擬似連成功演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６３８】

また、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、擬似連演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、成功効果音等）が出力されるようになっている。そのため、擬似連演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６３９】

また、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、擬似連演出に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６４０】

また、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合においては、擬似連演出の実行後にリーチ状態を形成する演出図柄の種別が擬似連演出の実行前にリーチ状態を形成していた演出図柄の種別よりも格下げ（奇数図柄によるリーチから偶数図柄によるリーチへの格下げ、「７」図柄によるリーチから偶数図柄や「７」以外の奇数図柄によるリーチへの格下げ）にならないようになっている。そのため、擬似連演出が実行されたことに対して遊技者に不満感を与えることがなくなり、遊技の興趣を向上させることがなくなる。

【２６４１】

また、図２２６及び図２２７に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６４２】

なお、擬似連演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２６４３】

また、擬似連演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２６４４】

また、擬似連演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させたり、演出ボタン１７の振動演出を実行したりするようになっているが、擬似連演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン１７の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２６４５】

（発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例）

図２２８を用いて、発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２６４６】

まず、図２２８（ａ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行されている。その後、図２２８（ｂ）に示すように、ＳＰ発展演出が開始されると、ＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄、及び、演出が発展しない（ハズレである）ことを示唆するカス図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６４７】

その後、図２２８（ｃ）に示すように、ＳＰＳＰ発展図柄、ＳＰ発展図柄、擬似図柄、及び、カス図柄が高速で変動表示する演出が行われる。そして、所定時間が経過すると、図２２８（ｄ）に示すように、中領域にＳＰ発展図柄が仮停止してＳＰリーチ演出に発展することが報知される。なお、ルーレット演出では、変動表示される特殊演出図柄の種類が変動演出パターンによって変化するため、変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄及び仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。

【２６４８】

その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図２２８（ｅ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰリーチ演出の開始に伴って当該アイコンは非表示となるようになっている。

【２６４９】

（発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例）

図２２９を用いて、発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２６５０】

まず、図２２９（ａ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行されている。その後、図２２８（ｂ）に示すように、ＳＰＳＰ発展演出が開始されると、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄、全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６５１】

その後、図２２９（ｃ）に示すように、ＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰ発展図柄、及び、全回転図柄が高速で変動表示する演出が行われると共に、演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像が移動表示されると共に、画面右下の特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出が行われる。

【２６５２】

そして、半透明演出ボタン画像が画面右下の特定位置に集合すると、図２２９（ｄ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（長押し４秒）が発生し、画面右下の特定位置に赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が赤発光する。なお、不透明演出ボタン画像には「長押し」の文字が表示される。

【２６５３】
　その後、演出ボタン１７が長押しされると各種発展図柄の変動表示の速度が段階的に遅くなる演出が行われ、長押しの時間が所定時間（例えば２秒）になるか、有効期間が経過すると、図２２９（ｅ）に示すように、中領域にＳＰＳＰ発展図柄が仮停止すると共に、仮停止効果音が出力され、第１可動部材７３が青色で発光して動作する強動作演出が実行される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。
【２６５４】
　そこから１秒が経過すると、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図２２９（ｆ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、３つの演出図柄７０ａが画面左上部に縮小表示されてＳＰＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰＳＰリーチ演出の開始に伴って保留アイコンや当該アイコンは非表示となるようになっている。
【２６５５】
　このように、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、ルーレット演出において変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄、仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。そのため、ルーレット演出で変動表示される特殊演出図柄の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６５６】
　また、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、発展演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、大当たり期待度が高いリーチ演出に発展することに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６５７】
　また、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、発展演出の実行期間（３秒）よりも、発展演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、発展演出の見た目に振動演出が勝ることなく、発展演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６５８】
　また、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、仮停止効果音等）が出力されるようになっている。そのため、発展演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６５９】
　また、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６６０】
　また、図２２８及び図２２９に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６６１】

なお、発展演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２６６２】

また、発展演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２６６３】

また、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させたり、演出ボタン１７の振動演出を実行したりするようになっているが、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン１７の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２６６４】

（ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例）

図２３０及び図２３１を用いて、変動演出パターン１３におけるＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【２６６５】

まず、図２３０（ａ）に示すように、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６６６】

この状態からＳＰリーチ演出が終盤に差し掛かると、図２３０（ｂ）に示すように、カットイン演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した２つの半透明演出ボタン画像が画面の左右下部から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。

【２６６７】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図２３０（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打４秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。

【２６６８】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３０（ｄ）に示すように、赤カットイン演出が開始される。具体的には、第１画像表示装置７０に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第３カットイン効果音が出力され。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を３秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２６６９】

その後に第３カットイン効果音の出力が終了してから１秒が経過すると、カットイン演出及び弱振動演出が終了し、図２３０（ｅ）に示すように、中領域において「５」の演出図柄７０ａが停止するか「６」の演出図柄７０ａが停止するかの演出が行われる。

【２６７０】

そこから所定時間が経過すると、図２３０（ｆ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン

１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２６７１】

それから４秒が経過すると、図２３１（ｇ）に示すように、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光は継続する。また、そこから１秒が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２６７２】

その後、図２３１（ｈ）に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生し、画面中央の特定位置に白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２６７３】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３１（ｉ）に示すように、昇格失敗演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で画面手前側に移動して拡大表示され、非昇格効果音が出力されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２６７４】

そして、図２３１（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａが通常サイズで仮停止された状態となって昇格失敗演出が終了する。その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図２３１（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。

【２６７５】

その後、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図２３１（ｌ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２６７６】

そこから１秒が経過すると、図２３１（ｍ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止される。

【２６７７】

その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図２３１（ｎ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始され、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

【２６７８】
　なお、再抽選演出が実行されない変動演出パターンの場合には、図２３１（ｇ）の後に図２３１（ｋ）へと推移してアイキャッチ演出が実行されることになる。
【２６７９】
　このように、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、カットイン演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８０】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、カットイン演出の実行期間（３秒）とカットイン演出時に実行される振動演出の実行期間（３秒）とが同じとなっている。そのため、カットイン演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８１】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、カットイン効果音等）が出力されるようになっている。そのため、カットイン演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８２】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに、カットイン演出時の振動演出よりも長い期間に亘って強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８３】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（Ｃ図柄揃い）で仮停止されるときに、強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８４】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが３つ揃った状態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される強振動演出（大当たり確定振動演出、大当たり確認振動演出、オープニング振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８５】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２６８６】
　また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、ＳＰリーチ演出が実行された結果として大当たりとなる場合、大当りとなる演出図柄７０ａの仮停止中には振動演出が実

行される一方、本停止中にあっては振動演出が実行されないようになっている。そのため、振動演出によって変動演出がまだ続いているといった勘違いをさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６８７】

また、図２３０及び図２３１に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６８８】

なお、カットイン演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２６８９】

また、カットイン演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、その後に複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光を再開するようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６９０】

また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２６９１】

また、ＳＰリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようになっていたが、ＳＰリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄７０ａを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。

【２６９２】

また、カットイン演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから２秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２６９３】

また、カットイン演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、カットイン演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、カットイン演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２６９４】

また、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時やキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっているが、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、キャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しな

いようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時及びキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２６９５】

また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄７０ａが停止表示するまでランプ変化演出が継続する（カットイン演出中であっても入賞口ランプＮＲが当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様と連動して発光及び消灯するようにしてもよい。

【２６９６】

（ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１）

図２３２及び図２３３を用いて、変動演出パターン２０におけるＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１について説明する。

【２６９７】

まず、図２３２（ａ）に示すように、３つの演出図柄７０ａがリーチ状態を形成して画面左上部に縮小表示されてＳＰＳＰリーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２６９８】

この状態からＳＰＳＰリーチ演出が最終局面に差し掛かると、図２３２（ｂ）に示すように、決め演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した４つの半透明演出ボタン画像が画面の４隅から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。

【２６９９】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図２３２（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打５秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。

【２７００】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３２（ｄ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させた後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部で「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。

【２７０１】

その後、第１可動部材７３が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図２３２（ｅ）に示すように、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２７０２】

その後、図２３２（ｆ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２７０３】
　そこから４秒が経過すると、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光は継続する。また、そこから１秒が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。
【２７０４】
　その後、図２３３（ｇ）に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生し、画面中央の特定位置に赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタンが赤発光する。
【２７０５】
　その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３３（ｈ）に示すように、昇格成功演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「５」の演出図柄７０ａから切り替わった「７」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で画面手前側に移動して拡大表示されると共に、昇格効果音が出力される。また、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光すると共に、演出ボタン１７を３秒間に亘って強振動させる強振動演出（昇格振動演出）が開始される。
【２７０６】
　そして、演出図柄７０ａが通常サイズで仮停止された状態となった後に強振動演出が終了して所定期間（例えば１秒）が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光（虹発光以外の発光態様）を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。
【２７０７】
　その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図２３３（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。
【２７０８】
　その後、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図２３３（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。
【２７０９】
　そこから１秒が経過すると、図２３３（ｌ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「７７７」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「７７７」で本停止される。
【２７１０】
　その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図２３３（ｍ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始され、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、１回目のラウンド遊技が開始される。

【２７１１】
（ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２）
図２３４及び図２３５を用いて、変動演出パターン１６におけるＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２について説明する。なお、図２３４（ａ）～（ｃ）は、図２３２（ａ）～（ｃ）と同じであるため、ここでの説明は省略する。
【２７１２】
図２３４（ｃ）の状態から演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３４（ｄ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止する演出が行われ、演出図柄７０ａによって大当たりであることが報知されるが、この時点では強振動演出は行われない。このとき、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）の演出発光（虹発光以外の発光態様）が継続している。
【２７１３】
その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図２３４（ｅ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させた後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部に「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。
【２７１４】
その後、第１可動部材７３が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図２３４（ｆ）に示すように、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。
【２７１５】
その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図２３５（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。
【２７１６】
そして、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図２３５（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。
【２７１７】
そこから１秒が経過すると、図２３５（ｉ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止される。
【２７１８】
その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図２３５（ｊ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始され、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、

この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

【２７１９】

なお、決め演出に係る有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過して決め失敗演出が実行される場合には、第１可動部材７３が消灯して動作せず、第１画像表示装置７０には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音が出力される。さらに、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯し、その後にリーチハズレ出目（例えば「５６５」）で３つの演出図柄が仮停止される。その後に所定期間が経過すると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行され、アイキャッチ演出が終了すると、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。そこから１秒が経過すると、演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺもリーチハズレ出目で本停止されることになる。

【２７２０】

このように、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、決め演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２１】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出とがあることで、決め演出の演出効果を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２２】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出とでは、有効期間中に演出ボタン１７を操作してから振動演出（決め成功振動演出）が実行されるまでの期間が異なるようになっている。そのため、初めから遊技者に高揚感を与えたり、遊技者の不安感をあおってから高揚感を与えたりすることができ、その対比効果によって遊技の興趣を効果的に向上させることが可能となる。

【２７２３】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、決め成功演出における第１可動部材７３の動作期間（１０秒）と決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間（１０秒）とが同じになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たりであることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２４】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、決め演出時に実行される振動演出（決め成功振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、成功効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されるようになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２５】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に遊

技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２６】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（Ｃ図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２７】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが３つ揃った状態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される振動演出（オープニング振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２８】

また、図２３２～図２３５に示した演出例によれば、決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７２９】

なお、決め演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によって決め成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤを虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７３０】

また、決め成功演出時において第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹発光するようにしていたが、第１可動部材７３及び演出ボタン１７が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第１可動部材７３が虹発光する一方、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよい。

【２７３１】

また、決め成功演出を実行する場合に、第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、第１可動部材７３の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２７３２】

また、祝福演出の終了後に複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯するようになっていたが、祝福演出が終了しても遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を継続させ、再抽選演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、アイキャッチ演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、演出図柄７０ａの本停止時まで虹発光を継続するようにしてもよい。

【２７３３】

また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２７３４】

また、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようになっていたが、ＳＰＳＰリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａをキャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄７０ａを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。

【２７３５】

また、決め成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから３秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２７３６】

また、決め成功演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、決め成功演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、決め成功演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２７３７】

また、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時やアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっているが、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、アイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時及びアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２７３８】

また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄７０ａが停止表示するまでランプ変化演出が継続する（決め演出中であっても入賞口ランプＮＲが非表示となる前の当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様と連動して発光及び消灯するようにしてもよい。

【２７３９】

（大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例）

図２３６を用いて、大当たり（ラウンド遊技）中に確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２７４０】

図２３６（ａ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が開始されると、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。その後は、１秒が経過すると強振動演出が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、１回目のラウンド遊技が開始される。

【２７４１】

その後、１回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して２回目のラウンド遊技が開始されると、図２３６（ｂ）に示すように、確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出の説明が開始され、「敵を撃破で確変だ」との文字が２回目のラウンド遊技が終

了するまで表示される。

【２７４２】

そして、２回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して３回目のラウンド遊技が開始されると、図２３６（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（５秒単打）が発生して確変ミッション演出が開始される。具体的には、「撃破しろ」との文字が表示されると共に、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。このとき、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）の演出発光（虹発光以外の発光態様）が継続している。

【２７４３】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３６（ｄ）に示すように、ミッション成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を５秒間に亘って強振動させる強振動演出（昇格振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が虹発光する。

【２７４４】

その後、ミッション成功演出が終了すると、図２３６（ｅ）に示すように、ミッションに成功したことを示す「撃破」の文字が表示され、演出ボタン１７の虹発光が終了すると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が再開され、３回目のラウンド遊技が終了すると「撃破」の文字が消去されてラウンド演出が再開される。

【２７４５】

そして、９回目のラウンド遊技が開始されると、図２３６（ｆ）に示すように、演出ボタン１７及び十字キー１８の有効期間（ここでは９回目のラウンド遊技の開始から１０回目のラウンド遊技の開始から５秒が経過するまでの最低でも１１秒間）が発生して確変遊技状態中の演出モードを選択するためのモード選択演出が開始される。具体的には、演出モードＤの選択肢画像と、演出モードＥの選択肢画像が表示され、操作促進画像として「確変中のモードを十字キーで選んでボタンで決定して下さい！」の文字、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像が表示される。

【２７４６】

その後、十字キー１８の右ボタンが操作されると、図２３６（ｇ）に示すように、演出モードＤの選択肢画像が選択された状態（演出モードＥの選択肢画像が暗色で表示された状態）から演出モードＥの選択肢画像が選択された状態（演出モードＤの選択肢画像が暗色で表示された状態）となる。

【２７４７】

そして、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図２３６（ｈ）に示すように、演出モードＥの選択肢画像が拡大表示され、確変遊技状態中の最初の演出モードが演出モードＥになることが報知されてモード選択演出が終了する。その後は、１０回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行され、エンディング演出が終了すると、確変遊技状態が開始されることになる。

【２７４８】

なお、ミッション失敗演出が実行される場合には、第１可動部材７３が消灯して動作せず、第１画像表示装置７０には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音が出力される。さらに、モード選択演出が実行されずにエンディング演出へと移行する。

【２７４９】

このように、図２３６に示した演出例によれば、ミッション成功演出における第１可動部材７３の動作期間（５秒）と、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）の実行期間（５秒）とが同じになっている。そのため、ミッション成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって遊技者に有利な結果であること、つまり、確変状態が発生することを遊技者に示唆することができ、遊技の

興趣を向上させることが可能となる。

【２７５０】

また、図２３６に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（成功効果音）が出力されるようになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７５１】

また、図２３６に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７５２】

また、図２３６に示した演出例によれば、モード選択演出中に演出ボタン１７や十字キー１８が操作されても振動演出が実行されないようになっている。そのため、選択されていない演出モードよりも、選択された演出モードの方が、大当たり期待度が高いと遊技者に勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

【２７５３】

なお、確変ミッション演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によってミッション成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤを虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７５４】

また、ミッション成功演出時において第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹発光するようにしていたが、第１可動部材７３及び演出ボタン１７が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第１可動部材７３が虹発光する一方、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよい。

【２７５５】

また、ミッション成功演出を実行する場合に、第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、第１可動部材７３の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２７５６】

また、ミッション成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから３秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２７５７】

また、ミッション成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、ミッション成

功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２７５８】

（当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図２３７及び図２３８を用いて、当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機１への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を説明する。

【２７５９】

図２３７（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【２７６０】

その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図２３７（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【２７６１】

ここで、当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が赤アイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプＮＲが消灯した状態から赤点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【２７６２】

その後、図２３７（ｃ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【２７６３】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図２３７（ｄ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが保留アイコンもろとも消去される。

【２７６４】

その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図２３７（ｅ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコンが表示されている当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。このとき、当該アイコンの消去に伴って入賞口ランプＮＲが消灯することはなく、入賞口ランプＮＲでのランプ変化演出は継続したままとなる。

【２７６５】

このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図２３７（ｆ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。

【２７６６】

その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図２３８（ｇ）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【２７６７】

そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図２３８（ｈ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面がＳＰＳＰリーチ演出（仮停止した大当たり演出図柄が遊技者にとってより価値の高い大当たり演出図柄に昇格するか否かの再抽選演出の実行期間を含む）の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【２７６８】

その後、ハズレとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図２３８（ｉ）に示すように、演出図

柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面）が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

【２７６９】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前と同じ白アイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【２７７０】

その後、次の変動演出が開始されると、図２３８（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【２７７１】

一方、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図２３８（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）を行わずに、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「７７７」の大当たり演出図柄７０ａ（電源断前のリーチ状態を形成していた「３↓３」の演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる演出図柄の組み合わせ）、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、入賞口ランプＮＲでランプ変化演出が再開することなく変動演出が終了する。

【２７７２】

なお、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出（通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、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）についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに「７５３」のハズレ演出図柄７０ａ、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されることになる。

【２７７３】

また、特殊図柄ＴＺについては、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であるのかに拘らず、特殊図柄ＴＺについては、同一の表示態様（形状、デザイン）であって演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されることになる。

【２７７４】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図２３８（ｌ）に示すように、画像表示装置には大当たり遊技の種類を示す情報（第１大当たり遊技であることを示す「ＭＡＸ大当たり」）を含むオープニング演出が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、及び、当該アイコン表示領域７０Ｃがアイコンもろとも消去される。

【２７７５】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。

【２７７６】

このように、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開し

て遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特図停止指定コマンド（特図停止指定コマンドを取りこぼした場合であってその後に客待ち状態に移行する場合には、客待ち状態指定コマンド）を受信した場合に、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７７７】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）される場合、通常のハズレ演出図柄ではなく、電源復旧時の初期図柄である演出図柄の組み合わせが停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、停止表示（静止表示）する演出図柄を抽選で決定するような煩雑な処理を行わずに済み、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握することが可能となる。

【２７７８】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄が停止表示（静止表示）される場合、大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）するようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを把握することが可能となる。

【２７７９】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、電源供給の停止前にリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）可能となっている。そのため、電源供給の停止前に停止表示予定だった大当たり演出図柄を意識しなくて済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２７８０】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、演出図柄が停止表示（静止表示）されるまでに無駄な演出が行われないため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを遊技者に即座に把握することが可能となる。

【２７８１】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合と、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合とで、電源供給の再開後の画像表示装置の表示態様（表示画面の種類、表示画面の表示順序）が同一となっている。そのため、ハズレ変動演出の実行中であったのか、大当たり変動演出の実行中であったのかを意識することなくシンプルな表示制御を行うことができ、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２７８２】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、特殊図柄ＴＺについては、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であって、演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握し易くなる。

【２７８３】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、当該アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出（演出図柄７０ａのスクロール）が開始されるまでの間、当該アイコン表示領域７０Ｃには、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されるが、当該アイコンが表示されないようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７８４】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出が開始されるまでの間、保留アイコン表示領域には、四角形の領域画像が表示されることで保留アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されて、保留アイコンが表示されるようになっている。そのため、電源供給が停止した場合であっても、保留されていた変動演出が消滅していないことを把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７８５】

また、図２３７～図２３８に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【２７８６】

なお、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示してもよい。

【２７８７】

また、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄７０ａが表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「７７７」の大当たり特殊図柄ＴＺを表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の特殊図柄ＴＺを表示してもよい。

【２７８８】

また、ハズレ変動演出の実行期間が終了した後においては、電源復旧時の初期図柄である演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺを表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

【２７８９】

また、変動演出においてリーチ状態の演出図柄７０ａが表示されずに大当たり遊技が実行されるか否かを煽る（大当たり遊技が実行されることを期待させる）特定演出を実行可能とした場合、その特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して制御状態が復旧した後においては、ハズレであれば電源復旧時の初期図柄である演出図柄７０ａを停止表示（静止表示）し、大当たりであれば大当たり演出図柄７０ａを停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【２７９０】

また、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、その後に実行される大当たり遊技の種類に対応する複数の大当たり演出図柄の組み合わせのうちの１つを停止表示するようにしてもよい。

【２７９１】

この場合、例えば、第１大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「３３３」と「７７７」であり、第２大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「２２２」と「４４４」と「６６６」と「８８８」であり、第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「１１１」と「５５５」と「９９９」であるものとする。

【２７９２】

そして、電源供給の停止前のリーチ組み合わせが第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせの一部を構成する「１↓１」である場合、その後に実行される大当たり遊技が第１大当たり遊技である場合には、「３３３」と「７７７」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示し、その後に実行される大当たり遊技が第３大当たり遊技である場合には、「１１１」と「５５５」と「９９９」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ又は異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示するようにするとよい。

【２７９３】

また、特殊図柄ＴＺについては、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）するのではなく、演出図柄７０ａと異なる組合せとなる数字で停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【２７９４】

また、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が通常遊技状態且つ客待ち状態である場合には、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺを停止表示（静止表示）する一方、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）且つ客待ち状態である場合には、演出図柄７０ａを停止表示（静止表示）せずに、特殊図柄ＴＺを停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【２７９５】

（先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図２３９、及び、図２４０は、先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【２７９６】

図２３９（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に第１保留アイコン（白アイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【２７９７】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図２３９（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に表示されている第１保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２にそれぞれシフト表示される。

【２７９８】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで先読みエフェクト演出の１回目の演出が開始され、第２表示部７０Ｂ２にシフト表示された第１保留アイコン（アイコン最終表示態様＝赤アイコン）の表示態様が青アイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプＮＲが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【２７９９】
　その後、図２３９（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図２３９（ｄ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「２５９」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。
【２８００】
　その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図２３９（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃ、及び、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。
【２８０１】
　ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで先読みエフェクト演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。
【２８０２】
　そして、図２３９（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図２３９（ｇ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。
【２８０３】
　その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図２３９（ｈ）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲではランプ変化演出を再開することなく消灯した状態を維持する。
【２８０４】
　そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図２４０（ｉ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が事前変動の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。
【２８０５】
　その後、事前変動の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図２４０（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、ランプ変化演出が再開することなく事前変動が終了する。
【２８０６】
　このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前の青アイコンではない白アイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。
【２８０７】
　その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図２４０（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【２８０８】
　ここで、新たに実行された当該アイコン変化演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が青アイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始される。一方、ランプ変化演出

に関する抽選については新たに実行されないため、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されることはない。

【２８０９】

また、電源供給が再開したことで行われる代替予告演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて画像表示装置にミニキャラＭＣＢが表示されると共に、ミニキャラＭＣＢがフレームアウトするように移動することで代替予告演出が実行される。

【２８１０】

その後、図２４０（ｌ）に示すように、画像表示装置に表示されるセリフウィンドウに味方Ａが発したセリフが表示されると共に、音声出力装置９からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。

【２８１１】

そして、図２４０（ｍ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【２８１２】

その後、ＳＰリーチに発展すると、図２４０（ｎ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【２８１３】

そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図２４０（ｏ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。

【２８１４】

その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図２４０（ｐ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【２８１５】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。

【２８１６】

また、変動演出（演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動））中に特図停止指定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示（揺れ変動）している演出図柄７０ａが停止表示することなく、仮停止表示（揺れ変動）を継続することになる。

【２８１７】

このように、図２３９～図２４０に示した演出例によれば、先読みエフェクト演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、他の連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合についても同様となる。

【２８１８】

また、図２３９～図２４０に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている（最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む）保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２８１９】
　また、図２３９～図２４０に示した演出例によれば、アイコン変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において、保留アイコン変化演出は実行しないが当該アイコン変化演出を再び実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によってアイコン変化演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８２０】
　また、図２３９～図２４０に示した演出例によれば、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出の実行中において、当該アイコン変化演出を再び実行する場合であっても、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８２１】
　また、図２３９～図２４０に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった保留アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合であっても、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。
【２８２２】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１）
　図２４１及び図２４２を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１について説明する。図２４１は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１であり、図２４２（ａ）～（ｊ）は、図２４１のタイミングチャート１における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。
【２８２３】
　まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２８２４】
　このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。
【２８２５】
　なお、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われるが、図面では点滅を表現できないことから２重丸によって変動表示していることを表現するものとする。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤについても、２重丸によって点滅していることを表現するものとする。
【２８２６】
　次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部

１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」となる。

【２８２７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２４２（ａ）参照）。

【２８２８】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４２（ｂ）参照）。

【２８２９】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２８３０】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２４２（ｃ）参照）。

【２８３１】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２８３２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４２（ｄ）参照）。

【２８３３】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから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、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４２（ｅ）参照）。

【２８３４】
　そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２４２（ｆ）参照）。
【２８３５】
　次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２８３６】
　このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図２４２（ｆ）参照）。
【２８３７】
　その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２８３８】
　このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２４２（ｇ）参照）。
【２８３９】
　そして、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４２（ｇ）参照）。
【２８４０】
　そして、Ｔ９のタイミングにおいて、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、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４２（ｈ）参照）。
【２８４１】
　次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、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（「９６２」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を継続している（図２４２（ｉ）参照）。
【２８４２】
　その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２８４３】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される（図２４２（ｉ）参照）。

【２８４４】

そして、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍで変動演出を終了するための処理が行われる。

【２８４５】

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ＴＩが１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２４２（ｊ）参照）。

【２８４６】

なお、Ｔ７のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２８４７】

ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２８４８】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２８４９】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっていたが、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜けによるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

【２８５０】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例２）

図２４３及び図２４４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例２について説明する。図２４３は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート２であり、図２４４（ａ）～（ｉ）は、図２４３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。

【２８５１】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図

保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２８５２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２８５３】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」となる。

【２８５４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２４４（ａ）参照）。

【２８５５】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４４（ｂ）参照）。

【２８５６】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２８５７】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２４４（ｃ）参照）。

【２８５８】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が

行われる。

【２８５９】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４４（ｄ）参照）。

【２８６０】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４４（ｅ）参照）。

【２８６１】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２４４（ｆ）参照）。

【２８６２】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２８６３】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図２４４（ｇ）参照）。

【２８６４】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図２４４（ｇ）の状態が維持される。

【２８６５】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図２４４（ｇ）の状態が維持される。

【２８６６】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１

０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２８６７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２４４（ｈ）参照）。

【２８６８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４４（ｈ）参照）。

【２８６９】

なお、余剰分の保留アイコンを消去して必要分の保留アイコンをシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンをそのまま残存させて必要分の保留アイコンをシフト表示させてもよい。

【２８７０】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および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、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４４（ｉ）参照）。

【２８７１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、第１特図保留数が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読みゾーン演出による期待度示唆の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が実行され、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【２８７２】

なお、Ｔ７～Ｔ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２８７３】

ここでは、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「２」となる場合、及び、第１特図保留数が「２」から「０」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２８７４】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例２について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２８７５】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２８７６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例３）

図２４３及び図２４５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明する。図２４３は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート２であり、図２４５（ａ）～（ｉ）は、図２４３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。

【２８７７】

なお、図２４４と図２４５とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２８７８】

Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２８７９】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される（図２４５（ｄ）参照）。

【２８８０】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４５（ｄ）参照）。

【２８８１】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４５（ｅ）参照）。

【２８８２】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０

ａ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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２４５（ｆ）参照）。

【２８８３】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２８８４】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図２４５（ｇ）参照）。

【２８８５】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図２４５（ｇ）の状態が維持される。

【２８８６】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図２４５（ｇ）の状態が維持される。

【２８８７】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２８８８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで２番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２４５（ｈ）参照）。

【２８８９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺお

よび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４５（ｈ）参照）。

【２８９０】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４５（ｉ）参照）。

【２８９１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１特図保留数が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２８９２】

なお、Ｔ７～Ｔ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２８９３】

ここでは、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「２」となる場合、及び、第１特図保留数が「２」から「０」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２８９４】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２８９５】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２８９６】

このように、図２４３～図２４５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば１

番目～２番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２８９７】

また、図２４３～図２４５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２８９８】

また、図２４３～図２４５に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２８９９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例４）

図２４６及び図２４７を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図２４６は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３であり、図２４７（ａ）～（ｉ）は、図２４６のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。

【２９００】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９０１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２９０２】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」となる。

【２９０３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されてい

る第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２４７（ａ）参照）。

【２９０４】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４７（ｂ）参照）。

【２９０５】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２９０６】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２４７（ｃ）参照）。

【２９０７】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９０８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４７（ｄ）参照）。

【２９０９】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４７（ｅ）参照）。

【２９１０】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２４７（ｆ）参照）。

【２９１１】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２９１２】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図２４７（ｇ）参照）。

【２９１３】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図２４７（ｇ）の状態が維持される。

【２９１４】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図２４７（ｇ）の状態が維持される。

【２９１５】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図２４７（ｇ）の状態が維持される。

【２９１６】

そして、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図２４７（ｇ）の状態が維持される。

【２９１７】

次に、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９１８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目及び３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２４７（ｈ）参照）。

【２９１９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４７（ｈ）参照）。

【２９２０】

その後、Ｔ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および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、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４７（ｉ）参照）。

【２９２１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【２９２２】

なお、Ｔ７～Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２９２３】

ここでは、Ｔ１２のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９２４】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９２５】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２９２６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例５）

図２４６及び図２４８を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例５について説明する。図２４６は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３であり、図２４８（ａ）～（ｉ）は、図２４６

のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。

【２９２７】

なお、図２４７と図２４８とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２９２８】

Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９２９】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。

【２９３０】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１２８（ｄ）参照）。

【２９３１】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４８（ｅ）参照）。

【２９３２】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２４８（ｆ）参照）。

【２９３３】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２９３４】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図２４８（ｇ）参照）。

【２９３５】
　その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図２４８（ｇ）の状態が維持される。
【２９３６】
　そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図２４８（ｇ）の状態が維持される。
【２９３７】
　次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図２４８（ｇ）の状態が維持される。
【２９３８】
　その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２９３９】
　このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される（図２４８（ｇ）参照）。
【２９４０】
　その後、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２９４１】
　このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目及び２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで１番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される。
【２９４２】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に赤色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２４８（ｈ）参照）。

【２９４３】

その後、Ｔ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、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が変化シナリオに沿って赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２４８（ｉ）参照）。

【２９４４】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２９４５】

なお、Ｔ７～Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２９４６】

ここでは、Ｔ１２のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９４７】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例５について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９４８】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２９４９】

このように、図２４６～図２４８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟

齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２９５０】

また、図２４６～図２４８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも２つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後に所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２９５１】

また、図２４６～図２４８に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ及び２つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２９５２】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例６）

図２４９及び図２５０を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明する。図２４９は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４であり、図２５０（ａ）～（ｈ）は、図２４９のタイミングチャート４における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。

【２９５３】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９５４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２９５５】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」となる。

【２９５６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーション

として追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２５０（ａ）参照）。

【２９５７】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５０（ｂ）参照）。

【２９５８】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２９５９】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２５０（ｃ）参照）。

【２９６０】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９６１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５０（ｄ）参照）。

【２９６２】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５０（ｅ）参照）。

【２９６３】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、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（「５３１」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２５０（ｆ）参照）。

【２９６４】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２９６５】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図２５０（ｇ）参照）。

【２９６６】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９６７】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９６８】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９６９】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９７０】

そして、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９７１】

次に、Ｔ１３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図２５０（ｇ）の状態が維持される。

【２９７２】

その後、Ｔ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態（遊技待機状態）となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって客待ちデモ演出を開始するまでの待機タイマをセットする処理が行われる。

【２９７３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目～３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩおよび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が１フレーム分の非アニメーションで消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２５０（ｈ）参照）。

【２９７４】

なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２９７５】

ここでは、Ｔ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」の状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１特図保留数が「４」、「２」、「１」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９７６】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２９７７】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２９７８】

このように、図２４９～図２５０に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９７９】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例７）
　図２５１及び図２５２を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図２５１は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート５であり、図２５２（ａ）～（ｈ）は、図２５１のタイミングチャート５における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。
【２９８０】
　なお、図２４９と図２５１とは、Ｔ１４のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２９８１】
　Ｔ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。
【２９８２】
　このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＨＩおよび当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止すると共に、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図２５２（ｈ）参照）。
【２９８３】
　その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部１１０ｍからの第１特図保留数指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合には、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される。
【２９８４】
　なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２９８５】
　ここでは、Ｔ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」の状態でオープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１特図保留数が「４」、「２」、「１」の何れかの状態でオープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２９８６】
　また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２９８７】
　具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保

留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２９８８】

このように、図２５１～図２５２に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９８９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例８）

図２５３及び図２５４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例８について説明する。図２５３は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート６であり、図２５４（ａ）～（ｊ）は、図２５３のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２９９０】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９９１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２９９２】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５４（ａ）参照）。

【２９９３】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図２５４（ｂ）参照）。

【２９９４】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２５４（ｃ）参照）。

【２９９５】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２９９６】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図２５４（ｄ）参照）。

【２９９７】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図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、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「１」、つまり、第１特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【２９９８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２５４（ｅ）参照）。

【２９９９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５４（ｅ）参照）。

【３０００】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、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が赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２５４（ｆ）参照）。

【３００１】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（ＳＰリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄７０ａがリーチハズレ態様（「８７８」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、

保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２５４（ｇ）参照）。

【３００２】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【３００３】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２５４（ｈ）参照）。

【３００４】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３００５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５４（ｉ）参照）。

【３００６】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、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（演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５４（ｊ）参照）。

【３００７】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【３００８】

なお、Ｔ２～Ｔ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【３００９】

ここでは、Ｔ５のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第

１特図保留数が「１」から「１」になる場合について説明したが、第１特図保留数が「０」から「０」となる場合、第１特図保留数が「２」から「２」となる場合、第１特図保留数が「３」から「３」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している保留数と、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０１０】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例８について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０１１】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【３０１２】

このように、図２５３～図２５４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０１３】

また、図２５３～図２５４に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０１４】

また、図２５３～図２５４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ多い数（例えば１つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０１５】

また、図２５３～図２５４に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、特図保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ多い数（例えば１つ）の保留数を表示することなく、「０」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０１６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例９）

図２５５及び図２５６を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例９について説明する。図２５５は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート７であり、図２５６（ａ）～（ｆ）は、図２５５のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【３０１７】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３０１８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【３０１９】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５６（ａ）参照）。

【３０２０】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図２５６（ｂ）参照）。

【３０２１】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図２５６（ｂ）参照）。

【３０２２】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図２５６（ｂ）参照）。

【３０２３】
　そして、Ｔ５のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２５６（ｃ）参照）。
【３０２４】
　その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【３０２５】
　このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図２５６（ｄ）参照）。
【３０２６】
　その後、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図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、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【３０２７】
　このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２５６（ｅ）参照）。
【３０２８】
　そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５６（ｅ）参照）。
【３０２９】
　その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、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が赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２５６（ｆ）参照）。
【３０３０】
　その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信でき

る状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【３０３１】

なお、Ｔ２～Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【３０３２】

ここでは、Ｔ７のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「１」から「２」となる場合、第１特図保留数が「０」から「２」となる場合、第１特図保留数が「０」から「１」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０３３】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例９について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０３４】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【３０３５】

このように、図２５５～図２５６に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０３６】

また、図２５５～図２５６に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０３７】

また、図２５５～図２５６に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が所定数（例えば１つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能とな

る。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０３８】

また、図２５５～図２５６に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、特図保留数が所定数（例えば１つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０３９】

（図２４１～図２５６に示した具体例のまとめ）

上述したように、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止中に演出制御部１３０ｍが停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺの変動期間、変動中ＢＧＭの出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４０】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４１】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４２】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４３】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄７０ａが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４４】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺは停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため

、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺを停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺによって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４５】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の１０フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（１フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４６】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４７】

また、図２４１～図２５６に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０４８】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０）

図２５７及び図２５８を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０について説明する。図２５７は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート８であり、図２５８（ａ）～（ｊ）は、図２５７のタイミングチャート８における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【３０４９】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３０５０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【３０５１】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【３０５２】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる。

【３０５３】

このとき、第１特図保留数が「２」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「１」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１特図保留数「２」に対応する２番目には保留アイコンＨＩが表示されないことになる（図２５８（ａ）参照）。

【３０５４】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となる。

【３０５５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１特図保留数の「２」に対応する２番目には保留アイコンＨＩが表示されずに第１特図保留数の「３」に対応する３番目に１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２５８（ｂ）参照）。

【３０５６】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５８（ｃ）参照）。

【３０５７】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【３０５８】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２５８（ｄ）参照）。

【３０５９】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って

第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３０６０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１特図保留数「２」に対応する２番目に保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションとして追加表示（最初から通常サイズで表示）され、表示されている３つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５８（ｅ）参照）。

【３０６１】

その後、Ｔ７のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５８（ｆ）参照）。

【３０６２】

次に、Ｔ８のタイミングにおいて、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（「２２５」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２５８（ｇ）参照）。

【３０６３】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止コマンド）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。

【３０６４】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２５８（ｈ）参照）。

【３０６５】

その後、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３０６６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分の

アニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２５８（ｉ）参照）。

【３０６７】

次に、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、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（演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５８（ｊ）参照）。

【３０６８】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【３０６９】

なお、Ｔ２のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【３０７０】

ここでは、Ｔ３のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のときに第１特図保留数が「３」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のときに第１特図保留数が「４」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」のときに第１特図保留数が「２」、「３」、「４」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０７１】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０について説明したが、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、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【３０７２】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【３０７３】

このように、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合

を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０７４】

また、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０７５】

このように、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）から特定数よりも１つ少ない数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０７６】

また、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数から特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３０７７】

また、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０７８】

また、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が特定数よりも１つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演

出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０７９】

また、図２５７～図２５８に示した具体例によれば、演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８０】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例１）

図２４３及び図２５９を用いて、図２４３及び図２４４で説明した具体例２の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例１）について説明する。図２５９（ａ）～（ｉ）は、図２４３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【３０８１】

なお、図２４４と図２５９とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【３０８２】

Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３０８３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ２以上の乖離である異常）が生じたため、先読みゾーン演出が終了する。

【３０８４】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される（図２５９（ｈ）参照）。

【３０８５】

また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで２番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２５９（ｈ）参照）。

【３０８６】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する

（図２５９（ｈ）参照）。
【３０８７】
　その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから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、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２５９（ｉ）参照）。
【３０８８】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）
　図２４３及び図２６０を用いて、図２４３及び図２４５で説明した具体例３の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）について説明する。図２６０（ａ）～（ｉ）は、図２４３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【３０８９】
　なお、図２４５と図２６０とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【３０９０】
　Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【３０９１】
　このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ２以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。
【３０９２】
　具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩ（青アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２６０（ｈ）参照）。
【３０９３】
　そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２６０（ｈ）参照）。
【３０９４】
　その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、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、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２６０（ｉ）参照）。
【３０９５】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１特図保留数が「０」になる特別図柄の変動表示に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行されないことになる。

【３０９６】

このように、図２５９～図２６０に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ減少方向への２以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０９７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例３）

図２５３及び図２６１を用いて、図２５３及び図２５４で説明した具体例８の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例３）について説明する。図２６１（ａ）～（ｊ）は、図２５３のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【３０９８】

なお、図２５４と図２６１とは、Ｔ０～Ｔ４のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【３０９９】

Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図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、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「１」、つまり、第１特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【３１００】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ同一数である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【３１０１】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青アイコンが１フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、２番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２６１（ｅ）参照）。

【３１０２】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺお

よび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２６１（ｅ）参照）。

【３１０３】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２６１（ｆ）参照）。

【３１０４】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、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がリーチハズレ態様（「８７８」）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を構成している触覚画像ＳＫ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、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２６１（ｇ）参照）。

【３１０５】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【３１０６】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２６１（ｈ）参照）。

【３１０７】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３１０８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２６１（ｉ）参照）。

【３１０９】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２６１（ｊ）参照）。

【３１１０】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去

される。

【３１１１】

このように、図２６１に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ同一数である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３１１２】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）

図２５５及び図２６２を用いて、図２５５及び図２５６で説明した具体例９の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）について説明する。図２６２（ａ）～（ｆ）は、図２５５のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【３１１３】

なお、図２５６と図２６２とは、Ｔ０～Ｔ６のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【３１１４】

Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図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、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３１１５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【３１１６】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青アイコンが１フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２６２（ｅ）参照）。

【３１１７】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２６２（ｅ）参照）。

【３１１８】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２６２（ｆ）参照）。

【３１１９】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【３１２０】

このように、図２６２に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３１２１】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）

図２５７及び図２６３を用いて、図２５７及び図２５８で説明した具体例１０の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）について説明する。図２６３（ａ）～（ｊ）は、図２５８のタイミングチャート８における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【３１２２】

なお、図２５８と図２６３とは、Ｔ６～Ｔ１１のタイミングが同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【３１２３】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【３１２４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【３１２５】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【３１２６】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマ

ンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図２６３（ａ）参照）。

【３１２７】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となる。

【３１２８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に１つの保留アイコンＨＩが１フレームの非アニメーションとして表示されると共に、３番目に１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図２６３（ｂ）参照）。

【３１２９】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、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（「８１４」）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を構成している触覚画像ＳＫ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ＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２６３（ｃ）参照）。

【３１３０】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【３１３１】

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ＴＩ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、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図２６３（ｄ）参照）。

【３１３２】

このように、図２６３に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）と特定数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３１３３】

また、図２６３に示した変形例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるた

め、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３１３４】

また、図２６３に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）から特定数に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３１３５】

また、図２６３に示した変形例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数から特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【３１３６】

また、図２６３に示した変形例によれば、演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３７】

（第３実施形態）

以下、本発明の第３実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第３実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、演出ボタン１７の他に演出レバー装置２３が設けられている点で第２実施形態と相違する。

【３１３８】

まず、図２６４を用いて、遊技機１の構成について説明する。図２６４は、第３実施形態における遊技機１の正面図の一例である。なお、第２実施形態と同一の部分についての説明は省略する。

【３１３９】

図２６４に示すように、上皿１１の中央底面側の部分には、演出ボタン装置１６と表裏を為すように、入力装置として機能する演出レバー装置２３が設けられている。

演出レバー装置２３は、演出ボタン装置１６と表裏をなすように上皿１１の中央底面側に設けられており、遊技者が手前側に引っ張り操作することが可能な演出レバー２４と、演出レバー２４に対する操作を検出する演出レバー検出スイッチ（図示省略）と、演出レバー２４を振動させるためのレバー振動モータ（図示省略）とが設けられており、演出レバー２４を操作することで遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【３１４０】

なお、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿１１を介して演出レバー２４に伝達される。一方、演出レバー２４を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿１１を介して演出ボタン１７に伝達される。つまり、一方の操作部を遊技者が手で操作しているときに、他方の操作部を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、擬似

連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る操作部の有効期間を伴う／伴わない振動演出）が実行されると、その振動が他方の操作部を介して遊技者の手に伝達されるようになっている。

【３１４１】

また、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、ガラス枠４に取り付けられる上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿１１及びガラス枠４を介して発射ハンドルにも伝達されるようになっている。さらに、演出レバー２４を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿１１及びガラス枠４を介して演出ボタン１７に伝達されるようになっている。

【３１４２】

（決め演出パターン決定テーブル）

図２６５は、第３実施形態における決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

【３１４３】

図２６５に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【３１４４】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した半透明演出ボタン画像や演出レバー２４を模した半透明演出レバー画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像や半透明演出レバー画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打５秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン１７又は演出レバー２４の１回の操作又は５秒が経過することで終了することを示している。

【３１４５】

有効期間の欄の「操作対象」とは、有効期間中に操作が有効となる操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の種別を示しており、「演出ボタン」であれば演出ボタン１７の操作が有効となり、「演出レバー」であれば演出レバー２４の操作が有効となる。

「促進演出」とは、有効期間中に操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像又は不透明演出レバー画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

【３１４６】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が赤発光することを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が虹発光することを示している。

【３１４７】

「通常レバー」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズの演出レバー２４を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

「大レバー虹」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズよりも大きい演出レバー２４を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

【３１４８】
　有効期間の欄の「操作部状態」とは、有効期間中の操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の状態を示しており、「通常」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出していない通常状態であり、「突出」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出している突出状態であることを示している。なお、演出レバー２４には突出状態がないため通常状態のみとなっている。
【３１４９】
　決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０の画面が暗色に変化することで、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。
　「成功」とは、第１可動部材７３が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第１画像表示装置７０に成功エフェクト画像が表示されることで、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。
【３１５０】
　ボタン振動の欄の「強振動（４秒→５秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのバイブレーターが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から４秒に亘って強振動した後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。
【３１５１】
　ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。なお、操作対象が演出レバー２４であっても演出ボタン１７が虹発光するようになっている。
【３１５２】
　各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「通常レバー」＜「突出ボタン虹」＝「大レバー虹」となっている。また、各操作部状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。
【３１５３】
　図２６５に示す決め演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７又は演出レバー２４を振動させる振動演出（決め成功振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１５４】
　図２６５に示す決め演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、変動演出中に発生する有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１５５】
　図２６５に示す決め演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン１７又は演出レバー２４が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１５６】
　図２６５に示す決め演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７又は演出レバー２４の振動期間よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７又は演出レバー２４の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１５７】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図２６６は、第３実施形態における枠役物（演出ボタン１７、演出レバー２４）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【３１５８】

枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

【３１５９】

「初期動作パターン０１」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その後に演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って間欠振動（１．２５秒の振動→１秒のインターバル→１．２５秒の振動）し、その期間において演出ボタン１７が赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【３１６０】

「初期動作パターン０２」は、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が青で点灯（発光）する。

【３１６１】

「初期動作パターン０３」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が消灯する。

【３１６２】

なお、演出ボタン１７や演出レバー２４の連続振動の時間（２．５秒）、及び、間欠振動の時間（２．５秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

【３１６３】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７、演出レバー２４）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【３１６４】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【３１６５】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【３１６６】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【３１６７】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【３１６８】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【３１６９】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【３１７０】

なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【３１７１】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【３１７２】

なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【３１７３】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時における演出ボタン１７や演出レバー２４の振動時間が、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７や演出レバー２４の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【３１７４】

図２６６に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータやレバー振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータ及びレバー振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【３１７５】
　なお、演出レバー２４を通常位置と演出位置との間で移動可能とし、初期動作時に演出ボタン１７と同時に動作（移動、振動）させるようにしてもよいし、所定の順序（例えば、演出ボタン１７→演出レバー２４やその逆）で動作（移動、振動）させるようにしてもよい。この場合、決め演出における「通常レバー」のときには、演出レバー２４を通常位置に配置し、「大レバー」のときには、演出レバー２４を演出位置に移動させるようにしてもよい。
【３１７６】
　また、演出レバー２４の有効期間には決め演出に係る単打５秒しかなかったが、例えば、連引き５秒等のように演出レバー２４を複数回操作させるようにし、演出レバー２４の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば５回）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよいし、長引き５秒等のように演出レバー２４を継続操作させるようにし、演出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば３秒）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよい。
【３１７７】
　また、発展演出や擬似連演出に係る有効期間において、大当たり期待度が高い演出が実行される場合に演出レバー２４を１回操作させるようにしてもよいし、演出レバー２４を連引きさせるようにしてもよいし、演出レバー２４を長引き（例えば２秒）させるようにしてもよい。連引きの場合には、演出レバー２４の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば３回）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。また、長引きの場合には、演出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば２秒）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。
【３１７８】
　また、演出ボタン１７や演出レバー２４の長引きや連引きをさせるにあたって、演出が進展（レベルゲージが次の段階にアップ）する毎に演出ボタン１７や演出レバー２４を例えば弱振動させるようにしてもよい。
【３１７９】
　また、演出ボタン１７の振動強度には弱振動と強振動とがあり、演出レバー２４の振動強度には強振動があったが、同じ強振動であっても演出ボタン１７よりも演出レバー２４の強振動の方が振動強度が高くなるようにしてもよいし、演出レバー２４よりも演出ボタン１７の強振動の方が振動強度が高くなるようにしてもよい。
【３１８０】
　また、有効期間（操作促進画像：単打、長押し、連打、長引き、連引き）の種類に応じて振動の種類（振動時間、振動強度）を異ならせるようにしてもよい。例えば、セリフ予告演出や擬似連演出時の演出ボタン１７の単打３秒であれば弱振動の１秒とし、発展演出時の演出ボタン１７の長押し４秒であれば弱振動１秒とし、カットイン演出時の演出ボタン１７の単打４秒であれば弱振動の３秒とし、決め演出時の演出ボタン１７の単打５秒であれば強振動の４秒→５秒とし、発展演出時の演出レバー２４の長押し４秒であれば強振動１秒とし、
【３１８１】
　また、保留アイコンや当該アイコンが大当たり期待度の高い表示態様（例えば赤や虹）等に変化する場合に、演出ボタン１７や演出レバー２４を１秒間にわたって弱振動又は強振動させるようにしてもよい。
【３１８２】
　なお、本実施形態では、変動演出の開始から所定時間が経過すると３つの演出図柄７０ａが全て仮停止（揺れ動作）するようになっているが、左右の演出図柄７０ａは停止して

中央の演出図柄７０ａだけが仮停止（揺れ動作）するようにしてもよい。このとき、３つの演出図柄７０ａが全て揺らぎ動作（演出動作）を行ってもよいし、左右の演出図柄７０ａは揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄７０ａだけが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【３１８３】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像ＳＫと図柄エフェクト画像ＺＥの何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【３１８４】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部が揺らぎ動作（演出動作）を行わないようになっているが、識別部のテクスチャ（表面の模様等）に揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよいし、識別部に発光エフェクトを加えることで揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよい。

【３１８５】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａが拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄７０ａが停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

【３１８６】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａは揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【３１８７】

また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄７０ａが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われないようになっているが、演出図柄７０ａを数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄７０ａの仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【３１８８】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止の延長中における枠用照明装置１０や盤用照明装置７６について言及していなかったが、演出図柄７０ａの仮停止の延長中において枠用照明装置１０を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置７６を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置１０や盤用照明装置７６が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

【３１８９】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められた大当たり態様（「３３３」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となる大当たり態様で本停止す

るようにしてもよい。

【３１９０】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止中に主制御部１１０ｍから送信された開始時コマンド（特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信したときに、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄７０ａと同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄ＴＺについては、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄ＴＺを停止位置に表示するとよい。

【３１９１】

また、本実施形態では、当該アイコンＴＩの表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコンＴＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンＴＩの消去にかかる１０フレーム、保留アイコンＨＩのシフト表示にかかる２０フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる１０フレームよりも短ければよく、例えば５フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【３１９２】

また、本実施形態では、特図保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコンＨＩを１フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンＴＩの消去にかかる１０フレーム、保留アイコンＨＩのシフト表示にかかる２０フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる１０フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば５フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【３１９３】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

【３１９４】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【３１９５】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが白アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

【３１９６】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【３１９７】
　また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。
【３１９８】
　また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての特図保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、特図保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、特図保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、特図保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。
【３１９９】
　また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン１７の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。
【３２００】
　また、本実施形態では、演出ボタン１７の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、保留アイコンを演出ボタン１７の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン１７が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン１７を所定の割合で第１操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第２操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。
【３２０１】
　また、本実施形態では、有効示唆演出において実行される演出ボタン画像の表示態様を半透明としているが、半透明ではなくアウトラインだけの演出ボタン画像としてもよいし、シルエットだけの演出ボタン画像としてもよい。
【３２０２】
　また、本実施形態では、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）や発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、リーチ前予告演出や発展演出において演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。
【３２０３】
　また、本実施形態では、リーチ後予告演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、確定演出）の実行時や図柄揃い時に演出ボタン１７の振動演出を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、図柄揃い時において演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし

、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

【３２０４】

また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の実行中において、当該リーチ演出が行われていることを示すタイトル表示を行っていなかったが、大当たり期待度が異なる表示態様（白文字、白文字よりも大当たり期待度が高い赤文字、大当たりが確定する虹文字等）の何れかによってタイトル表示を行うようにしてもよく、タイトル表示を白文字で表示した後に赤文字や虹文字に変化させるようにしてもよい。

【３２０５】

また、本実施形態では、カットイン演出をＳＰリーチ演出の終盤に行うようになっていたが、ＳＰリーチ演出の中盤（第１期間）又は終盤（第２期間）に行うようにし、ＳＰリーチ演出の中盤にカットイン演出を行う場合よりも、ＳＰリーチ演出の終盤にカットイン演出を行う場合の方が、演出ボタン１７が突出状態となり易い（突出状態となる割合が高くなる）ようにしてもよい。

【３２０６】

また、本実施形態では、発展演出において演出ボタン１７を長押し操作させる有効期間を発生させるようになっていたが、発展演出以外の大当たり予告演出として演出ボタン１７を長押しさせる有効期間を発生させると共に、有効期間中の長押し期間に応じて演出を進展させる操作進展演出を実行可能としてもよい。この場合には、有効期間における複数の判定タイミングで長押しが継続していることを判定し、その判定結果に基づいて、演出をどの段階まで進展させるかを決定するようにすると良い。

【３２０７】

＜本実施形態に記載された発明の内容１＞

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を保留記憶として記憶し、該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変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開２０１７－０１８２２５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、保留数が変化する際に保留数を即座に把握し難いという問題があった。

【３２０８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２０９】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御

する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第２保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１０】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１１】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第２保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表

示とを実行可能であり、前記第２保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１２】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第２保留情報の増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１３】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１４】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊

技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第１取得条件の成立（第１始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第１保留記憶として記憶し、第２取得条件の成立（第２始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第２保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第１保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【３２１５】

＜本実施形態に記載された発明の内容２＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

【３２１６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【３２１７】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【３２１８】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工

程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【３２１９】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第１可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第２可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【３２２０】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第１の組み合わせ（例えば「１３５」）とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第２の組み合わせ（例えば「７５３」）とするようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【３２２１】

＜本実施形態に記載された発明の内容３＞

従来の遊技機では、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【３２２２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【３２２３】
◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記可動演出手段が前記第１位置に復帰した場合には前記初期動作を行うが、前記第１位置に復帰しない場合には前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【３２２４】
◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、当該第１可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【３２２５】
◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【３２２６】
◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１

可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、当該第１可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【３２２７】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、該第１可動演出手段の第２位置と自身の第２位置とに重複する部分がある第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【３２２８】

＜本実施形態に記載された発明の内容４＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２２９】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２３０】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情

報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記変動演出には、一部の前記演出図柄によってリーチ状態を形成表示させてリーチ演出を実行するリーチ変動演出を含み、前記演出制御手段は、前記リーチ演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記リーチ状態を形成表示していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる前記演出図柄の組み合わせを前記表示手段に静止状態で表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２３１】

＜本実施形態に記載された発明の内容５＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２３２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第１状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第２状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第１状態又は前記第２状態において停止した電源供給が再開して前記第１状態又は第２状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２３３】

＜本実施形態に記載された発明の内容６＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６４８３５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があっ

た。

【３２３４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能である。そのため、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【３２３５】

＜本実施形態に記載された発明の内容７＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６４８３５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２３６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記表示手段の所定の表示領域（当該アイコン表示領域７０Ｃ）に前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示することが可能であり、前記実行情報の表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の終了から次の前記変動表示が開始されるまでの間、前記所定の表示領域を予め定められた状態（背景画像等の演出画像を表示可能な状態）で確保するが、当該所定の表示領域に前記実行情報を表示しないようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２３７】

＜本実施形態に記載された発明の内容８＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文

献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２３８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２３９】

＜本実施形態に記載された発明の内容９＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２４０】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２４１】

＜本実施形態に記載された発明の内容１０＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変

動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変化させる特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６１７２８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷が高くなる虞があった。

【３２４２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報（当該アイコン、保留アイコン）を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記表示態様には、第１段階態様（例えば、白アイコン）と、第２段階態様（例えば、青アイコン）と、第３段階態様（赤アイコン）とを含み、前記第３段階態様まで変化する前記識別情報の前記第２段階態様での表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第２段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第１段階態様で表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【３２４３】

＜本実施形態に記載された発明の内容１１＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６１７２８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、保留記憶の数が把握できるまでに時間がかかってしまい、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２４４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）、及び、該第１表示領域とは異なる第２表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）の各々で前記保留記憶の数を示す

保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第２表示領域では前記保留表示を実行しないが、前記第１表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２４５】

＜本実施形態に記載された発明の内容１２＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３２４６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）にするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３２４７】

＜本実施形態に記載された発明の内容１３＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【３２４８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマン

ド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２４９】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５０】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５１】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５２】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板

１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行することが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動等の動作態様）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光色、発光パターン等）を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５３】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５４】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり

、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第１状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第２状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、前記第１状態又は前記第２状態中に停止した電源供給が再開して前記第１状態又は第２状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５５】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５６】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期

画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５７】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５８】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御

手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２５９】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２６０】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２６１】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２６２】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主

制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２６３】

＜本実施形態に記載された発明の内容１４＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。

【３２６４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置７０、７１）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【３２６５】

＜本実施形態に記載された発明の内容１５＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開２０１７－１１３４４１号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

【３２６６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【３２６７】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づ

き所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【３２６８】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【３２６９】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【３２７０】

＜本実施形態に記載された発明の内容１６＞

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド（信号）に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【３２７１】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の増加に応じて第１保留情報（第１保留アイコン）

を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記第１保留記憶の減少に応じて前記第１保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第１保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第１保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第１保留情報うちの前記特定数に対応する前記第１保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第１保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から１番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７２】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７３】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す第１保留数を第１表示領域（サブ第１保

留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記第１保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第１保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示することを特徴とする。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７４】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第１保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第１保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７５】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基

づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７６】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す第１保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記第１記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第１記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７７】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊

技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７８】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の増加に応じて第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第２保留情報をシフト表示させて１つ減少させることが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第２保留情報うちの前記特定数に対応する前記第２保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第２保留情報（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２７９】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ

多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８０】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す第２記憶数を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記第２記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第２記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８１】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記所

定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８２】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８３】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す第２記憶数を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記第２記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第２記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８４】
◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【３２８５】
◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて１つを実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去して前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の前記保留情報（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）をシフト表示させて１つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【３２８６】
◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信

号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８７】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８８】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２８９】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり

遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２９０】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）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（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２９１】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３２９２】
＜本実施形態に記載された発明の内容１７＞
　従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開２０１９－０３３８１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。
【３２９３】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、第１演出（リーチ前演出）よりも後に第２演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第２演出中よりも、前記第１演出中の方が、前記第１振動演出が実行され易なっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３２９４】
◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、所定回数（例えば１回又は２回）の所定演出（擬似連演出）が実行された後に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第１振動演出が実行されない場合よりも、前記第１振動演出が実行される場合の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３２９５】
◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する示唆演出（先読みエフェクト演出、先読

み動作演出）と、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）とを実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記遊技演出の開始後の所定期間（演出図柄７０ａの最初の高速変動が終了するまで）において、前記示唆演出が実行される場合よりも、前記第２振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２９６】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記変動演出には、第１種別の演出図柄（偶数図柄）によってリーチ演出が実行される第１特定変動演出と、第２種別の演出図柄（「７」以外の奇数図柄）によってリーチ演出が実行される第２特定変動演出と、第３種別の演出図柄（「７」図柄）によってリーチ演出が実行される第３特定変動演出とを含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記通常遊技状態では、前記第２特定変動演出よりも前記第１特定変動演出が実行され易く、前記第１特定変動演出よりも前記第３特定変動演出が実行され難く、前記第１特定変動演出が実行される場合よりも、前記第３特定変動演出が実行される場合の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２９７】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に応じた所定の演出音（操作促進画像の表示効果音、演出ボタンの操作に応じた演出音、役物の作動効果音）が出力される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出音が出力されないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２９８】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）

に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に関連する所定の演出画像（操作促進画像、演出ボタンの操作に応じた演出画像）が表示される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出画像が表示されず、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記特定演出の開始前における前記第２振動演出の実行回数（最大３回）よりも、前記特定演出の開始後における前記第２振動演出の実行回数（最大７回）の方が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３２９９】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３００】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出（大当たり予告演出）を実行可能であり、前記示唆演出の実行中に前記枠演出部を作動（動作、振動）させる作動演出（振動演出、動作演出等）を実行可能であり、前記示唆演出には、第１示唆演出（弱予告、リーチ前予告演出）と、前記第１示唆演出よりも前記期待度が高い第２示唆演出（強予告、リーチ後予告演出）とを含み、前記第１示唆演出が実行される場合よりも、前記第２示唆演出が実行される場合の方が、前記作動演出が実行され易く、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行されない場合よりも、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０１】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技

）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第２振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０２】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第１振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０３】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記枠演出部を第１状態（待機状態、消光状態）から第２状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記変動演出には、第１演出（リーチ前演出）よりも後に第２演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記第１演出の実行中に前記変化演出が実行されない場合よりも、前記変化演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記第１演出の実行中に前記変化演出が実行されるか否かに拘らず、前記第２演出の実行中に前記変化演出が実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０４】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊

技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出等の振動演出うちの１つ）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時の振動演出のうちの１つ）とを含み、前記第１振動演出は、前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の振動態様（セリフ予告演出時や擬似連演出時や発展演出時の振動演出であれば１秒間の弱振動又は強振動、カットイン演出時の振動演出であれば３秒間の弱振動又は強振動）の何れかで実行され、前記第２振動演出は、所定演出（ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い）を行うときに予め定められた一の振動態様（ステップアップ予告演出時の振動演出であれば１秒間の弱振動、図柄揃い時の振動演出であれば４秒間の強振動、Ｃ図柄揃い時であれば１秒間の強振動）で実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０５】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、所定振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時等の１秒間の振動演出）と、前記所定振動演出とは異なる特定振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記所定振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出のうちの１つ）とを含み、前記特別遊技が実行される前記遊技演出では、前記第１振動演出が実行される場合と、前記第２振動演出が実行される場合とで、その後に前記特定振動演出が実行される割合が異なり、前記特定遊技状態中よりも、前記通常遊技状態中の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０６】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に、前記特別遊技の実行を示唆する特別演出（決め成功演出、確定演出等）と、前記操作手段を複数の振動態様の何れかで振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の振動演出）とを実

行可能であり、前記特別遊技が実行される変動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆する演出図柄の種別（偶数図柄、「７」以外の奇数図柄、「７」図柄）によって前記振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）が異なり、前記特別演出の実行に伴って前記振動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆することになる演出図柄の種類に拘らずに前記振動演出の振動態様は同一となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０７】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記第１操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１振動演出は、前記第１操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、前記第２振動演出は、振動の開始タイミングが予め定められており、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０８】

◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出時、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間とは異なる第２有効期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第１有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３０９】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第１有効期間（セリフ予告演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間とは異なる第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間及び前記第２有効期間とは異なる第３有効

期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第３有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１０】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で作動可能な演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー２４（レバー振動モータ）、第２可動部材７４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記演出部を第１状態（待機状態、消光状態）から第２状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記変化演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１１】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出）を実行可能であり、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記段階演出が所定の段階（ステップアップ予告演出であれば第３ステップ演出、第４ステップ演出、第５ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば１回又は２回）まで進展した場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１２】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記第１演出モードで所定回数（１回）の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第２演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１３】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７

への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記第２演出モードで所定回数（２回又は３回）の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第１演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１４】

◆上記課題を解決するための第２２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記特定演出には、第１特定演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１特定演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２特定演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）とを含み、前記第２演出モードよりも、前記第１演出モードの方が、第１回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易く、前記第１演出モードよりも、前記第２演出モードの方が、前記第１回数よりも多い第２回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記第２特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３３１５】

◆上記課題を解決するための第２３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段の操作を促す操作促進表示（不透明のボタン画像）を行うと共に、前記操作手段の操作に応じて操作演出（発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記操作促進表示を行う前に前記表示手段に前記操作促進表示が行われる可能性があることを示唆する示唆表示（半透明のボタン画像）を行うことが可能であり、前記操作促進表示には、第１操作促進表示（通常状態の白ボタン画像）と、前記第１操作促進表示とは前記特別遊技が実行される期待度が異なる第２操作促進表示（通常状態の赤ボタン画像、突出状態の赤ボタン画像、突出状態の虹ボタン画像）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第１操作促進表示が行われた場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なり、前記第１演出モードでは、前記示唆表示が行われずに前記操作促進表示が行われる場合よりも、前記示唆表示が行われてから前記操作促進表示が行われる場合の方が、前記特別遊技が実行される期待

度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【産業上の利用可能性】
【３３１６】
　なお、本実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。
【３３１７】
　また、本実施形態の遊技機１は、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させるものとしたが、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。
【３３１８】
　また、全ての大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態における特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。
【３３１９】
　また、大当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。
【３３２０】
　また、本実施形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよい。
【３３２１】
　また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、及び、範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
　また、上述した各実施形態における種々の構成を組み合わせてもよい。
【３３２２】
〔本発明の技術的特徴〕
◆本発明の上記の目的を達成する第１の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）は、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段（例えば、演出制御部３００）は、前記変動の実行の回数に基づき特別画像（例えば、図６９（２７）の到達残回数画像５０３など）を表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記変動が実行されていないときに特定画像（例えば、図６９（２８）の客待ち画像５０５など）を前記表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記特定画像（例えば、図６９（２８）の客待ち画像５０５など）を表示しているときに、前記特別画像（例えば、図６９（２７）の到達残回数画像５０３など）を非表示にすることが可能であることを特徴とする遊技機である。
【３３２３】
◆上記の目的を達成する第２の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を

備えた遊技機であって、前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第１モードにおける前記変動の実行の回数に基づき特別演出（例えば、図６６（８）の到達残回数画像５０３の表示など）を実行可能であり、前記第１モードにおける前記回数が所定回数未満（例えば、１０１回未満など）である場合には前記特別演出を実行せず、前記第１モードにおける前記回数が前記所定回数以上（例えば、１０１回以上など）である場合には前記特別演出を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【３３２４】

◆上記の目的を達成する第３の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第１モードにおいて前記変動が実行される回数が所定回数（例えば、１０１回など）に到達すると、前記回数に基づく特別演出（例えば、図６６（８）の到達残回数画像５０３の表示など）を実行可能であり、前記第２モードから前記第１モードに制御される場合、前記第１モードにおける前記回数が前記所定回数に到達する前に、前記特別演出（例えば、図８０（３３）の到達残回数画像５０３の表示など）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【３３２５】

◆上記の目的を達成する第４の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、第１遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち左側の領域など）および前記第１遊技領域と異なる第２遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち右側の領域など）を有する遊技領域（例えば、遊技領域１１１）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記判定の結果に応じて図柄を変動させてから停止させることが可能であり、前記第１モードにおいて所定回数（例えば、３００回など）の前記変動が実行されると前記第２モードに制御可能であり、前記演出制御手段は、前記第２モードに制御されるまでの残りの前記変動の回数が最終回の前記変動における前記図柄が停止するときに前記遊技制御手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、前記最終回の前記変動における前記図柄が停止しているときに、前記第２遊技領域への遊技球の発射を促す特定報知（例えば、図８９（４）の第１右打ち画像７５の表示など）を開始可能であることを特徴とする遊技機である。

【３３２６】

◆上記の目的を達成する第５の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、第１遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち左側の領域など）および前記第１遊技領域と異なる第２遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち右側の領域など）を有する遊技領域（例えば、遊技領域１１１）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２

モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第２遊技領域への遊技球の発射を促す特定報知（例えば、第１右打ち画像７５の表示など）を実行可能であり、前記第２モードに制御される場合に、前記変動が実行されているときに前記第２モードを報知する特定演出（例えば、図９０（９）の特定時短開始画像５１７の表示など）を実行可能であり、前記特定報知には、前記特定演出の開始前に実行可能な第１報知（例えば、図８９（４）の第１右打ち画像７５の表示など）と、前記第１報知の開始後に実行される前記変動であって前記特定演出が実行される変動以降において実行可能な第２報知（例えば、図９０（９）の第３右打ち画像５１８の表示など）とがあることを特徴とする遊技機である。

【３３２７】

◆上記の目的を達成する第６の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第１モードにおいて前記変動が終了するときに前記遊技制御手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、演出音を第１態様（例えば、図６９（２６）に示す、前回の変動演出に応じた演出音が出力される態様など）から第２態様（例えば、図６９（２８）に示す、演出音が出力されない態様など）にして、特定画像（例えば、客待ち画像５０５など）を表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記第２モードにおいて前記変動が終了するときに前記遊技制御手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、演出音を第３態様（例えば、図９３（８）に示す、前回の変動演出に応じた演出音が出力される態様など）から第２態様（例えば、図９３（１０）に示す、演出音が出力されない態様など）にして、前記特定画像を表示しないことが可能である遊技機である。

【３３２８】

◆上記の目的を達成する第７の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動が実行されていないときに前記遊技制御手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、特定画像（例えば、客待ち画像５０５など）を表示手段に表示可能であり、前記第２モードに制御される場合、前記第２モードを報知する特定演出（例えば、特定時短開始画像５１７の表示など）を実行可能であり、前記第２モードにおいては、前記特定演出の開始前（例えば、図９０（９）の特定時短開始画像５１７の表示前など）に、前記特定画像（例えば、図９０（７）の客待ち画像５０５など）を表示可能であり、前記特定演出の開始後（例えば、図９２（３）の特定時短開始画像５１７の表示後など）には、前記特定画像を表示しないことを特徴とする遊技機である。

【３３２９】

◆上記の目的を達成する第８の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、第

１遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち左側の領域など）および前記第１遊技領域と異なる第２遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち右側の領域など）を有する遊技領域（例えば、遊技領域１１１）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第２遊技領域への遊技球の発射を促す特定報知（例えば、第１右打ち画像７５の表示など）を実行可能であり、前記変動が実行されていないときに前記遊技制御手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、特定画像（例えば、客待ち画像５０５など）を表示手段に表示可能であり、前記第２モードに制御される場合、前記第２モードを報知する特定演出（例えば、特定時短開始画像５１７の表示など）を実行可能であり、前記第２モードにおいて前記特定演出が開始される前（例えば、図９０（９）の特定時短開始画像５１７の表示前など）には、前記特定画像（例えば、図９０（７）の客待ち画像５０５など）を表示しているときに前記特定報知（例えば、図９０（７）の第１右打ち画像７５の表示など）を実行可能であることを特徴とする遊技機である。

【３３３０】

◆上記の目的を達成する第９の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記判定に基づく情報の内容を示唆する情報表示（例えば、変動画像５１など）を表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記第２モードにおける前記変動の実行の回数に基づき特別画像（例えば、特定時短残回数画像５２４）を前記表示手段に表示可能であり、前記第２モードにおいて前記第２始動口に遊技球が入賞した場合、前記情報表示（例えば、図９４（２）の変動画像５１）を表示し、前記特別画像（例えば、図９４（２）の特定時短残回数画像５２４）の表示態様を更新し、前記第２モードにおいて前記第１始動口に遊技球が入賞した場合、前記情報表示（例えば、変動画像５１など）を表示せず、前記特別画像（例えば、図１０３（３）の特定時短残回数画像５２４）の表示態様を更新することを特徴とする遊技機である。

【３３３１】

◆上記の目的を達成する第１０の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、第１遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち左側の領域など）および前記第１遊技領域と異なる第２遊技領域（例えば、遊技領域１１１のうち右側の領域など）を有する遊技領域（例えば、遊技領域１１１）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記第２遊技領域への遊技球の発射を促す特定画像（例えば、第１右打ち画像７５など）を表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記特定画像には、前記表示手段において所定の表示サイズである第１画像（例えば、第１右打ち画像７５など）と、前記第１画像よりも前記表示手段における表示サイズが大きい第２画像（例えば、第３右打ち画像５１８など

）および第３画像（例えば、第４右打ち画像５２５など）とがあり、前記第２モードに制御される場合、前記第２モードの初回の前記変動以降において、前記第１画像（例えば、図９０（８）の第１右打ち画像７５など）、前記第２画像（例えば、図９０（９）の第３右打ち画像５１８など）、および前記第３画像（例えば、図９１（１３）の第４右打ち画像５２５など）を表示可能であることを特徴とする遊技機である。

【３３３２】

◆上記の目的を達成する第１１の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、前記演出制御手段は、特定画像（例えば、ステージ画像６１など）を、前記第１モードおよび前記第２モードのうちの制御されているモードに応じた表示態様により表示手段（例えば、画像表示部１１４）に表示可能であり、前記第２モードに制御される場合、前記第２モードを報知する特定演出（例えば、図９０（９）の特定時短開始画像５１７の表示など）を、前記第１モードに応じた前記特定画像（例えば、図９０（９）のステージ画像６１）が表示されているときに開始し、前記第２モードに応じた前記特定画像（例えば、図９１（１３）のステージ画像６１）が表示される前に終了することを特徴とする遊技機である。

【３３３３】

◆上記の目的を達成する第１２の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記複数の図柄のうちの一部の図柄を表示させ、残りの図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出が行われることを煽る煽り演出（例えば、リーチ煽り演出）を実行可能であり、前記煽り演出を実行する前記変動演出が行われる場合、前記第２モードにおける前記変動演出よりも、前記第１モードにおける前記変動演出の方が、前記リーチ演出が実行され易く、前記煽り演出の実行後に前記リーチ演出を実行する前記変動演出が行われる場合、前記第１モードにおける前記変動演出よりも、前記第２モードにおける前記変動演出の方が、前記特別遊技が実行され易いことを特徴とする遊技機である。

【３３３４】

◆上記の目的を達成する第１３の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記保留記憶には、前記第１始動口への前記入賞に係る第１保留記憶と、前記第２始動口への前記入賞に係る第２保留記憶とがあり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記図柄の前記表示手段における表示サイズを変化させる変化演出（例えば、図６８（１９）の装飾図柄４１の表

示サイズを図６８（２０）の装飾図柄４１の表示サイズに変化させる演出）を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されない前記変動演出が行われる場合、前記第２モードにおいて前記第１保留記憶の数が特定数（例えば、１）であることに基づく前記変動演出（例えば、図１０６（２３）、図１０６（２４）、および図１０７（２５）乃至図１０７（２７）の変動演出）よりも、前記第１モードにおいて前記第１保留記憶の数が前記特定数（例えば、１）であることに基づく前記変動演出（例えば、図６７（１５）乃至図６７（１８）、図６８（１９）乃至図６８（２４）、および図６９（２５）の変動演出）の方が、前記変化演出が実行され易いことを特徴とする遊技機である。

【３３３５】

◆上記の目的を達成する第１４の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記保留記憶には、前記第１始動口への前記入賞に係る第１保留記憶と、前記第２始動口への前記入賞に係る第２保留記憶とがあり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記複数の図柄のうちの一部の図柄を表示させ、残りの図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されず且つ前記リーチ演出が実行されない前記変動演出が行われる場合、前記第１モードにおいて前記第１保留記憶の数が特定数（例えば、４）であることに基づく前記変動演出（例えば、図６６（７）乃至図６６（９）の変動演出）よりも、前記第２モードにおいて前記第１保留記憶の数が前記特定数（例えば、４）であることに基づく前記変動演出（例えば、図１０４（８）乃至図１０４（１２）の変動演出）の方が、実行時間が長い前記変動演出が行われ易いことを特徴とする遊技機である。

【３３３６】

◆上記の目的を達成する第１５の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記図柄の変動時間を定める変動パターンを選択可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記保留記憶には、前記第１始動口への前記入賞に係る第１保留記憶と、前記第２始動口への前記入賞に係る第２保留記憶とがあり、前記演出制御手段は、前記遊技制御手段に選択された前記変動パターンに応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記複数の図柄のうちの一部の図柄を表示させ、残りの図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されず且つ前記リーチ演出が実行されない前記変動演出が行われる場合、前記第１モードにおいて前記第１保留記憶の数が特定数（例えば、１）であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ前記変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、前記第２モードにおいて前記第１保留記憶の数が前記特定数（例えば、１）であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ前記変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、前記第１割合よりも、前記第２割合の方が大きいことを特徴とする

遊技機である。

【３３３７】

◆上記の目的を達成する第１６の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記第２モードには、前記特別遊技を経由して制御される特別モード（例えば、特別時短遊技状態など）と、前記特別遊技を経由せずに制御される特定モード（例えば、特定時短遊技状態など）とがあり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記複数の図柄のうちの一部の図柄を表示させ、残りの図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出が行われることを煽る煽り演出（例えば、リーチ煽り演出）を実行可能であり、前記煽り演出の実行後に前記リーチ演出を実行する前記変動演出が行われる場合、前記特別モードにおける前記変動演出よりも、前記特定モードにおける前記変動演出の方が、前記特別遊技が実行され易いことを特徴とする遊技機である。

【３３３８】

◆上記の目的を達成する第１７の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記保留記憶には、前記第１始動口への前記入賞に係る第１保留記憶と、前記第２始動口への前記入賞に係る第２保留記憶とがあり、前記第２モードには、前記特別遊技を経由して制御される特別モード（例えば、特別時短遊技状態など）と、前記特別遊技を経由せずに制御される特定モード（例えば、特定時短遊技状態など）とがあり、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記図柄の前記表示手段における表示サイズを変化させる変化演出（例えば、図７７（１４）の装飾図柄４１の表示サイズを図７７（１５）の装飾図柄４１の表示サイズに変化させる演出）を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されない前記変動演出が行われる場合、前記特定モードにおいて前記第２保留記憶の数が特定数（例えば、１）であることに基づく前記変動演出（例えば、図１０６（２３）、図１０６（２４）、および図１０７（２５）乃至図１０７（２７）の変動演出）よりも、前記特別モードにおいて前記第２保留記憶の数が前記特定数（例えば、１）であることに基づく前記変動演出（例えば、図７６（１１）、図７６（１２）、図７７（１３）乃至図７７（１８）、図７８（１９）および図７８（２０）の変動演出）の方が、前記変化演出が実行され易いことを特徴とする遊技機である。

【３３３９】

◆上記の目的を達成する第１８の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、第１始動口（例えば、第１始動口１２１）または第２始動

口（例えば、第２始動口１２２）への遊技球の入賞に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄の変動を実行可能であり、前記図柄の変動時間を定める変動パターンを選択可能であり、前記判定に関する情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記保留記憶には、前記第１始動口への前記入賞に係る第１保留記憶と、前記第２始動口への前記入賞に係る第２保留記憶とがあり、前記第２モードには、前記特別遊技を経由して制御される特別モード（例えば、特別時短遊技状態など）と、前記特別遊技を経由せずに制御される特定モード（例えば、特定時短遊技状態など）とがあり、前記演出制御手段は、前記遊技制御手段に選択された前記変動パターンに応じて表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数の図柄（例えば、装飾図柄４１など）を用いた変動演出を実行可能であり、前記複数の図柄のうちの一部の図柄を表示させ、残りの図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されず且つ前記リーチ演出が実行されない前記変動演出が行われる場合、前記特別モードにおいて前記第２保留記憶の数が特定数（例えば、４）であることに基づく第１変動演出と第２変動演出とで、同じ前記変動パターンが選択される割合は、第１割合であり、前記特定モードにおいて前記第２保留記憶の数が前記特定数（例えば、４）であることに基づく第３変動演出と第４変動演出とで、同じ前記変動パターンが選択される割合は、第２割合であり、前記第１割合よりも、前記第２割合の方が大きいことを特徴とする遊技機である。

【３３４０】

◆上記の目的を達成する第１９の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄を変動させることが可能であり、前記第１モードにおいて所定回数（例えば、３００回など）の前記変動が実行されると前記第２モードに制御可能であり、前記演出制御手段は、前記第１モードにおいて前記変動が実行されているときに所定演出（例えば、リーチ演出など）を実行可能であり、前記第１モードにおいて、前記第２モードに制御されるまでの残りの前記変動の回数が特定回数（例えば、３回など）になる前記変動から、前記所定演出の実行を制限することを特徴とする遊技機である。

【３３４１】

◆上記の目的を達成する第２０の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備えた遊技機であって、前記遊技制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態など）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特定時短遊技状態など）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づいて特別遊技（例えば、大当たり遊技など）を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に応じて図柄を変動させてから停止させることが可能であり、前記第１モードにおいて所定回数（例えば、３００回など）のうちの最終回の前記変動における前記図柄が停止しているときに、前記第２モードに制御可能であり、前記演出制御手段は、前記最終回の前記変動の次の前記変動が開始されると、前記第２モードを報知する特定演出（例えば、図９０（９）の特定時短開始画像５１７の表示など）を開始することを特徴とする遊技機である。

【符号の説明】

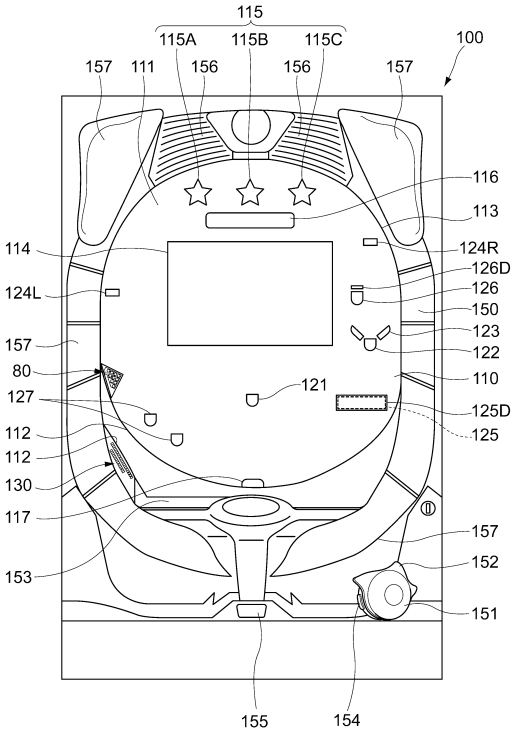
【３３４２】

４１…装飾図柄、５１…変動画像、５２…保留画像、６１…ステージ画像、７５…第１右打ち画像、７８…特別時短開始画像、１００…パチンコ遊技機、１１４…画像表示部、１２１…第１始動口、１２２…第２始動口、２００…遊技制御部、２３１…乱数取得部、２

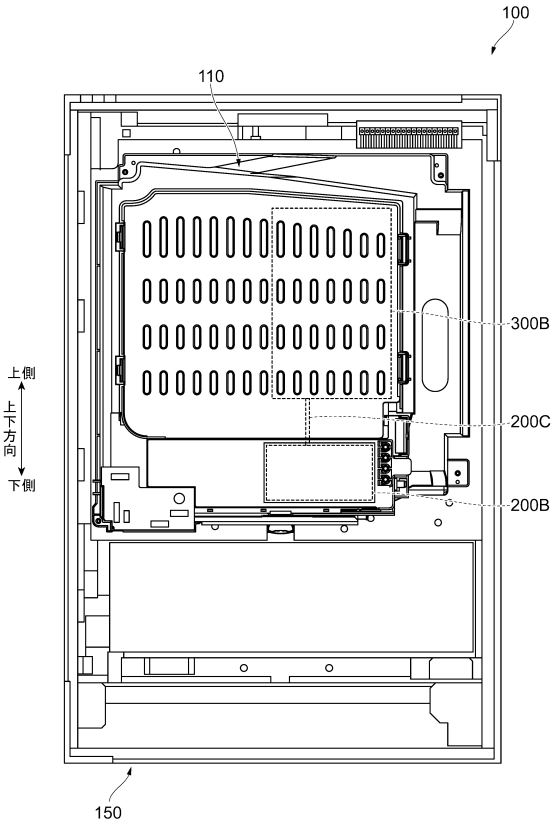
３４…特別図柄判定部、３００…演出制御部、５０１…実行回数画像、５０３…到達残回数画像、５０５…客待ち画像、５０６…メニュー画像、５０９…特定領域画像、５１１…第２右打ち画像、５１７…特定時短開始画像、５１８…第３右打ち画像、５２４…特定時短残回数画像、５２５…第４右打ち画像

【図面】

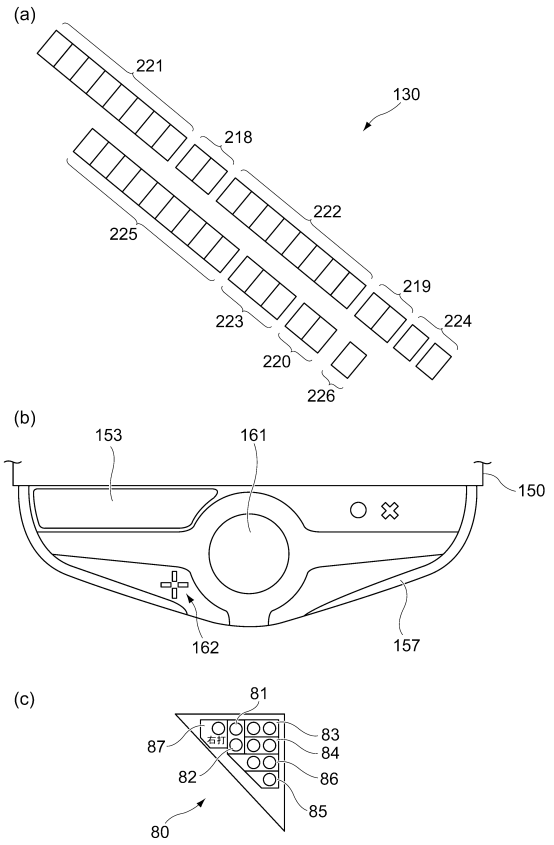
【図１】



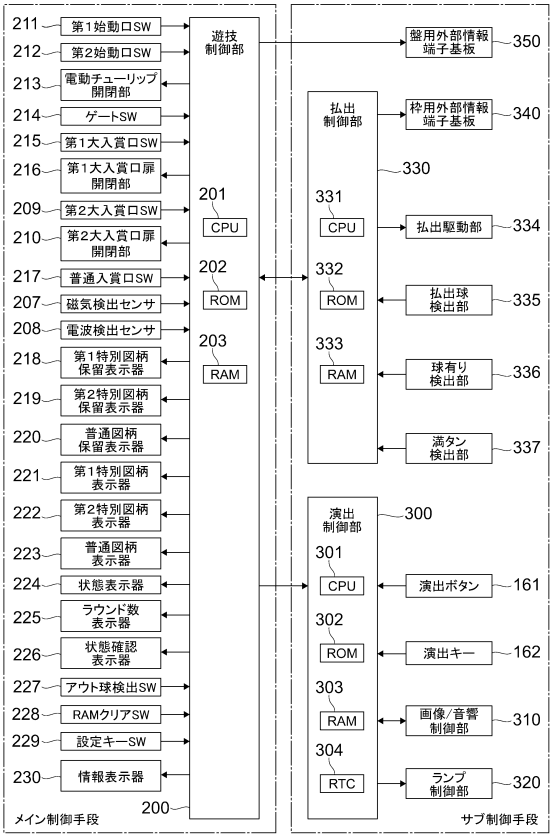
【図２】



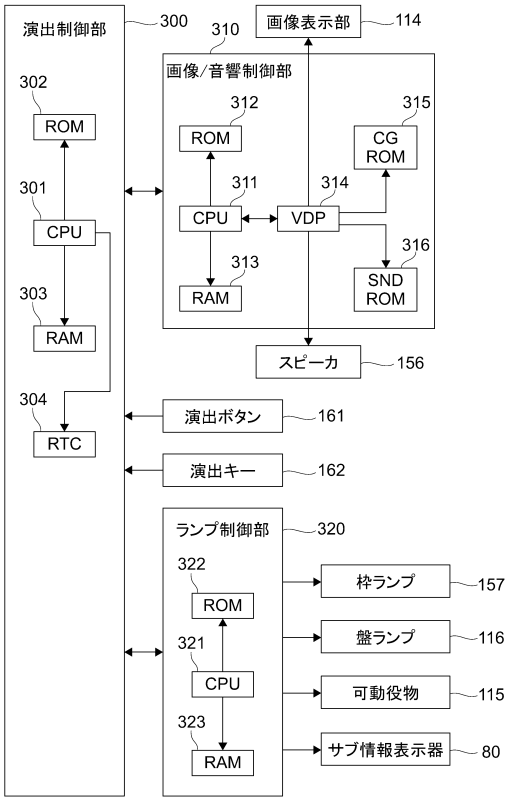
【図３】


(a)
221
130
218
222
225
219
223
224
220
226
(b)
153
161
150
162
157
(c)
81
83
87
84
82
86
85
80

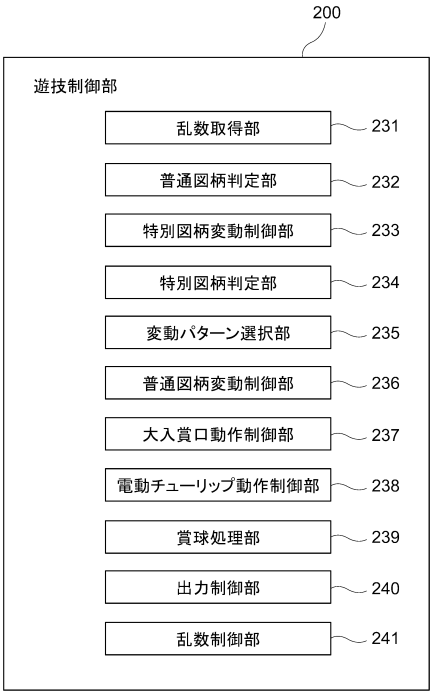
【図４】


211 第1始動口SW
212 第2始動口SW
213 電動チューリップ開閉部
214 ゲートSW
215 第1大入賞口SW
216 第1大入賞口扉開閉部
209 第2大入賞口SW
210 第2大入賞口扉開閉部
217 普通入賞口SW
207 磁気検出センサ
208 電波検出センサ
218 第1特別図柄保留表示器
219 第2特別図柄保留表示器
220 普通図柄保留表示器
221 第1特別図柄表示器
222 第2特別図柄表示器
223 普通図柄表示器
224 状態表示器
225 ラウンド数表示器
226 状態確認表示器
227 アウト球検出SW
228 RAMクリアSW
229 設定キーSW
230 情報表示器
遊技制御部
201 CPU
202 ROM
203 RAM
200
メイン制御手段
盤用外部情報端子基板 350
枠用外部情報端子基板 340
払出制御部 330
331 CPU
332 ROM
333 RAM
払出駆動部 334
払出球検出部 335
球有り検出部 336
満タン検出部 337
演出制御部 300
301 CPU
302 ROM
303 RAM
304 RTC
演出ボタン 161
演出キー 162
画像/音響制御部 310
ランプ制御部 320
サブ制御手段

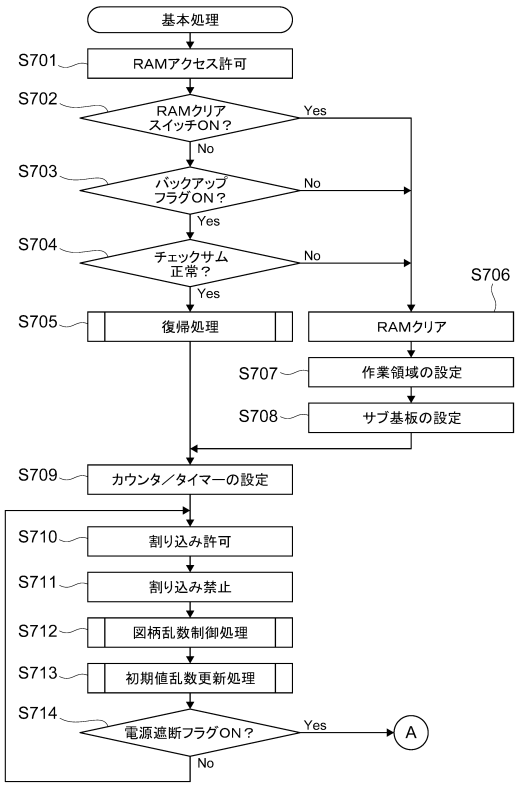
【図５】


演出制御部 300
302 ROM
301 CPU
303 RAM
304 RTC
画像表示部 114
310 画像/音響制御部
312 ROM
311 CPU
313 RAM
315 CG ROM
314 VDP
316 SND ROM
スピーカ 156
演出ボタン 161
演出キー 162
ランプ制御部 320
322 ROM
321 CPU
323 RAM
枠ランプ 157
盤ランプ 116
可動役物 115
サブ情報表示器 80

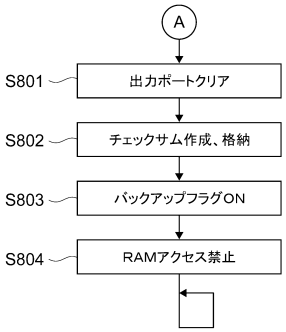
【図６】


200
遊技制御部
乱数取得部 231
普通図柄判定部 232
特別図柄変動制御部 233
特別図柄判定部 234
変動パターン選択部 235
普通図柄変動制御部 236
大入賞口動作制御部 237
電動チューリップ動作制御部 238
賞球処理部 239
出力制御部 240
乱数制御部 241

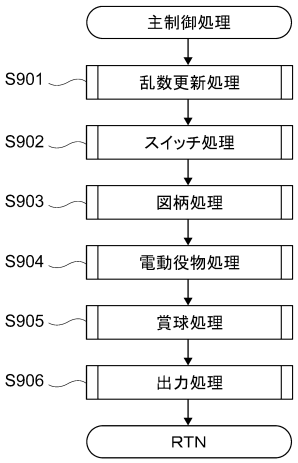
【図７】


基本処理
S701
RAMアクセス許可
S702
RAMクリア
スイッチON？
Yes
No
S703
バックアップ
フラグON？
No
Yes
S704
チェックサム
正常？
No
Yes
S706
S705
復帰処理
RAMクリア
S707
作業領域の設定
S708
サブ基板の設定
S709
カウンタ／タイマーの設定
S710
割り込み許可
S711
割り込み禁止
S712
図柄乱数制御処理
S713
初期値乱数更新処理
S714
電源遮断フラグON？
Yes
A
No

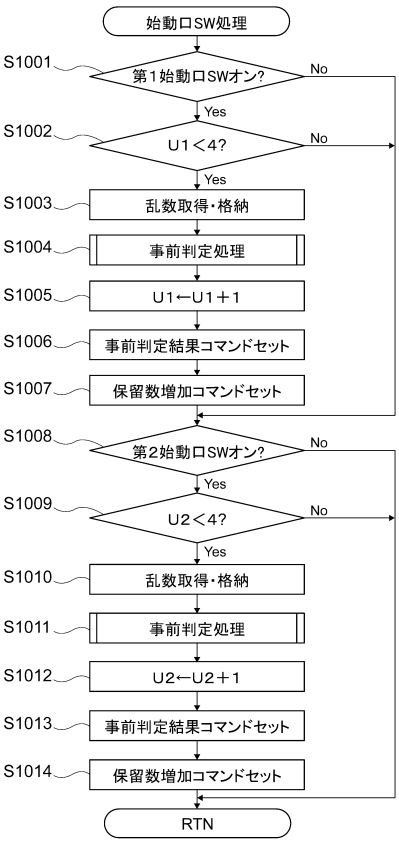
【図８】


A
S801
出力ポートクリア
S802
チェックサム作成、格納
S803
バックアップフラグON
S804
RAMアクセス禁止

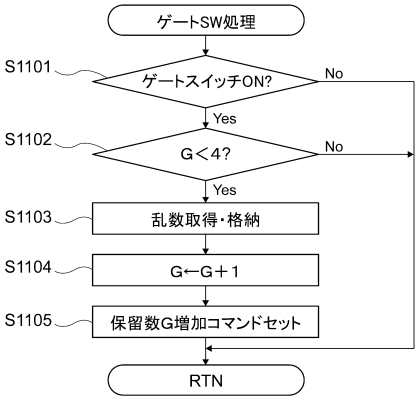
【図９】


主制御処理
S901
乱数更新処理
S902
スイッチ処理
S903
図柄処理
S904
電動役物処理
S905
賞球処理
S906
出力処理
RTN

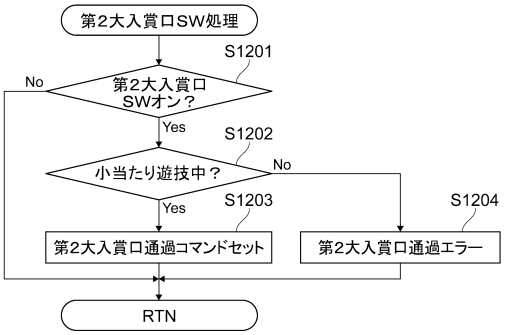
【図１０】


始動口SW処理
S1001
第1始動口SWオン?
No
Yes
S1002
U1＜4?
No
Yes
S1003
乱数取得・格納
S1004
事前判定処理
S1005
U1←U1＋1
S1006
事前判定結果コマンドセット
S1007
保留数増加コマンドセット
S1008
第2始動口SWオン?
No
Yes
S1009
U2＜4?
No
Yes
S1010
乱数取得・格納
S1011
事前判定処理
S1012
U2←U2＋1
S1013
事前判定結果コマンドセット
S1014
保留数増加コマンドセット
RTN

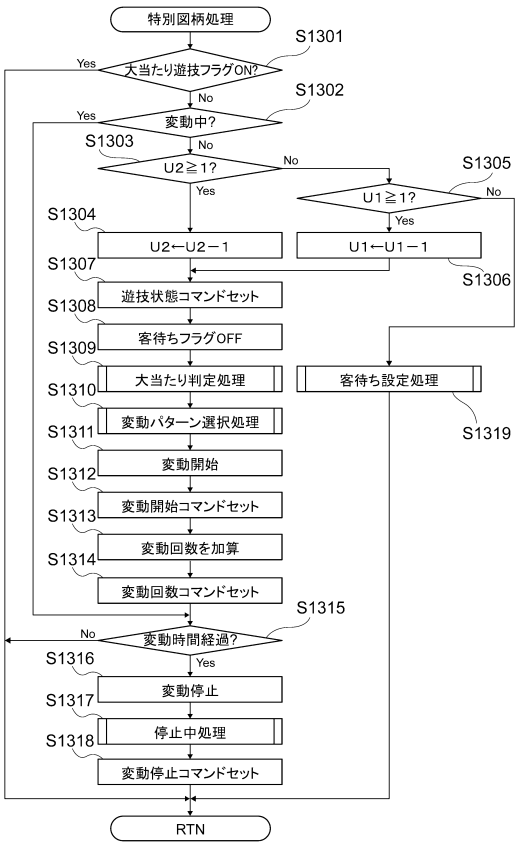
【図１１】



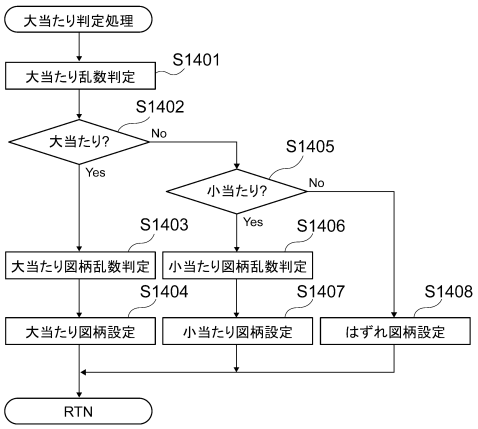
【図１２】



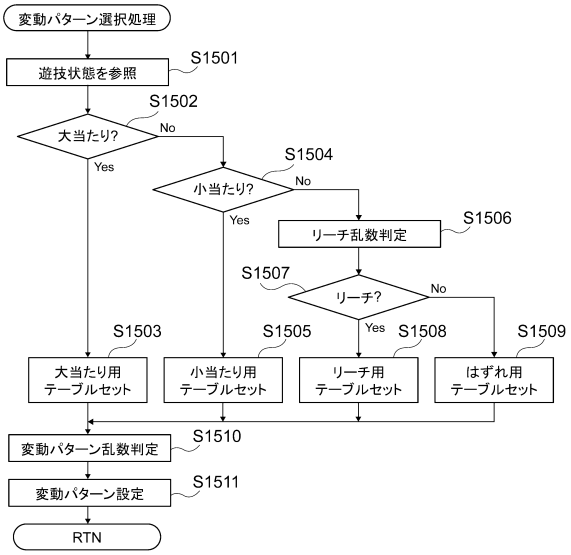
【図１３】



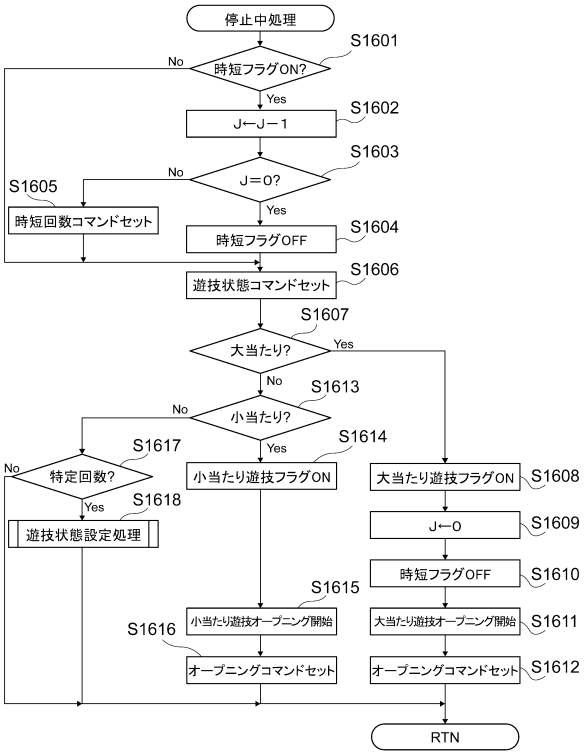
【図１４】



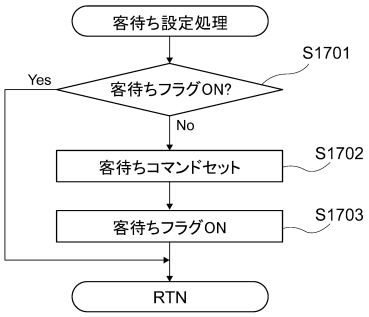
【図１５】



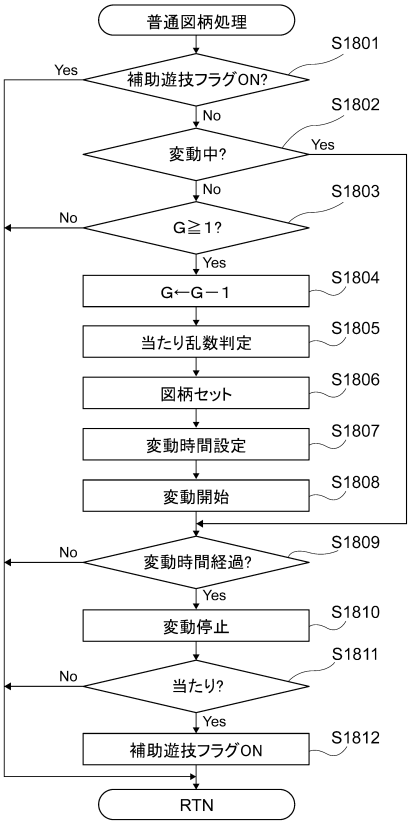
【図１６】



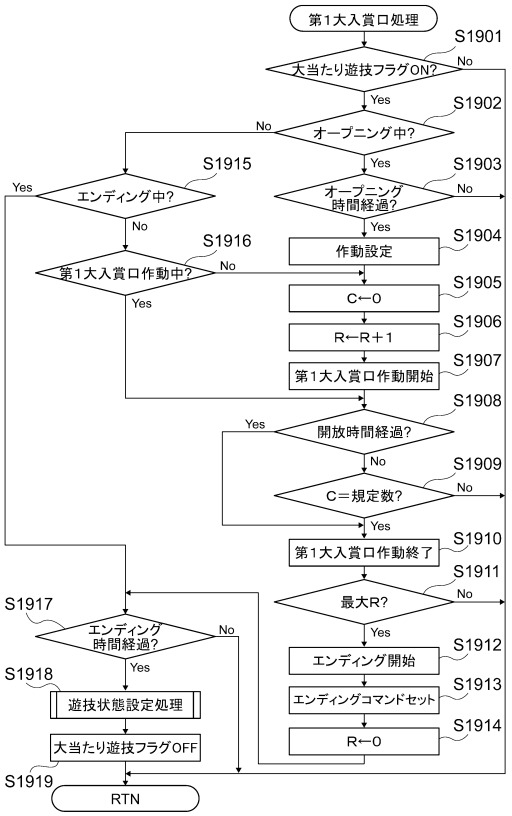
【図１７】



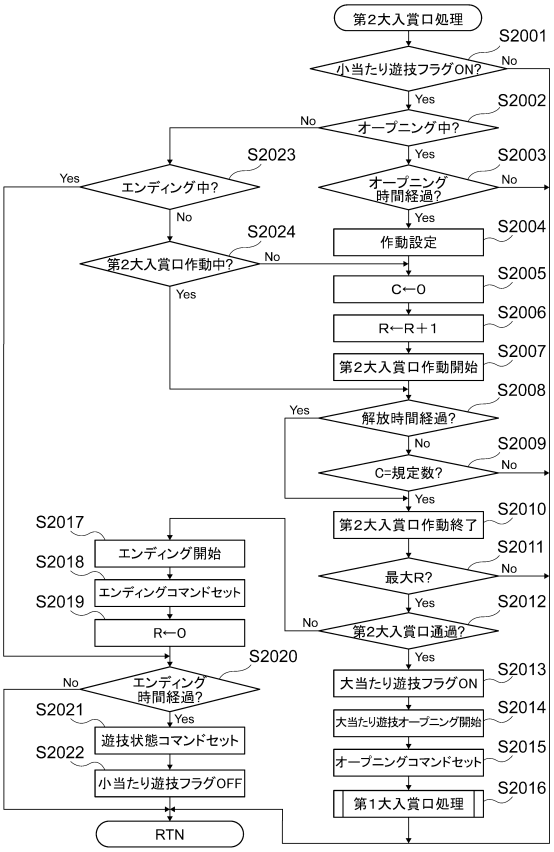
【図１８】



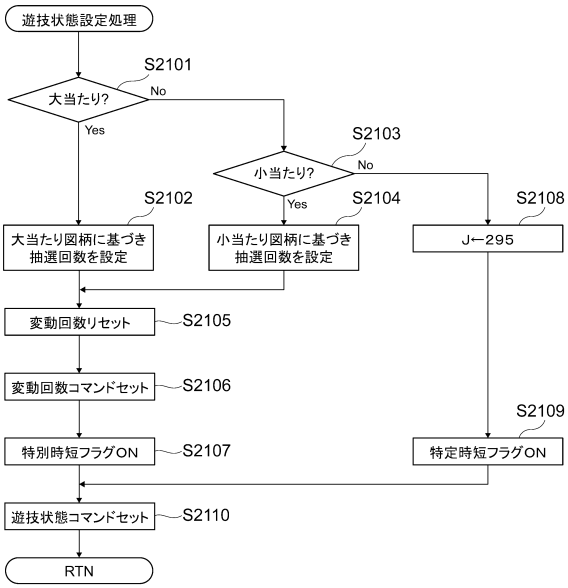
【図１９】



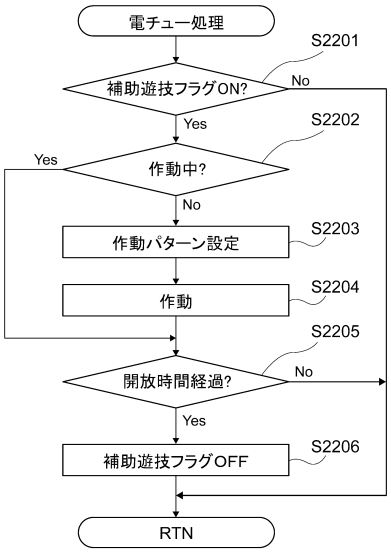
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

(a) 大当たり乱数（特別図柄）

		範囲	割合	乱数値
大当たり	第1始動口	0～299	3/300	8、58、208
	第2始動口			
小当たり	第2始動口		10/300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247

(b) 大当たり図柄乱数（特別図柄）

		範囲	割合	乱数値
大当たり図柄A（8R）	第1始動口	0～99	20/100	0～19
大当たり図柄B（4R）	第1始動口		70/100	20～89
大当たり図柄C（15R）	第1始動口		10/100	90～99
大当たり図柄D（15R）	第2始動口		50/100	0～49
大当たり図柄E（8R）	第2始動口		50/100	50～99

(c) 小当たり図柄乱数（特別図柄）

		範囲	割合	乱数値
小当たり図柄A（2R）	第2始動口	0～99	20/100	0～19
小当たり図柄B（2R）	第2始動口		50/100	20～69
小当たり図柄C（2R）	第2始動口		30/100	70～99

(d) リーチ乱数（特別図柄、保留1）

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0～249	22/250	0～21
リーチ無		228/250	22～249

(e) 当たり乱数（普通図柄）

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0～9	1/10	0
	時短フラグON		9/10	1～9

【図２４】

（通常遊技状態、第1始動口入賞、変動パターン）

判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄A	―	―	0～19	PA1	90.11
				20～49	PA2	90.12
				50～89	PA3	90.13
				90～99	PA4	90.14
	大当たり図柄B	―	―	0～49	PA5	60.11
				50～99	PA6	90.15
	大当たり図柄C	―	―	0～19	PB1	90.16
				20～49	PB2	90.17
				50～69	PB3	90.18
				70～75	PB4	90.19
				76～77	PB5	90.20
				78～99	PB6	90.21
はずれ	―	1	22～249（リーチ無）	0～89	PR1	8.00
				90～99	PR4	10.00
			0～21（リーチ有）	0～19	PR5	15.00
				20～49	PR6	90.01
				50～89	PR7	90.02
				90～95	PR10	90.03
				96～99	PR13	90.04
		2～3	12～249（リーチ無）	0～89	PR2	6.80
				90～99	PR4	10.00
			0～11（リーチ有）	0～19	PR5	15.00
				20～49	PR6	90.01
				50～89	PR8	90.05
				90～99	PR11	90.06
		4	6～249（リーチ無）	0～94	PR3	4.60
				95～99	PR4	10.00
			0～5（リーチ有）	0～19	PR5	15.00
				20～49	PR6	90.01
				50～89	PR9	90.07
				90～99	PR12	90.08

【図２５】

（通常遊技状態、第2始動口入賞、変動パターン）

判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄D	―	―	0～99	PC1	7.00
	大当たり図柄E	―	―	0～99	PC2	7.01
小当たり	小当たり図柄A	―	―	0～99	PD1	6.00
	小当たり図柄B	―	―	0～99	PD2	6.01
	小当たり図柄C	―	―	0～99	PD3	6.02
はずれ	―	1～4	―	0～99	PE1	0.50

【図２６】

（特別時短遊技状態、第2始動口入賞、変動パターン）

判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄D	―	―	0～99	PF1	90.02
	大当たり図柄E	―	―	0～99	PF2	90.03
小当たり	小当たり図柄A	―	―	0～99	PG1	60.04
	小当たり図柄B	―	―	0～99	PG2	60.05
	小当たり図柄C	―	―	0～99	PG3	60.06
はずれ	―	1	15～249（リーチ無）	0～49	PH1	2.50
				50～99	PH4	4.00
			0～14（リーチ有）	0～10	PH5	60.02
				11～15	PH8	90.01
		2～3	10～249（リーチ無）	0～59	PH2	2.00
				60～99	PH4	4.00
			0～9（リーチ有）	0～5	PH6	60.03
				6～9	PH8	90.01
		4	4～249（リーチ無）	0～89	PH3	1.50
				90～99	PH4	4.00
			0～3（リーチ有）	0～2	PH7	60.01
				3	PH8	90.01

【図２７】

（特別時短遊技状態、第1始動口入賞、変動パターン）

判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄A	—	—	0～99	PI1	18.00
	大当たり図柄B	—	—	0～99	PI2	18.01
	大当たり図柄C	—	—	0～99	PI3	18.02
はずれ	—	1～4	—	0～99	PJ1	14.00

【図２８】

（特定時短遊技状態、第2始動口入賞、変動パターン）

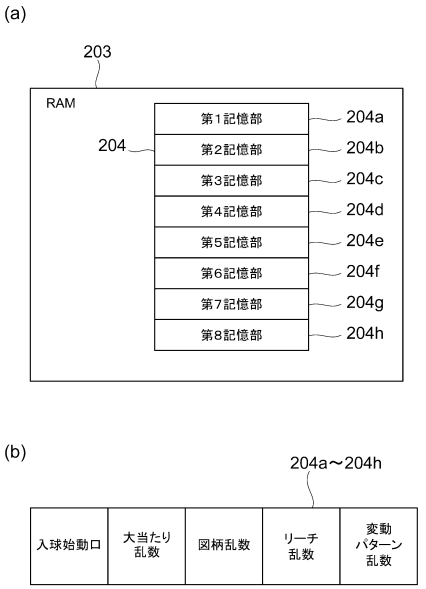
判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄D	—	—	0～99	PK1	90.02
	大当たり図柄E	—	—	0～99	PK2	90.03
小当たり	小当たり図柄A	—	—	0～99	PL1	60.04
	小当たり図柄B	—	—	0～99	PL2	60.05
	小当たり図柄C	—	—	0～99	PL3	60.06
はずれ	—	1	—	0～99	PM1	2.01
	—	2～3	—	0～99	PM2	1.01
	—	4	—	0～99	PM3	1.00

【図２９】

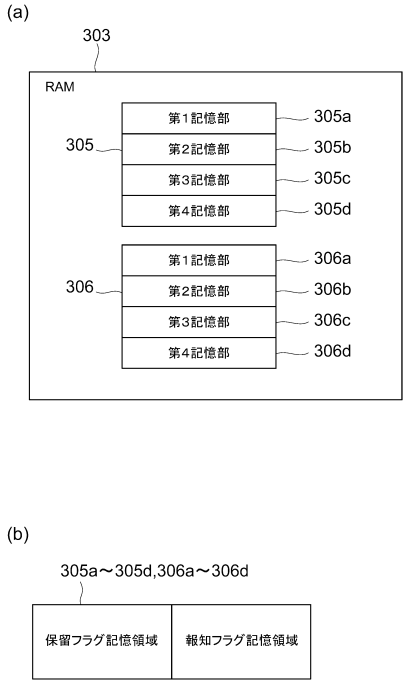
（特定時短遊技状態、第1始動口入賞、変動パターン）

判定結果	図柄	保留数（1～4）	リーチ乱数	変動パターン乱数（0～99）	変動パターン	時間（秒）
大当たり	大当たり図柄A	—	—	0～99	PN1	18.03
	大当たり図柄B	—	—	0～99	PN2	18.04
	大当たり図柄C	—	—	0～99	PN3	18.05
はずれ	—	1～4	—	0～99	PO1	14.01

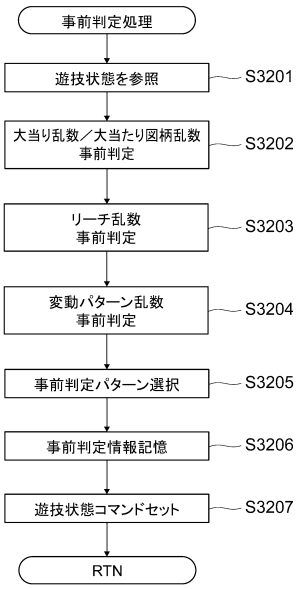
【図３０】



【図３１】



【図３２】



【図３３】

（通常遊技状態、第１始動口入賞、事前判定）

判定結果	図柄	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	予定変動パターン	事前判定パターン
大当たり	大当たり図柄A	—	0～19	PA1	JA1
			20～49	PA2	JA2
			50～89	PA3	JA3
			90～99	PA4	JA4
	大当たり図柄B	—	0～49	PA5	JA5
			50～99	PA6	JA6
	大当たり図柄C	—	0～19	PB1	JB1
			20～49	PB2	JB2
			50～69	PB3	JB3
			70～75	PB4	JB4
			76～77	PB5	JB5
			78～99	PB6	JB6
はずれ	—	22～249（リーチ無）	0～89	PR1	JR1
			90～99	PR4	JR4
		0～21（リーチ有）	0～19	PR5	JR5
			20～49	PR6	JR6
			50～89	PR7	JR7
			90～95	PR10	JR10
			96～99	PR13	JR13
		12～249（リーチ無）	0～89	PR2	JR2
			90～99	PR4	JR4
		0～11（リーチ有）	0～19	PR5	JR5
			20～49	PR6	JR6
			50～89	PR8	JR8
			90～99	PR11	JR11
		6～249（リーチ無）	0～94	PR3	JR3
			95～99	PR4	JR4
		0～5（リーチ有）	0～19	PR5	JR5
			20～49	PR6	JR6
			50～89	PR9	JR9
			90～99	PR12	JR12

【図３４】

（特別時短遊技状態、第２始動口入賞、事前判定）

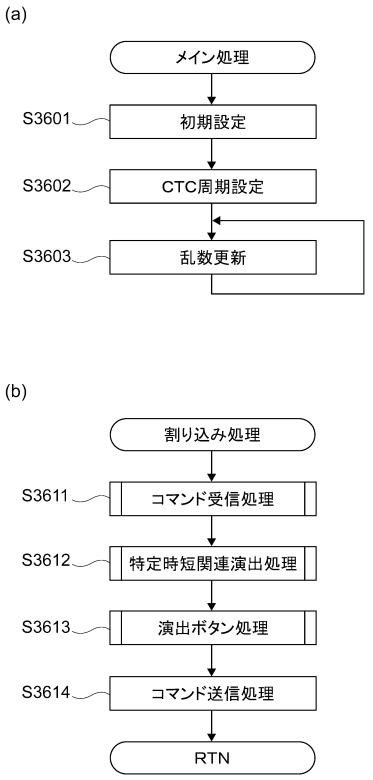
判定結果	図柄	リーチ乱数（0～249）	変動パターン乱数（0～99）	予定変動パターン	事前判定パターン
大当たり	大当たり図柄D	—	0～99	PF1	JF1
	大当たり図柄E	—	0～99	PF2	JF2
小当たり	小当たり図柄A	—	0～99	PG1	JG1
	小当たり図柄B	—	0～99	PG2	JG2
	小当たり図柄C	—	0～99	PG3	JG3
はずれ	—	15～249（リーチ無）	0～49	PH1	JH1
			50～99	PH4	JH4
		0～14（リーチ有）	0～10	PH5	JH5
			11～15	PH8	JH8
		10～249（リーチ無）	0～59	PH2	JH2
			60～99	PH4	JH4
		0～9（リーチ有）	0～5	PH6	JH6
			6～9	PH8	JH8
		4～249（リーチ無）	0～89	PH3	JH3
			90～99	PH4	JH4
		0～3（リーチ有）	0～2	PH7	JH7
			3	PH8	JH8

【図３５】

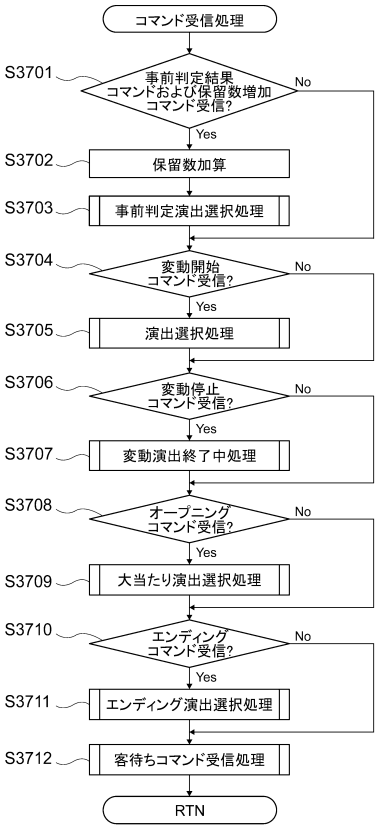
（特定時短遊技状態、第2始動口入賞、事前判定）

判定結果	図柄	リーチ乱数	変動パターン乱数（0～99）	予定変動パターン	事前判定パターン
大当たり	大当たり図柄D	―	0～99	PK1	JK1
	大当たり図柄E	―	0～99	PK2	JK2
小当たり	小当たり図柄A	―	0～99	PL1	JL1
	小当たり図柄B	―	0～99	PL2	JL2
	小当たり図柄C	―	0～99	PL3	JL3
はずれ	―	―	0～99	PM1	JM1
	―	―	0～99	PM2	JM2
	―	―	0～99	PM3	JM3

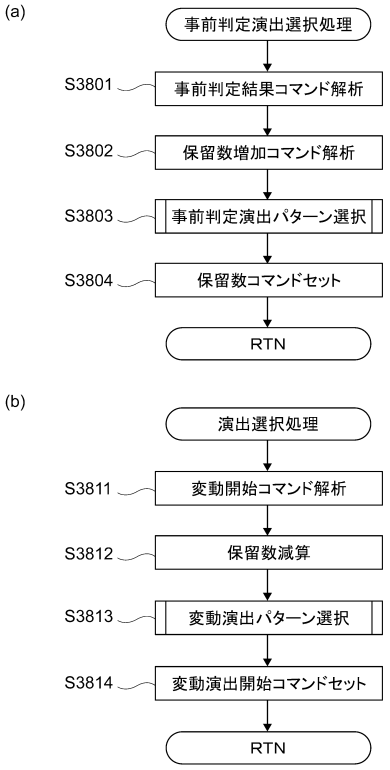
【図３６】



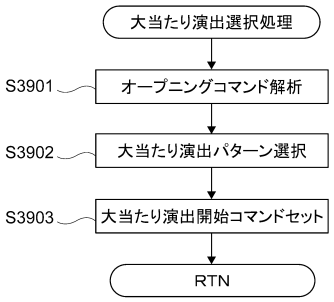
【図３７】



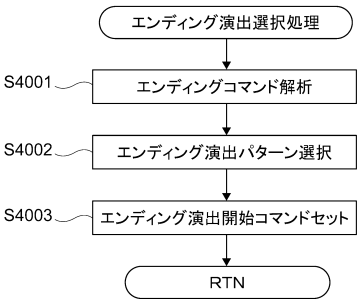
【図３８】



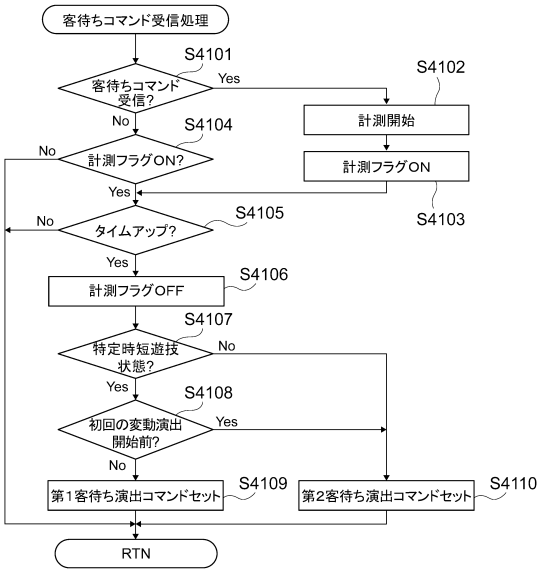
【図３９】



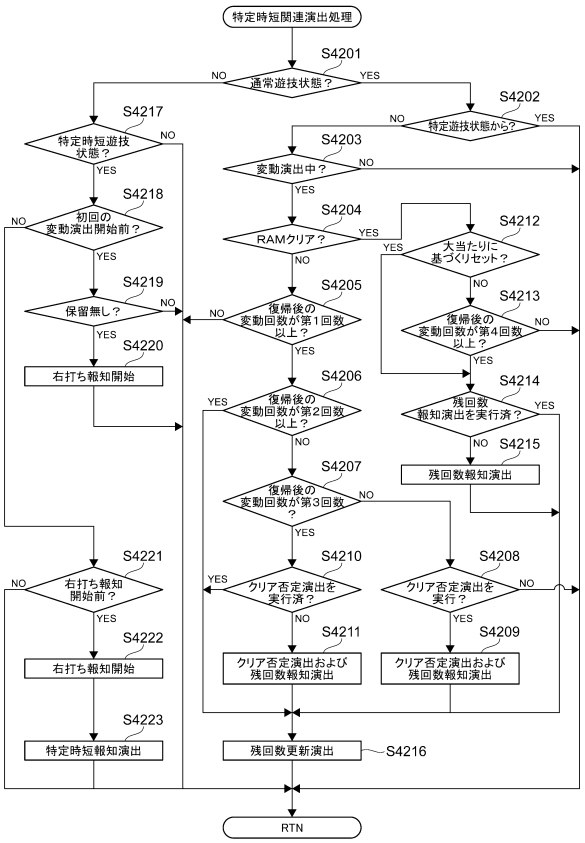
【図４０】



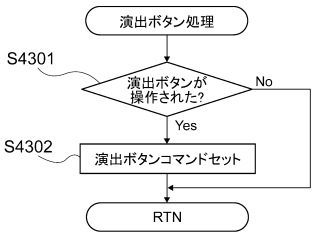
【図４１】



【図４２】



【図４３】

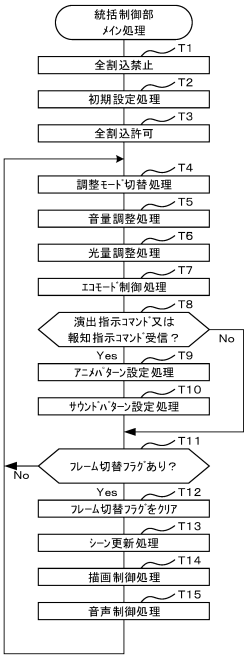


【図４４】

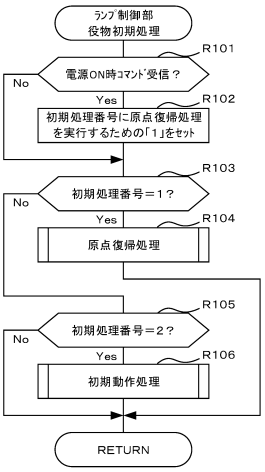
各遊技区間における情報表示器の表示情報

区間ｶｳﾝﾀ値	通常中ｱｳﾄ数	ﾃﾞｰﾀ選択ｶｳﾝﾀ値	表示内容	
			識別ｾｸﾞ	数値ｾｸﾞ
0（第１遊技区間）	—	0（現在区間）	「bL.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
1（第２遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL.」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
2（第３遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL.」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
3（第４遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL.」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点滅表示	「－－」を点灯表示
4以上（第５遊技区間以降）	0～5999個	0（現在区間）	「bL.」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		3（3区間前）	「b3.」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示

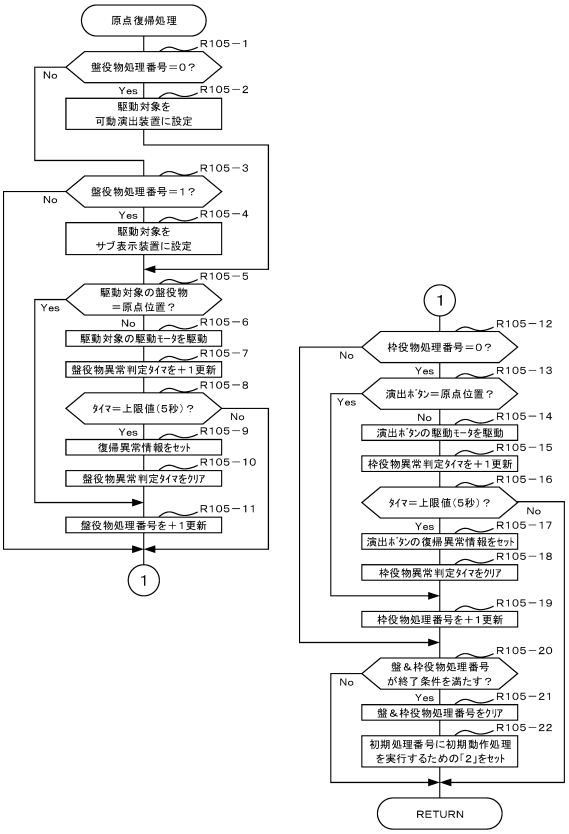
【図４５】



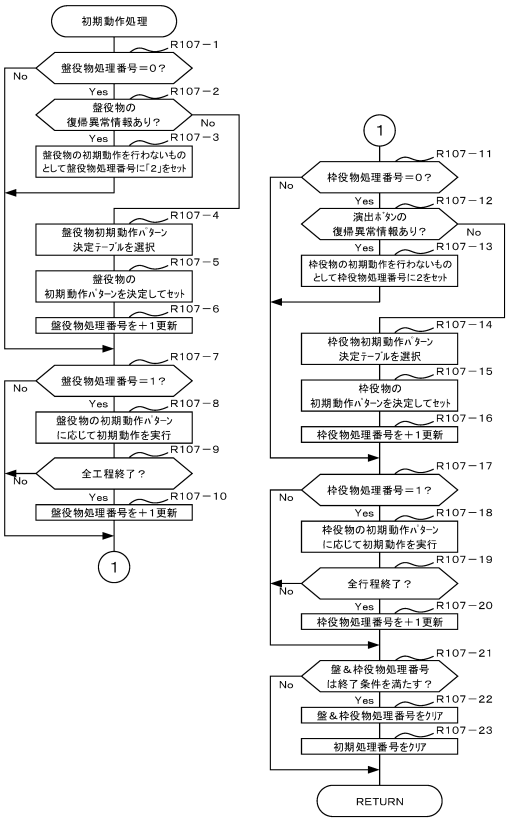
【図４６】



【図４７】



【図４８】



【図４９】

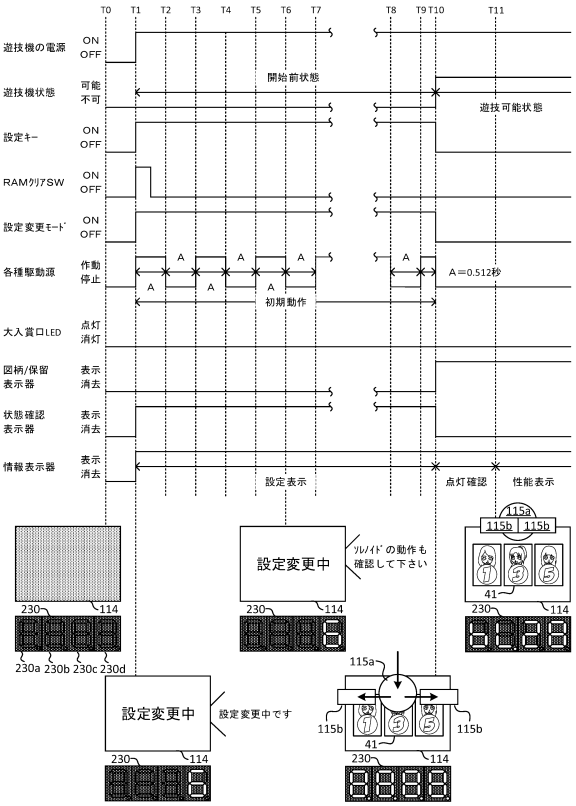
(a)盤役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	復帰異常情報	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）						初期動作の工程数
電源投入	なし	パターン01	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰	6
			可動演出装置LED：青白点灯 サブ表示装置LED：青白点灯						1
	可動演出装置	パターン02	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰					2
			可動演出装置LED：－－－－ サブ表示装置LED：青白点灯						1
	サブ表示装置	パターン03	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰			4
			可動演出装置LED：青白点灯 サブ表示装置LED：－－－－						1
第1電源復旧（客待ち状態）	なし	パターン04	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰	6
			可動演出装置LED：青白点灯 サブ表示装置LED：青点灯						1
	可動演出装置	パターン05	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰					2
			可動演出装置LED：－－－－ サブ表示装置LED：青点灯						1
	サブ表示装置	パターン06	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰			4
			可動演出装置LED：青白点灯 サブ表示装置LED：－－－－						1
第2電源復旧（特図変動中） 第3電源復旧（大当たり遊技中）	なし	パターン07	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰	6
			可動演出装置LED：消灯 サブ表示装置LED：消灯						1
	可動演出装置	パターン08	サブ表示装置移動	サブ表示装置原点復帰					2
			可動演出装置LED：－－－ サブ表示装置LED：消灯						1
	サブ表示装置	パターン09	可動演出装置小下降	可動演出装置原点復帰	可動演出装置大下降	可動演出装置原点復帰			4
			可動演出装置LED：消灯 サブ表示装置LED：－－						1

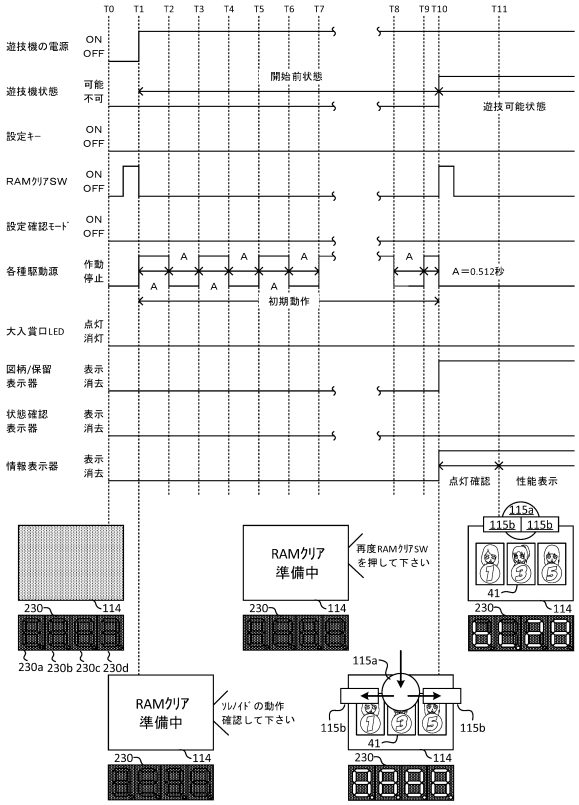
(b)枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動（2秒間）	3
		演出ボタンLED：赤緑青点灯			1
第1電源復旧（客待ち状態）	パターン02	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED：青点灯			1
第2電源復旧（特図変動中） 第3電源復旧（特別遊技中）	パターン03	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED：消灯			1

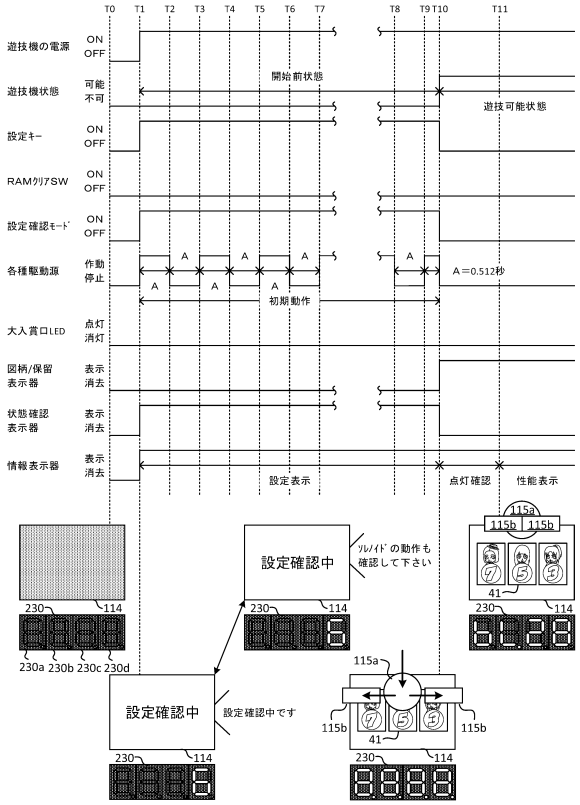
【図５０】



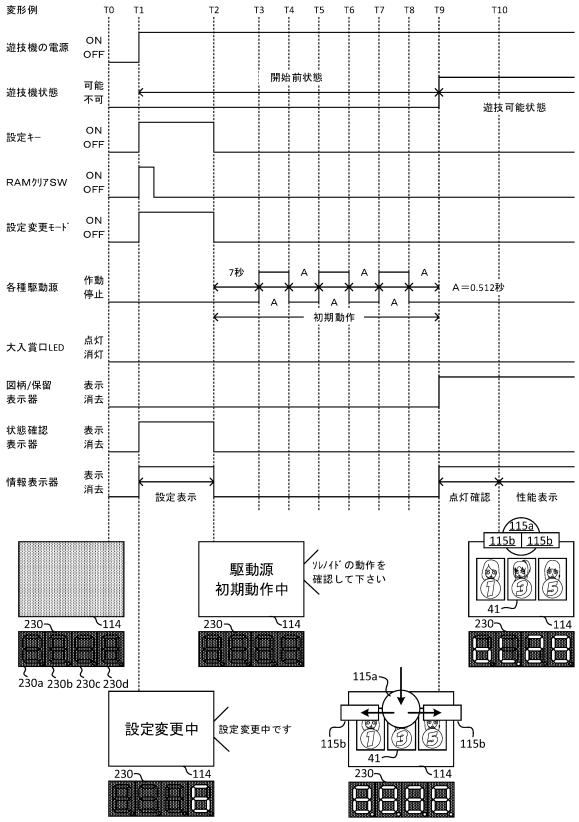
【図５１】



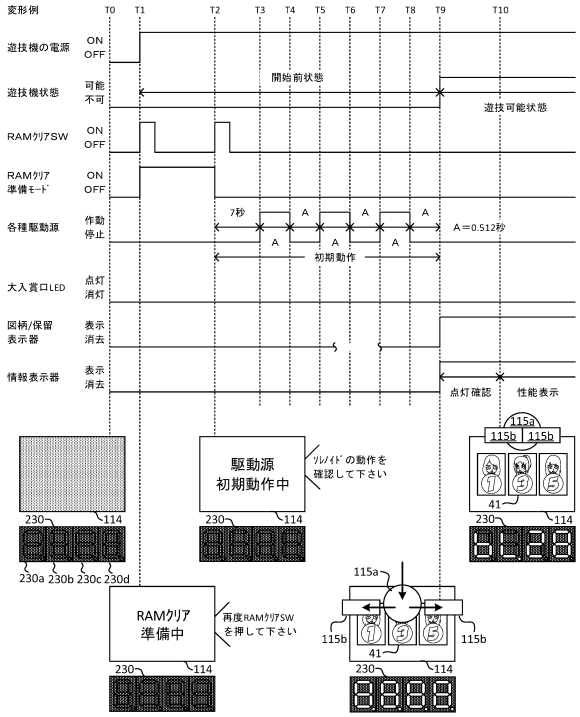
【図５２】



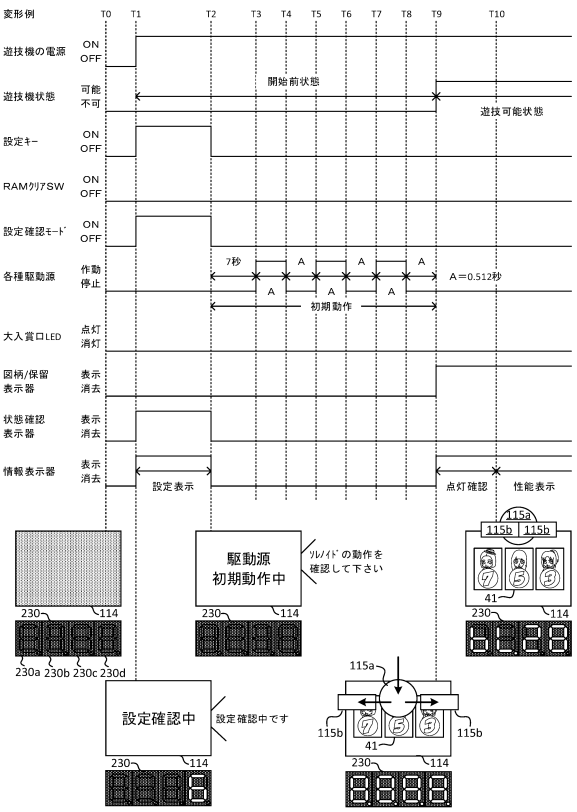
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

（通常遊技状態、第1始動口入賞、事前判定）

判定結果	図柄	予定変動パターン	事前判定パターン	事前判定演出パターン	変動回数(X)	保留画像	表示色	チャンス目	ゾーン	エフェクト	音	役物	発光
大当たり	大当たり図柄A	PA1	JA1	AA1	—	○	青	—	—	—	—	CH1	LU2
		PA2	JA2	AA2		○	青	RO2	ZO1	EF1	—	—	—
		PA3	JA3	AA3		○	緑	—	—	—	SO1	—	LU1
		PA4	JA4	AA4		○	—	RO1	—	—	SO2	CH1	—
	大当たり図柄B	PA5	JA5	AA5		○	—	RO2	—	—	—	—	LU2
		PA6	JA6	AA6		○	赤	—	ZO2	EF2	SO1	CH2	LU1
	大当たり図柄C	PB1	JB1	AB1		○	青	RO1	—	—	—	—	LU2
		PB2	JB2	AB2		○	—	—	—	EF2	—	CH2	—
		PB3	JB3	AB3		○	—	—	—	—	SO2	—	—
		PB4	JB4	AB4		○	青	—	ZO2	—	—	—	—
		PB5	JB5	AB5		○	—	RO2	—	EF2	SO2	CH2	LU2
		PB6	JB6	AB6		○	—	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PR1	JR1	AR1		○	—	—	—	—	—	—	—
		PR2	JR2	AR2		○	—	—	—	—	—	—	—
		PR3	JR3	AR3		○	—	—	—	—	—	—	—
		PR4	JR4	AR4－1	X<297 または X>300	○	青	RO1	—	EF1	SO1	—	—
				AR4－2	300≧X≧297	○	—	—	—	—	—	—	—
		PR5	JR5	AR5－1	X<297 または X>300	○	—	—	ZO1	—	—	CH1	LU1
				AR5－2	300≧X≧297	○	—	—	—	—	—	—	—
		PR6	JR6	AR6	—	○	青	RO1	ZO1	EF1	SO1	CH1	LU1
		PR7	JR7	AR7		○	—	—	—	—	—	—	—
		PR8	JR8	AR8		○	青	—	ZO1	—	SO1	—	—
		PR9	JR9	AR9		○	—	RO1	—	EF1	—	—	LU1
		PR10	JR10	AR10		○	—	—	—	—	—	CH1	—
		PR11	JR11	AR11		○	—	—	—	—	—	—	—
		PR12	JR12	AR12		○	青	RO2	ZO2	—	SO2	—	—
		PR13	JR13	AR13		○	緑	—	—	EF2	—	CH2	LU2

【図５７】

（待別時短遊技状態、第2始動口入賞、事前判定）

判定結果	図柄	予定変動パターン	事前判定パターン	事前判定演出パターン	保留画像	表示色	チャンス目	ゾーン	エフェクト	音	役物	発光
大当たり	大当たり図柄D	PF1	JF1	AF1	○	虹	—	ZO2	—	—	CH1	LU1
	大当たり図柄E	PF2	JF2	AF2	○	—	RO2	—	EF2	SO1	CH2	—
小当たり	小当たり図柄A	PG1	JG1	AG1	○	青	—	—	—	—	—	LU2
	小当たり図柄B	PG2	JG2	AG2	○	青	RO1	ZO1	EF1	SO2	—	—
	小当たり図柄C	PG3	JG3	AG3	○	青	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PH1	JH1	AH1	○	—	—	—	—	—	—	—
		PH2	JH2	AH2	○	—	—	—	—	—	—	—
		PH3	JH3	AH3	○	—	—	—	—	—	—	—
		PH4	JH4	AH4	○	—	RO1	—	—	—	—	—
		PH5	JH5	AH5	○	—	—	—	—	SO1	CH1	—
		PH6	JH6	AH6	○	—	—	—	—	—	—	—
		PH7	JH7	AH7	○	緑	RO1	—	EF1	—	—	—
		PH8	JH8	AH8	○	青	—	ZO1	—	—	—	LU1

【図５８】

（待定時短遊技状態、第2始動口入賞、事前判定）

判定結果	図柄	予定変動パターン	事前判定パターン	事前判定演出パターン	保留画像	表示色	チャンス目	ゾーン	エフェクト	音	役物	発光
大当たり	大当たり図柄D	PK1	JK1	AK1	○	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり図柄E	PK2	JK2	AK2	○	—	—	—	—	—	—	—
小当たり	小当たり図柄A	PL1	JL1	AL1	○	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり図柄B	PL2	JL2	AL2	○	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり図柄C	PL3	JL3	AL3	○	—	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PM1	JM1	AM1	○	—	—	—	—	—	—	—
		PM2	JM2	AM2	○	—	—	—	—	—	—	—
		PM3	JM3	AM3	○	—	—	—	—	—	—	—

【図59】

（通常遊技状態、第1始動口入賞、変動演出パターン）

判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	変動回数(X)	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄A	PA1	EA1	－	—	N1	SP1	SPSP1	緑	ZO3	—	EF3	CH3	—	BU1	○	—
		PA2	EA2		—	N2	SP1	SPSP1	青	—	—	EF3	CH3	SO3	BU1	○	—
		PA3	EA3		2	N2	SP2	SPSP2	赤	ZO4	—	—	CH3	SO3	BU1	○	—
		PA4	EA4		2	N2	SP3	SPSP3	—	—	—	—	CH4	—	BU2	○	—
	大当たり図柄B	PA5	EA5		2	N2	—	—	緑	—	RE2	—	CH3	—	BU1	○	○
		PA6	EA6		2	N2	SP3	SPSP3	青	ZO4	—	EF4	CH4	—	BU2	—	—
	大当たり図柄C	PB1	EB1		—	N1	SP1	SPSP1	赤	—	—	EF3	CH3	SO3	BU1	—	—
		PB2	EB2		—	N2	SP1	SPSP1	青	ZO3	—	—	CH3	—	BU1	○	○
		PB3	EB3		—	N2	SP2	SPSP2	—	—	—	EF4	CH4	SO3	BU1	—	—
		PB4	EB4		1	N2	SP3	SPSP3	赤	ZO4	—	EF4	CH4	—	BU2	○	○
		PB5	EB5		3	N3	—	—	緑	—	RE3	—	CH4	—	BU3	—	—
		PB6	EB6		3	N3	—	—	—	ZO5	RE3	—	CH5	SO5	BU3	○	○
はずれ	—	PR1	ER1		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR2	ER2		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR3	ER3		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR4	ER4－1	X＜297 または X＞300	—	—	—	—	—	—	RE1	—	—	—	—	—	—
			ER4－2	300≧X≧297	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR5	ER5－1	X＜297 または X＞300	—	N1	—	—	—	—	—	EF3	—	—	BU1	—	—
			ER5－2	300≧X≧297	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR6	ER6	－	—	N1	SP1	SPSP1	緑	—	RE1	—	CH3	—	BU1	—	—
		PR7	ER7		—	N2	—	—	—	—	—	—	—	—	BU1	—	—
		PR8	ER8		—	N2	SP1	SPSP1	青	—	—	—	—	SO3	BU1	—	—
		PR9	ER9		1	N2	SP1	SPSP1	—	—	—	—	CH3	—	BU1	—	—
		PR10	ER10		1	N2	SP1	SPSP2	緑	ZO3	—	EF3	—	—	BU1	—	—
		PR11	ER11		2	N2	SP2	SPSP2	青	—	—	—	—	SO3	BU1	—	—
		PR12	ER12		2	N2	SP2	SPSP2	緑	—	—	—	CH3	—	BU1	—	—
		PR13	ER13		2	N3	SP2	SPSP2	赤	ZO4	—	EF4	CH4	SO4	BU2	—	—

【図60】

（通常遊技状態、第2始動口入賞、変動演出パターン）

判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄D	PC1	EC1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
	大当たり図柄E	PC2	EC2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小当たり	小当たり図柄A	PD1	ED1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり図柄B	PD2	ED2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり図柄C	PD3	ED3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PE1	EE1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図61】

（特別時短遊技状態、第2始動口入賞、変動演出パターン）

判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄D	PF1	EF1	2	N1	SP2	SPSP2	虹	—	RE2	EF5	CH4	—	BU2	○	○
	大当たり図柄E	PF2	EF2	—	N3	SP3	SPSP3	—	ZO4	—	—	CH5	SO5	BU3	—	—
小当たり	小当たり図柄A	PG1	EG1	—	N2	SP1	—	青	ZO3	RE3	EF4	CH4	SO3	BU1	○	—
	小当たり図柄B	PG2	EG2	—	N3	SP3	SPSP3	赤	—	—	—	CH5	—	BU3	—	—
	小当たり図柄C	PG3	EG3	2	N2	SP2	SPSP2	緑	ZO5	—	EF3	CH3	SO4	BU1	○	○
はずれ	—	PH1	EH1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PH2	EH2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PH3	EH3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PH4	EH4	—	—	—	—	—	—	RE1	—	—	—	—	—	—
		PH5	EH5	—	N1	SP1	SPSP1	—	—	RE1	EF3	CH3	—	BU1	—	—
		PH6	EH6	—	N1	SP1	—	青			EF4	CH4	SO3	BU1	—	—
		PH7	EH7	—	N2	SP2	SPSP2	緑	ZO3		EF5	CH3	—	BU2	—	—
		PH8	EH8	2	N3	SP3	SPSP3	青	ZO3		EF3	CH4	SO4	BU2	—	—

【図62】

（特別時短遊技状態、第1始動口入賞、変動演出パターン）

判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマル	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄A	PI1	EI1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり図柄B	PI2	EI2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり図柄C	PI3	EI3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PJ1	EJ1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図６３】

（特定時短遊技状態、第２始動口入賞、変動演出パターン）

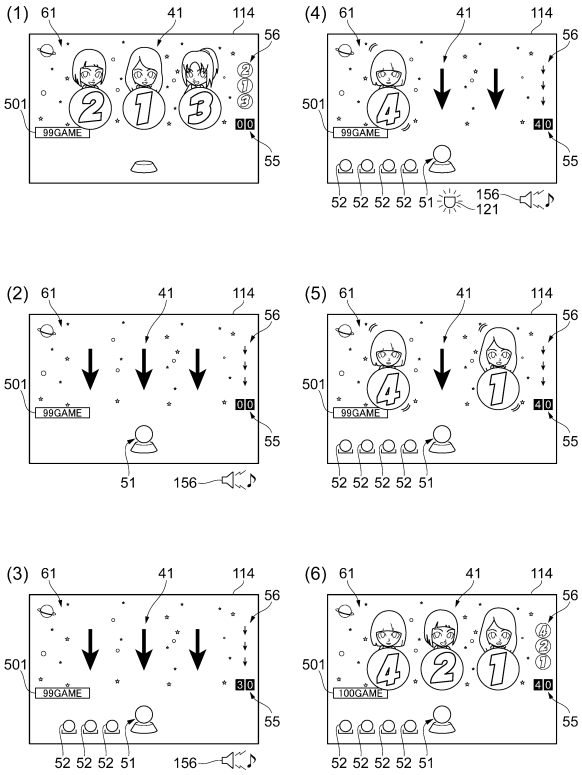
判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマルリーチ	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄D	PK1	EK1	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
	大当たり図柄E	PK2	EK2	2	N1	SP1	—	青	ZO3	RE1	EF3	CH3	SO3	BU1	○	○
小当たり	小当たり図柄A	PL1	EL1	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
	小当たり図柄B	PL2	EL2	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
	小当たり図柄C	PL3	EL3	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
はずれ	—	PM1	EM1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	PM2	EM2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	PM3	EM3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図６４】

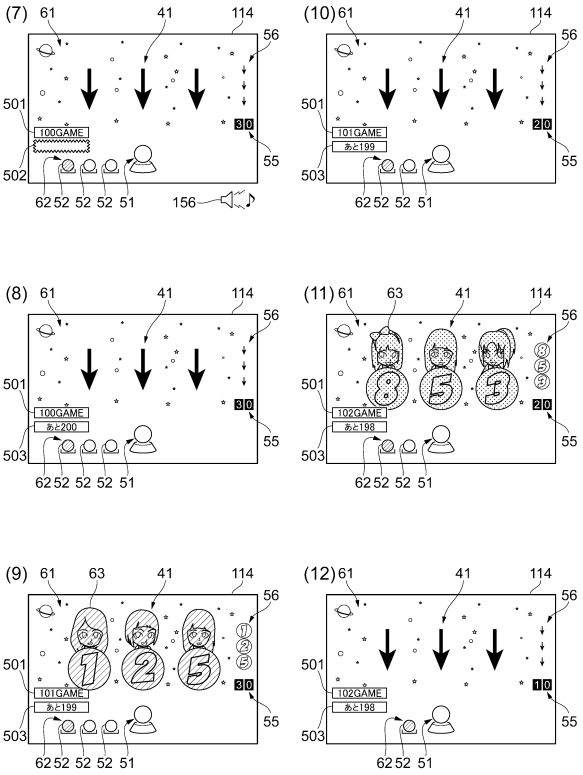
（特定時短遊技状態、第１始動口入賞、変動演出パターン）

判定結果	図柄	変動パターン	変動演出パターン	疑似連続回数	ノーマルリーチ	SPリーチ	SPSPリーチ	最終表示色	ゾーン	リーチ煽り	エフェクト	役物	音	ボタン	昇格煽り	昇格
大当たり	大当たり図柄A	PN1	EN1	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり図柄B	PN2	EN2	—	N1	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり図柄C	PN3	EN3	2	N1	SP1	—	青	ZO3	RE1	EF3	CH3	SO3	BU1	○	○
はずれ	—	PO1	EO1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

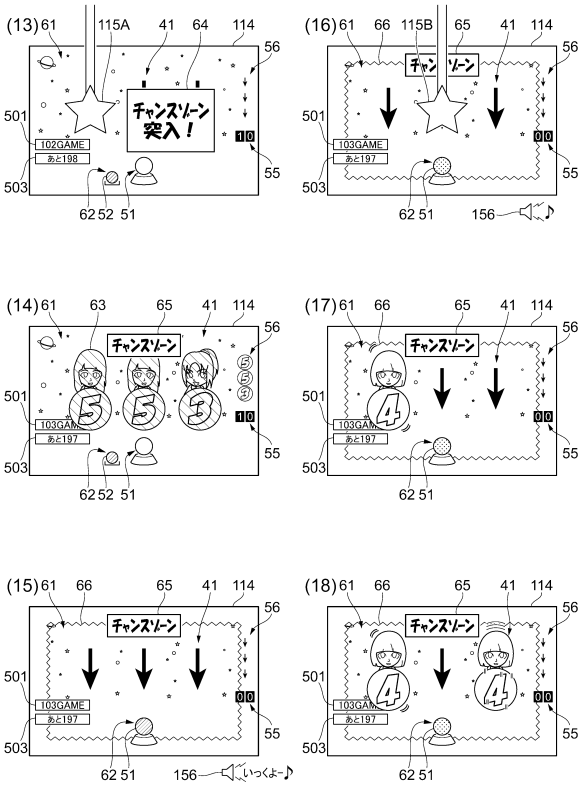
【図６５】



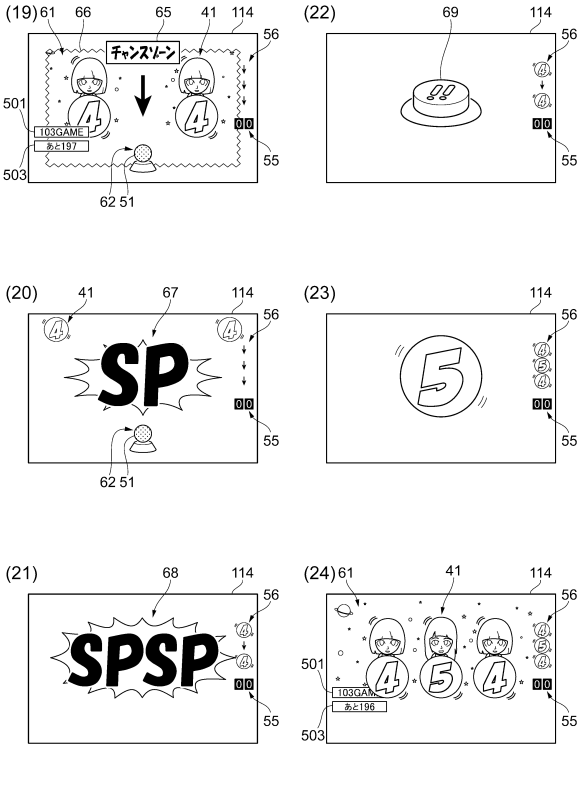
【図６６】



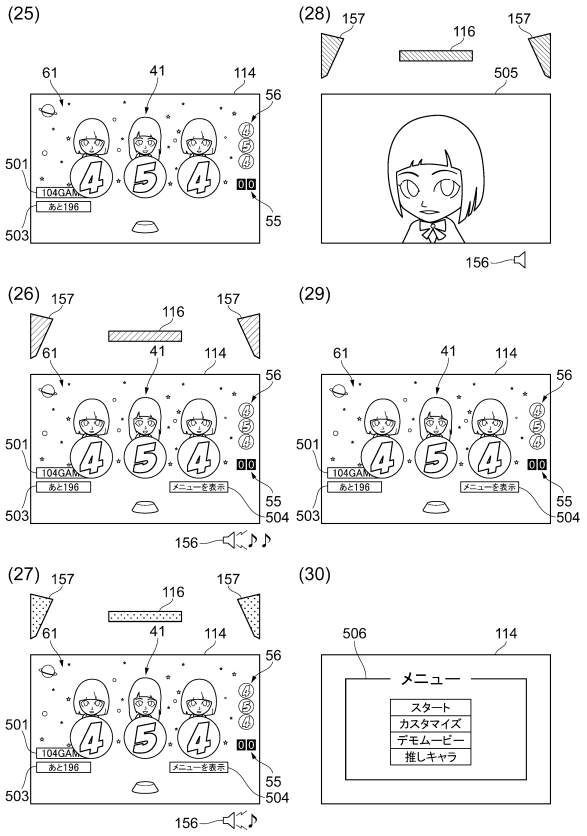
【図６７】



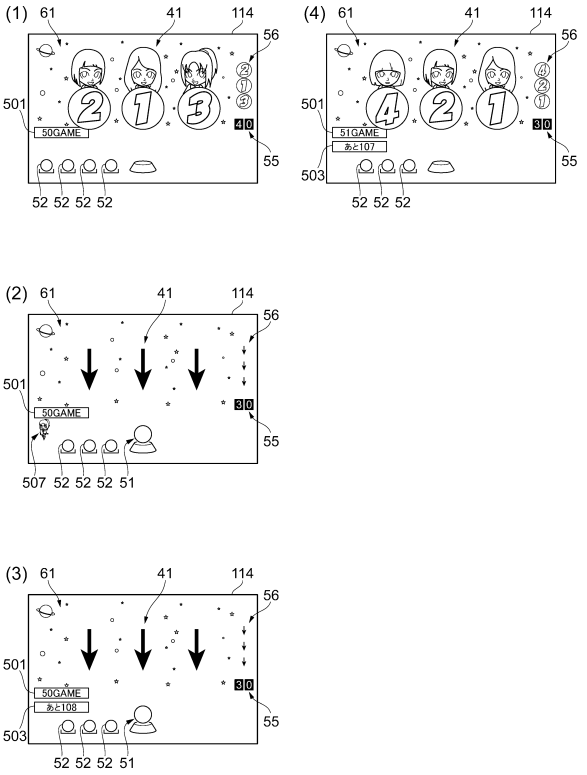
【図６８】



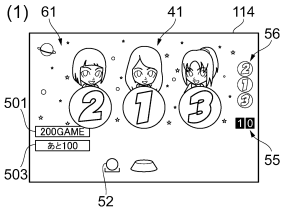
【図６９】

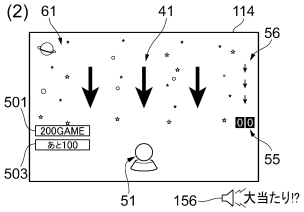


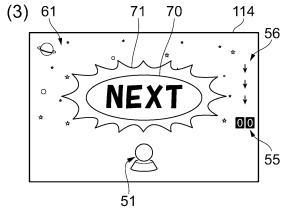
【図７０】

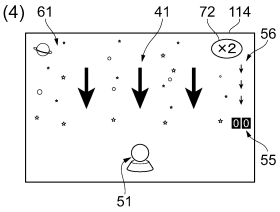


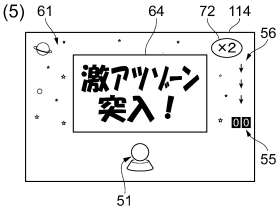
【図７１】

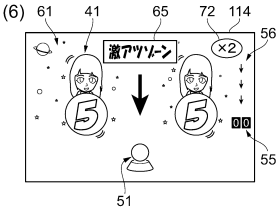




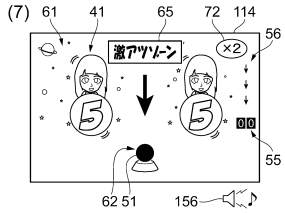


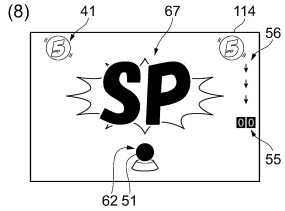


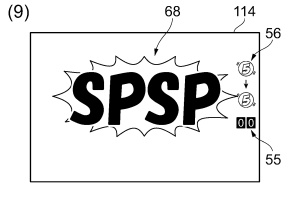


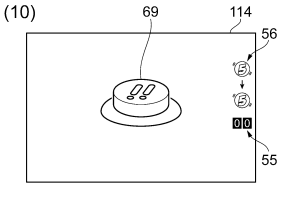


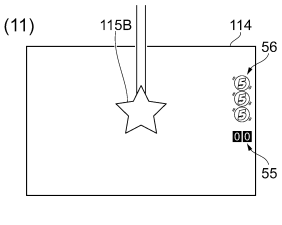
【図７２】

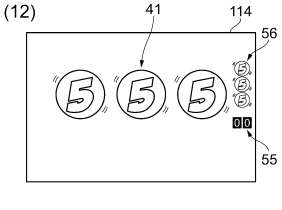




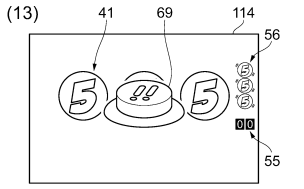


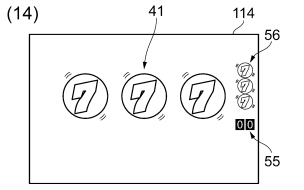


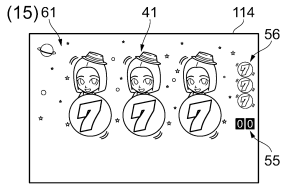


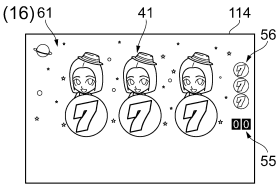


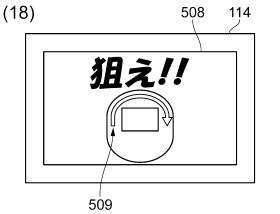
【図７３】



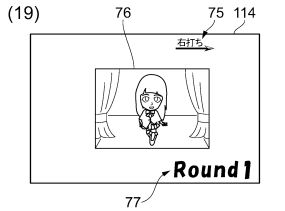


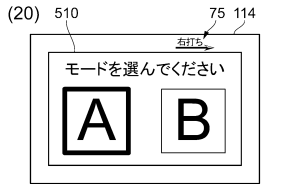


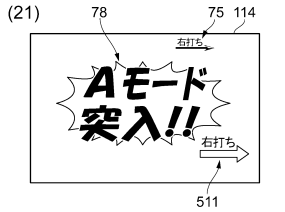


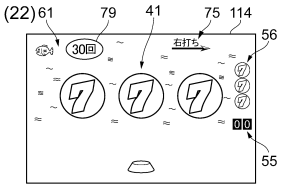


【図７４】

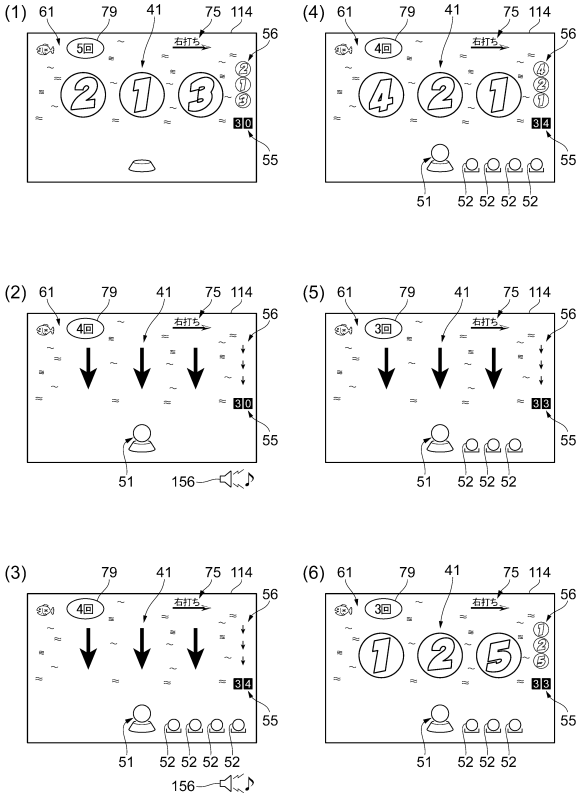




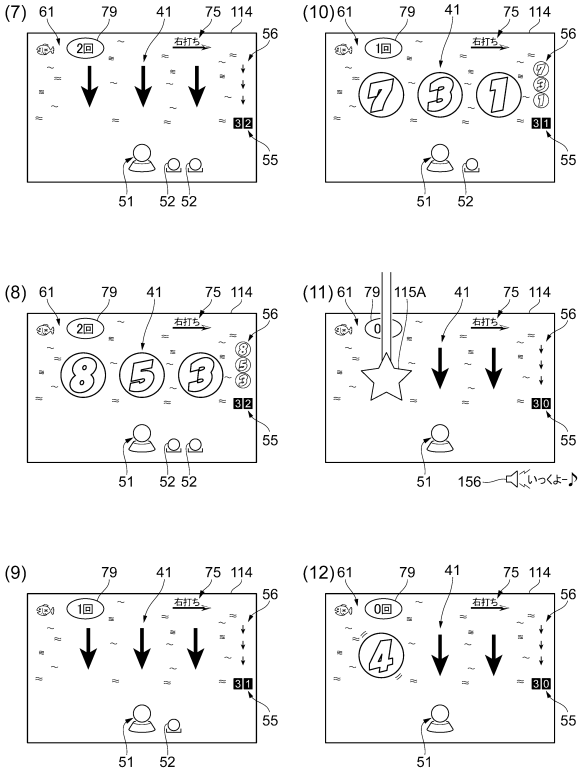




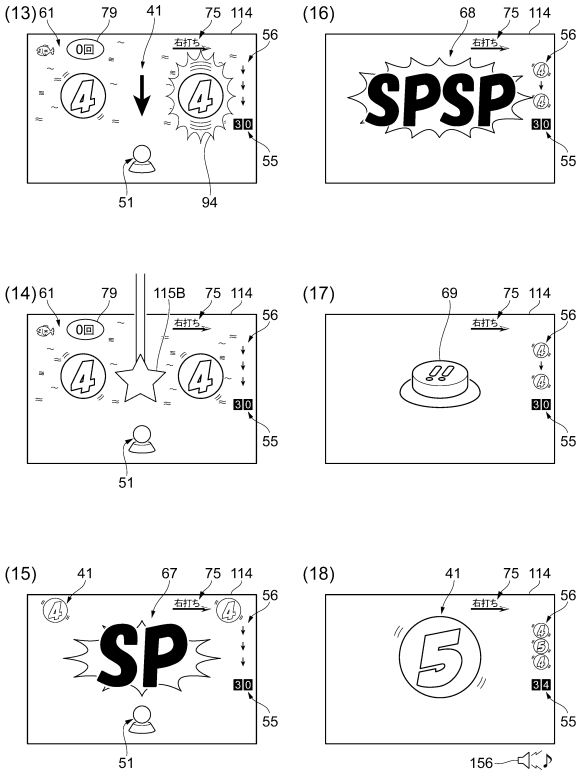
【図７５】



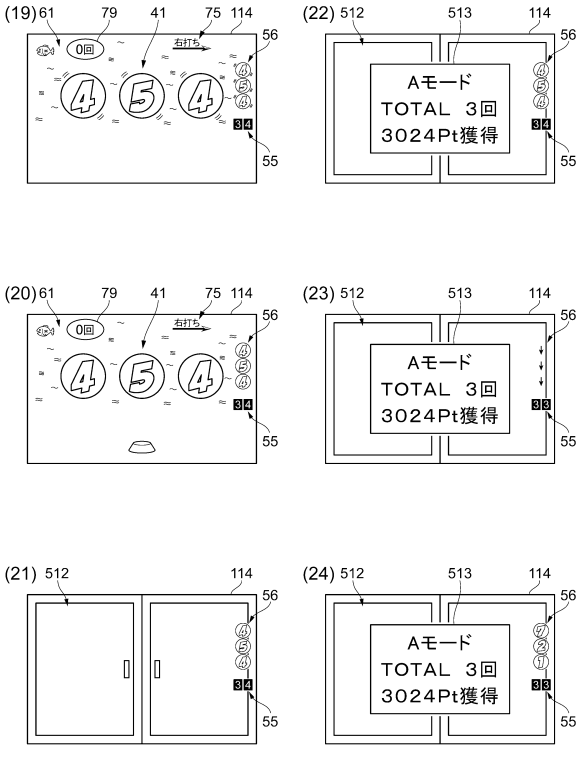
【図７６】



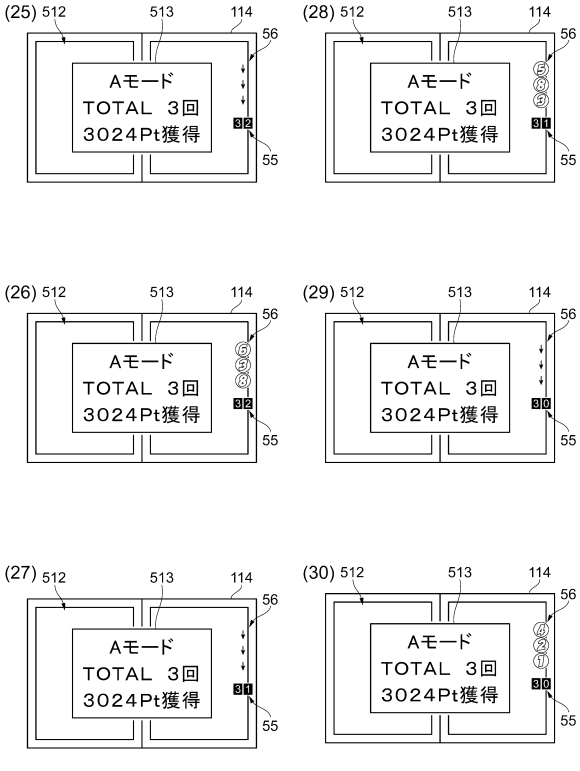
【図７７】



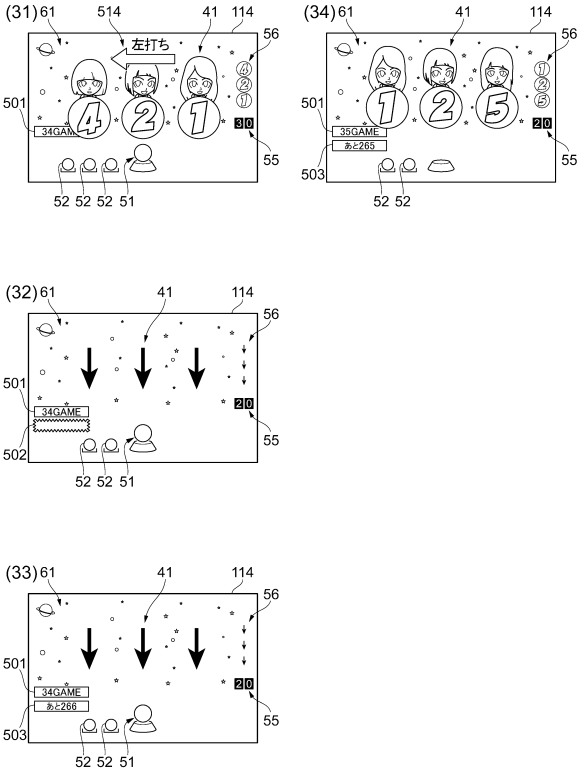
【図７８】



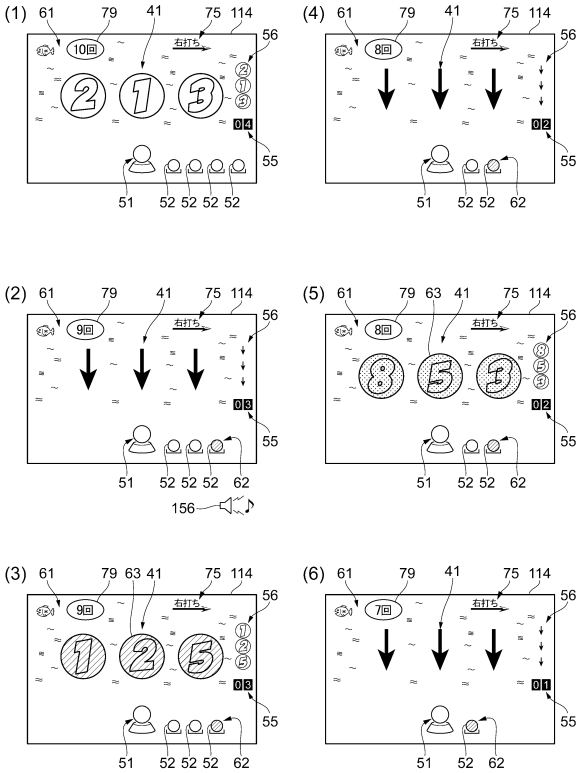
【図７９】



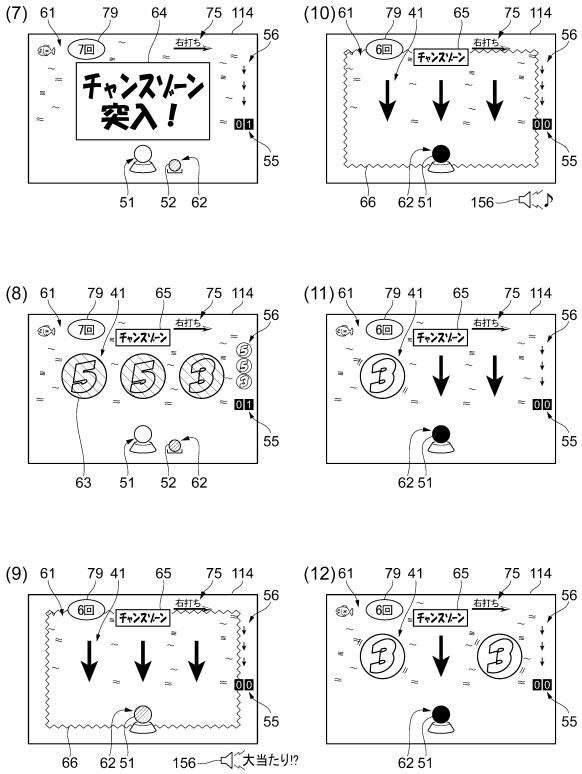
【図８０】



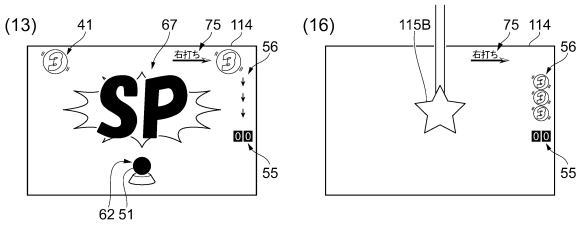
【図８１】

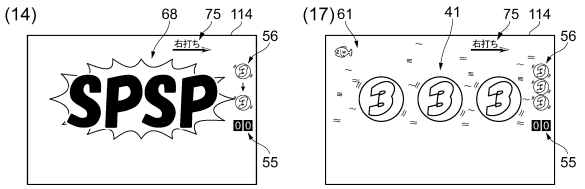


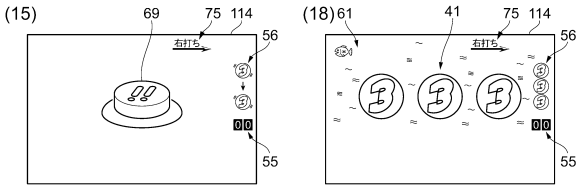
【図８２】



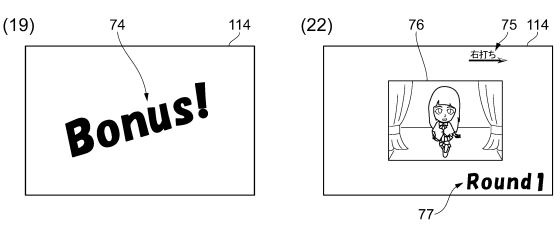
【図８３】

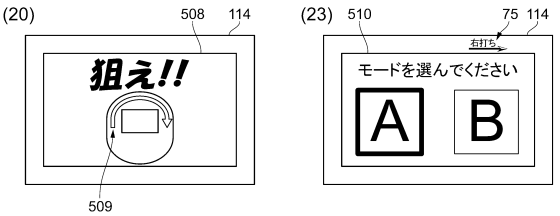


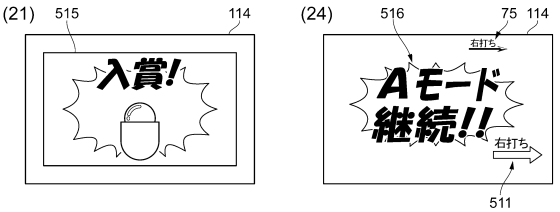




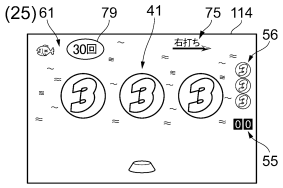
【図８４】



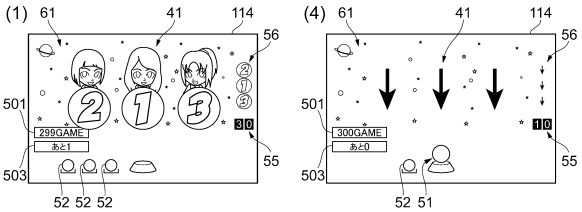


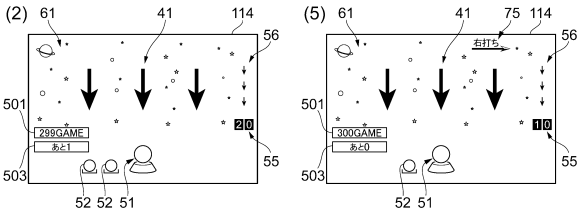


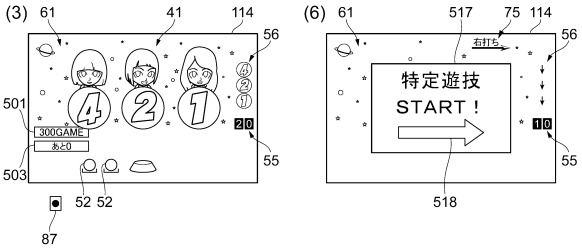
【図８５】



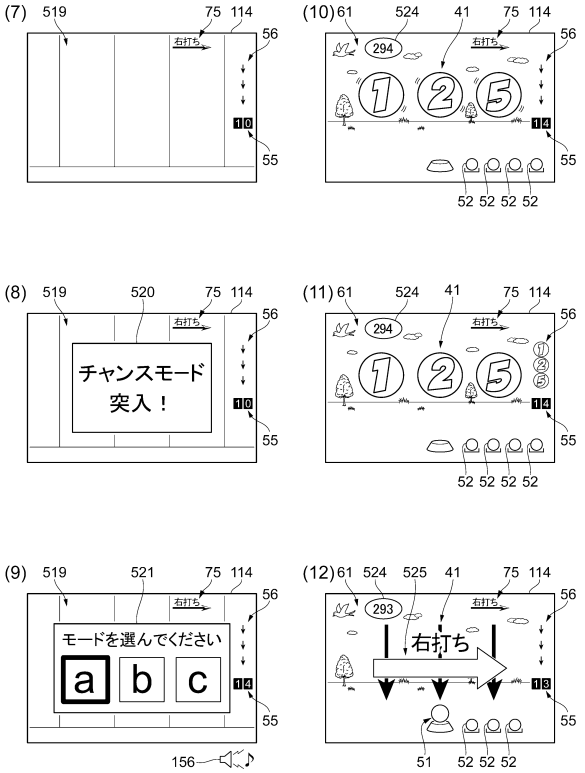
【図８６】



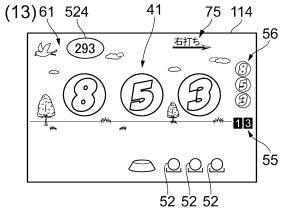




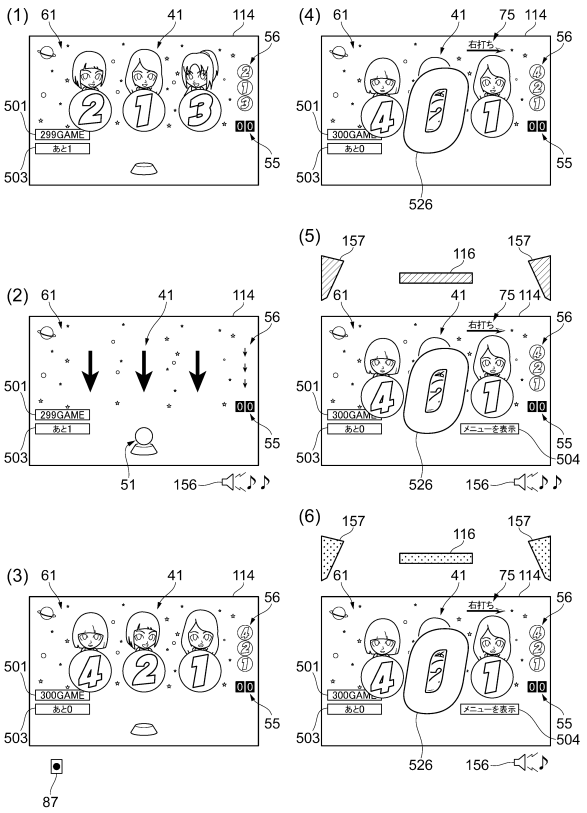
【図８７】



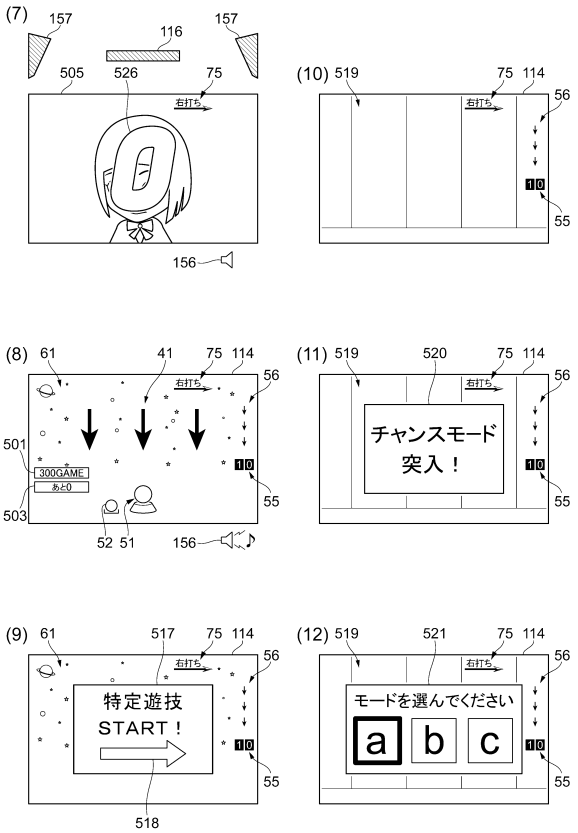
【図８８】



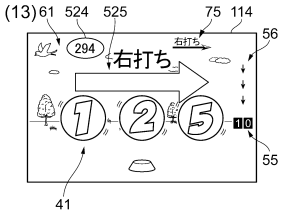
【図８９】

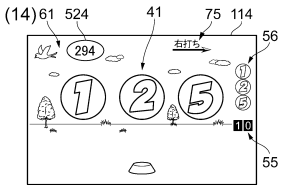


【図９０】

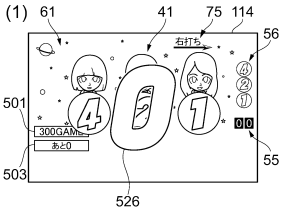


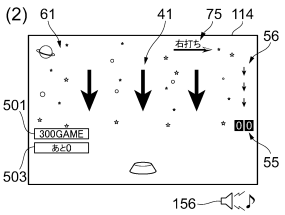
【図９１】

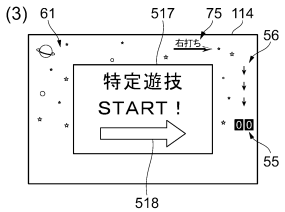


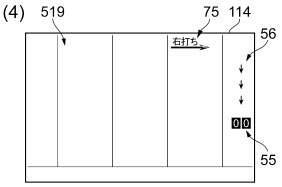


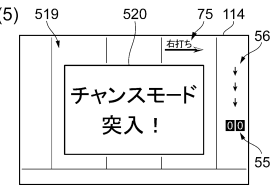
【図９２】

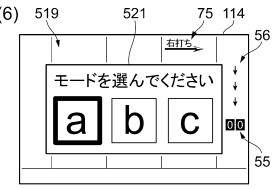




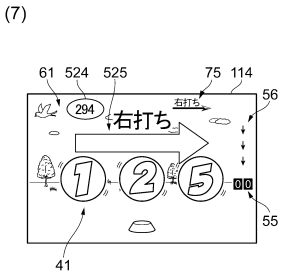


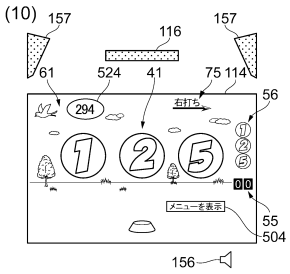


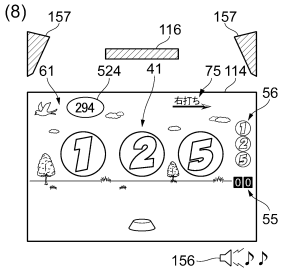


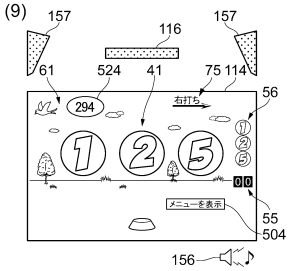


【図９３】

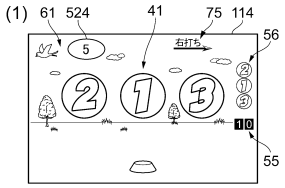


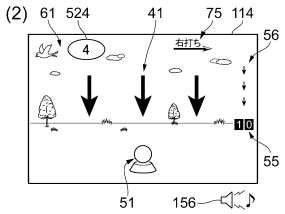


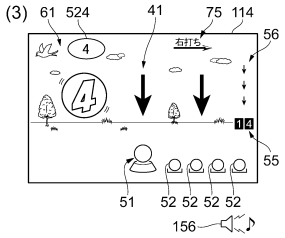


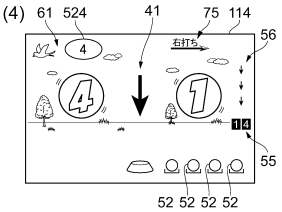


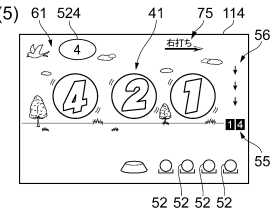
【図９４】

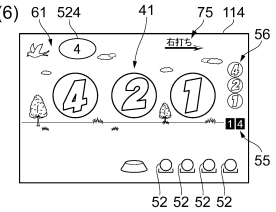




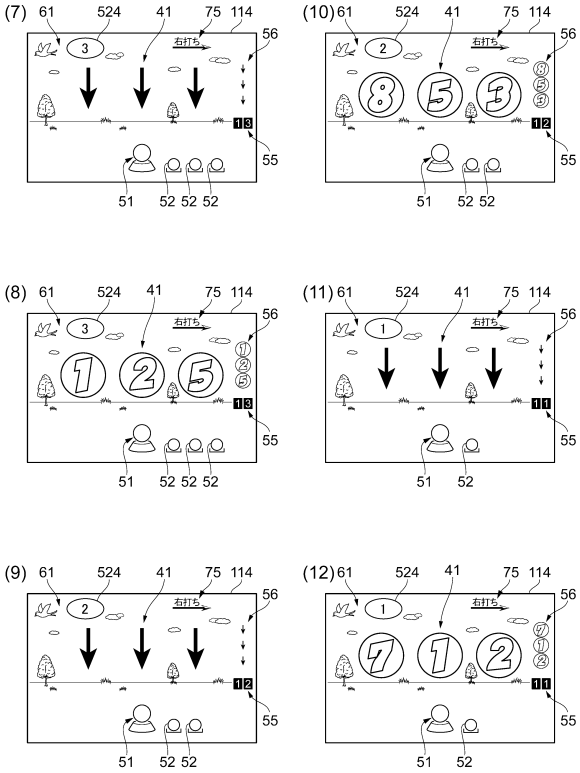




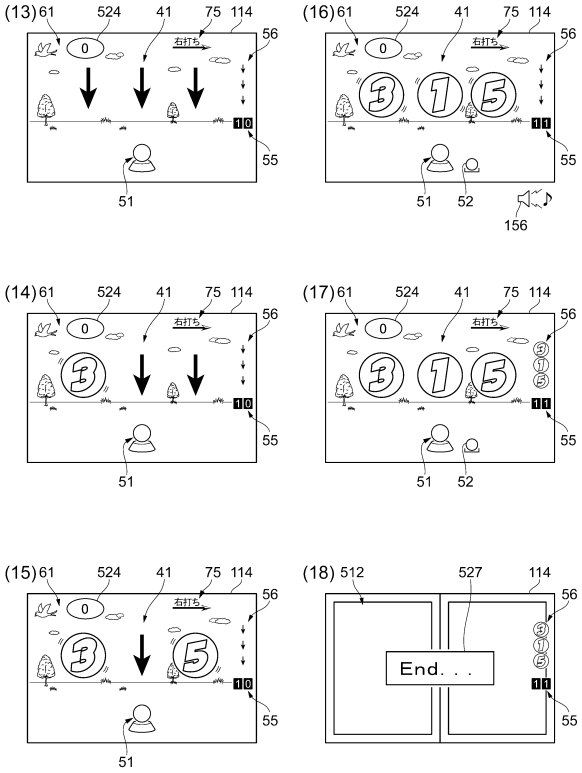




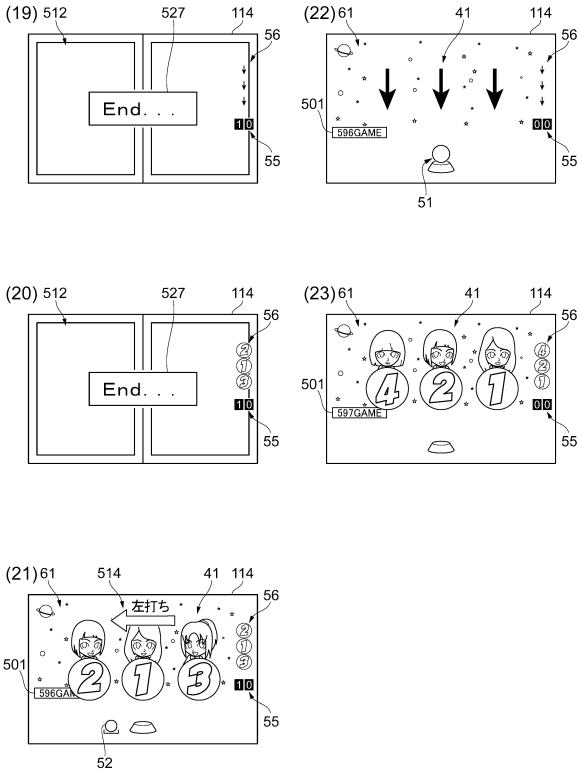
【図９５】



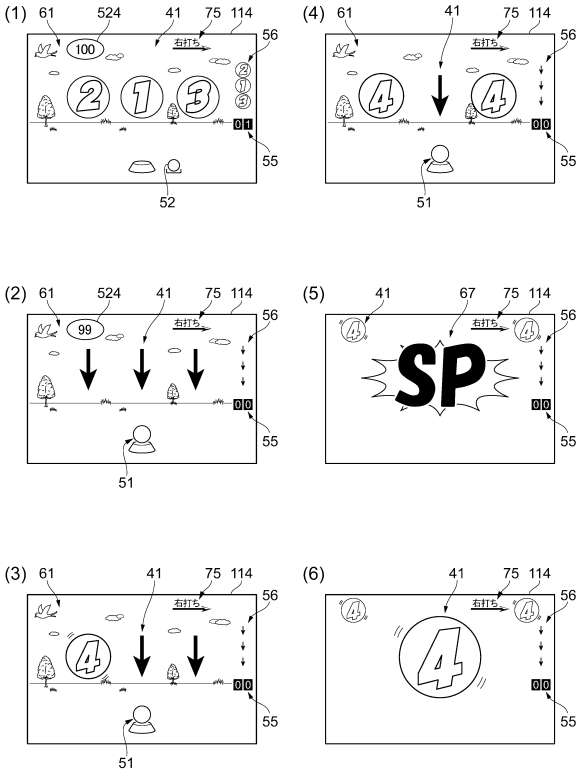
【図９６】



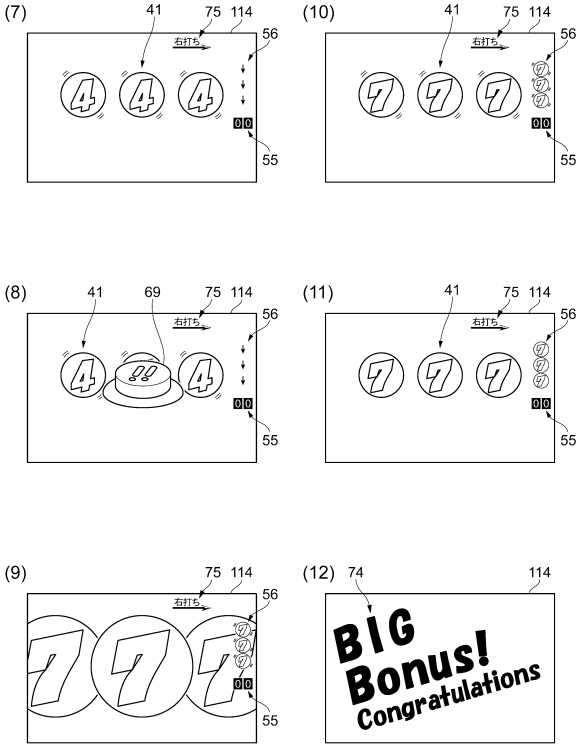
【図９７】



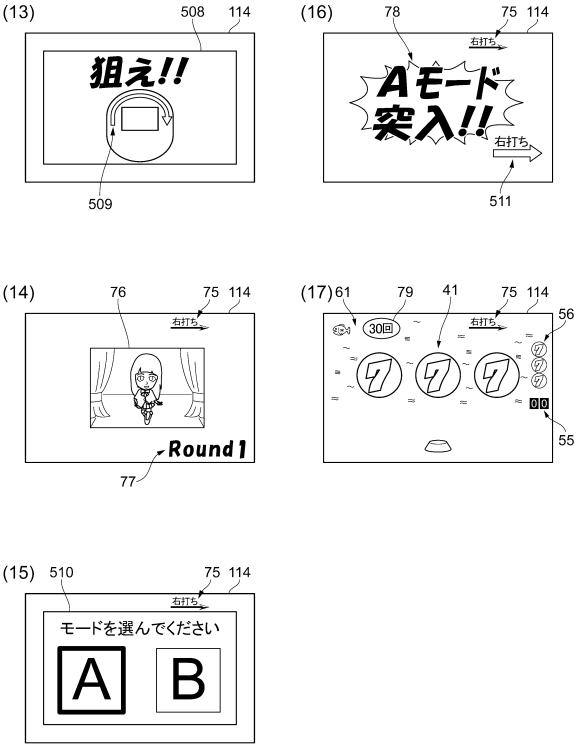
【図９８】



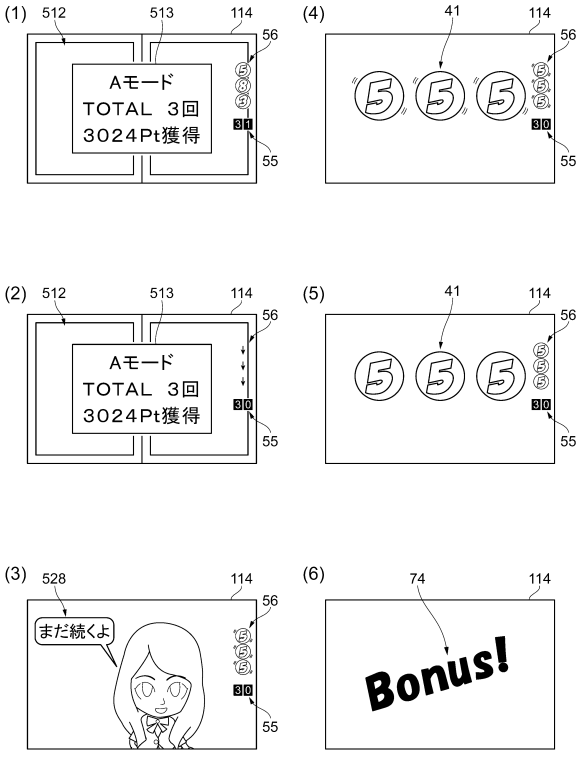
【図９９】



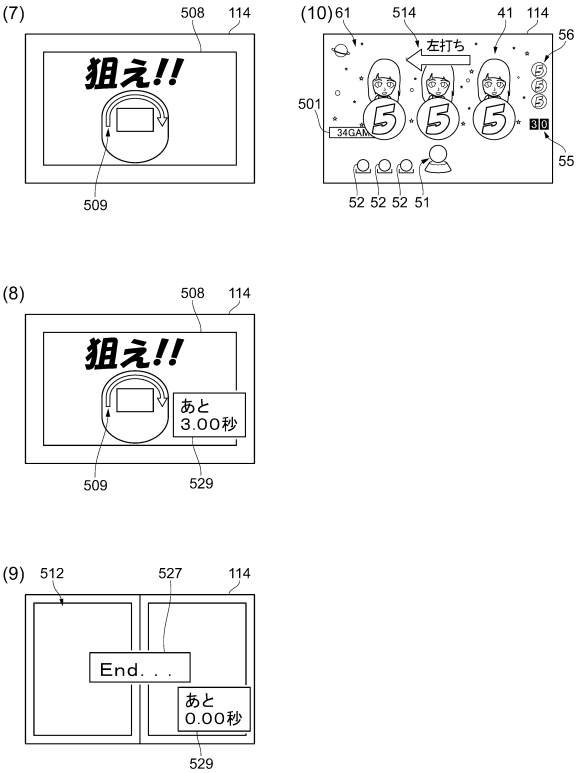
【図１００】



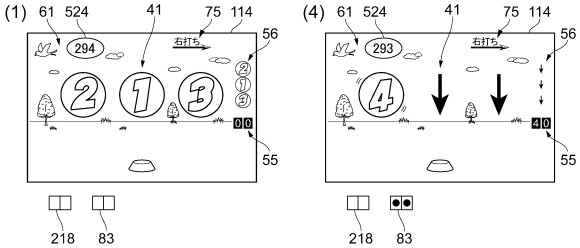
【図１０１】

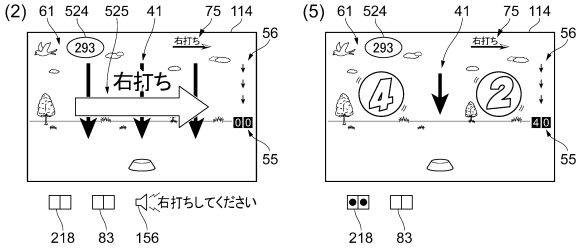


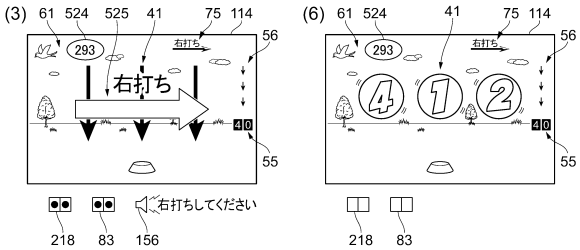
【図１０２】



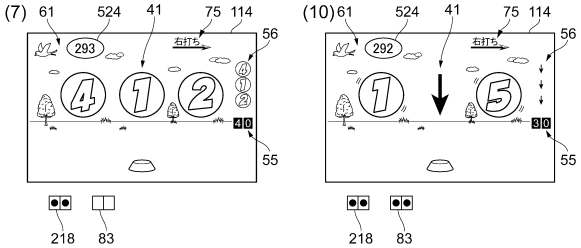
【図１０３】

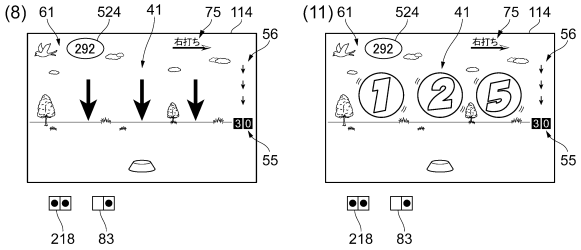


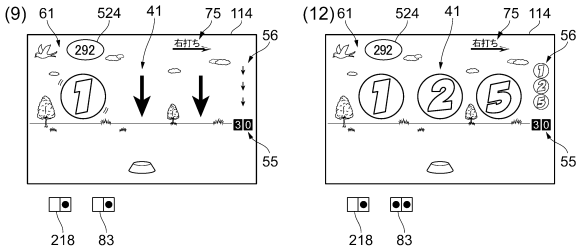




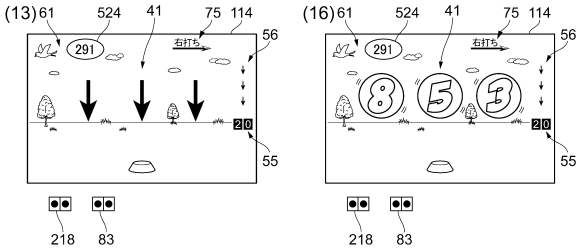
【図１０４】

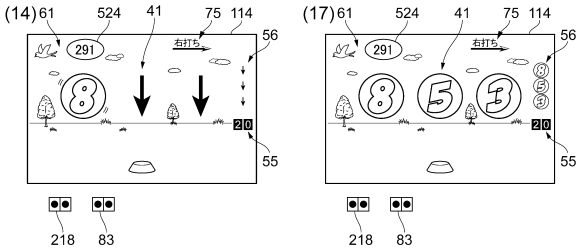


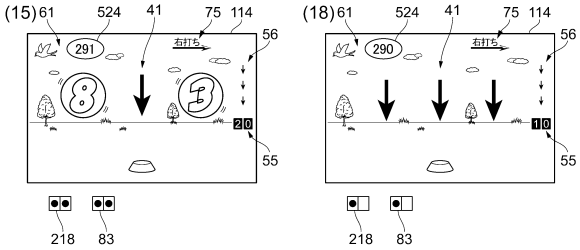




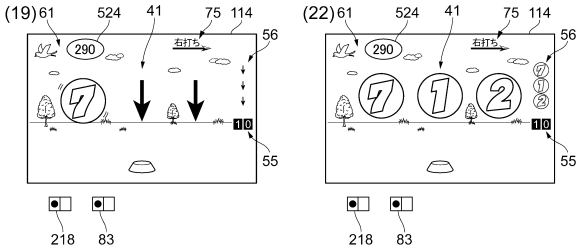
【図１０５】

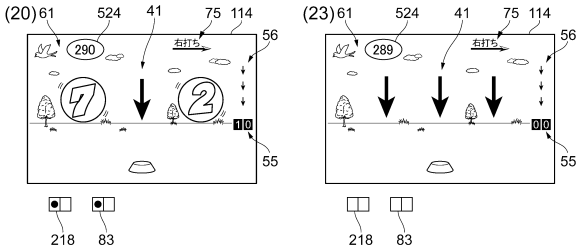


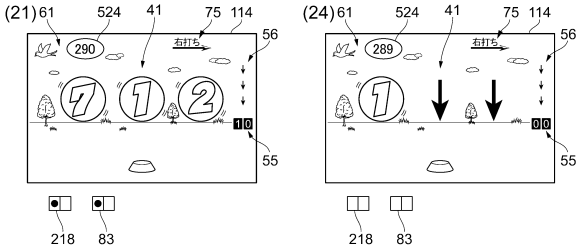




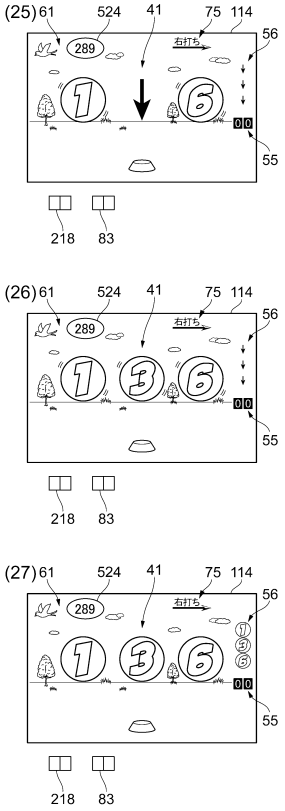
【図１０６】



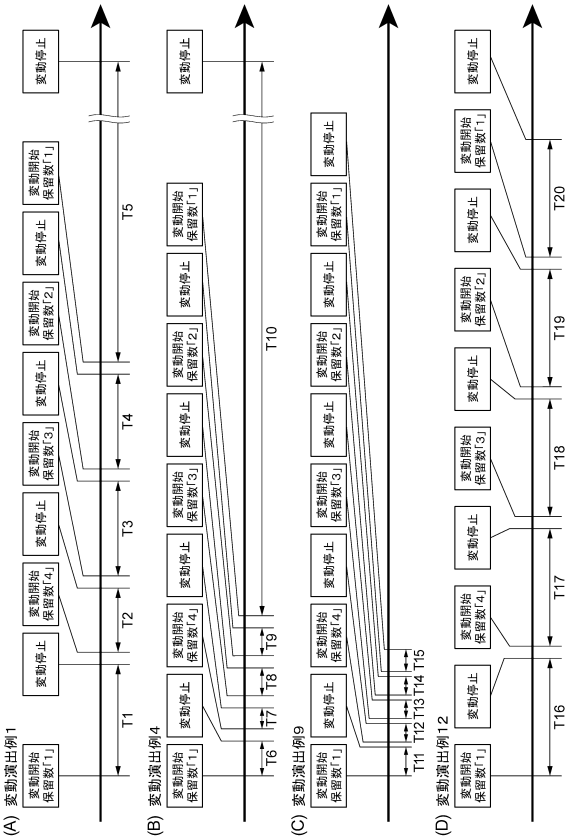




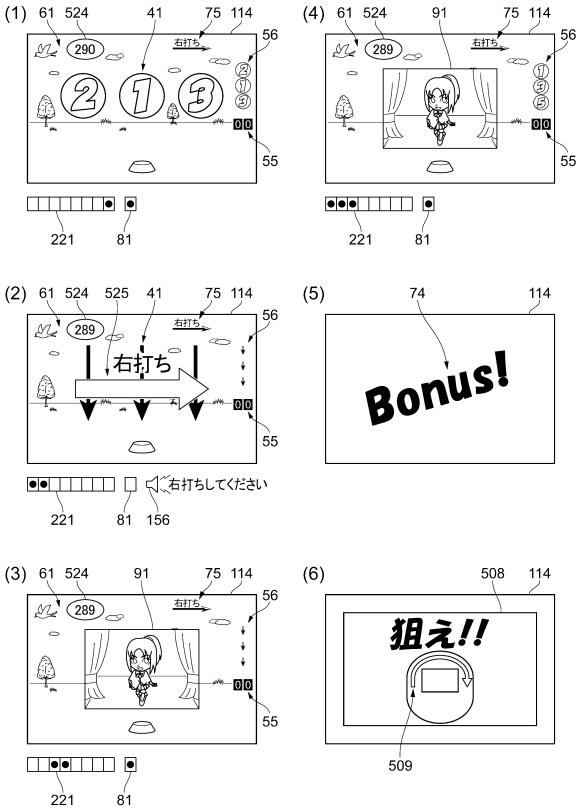
【図１０７】



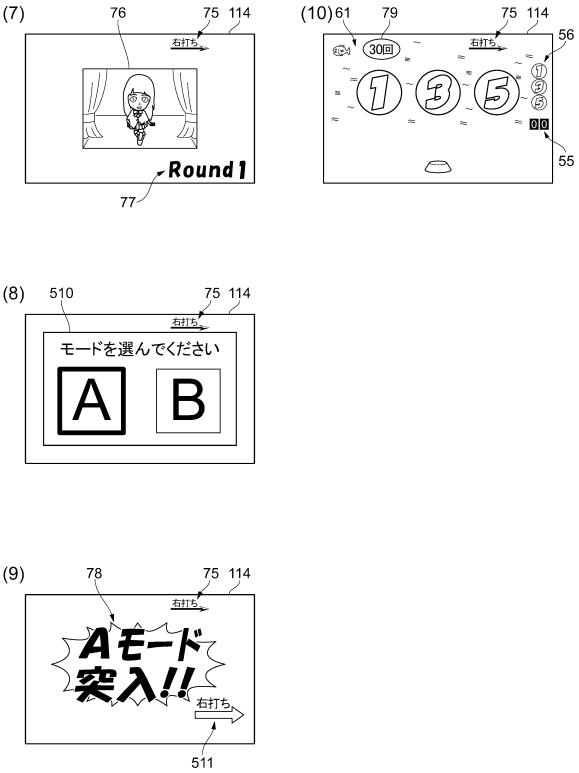
【図１０８】



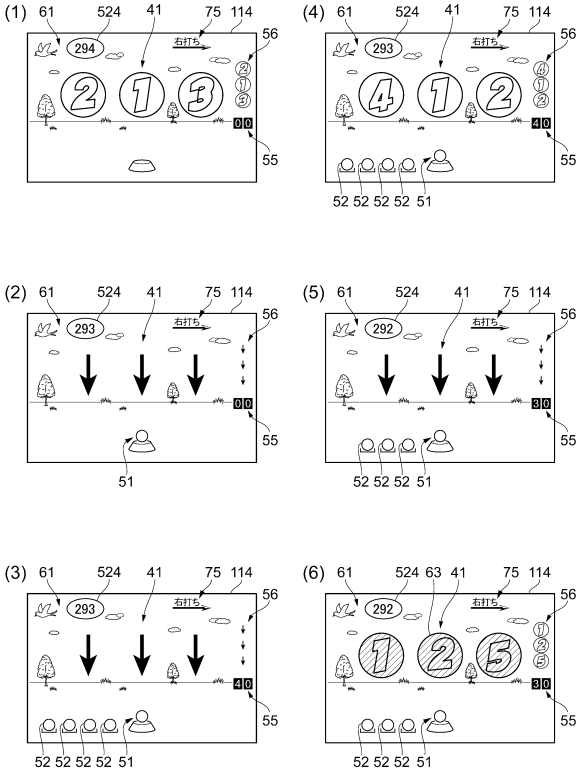
【図１０９】



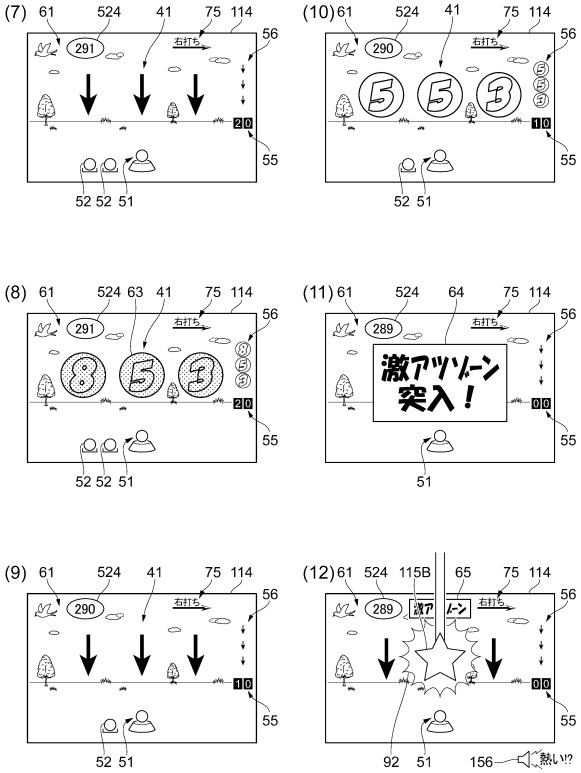
【図１１０】



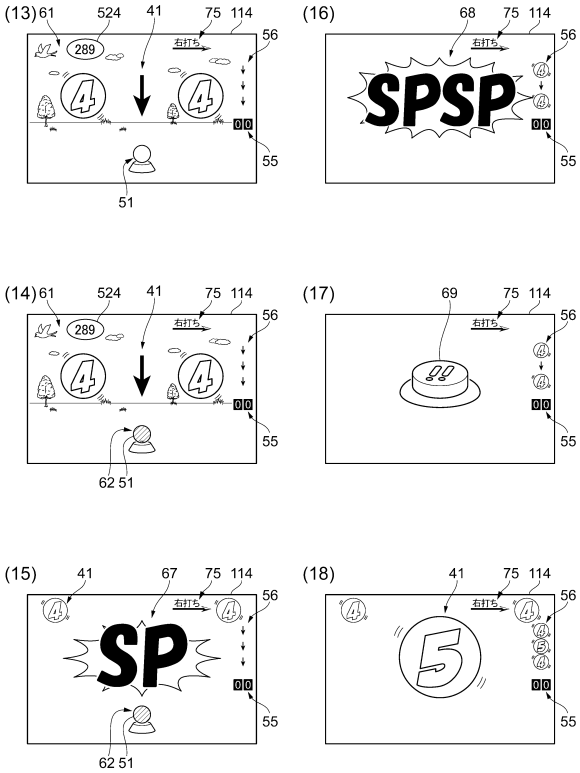
【図１１１】



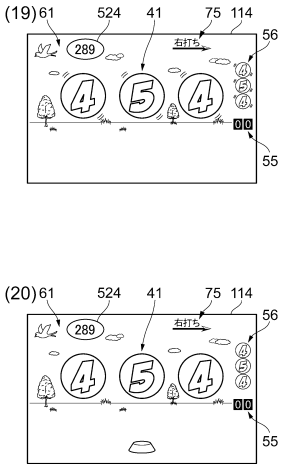
【図１１２】



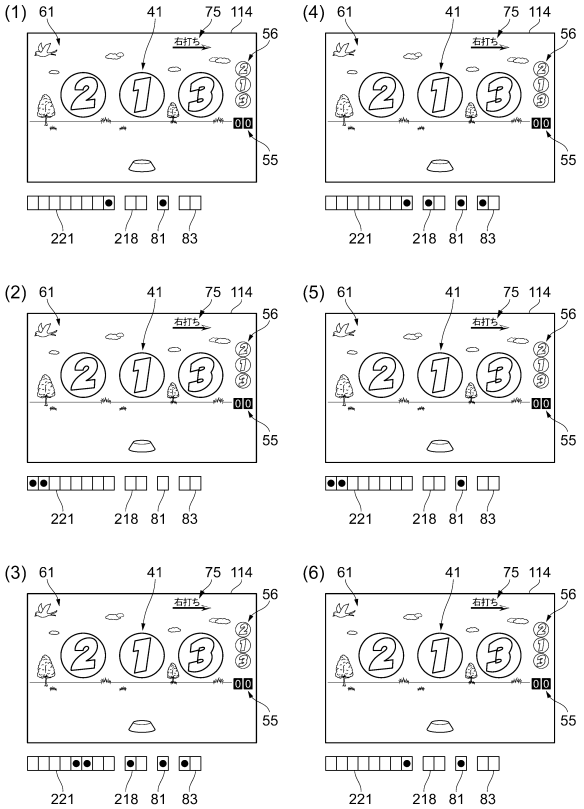
【図１１３】



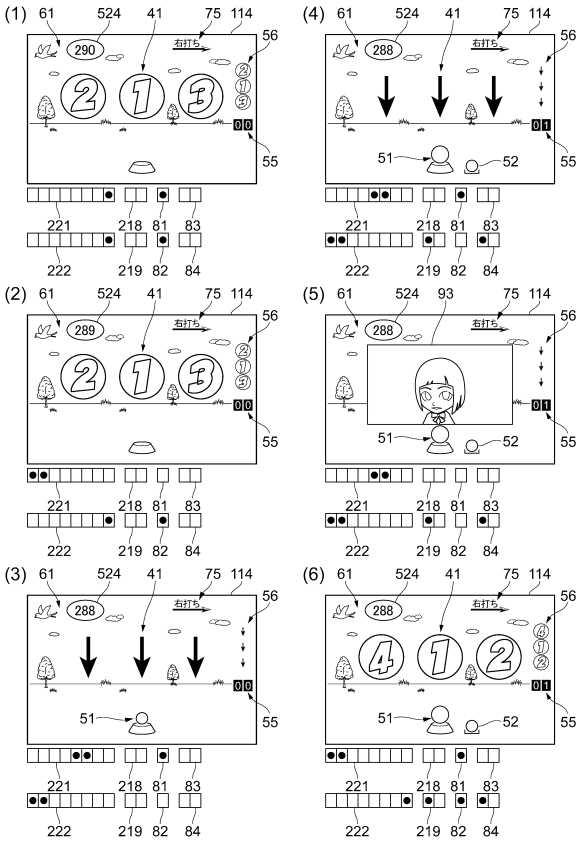
【図１１４】



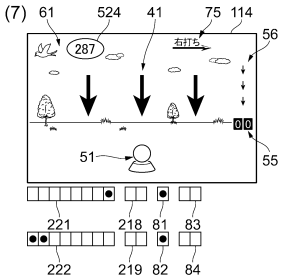
【図１１５】



【図１１６】

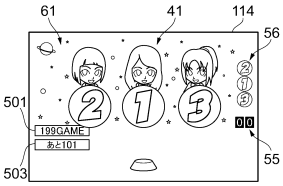


【図１１７】

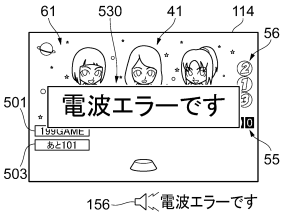


【図１１８】

(1) 遊技制御基板－センサ接続

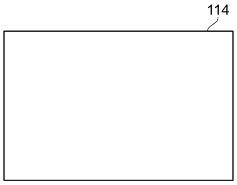


(2) 遊技制御基板－センサ非接続

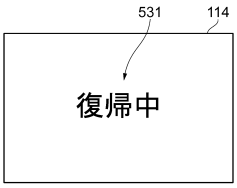


【図１１９】

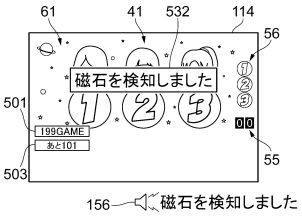
(1) 遊技制御基板－センサ非接続



(2) 遊技制御基板－センサ非接続

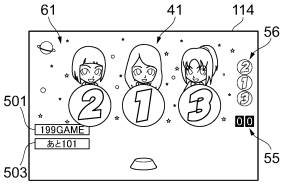


(3) 遊技制御基板－センサ非接続

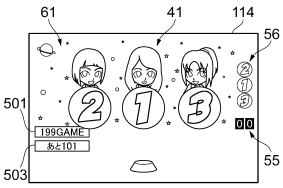


【図１２０】

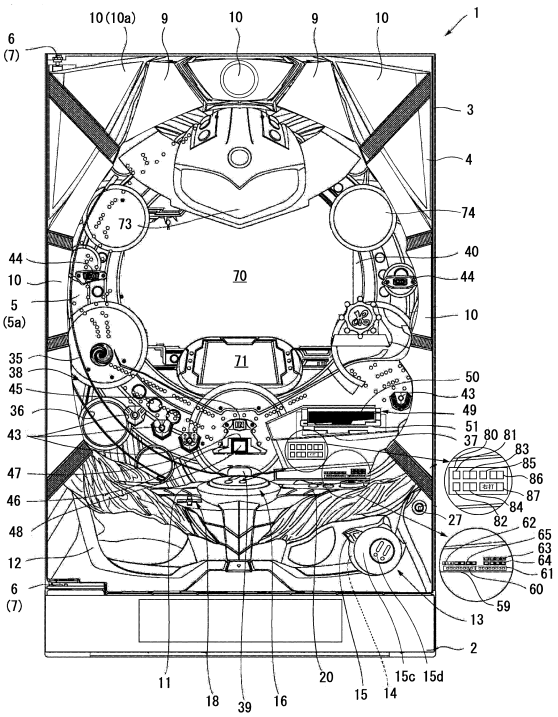
(1) 遊技制御基板－演出制御基板接続



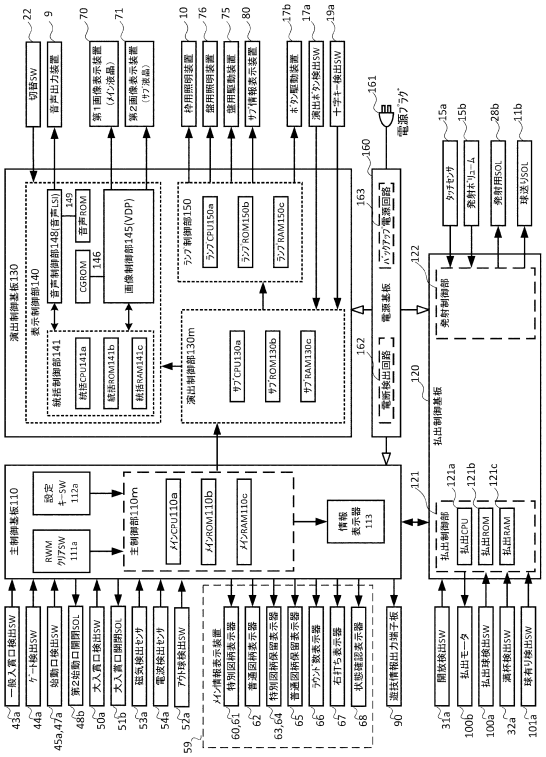
(2) 遊技制御基板－演出制御基板非接続



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

(a)第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

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)第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

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１２４】

(a)大当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド MODE	特別図柄指定コマンド DATA
第1	0～34	特別図柄01（第1大当たり）	01	E0H	01H
	35～89	特別図柄02（第2大当たり）	02	E0H	02H
	90～99	特別図柄03（第3大当たり）	03	E0H	03H
第2	0～34	特別図柄04（第1大当たり）	04	E0H	11H
	35～99	特別図柄05（第2大当たり）	05	E0H	12H

(b)ハズレ用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド MODE	特別図柄指定コマンド DATA
第1	0～99	特別図柄00（ハズレ）	00	E0H	00H
第2	0～99	特別図柄10（ハズレ）	10	E0H	10H

【図１２５】

(a)非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～89	0, 1	－	01	8	E6H	01H	通常変動
				2, 3	－	02	4	E6H	02H	短縮変動
			90～99	－	0～64 (65%)	03	13.5	E6H	03H	ノーマルリーチ(ハズレ)
					65～91 (27%)	04	40	E6H	04H	SPリーチ(ハズレ)
					92～99 (8%)	05	70	E6H	05H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 03(第3大当たり)	－	－	0 (1%)	06	13.5	E6H	06H	ノーマルリーチ(大当たり)
					1～34 (34%)	07	40	E6H	07H	SPリーチ(大当たり)
					35～99 (65%)	08	70	E6H	08H	SPSPリーチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	－	－	0～24 (25%)	09	40	E6H	09H	SPリーチ(大当たり)
					25～94 (70%)	10	70	E6H	0AH	SPSPリーチ(大当たり)
					95～99 (5%)	11	90	E6H	0BH	全回転リーチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	－	－	12	8	E7H	01H	通常変動
			95～99	－	－	13	40	E7H	02H	特殊SPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり) 05(第2大当たり)	－	－	－	14	40	E7H	03H	特殊SPリーチ(大当たり)

(b)時短状態用の特図変動パターン判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～94	－	－	31	10	E6H	21H	ロング変動
			95～99	－	－	32	40	E6H	22H	特殊SPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 02(第2大当たり) 03(第3大当たり)	－	－	－	33	40	E6H	23H	特殊SPリーチ(大当たり)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	0	－	34	10	E7H	24H	ロング変動
				1～3	－	35	3	E7H	25H	超短縮変動
			95～99	－	0～64 (65%)	36	13.5	E7H	26H	ノーマルリーチ(ハズレ)
					65～91 (27%)	37	40	E7H	27H	SPリーチ(ハズレ)
					92～99 (8%)	38	70	E7H	28H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり)	－	－	0 (1%)	39	13.5	E7H	29H	ノーマルリーチ(大当たり)
					1～34 (34%)	43	40	E7H	2AH	SPリーチ(大当たり)
					35～99 (65%)	44	70	E7H	2BH	SPSPリーチ(大当たり)
		05(第2大当たり)	－	－	0～24 (25%)	45	40	E7H	2CH	SPリーチ(大当たり)
					25～94 (70%)	46	70	E7H	2DH	SPSPリーチ(大当たり)
					95～99 (5%)	47	90	E7H	2EH	全回転リーチ(大当たり)

【図１２６】

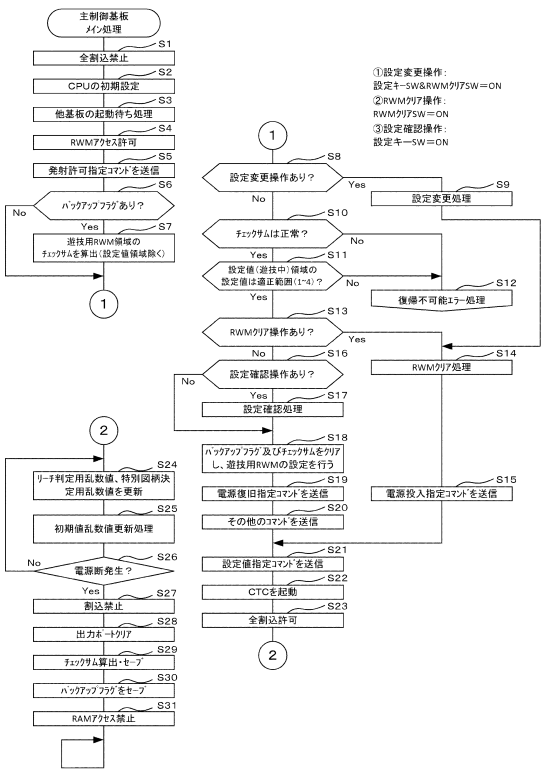
(a)非時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	先読み指定コマンド MODE	先読み指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～89	－	01	E8H	01H	通常変動or短縮変動
			90～99	0～64 (65%)	03	E8H	03H	ノーマルリーチ(ハズレ)
				65～91 (27%)	04	E8H	04H	SPリーチ(ハズレ)
				92～99 (8%)	05	E8H	05H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	01(第1大当たり) 03(第3大当たり)	－	0 (1%)	06	E8H	06H	ノーマルリーチ(大当たり)
				1～34 (34%)	07	E8H	07H	SPリーチ(大当たり)
		02(第2大当たり)	－	35～99 (65%)	08	E8H	08H	SPSPリーチ(大当たり)
				0～24 (25%)	09	E8H	09H	SPリーチ(大当たり)
				25～94 (70%)	10	E8H	0AH	SPSPリーチ(大当たり)
				95～99 (5%)	11	E8H	0BH	全回転リーチ(大当たり)

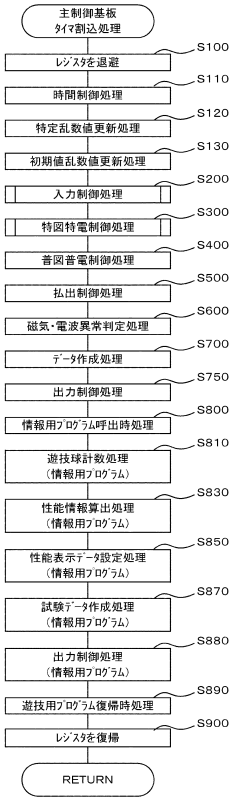
(b)時短状態用の事前判定テーブル

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	先読み指定コマンド MODE	先読み指定コマンド DATA	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	－	34	E9H	24H	ロング変動
				－	35	E9H	25H	超短縮変動
			95～99	0～64 (65%)	36	E9H	26H	ノーマルリーチ(ハズレ)
				65～91 (27%)	37	E9H	27H	SPリーチ(ハズレ)
				92～99 (8%)	38	E9H	28H	SPSPリーチ(ハズレ)
	大当たり	04(第1大当たり)	－	0 (1%)	39	E9H	29H	ノーマルリーチ(大当たり)
				1～34 (34%)	43	E9H	2AH	SPリーチ(大当たり)
				35～99 (65%)	44	E9H	2BH	SPSPリーチ(大当たり)
		05(第2大当たり)	－	0～24 (25%)	45	E9H	2CH	SPリーチ(大当たり)
				25～94 (70%)	46	E9H	2DH	SPSPリーチ(大当たり)
				95～99 (5%)	47	E9H	2EH	全回転リーチ(大当たり)

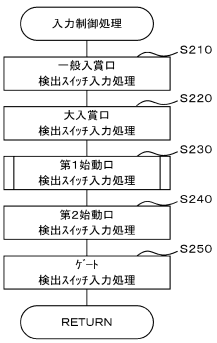
【図１２７】



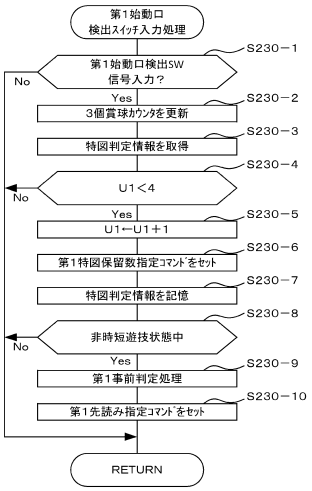
【図１２８】



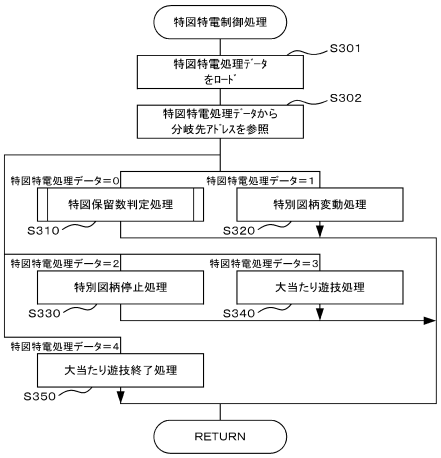
【図１２９】



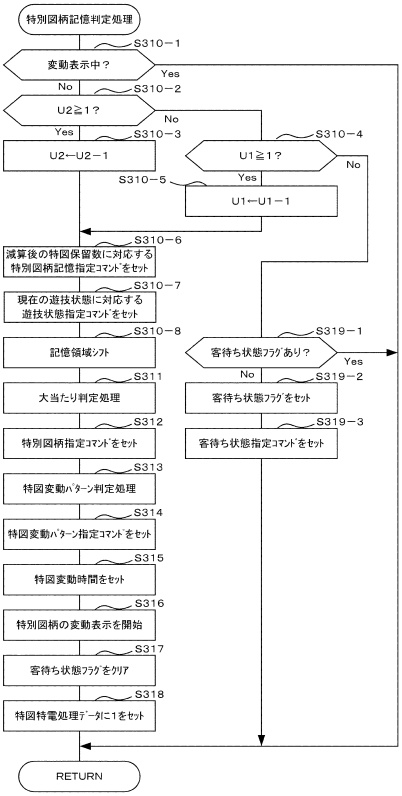
【図１３０】



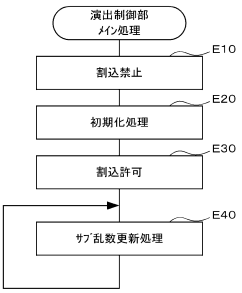
【図１３１】



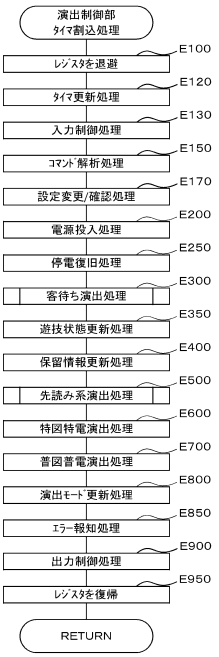
【図１３２】



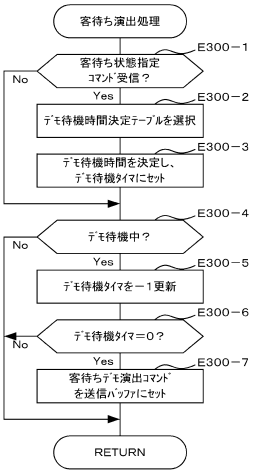
【図１３３】



【図１３４】



【図１３５】

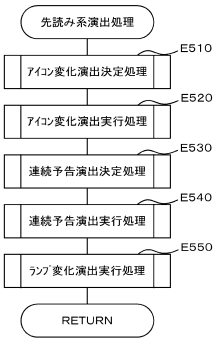


【図１３６】

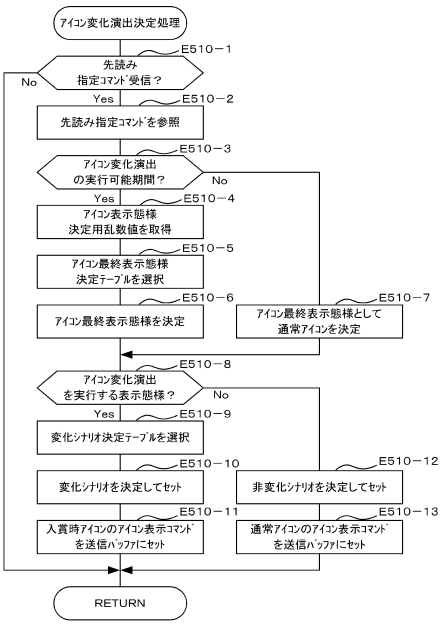
ﾃﾞﾓ待機時間決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	現在の状態	ﾃﾞﾓ待機時間
通常遊技状態	電源投入直後	60秒
	電源復旧直後	80秒
	変動演出終了後	70秒
	ﾃﾞﾓ演出終了後	30秒
特定遊技状態	電源投入直後	65秒
	電源復旧直後	85秒
	変動演出終了後	75秒
	ﾃﾞﾓ演出終了後	35秒

【図１３７】



【図１３８】



【図１３９】

アイコン最終表示態様決定テーブル

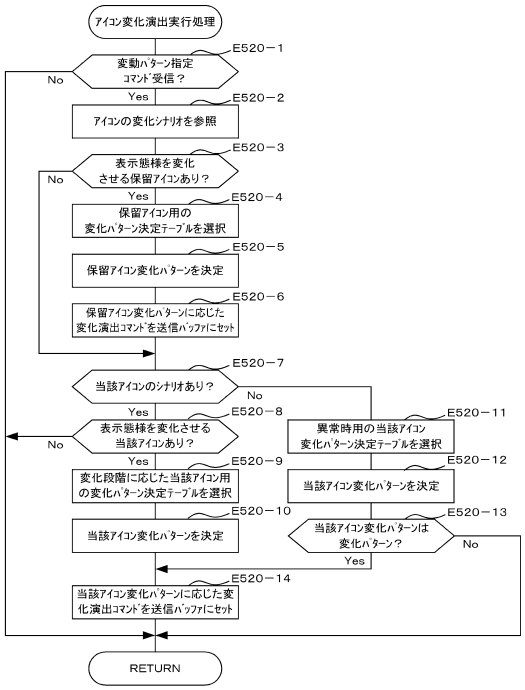
先読み指定コマンド（予定変動パターン）	選択率	アイコン最終表示態様	参考（アイコン発生時の報知音）
通常変動or短縮変動	100	白アイコン	第１発生報知音
ノーマルリーチ（ハズレ）	70	白アイコン	第１発生報知音
	30	青アイコン	第２発生報知音
SPリーチ（ハズレ）	30	白アイコン	第１発生報知音
	50	青アイコン	第２発生報知音
	20	赤アイコン	第３発生報知音
SPSPリーチ（ハズレ）	20	白アイコン	第１発生報知音
	60	青アイコン	第２発生報知音
	20	赤アイコン	第３発生報知音
SPリーチ（大当たり）	50	青アイコン	第２発生報知音
	50	赤アイコン	第３発生報知音
SPSPリーチ（大当たり）	20	青アイコン	第２発生報知音
	80	赤アイコン	第３発生報知音
全回転リーチ（大当たり）	100	虹アイコン	第４発生報知音

【図１４０】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率（%）	変化シナリオ	更新態様（※参考）					
				事前変動					当該変動
				入賞時	４変動前	３変動前	２変動前	１変動前	
青アイコン	1	30	シナリオ01	白				白	白→青
		70	シナリオ02	青				青	青
	2	15	シナリオ03	白			白	白	白→青
		15	シナリオ04	白			白	白→青	青
		70	シナリオ05	青			青	青	青
	3	15	シナリオ06	白		白	白	白	白→青
		15	シナリオ07	白		白	白→青	青	青
		70	シナリオ08	青		青	青	青	青
	4	15	シナリオ09	白	白	白	白	白	白→青
		15	シナリオ10	白	白	白→青	青	青	青
		70	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
赤アイコン	1	90	シナリオ12	白				白	白→赤
		10	シナリオ13	赤				赤	赤
	2	45	シナリオ14	白			白	白	白→赤
		45	シナリオ15	白			白	白→青	青→赤
		10	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
	3	45	シナリオ17	白		白	白→青	青	青→赤
		45	シナリオ18	白		白	白→青	青→赤	赤
		10	シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45	シナリオ20	白	白	白	白→青	青	青→赤
		45	シナリオ21	白	白	白→青	青	青→赤	赤
		10	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹アイコン	1	100	シナリオ23	青				青	青→虹
	2	100	シナリオ24	青			青	青	青→虹
	3	100	シナリオ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100	シナリオ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図１４１】



【図１４２】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

保留アイコン変化	選択率（%）	保留アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
白→青	50	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	10	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
青→赤	30	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	30	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
白→赤	30	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	45	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—
	15	図柄作用変化パターン01	—	—	2UP

【図１４３】

(a)当該ｱｲｺﾝ用の１段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
白→青	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	10	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	70	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
青→赤	15	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	5	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	80	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―

(b)当該ｱｲｺﾝ用の２段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

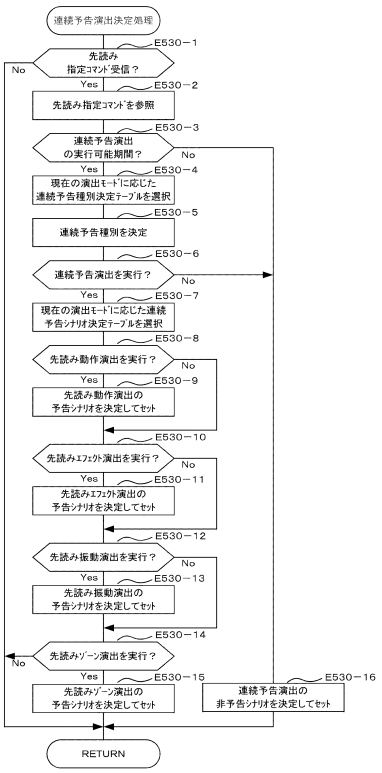
当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
白→赤	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	70	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
青→虹	15	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	5	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	80	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―

【図１４４】

異常時用の当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ(変動ﾊﾟﾀｰﾝ)	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	ｱｲｺﾝ最終表示態様	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	白ｱｲｺﾝ	―	―
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	70	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	白ｱｲｺﾝ	―	―
	25	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｱｲｺﾝ	1UP	―
	5	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｱｲｺﾝ	―	1UP
SPﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	40	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	白ｱｲｺﾝ	―	―
	30	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｱｲｺﾝ	1UP	―
	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｱｲｺﾝ	―	1UP
	10	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	20	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	白ｱｲｺﾝ	―	―
	35	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｱｲｺﾝ	1UP	―
	25	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｱｲｺﾝ	―	1UP
	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPﾘｰﾁ(大当たり)	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｱｲｺﾝ	1UP	―
	30	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｱｲｺﾝ	―	1UP
	50	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ(大当たり)	10	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｱｲｺﾝ	1UP	―
	20	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｱｲｺﾝ	―	1UP
	70	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｱｲｺﾝ	1UP	1UP
全回転ﾘｰﾁ(大当たり)	100	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ04	虹ｱｲｺﾝ	1UP	2UP

【図１４５】



【図１４６】

演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)用の連続予告種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ(予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ)		選択率(%)	連続予告種別
ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	98	非実行
		1	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		1	先読み動作演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	91	なし
		4	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		3	先読み動作演出
		2	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	85	非実行
		5	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		4	先読み動作演出
		3	先読み振動演出
		2	先読みｿﾞｰﾝ演出
		1	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	80	非実行
		6	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		5	先読み動作演出
		4	先読み振動演出
		3	先読みｿﾞｰﾝ演出
		2	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	非実行
		4	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		6	先読み動作演出
		10	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	54	非実行
		4	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		6	先読み動作演出
		10	先読み振動演出
		12	先読みｿﾞｰﾝ演出
		14	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	44	非実行
		6	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		8	先読み動作演出
		12	先読み振動演出
		14	先読みｿﾞｰﾝ演出
		16	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	SPSP「7」ﾘｰﾁ	34	非実行
		8	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		10	先読み動作演出
		14	先読み振動演出
		16	先読みｿﾞｰﾝ演出
		18	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	全回転ﾘｰﾁ	30	非実行
		70	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出

【図１４７】

演出ﾓｰﾄﾞD～G（特定遊技状態）用の連続予告種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率（%）	連続予告種別
ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	▲96	非実行
		△2	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△2	先読み動作演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	▲90	なし
		△5	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△4	先読み動作演出
		▲1	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	▲82	非実行
		△6	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△5	先読み動作演出
		▲2	先読み振動演出
		△3	先読みｿﾞｰﾝ演出
		△2	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	▲77	非実行
		△7	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△6	先読み動作演出
		▲3	先読み振動演出
		△4	先読みｿﾞｰﾝ演出
		△3	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	▲79	非実行
		△5	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△7	先読み動作演出
		▲9	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	▲51	非実行
		△5	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△7	先読み動作演出
		▲9	先読み振動演出
		△13	先読みｿﾞｰﾝ演出
		△15	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	▲41	非実行
		△7	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△9	先読み動作演出
		▲11	先読み振動演出
		△15	先読みｿﾞｰﾝ演出
		△17	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	31	非実行
		△9	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△11	先読み動作演出
		▲13	先読み振動演出
		△17	先読みｿﾞｰﾝ演出
		△19	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	全回転ﾘｰﾁ	▲20	非実行
		△80	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較

【図１４８】

演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）用の連続予告演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率（%）	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様（※参考）				
					4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	90	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ12					強予告
2	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	90	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	65	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			35	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	50	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
3	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	100	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	60	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
4	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	90	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	55	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			5	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	40	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	50	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ43		弱予告	弱予告	弱予告	弱予告
			80	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告

※弱予告⇒先読み動作演出：弱動作（青）、先読みｴﾌｪｸﾄ演出：青ｴﾌｪｸﾄ、先読み振動演出：弱振動（1秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出：ｿﾞｰﾝ
※強予告⇒先読み動作演出：強動作（赤）、先読みｴﾌｪｸﾄ演出：赤ｴﾌｪｸﾄ、先読み振動演出：強振動（3秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出：熱ｿﾞｰﾝ

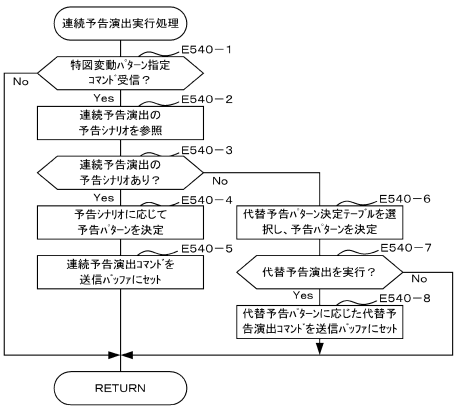
【図１４９】

演出ﾓｰﾄﾞD～G（特定遊技状態）用の連続予告演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率（%）	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様（※参考）				
					4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	90	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ12					強予告
2	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	△95	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	△85	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	65	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			35	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	50	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
3	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	△95	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	△85	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	▲55	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			△15	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	▲15	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			△55	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
4	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	△95	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	△85	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	▲50	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△13	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			△7	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	40	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	▲15	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△55	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	▲20	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△65	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			△15	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ﾌ」ﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ43		弱予告	弱予告	弱予告	弱予告
			80	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告

※弱予告⇒先読み動作演出：弱動作（青）、先読みｴﾌｪｸﾄ演出：青ｴﾌｪｸﾄ、先読み振動演出：弱振動（1秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出：ｿﾞｰﾝ
※強予告⇒先読み動作演出：強動作（赤）、先読みｴﾌｪｸﾄ演出：赤ｴﾌｪｸﾄ、先読み振動演出：強予告（3秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出：熱ｿﾞｰﾝ
※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較

【図１５０】



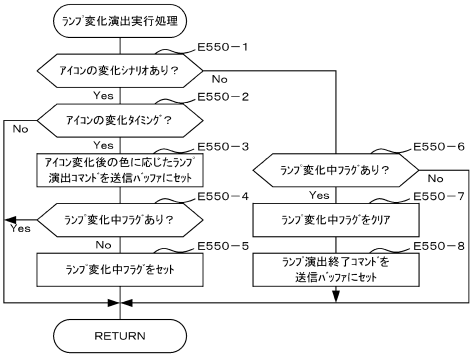
【図１５１】

代替予告パターン決定テーブル

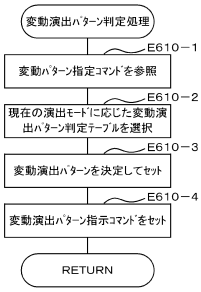
変動パターン指定コマンド（変動パターン）	選択率（%）	代替予告パターン	演出態様（※参考）
通常変動or短縮変動	100	パターン00	予告なし
ノーマルリーチ（ハズレ）	70	パターン00	
	25	パターン01	ミニキャラA出現
	5	パターン02	ミニキャラB出現
SPリーチ（ハズレ）	40	パターン00	予告なし
	30	パターン01	ミニキャラA出現
	20	パターン02	ミニキャラB出現
	10	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ（ハズレ）	20	パターン00	予告なし
	35	パターン01	ミニキャラA出現
	25	パターン02	ミニキャラB出現
	20	パターン03	ミニキャラC出現
SPリーチ（大当たり）	20	パターン01	ミニキャラA出現
	30	パターン02	ミニキャラB出現
	50	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ（大当たり）	10	パターン01	ミニキャラA出現
	20	パターン02	ミニキャラB出現
	70	パターン03	ミニキャラC出現
SPSP「フェリーチ（大当たり）	20	パターン02	ミニキャラB出現
	70	パターン03	ミニキャラC出現
全回転リーチ（大当たり）	100	パターン04	ミニキャラD出現(当確)

※パターン00は非予告パターン

【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】

演出テーブル－C（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブル

特図変動パターン指定コマンド		選択率	変動演出パターン	演出構成
MODE	DATA	参考	(%)		
E6H	01H	ハズレ	100	パターン1	変動→図柄ハズレ
E6H	02H	ハズレ	100	パターン2	短縮変動→図柄ハズレ
E6H	03H	ハズレ	90	パターン3	変動→N/リーチ→図柄ハズレ
			10	パターン4	変動→疑似変動→図柄ハズレ
E6H	04H	ハズレ	70	パターン5	変動→N/リーチ→SP/ハズレ→図柄ハズレ
			30	パターン6	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
E6H	05H	ハズレ	55	パターン7	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
			30	パターン8	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
			10	パターン9	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
			3	パターン10	変動→疑似成功→変動→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
			2	パターン11	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→失敗→ハズレ→図柄ハズレ
E6H	06H	大当たり	100	パターン12	変動→N/リーチ→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	07H	大当たり	30	パターン13	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→図柄揃い（強振動3秒）
			70	パターン14	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→図柄揃い（強振動4秒）→図柄揃い（強振動3秒）
E6H	08H	大当たり	10	パターン15	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→ハズレ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→図柄揃い（強振動3秒）
			30	パターン16	変動→疑似成功→変動→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→図柄揃い→成功→ピーピー図柄揃い（強振動3秒）
			60	パターン17	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動3秒）
E6H	09H	大当たり	20	パターン18	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→ロー図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→ピーピー図柄揃い（強振動3秒）
			80	パターン19	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→ロー図柄揃い（強振動4秒）→ピーピー図柄揃い（強振動3秒）
E6H	0AH	大当たり	10	パターン20	変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→ロー→ハズレ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→ピーピー図柄揃い（強振動3秒）
			30	パターン21	変動→疑似成功→変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）
			60	パターン22	変動→疑似成功→変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	0BH	大当たり	50	パターン23	変動→疑似成功→変動→N/リーチ→疑似成功→変動→N/リーチ→SP/発展→SP/リーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）
			50	パターン24	変動→疑似成功→変動→全回転発展→全回転→ランプ→図柄揃い（強振動4秒）
E7H	01H	ハズレ	100	パターン25	変動→図柄ハズレ
E7H	02H	ハズレ	100	パターン26	変動→N/リーチ→SP/発展→特殊SP/リーチ→ロー→ハズレ→ピーピー図柄ハズレ
E7H	03H	大当たり	100	パターン27	変動→N/リーチ→SP/発展→特殊SP/リーチ→ロー→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→ピーピー図柄揃い（強振動3秒）

※特別図柄00の変動演出パターン-03,05,06 構成数=手前各70%、「フェ」以外の構成数=手前各30%、「フェ」手前各0%
※特別図柄00の変動演出パターン-04 構成数=手前各100%、「フェ」以外の構成数=手前各0%、「フェ」手前各0%
※特別図柄01の変動演出パターン-1~17 構成数=手前各100%、「フェ」以外の構成数=手前各0%、「フェ」手前各0%
※特別図柄02の変動演出パターン-18~19 構成数=手前各60%、「フェ」以外の構成数=手前各40%、「フェ」手前各0%
※特別図柄02の変動演出パターン-20~22 構成数=手前各6%、「フェ」以外の構成数=手前各94%、「フェ」手前各90%
※特別図柄02の変動演出パターン-23~24 構成数=手前各25%、「フェ」以外の構成数=手前各35%、「フェ」手前各40%
※特別図柄03の変動演出パターン-1~17 構成数=手前各0%、「フェ」以外の構成数=手前各40%、「フェ」手前各0%
※特別図柄03の変動演出パターン-20~27 構成数=手前各0%、「フェ」以外の構成数=手前各100%、「フェ」手前各0%
※特別図柄04,05の変動演出パターン-27 構成数=手前各100%、「フェ」以外の構成数=手前各0%、「フェ」手前各0%

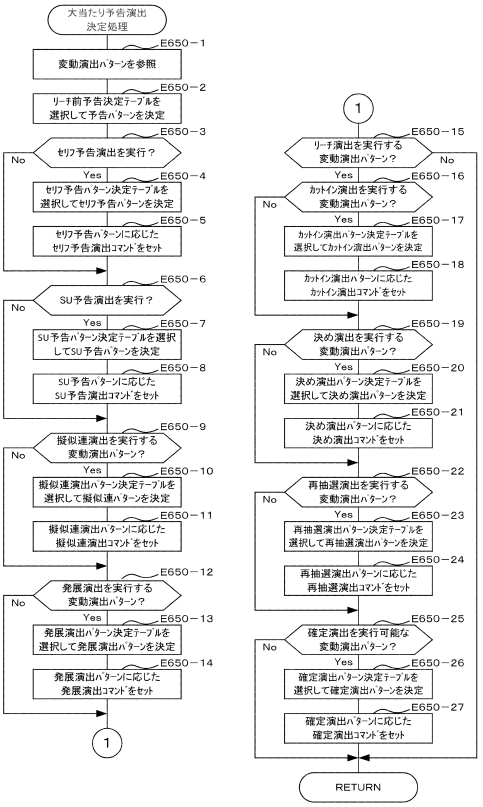
【図１５５】

演出モードD～G特定遊技状態用の変動演出パターン特定テーブル

特図変動パターン指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	DATA	参考	選択率（%）	変動演出パターン	演出構成
E6H	21H	ﾊｽﾞﾚ	100	パターン31	(変動→ﾊｽﾞﾚ)
E6H	22H	ﾊｽﾞﾚ	100	パターン32	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→特殊SPﾘｰﾁ→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
E6H	23H	大当たり	100	パターン33	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→特殊SPﾘｰﾁ→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
E7H	24H	ﾊｽﾞﾚ	100	パターン34	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
E7H	25H	ﾊｽﾞﾚ	100	パターン35	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒)→再抽選→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
E7H	26H	ﾊｽﾞﾚ	90	パターン36	(変動→ﾘｰﾁ→図柄ﾊﾞﾚ)
			10	パターン37	(短縮変動→図柄ﾊﾞﾚ)
E7H	27H	ﾊｽﾞﾚ	△80	パターン38	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
			▲20	パターン39	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
E7H	28H	ﾊｽﾞﾚ	△60	パターン40	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
			▲30	パターン41	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
			10	パターン42	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄ﾊﾞﾚ)
E7H	29H	大当たり	100	パターン43	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒)→再抽選→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
E7H	2AH	大当たり	▲20	パターン44	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒)→再抽選→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
			△80	パターン45	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒))
E7H	2BH	大当たり	▲5	パターン46	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒)→再抽選→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
			△30	パターン47	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→失敗→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
			△65	パターン48	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→成功→図柄揃い(強振動1秒))
E7H	2CH	大当たり	▲10	パターン49	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒)→再抽選→ｸﾛｰｽﾊﾞﾚｰﾂｰﾋﾟｰで図柄揃い(強振動1秒))
			△90	パターン50	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒))
E7H	2DH	大当たり	▲5	パターン51	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→成功→図柄揃い(強振動1秒))
			△30	パターン52	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→成功→図柄揃い(強振動1秒))
			△65	パターン53	(変動→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→ﾘｰﾁ→SP発展→SPﾘｰﾁ→決め→成功→図柄揃い(強振動1秒))
E7H	2EH	大当たり	50	パターン54	(変動→ﾘｰﾁ→全回転発展→全回転ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒))
			50	パターン55	(変動→ﾘｰﾁ→全回転発展→全回転ﾘｰﾁ→図柄揃い(強振動1秒))

※△&▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)の変動演出パターンとの比較
※特別図柄100の変動演出パターン1～32、特別図柄0の変動演出パターン33～42、特別図柄1の変動演出パターン43～48、特別図柄2の変動演出パターン49～50、特別図柄3の変動演出パターン51～53、特別図柄4の変動演出パターン54～55、特別図柄5の変動演出パターン54～55
※特別図柄100の変動演出パターン1～32、特別図柄0の変動演出パターン33～42、特別図柄1の変動演出パターン43～48、特別図柄2の変動演出パターン49～50、特別図柄3の変動演出パターン51～53、特別図柄4の変動演出パターン54～55、特別図柄5の変動演出パターン54～55
※特別図柄100の変動演出パターン1～32、特別図柄0の変動演出パターン33～42、特別図柄1の変動演出パターン43～48、特別図柄2の変動演出パターン49～50、特別図柄3の変動演出パターン51～53、特別図柄4の変動演出パターン54～55、特別図柄5の変動演出パターン54～55

【図１５６】



【図１５７】

リーチ前予告決定テーブル

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率(%)	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	80	予告なし
			20	ｾﾘﾌ予告演出
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			20	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	予告なし
			40	ｾﾘﾌ予告演出
			30	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	60	ｾﾘﾌ予告演出
			40	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	10	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			60	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	5	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			65	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	ｾﾘﾌ予告演出
			80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		全回転ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	10	ｾﾘﾌ予告演出
			90	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
D～G（特定遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△95	予告なし
			▲5	ｾﾘﾌ予告演出
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△75	予告なし
			△15	ｾﾘﾌ予告演出
			▲10	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△60	予告なし
			▲25	ｾﾘﾌ予告演出
			▲15	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△50	予告なし
			▲30	ｾﾘﾌ予告演出
			▲20	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△40	予告なし
			▲20	ｾﾘﾌ予告演出
			▲40	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	△20	予告なし
			▲25	ｾﾘﾌ予告演出
			▲55	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	5	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			65	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	ｾﾘﾌ予告演出
			80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		全回転ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	10	ｾﾘﾌ予告演出
			90	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出

※△&▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)との比較

【図１５８】

セリフ予告パターン決定テーブル

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率(%)	セリフ予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成 有効示唆演出	有効期間(単打3秒) 促進演出	有効期間(単打3秒) ﾎﾞﾀﾝ状態	演出内容 セリフ演出態様	演出内容 ﾎﾞﾀﾝ振動
A～G（通常/特定遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	通常/短縮変動	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	50	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
		SPﾘｰﾁ	40	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
		SPSPﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	熱ｾﾘﾌ(赤)	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	熱ｾﾘﾌ(赤)	弱振動(1秒)
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	激熱ｾﾘﾌ(金)	強振動(1秒)
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
		SPﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
		SPSPﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	熱ｾﾘﾌ(赤)	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	5	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	通常ｾﾘﾌ(黒)	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ(黒)	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	熱ｾﾘﾌ(赤)	弱振動(1秒)
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	激熱ｾﾘﾌ(金)	強振動(1秒)
		全回転ﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(黒)	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	ﾘｰﾁｾﾘﾌ(赤)	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	熱ｾﾘﾌ(赤)	弱振動(1秒)
			35	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	激熱ｾﾘﾌ(金)	強振動(1秒)
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ8	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	確定ｾﾘﾌ(虹)	強振動(1秒)

※ｾﾘﾌ内容は画像及び音声

【図１５９】

ステップアップ予告パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	SU予告パターン	演出構成 SU演出態様	演出構成 ボタン振動
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	通常/短縮変動	100	パターン1	1→2	なし
		ノーマルリーチ	80	パターン1	1→2	なし
			20	パターン2	1→2→3	なし
		SPリーチ	60	パターン2	1→2→3	なし
			40	パターン3	1→2→3→4	なし
		SPSPリーチ	20	パターン2	1→2→3	なし
			45	パターン3	1→2→3→4	なし
			25	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			10	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		SPSP「7」リーチ	30	パターン3	1→2→3→4	なし
			40	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			30	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
	大当たり	ノーマルリーチ	20	パターン1	1→2	なし
			80	パターン2	1→2→3	なし
		SPリーチ	40	パターン2	1→2→3	なし
			60	パターン3	1→2→3→4	なし
		SPSPリーチ	10	パターン2	1→2→3	なし
			25	パターン3	1→2→3→4	なし
			45	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			20	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		SPSP「7」リーチ	10	パターン3	1→2→3→4	なし
			50	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			40	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		全回転リーチ	20	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			80	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	通常/短縮変動	100%	パターン1	1→2	なし
		ノーマルリーチ	△90	パターン1	1→2	なし
			▲10	パターン2	1→2→3	なし
		SPリーチ	60	パターン2	1→2→3	なし
			40	パターン3	1→2→3→4	なし
		SPSPリーチ	20	パターン2	1→2→3	なし
			45	パターン3	1→2→3→4	なし
			25	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			10	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		SPSP「7」リーチ	30	パターン3	1→2→3→4	なし
			40	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			30	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
	大当たり	ノーマルリーチ	▲10	パターン1	1→2	なし
			△90	パターン2	1→2→3	なし
		SPリーチ	▲30	パターン2	1→2→3	なし
			△70	パターン3	1→2→3→4	なし
		SPSPリーチ	▲0	パターン2	1→2→3	なし
			△30	パターン3	1→2→3→4	なし
			△50	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			20	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		SPSP「7」リーチ	▲0	パターン3	1→2→3→4	なし
			△55	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			△45	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)
		全回転リーチ	▲10	パターン4	1→2→3→4→5	なし
			△90	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

【図１６０】

擬似連演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	擬似連演出パターン	演出構成 有効示唆演出	演出構成 有効期間(単打3秒) 促進演出	演出構成 有効期間(単打3秒) ボタン状態	演出構成 演出内容 擬似連演出態様	演出構成 演出内容 ボタン振動
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	通常変動	100	パターン1	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
		SPリーチ	80	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
			20	パターン3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSPリーチ	70	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
			30	パターン3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSP「7」リーチ	50	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			40	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	弱振動(1秒)
			10	パターン4	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	強振動(1秒)
	大当たり	SPリーチ	30	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			70	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		SPSPリーチ	20	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			80	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		SPSP「7」リーチ	10	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			40	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	弱振動(1秒)
			50	パターン4	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	強振動(1秒)
		全回転リーチ	100	パターン5	なし	突出ボタン白	突出	擬似成功	強振動(1秒)
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	通常変動	100	パターン1	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
		SPリーチ	80	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			20	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		SPSPリーチ	70	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
			30	パターン3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSP「7」リーチ	40	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	弱振動(1秒)
			50	パターン4	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	強振動(1秒)
		全回転リーチ	100	パターン5	なし	突出ボタン白	突出	擬似成功	強振動(1秒)
	大当たり	通常変動	100	パターン1	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
		SPリーチ	80	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			20	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		SPSPリーチ	70	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
			30	パターン3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSP「7」リーチ	40	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	弱振動(1秒)
			50	パターン4	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	強振動(1秒)
		全回転リーチ	△55	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPリーチ	70	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
			30	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		SPSPリーチ	△45	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			40	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	弱振動(1秒)
		SPSP「7」リーチ	▲5	パターン4	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	強振動(1秒)
			△30	パターン2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			70	パターン3	なし	通常ボタン白	通常	擬似成功	なし
		全回転リーチ	△70	パターン5	なし	突出ボタン白	突出	擬似成功	強振動(1秒)

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較
※擬似成功時、擬似連図柄の伸縮&成功演出の出力&関係物の動作、擬似失敗時、通常図柄の伸縮&失敗効果音の出力

【図１６１】

発展演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	発展演出	選択率(%)	発展演出パターン	演出構成 有効示唆演出	演出構成 有効期間(長押し4秒) 促進演出	演出構成 有効期間(長押し4秒) ボタン状態	演出構成 演出内容 発展演出態様	演出構成 演出内容 役物動作	演出構成 演出内容 ボタン振動
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	SPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
		SPSPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
			SPSP発展	90	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	なし	なし
				10	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	なし
				80	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	なし	なし
		SPSP「7」リーチ	SPSP発展	15	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	弱振動(1秒)
				5	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	SPSP報知	強動作	強振動(1秒)
	大当たり	SPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
		SPSPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
			SPSP発展	10	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	弱動作	なし
				90	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	なし
		SPSP「7」リーチ	SPSP発展	10	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	弱動作	弱振動(1秒)
				30	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	強動作	強振動(1秒)
				60	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	SPSP報知	強動作	強振動(1秒)
		全回転リーチ	全回転発展	100	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	全回転報知	強動作	強振動(1秒)
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	SPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
		SPSPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
			SPSP発展	90	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	弱動作	なし
				10	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	なし
				△85	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	弱動作	なし
		SPSP「7」リーチ	SPSP発展	▲10	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	弱振動(1秒)
				5	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	SPSP報知	強動作	強振動(1秒)
	大当たり	SPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
		SPSPリーチ	SP発展	100	パターン1	なし	なし	なし	SP報知	なし	なし
			SPSP発展	△95	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	弱動作	なし
				5	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	なし
		SPSP「7」リーチ	SPSP発展	10	パターン2	あり(力を)	なし	なし	SPSP報知	なし	なし
				△20	パターン3	あり	通常ボタン白	通常	SPSP報知	弱動作	弱振動(1秒)
				△70	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	SPSP報知	強動作	強振動(1秒)
		全回転リーチ	全回転発展	100	パターン4	あり	通常ボタン赤	通常	全回転報知	強動作	強振動(1秒)

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

【図１６２】

カットイン演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	カットイン演出パターン	演出構成 有効示唆演出	演出構成 有効期間(単打4秒) 促進演出	演出構成 有効期間(単打4秒) ボタン状態	演出構成 演出内容 カットイン演出態様	演出構成 演出内容 ボタン振動
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	SPリーチ	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
		SPSPリーチ	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
	大当たり	SPリーチ	15	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			30	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			50	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	赤カットイン	強振動(3秒)
		SPSPリーチ	15	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	SPリーチ	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			20	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
		SPSPリーチ	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
	大当たり	SPリーチ	▲10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			▲25	パターン2	なし	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			△60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	赤カットイン	強振動(3秒)
		SPSPリーチ	▲10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	青カットイン	なし
			▲20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	緑カットイン	なし
			△70	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	赤カットイン	弱振動(3秒)

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

【図１６３】

決め演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率（%）	決め演出パターン	演出構成					
					有効示唆演出	有効期間（単打5秒）		演出内容		
						促進演出	ボタン状態	決め演出態様	ボタン振動	ボタン発光
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
		SPSP「7」リーチ	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPリーチ	15	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			30	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			50	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
		SPSP「7」リーチ	10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			10	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
		SPSP「7」リーチ	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPリーチ	▲10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			▲25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			△60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
		SPSP「7」リーチ	▲5	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			▲15	パターン2	あり	通常ボタン白	通常	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			△70	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）
			10	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出	成功	強振動（4秒→5秒）	虹発光（11秒）

※△＆▲は演出モードA～C（通常遊技状態）との比較

【図１６４】

再抽選演出パターン決定テーブル

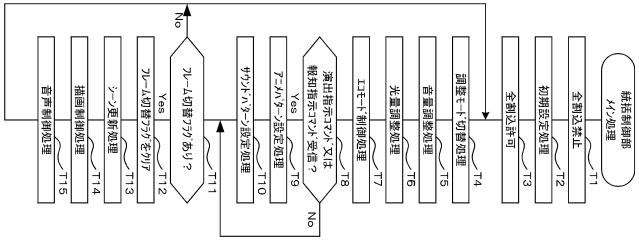
演出モード	昇格の有無	選択率（%）	再抽選演出パターン	演出構成					
				有効示唆演出	有効期間（単打3秒）		演出内容		
					促進演出	ボタン状態	再抽選演出態様	ボタン振動	ボタン発光
A～G（通常/特定遊技状態）	なし	90	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	昇格失敗演出	なし	消灯
		10	パターン2	なし	通常ボタン赤	通常	昇格失敗演出	なし	消灯
	あり	50	パターン1	なし	通常ボタン白	通常	昇格成功演出	強振動（3秒）	虹発光（4秒）
		30	パターン2	なし	通常ボタン赤	通常	昇格成功演出	強振動（3秒）	虹発光（4秒）
		20	パターン3	なし	通常ボタン虹	通常	昇格成功演出	強振動（3秒）	虹発光（4秒）

【図１６５】

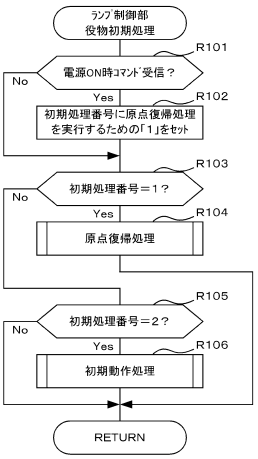
確定演出パターン決定テーブル

大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率（%）	確定演出パターン	演出構成							
				実行タイミング					演出内容		
				通常変動開始時	Nリーチ開始時	SPリーチ開始時	SPSPリーチ開始時	全回転リーチ開始時	音声	発光	ボタン振動
大当たり	ノーマルリーチ	100	パターン01	－	－				－	－	－
	SPリーチ	91	パターン11	－	－	－			－	－	－
		1	パターン12	○	－	－			確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		3	パターン13	－	○	－			確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		5	パターン14	－	－	○			確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
	SPSPリーチ	88	パターン21	－	－	－	－		－	－	－
		2	パターン22	○	－	－	－		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		4	パターン23	－	○	－	－		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		6	パターン24	－	－	－	○		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
	SPSP「7」リーチ	76	パターン31	－	－	－	－		－	－	－
		3	パターン32	○	－	－	－		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		5	パターン33	－	○	－	－		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		7	パターン34	－	－	－	○		確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
	全回転リーチ	70	パターン41	－	－			－	－	－	－
		10	パターン42	○	－			－	確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）
		20	パターン43	－	－			○	確定音	ハンドル虹発光（変動停止まで）	強振動（3秒）

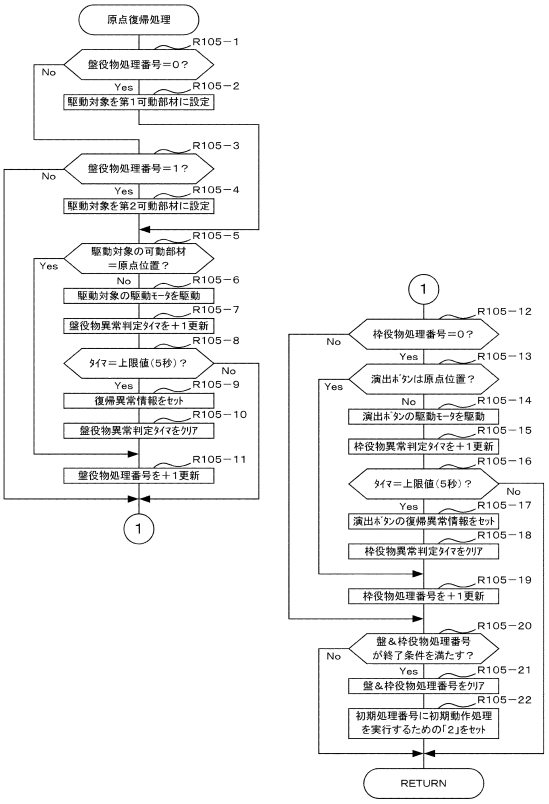
【図１６６】



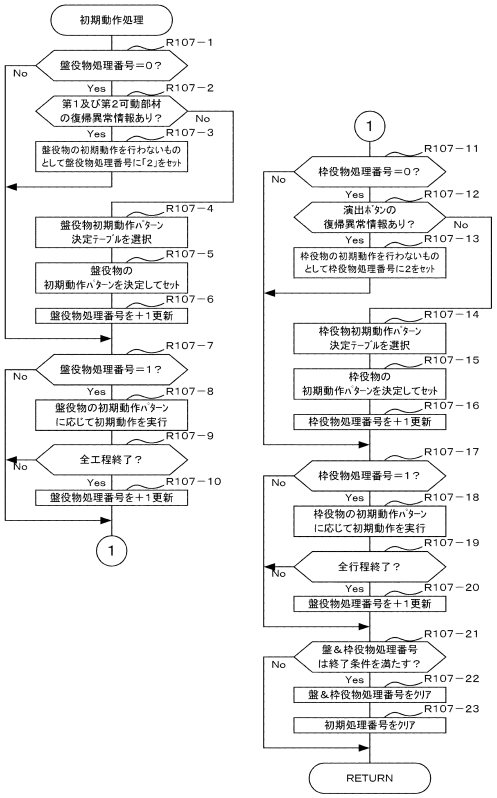
【図１６７】



【図１６８】



【図１６９】



【図１７０】

盤役物初期動作パターン決定テーブル

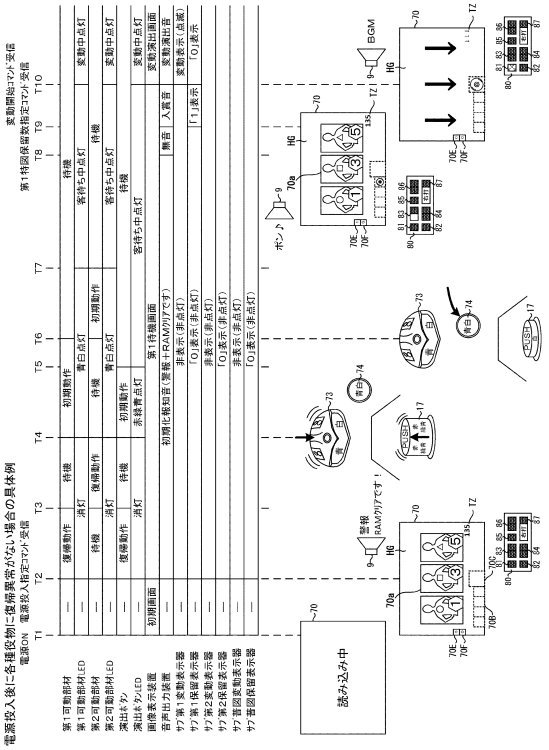
電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	復帰異常情報	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）						初期動作の工程数
電源投入	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－－－ 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：－－－－						1
第1電源復旧（客待ち状態）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ04	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：青点灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ05	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－－－ 第2可動部材LED：青点灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ06	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：－－－－						1
第2電源復旧（特図変動中） 第3電源復旧（大当たり選択中）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ07	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：消灯 第2可動部材LED：消灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－ 第2可動部材LED：消灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ09	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：消灯 第2可動部材LED：－－						1

【図１７１】

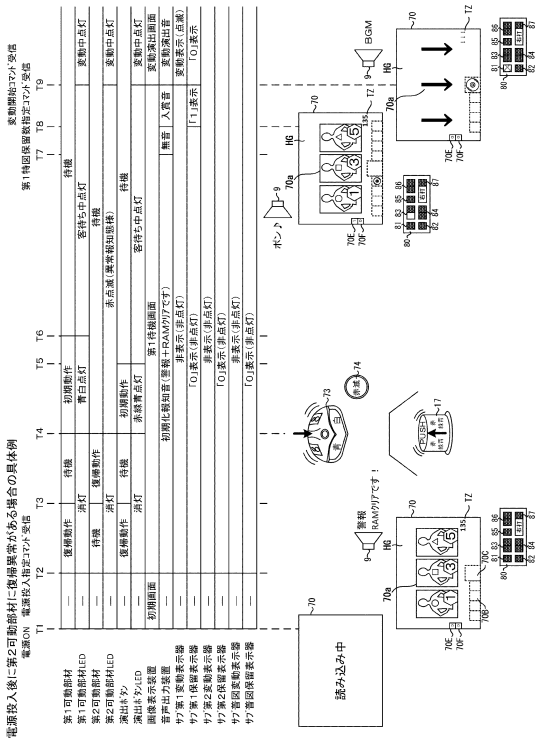
枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン大上昇＆連続振動（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰	演出ボタン間欠振動（2．5秒間）	3
		演出ボタンLED：赤緑青点灯			1
第１電源復旧（客待ち状態）	パターン02	演出ボタン大上昇＆連続振動（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰		2
		演出ボタンLED：青点灯			1
第２電源復旧（特図変動中） 第３電源復旧（特別遊技中）	パターン03	演出ボタン大上昇＆連続振動（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰		3
		演出ボタンLED：消灯			1

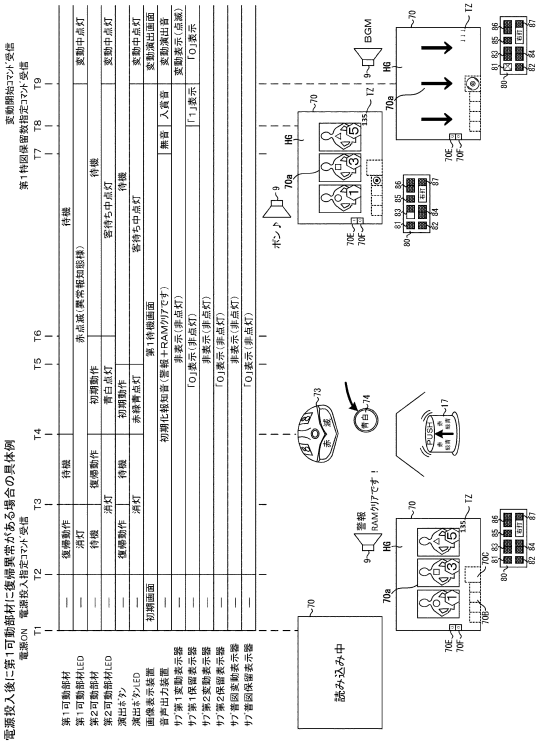
【図１７２】



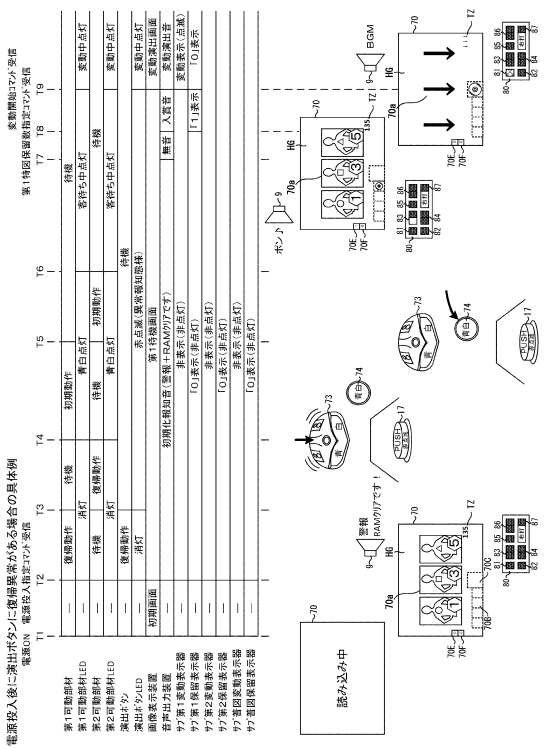
【図１７３】



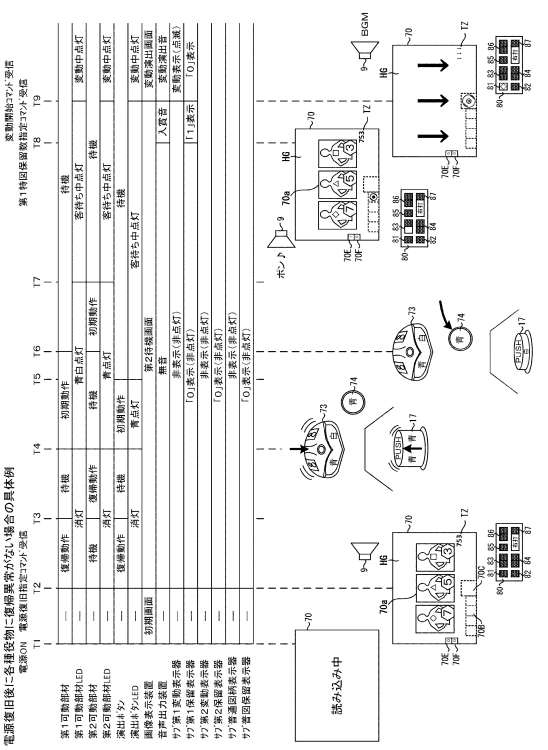
【図１７４】



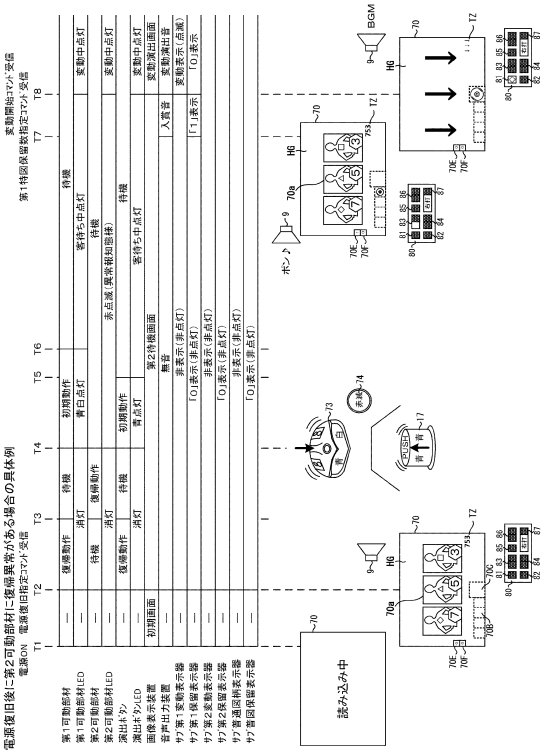
【図１７５】



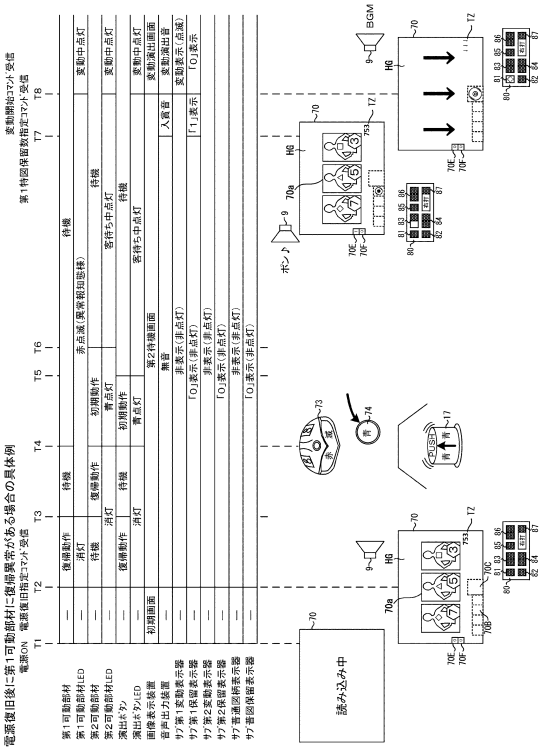
【図１７６】



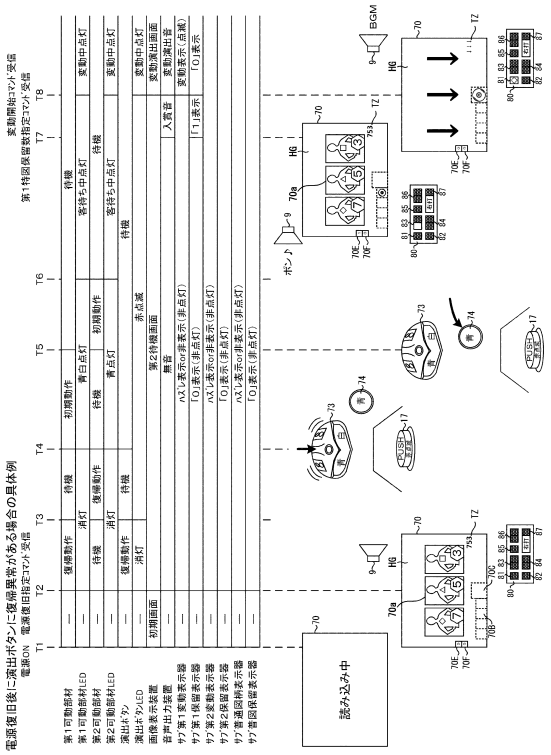
【図１７７】



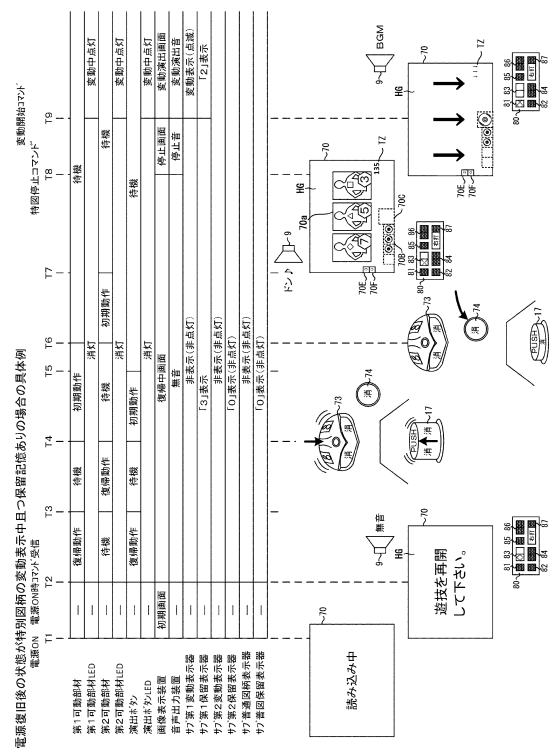
【図１７８】



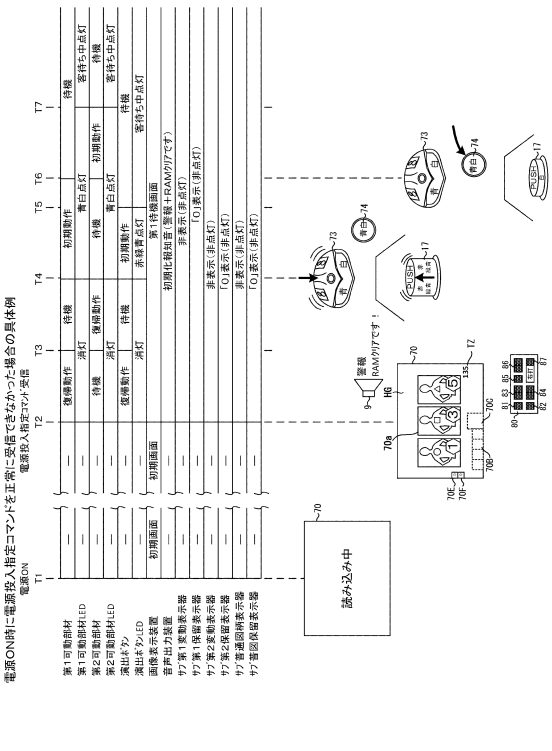
【図１７９】



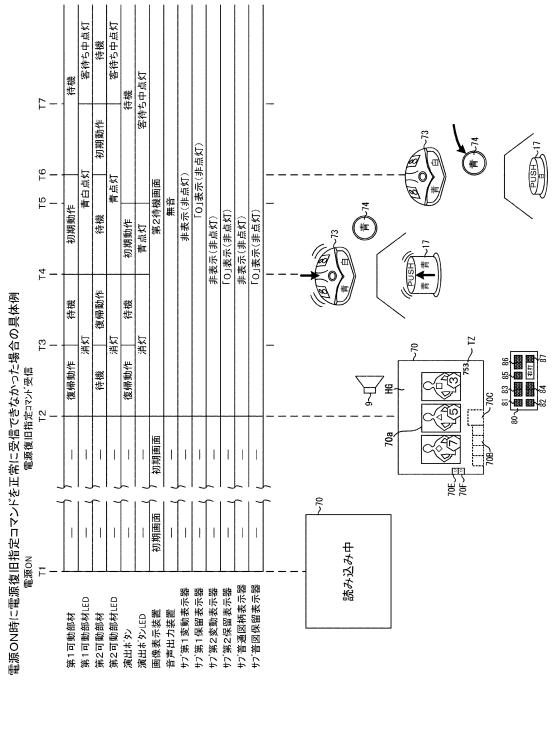
【図１８０】



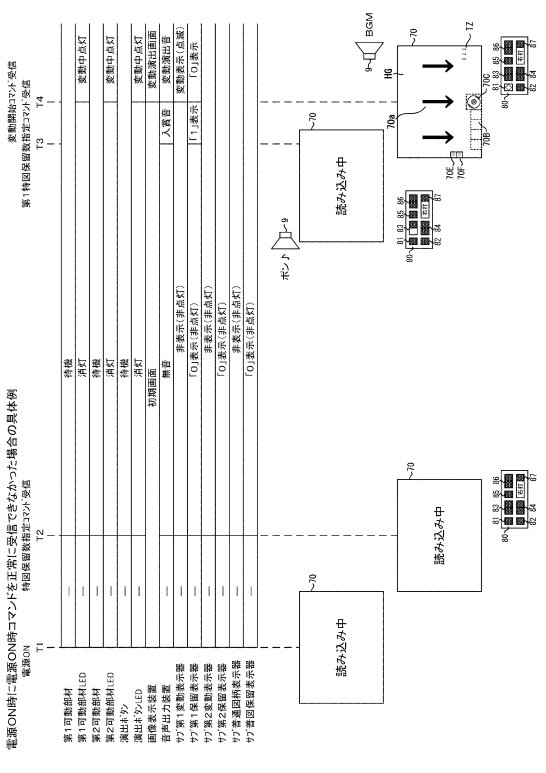
【図１８１】



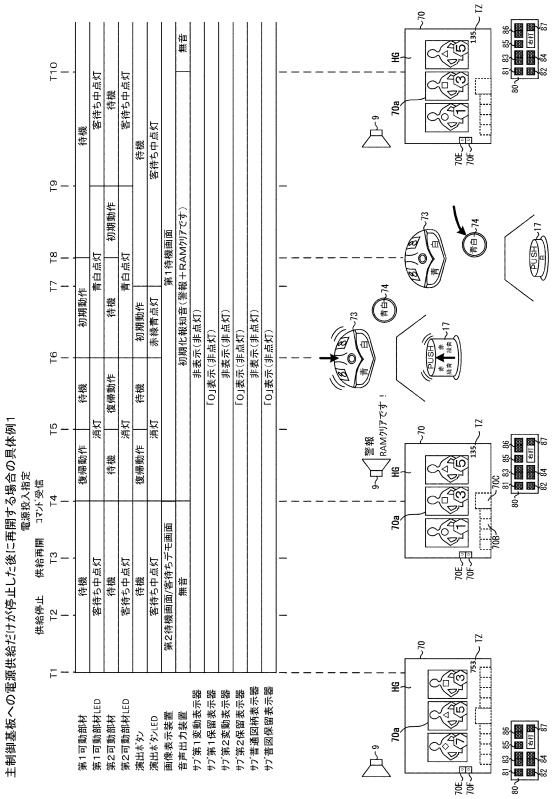
【図１８２】



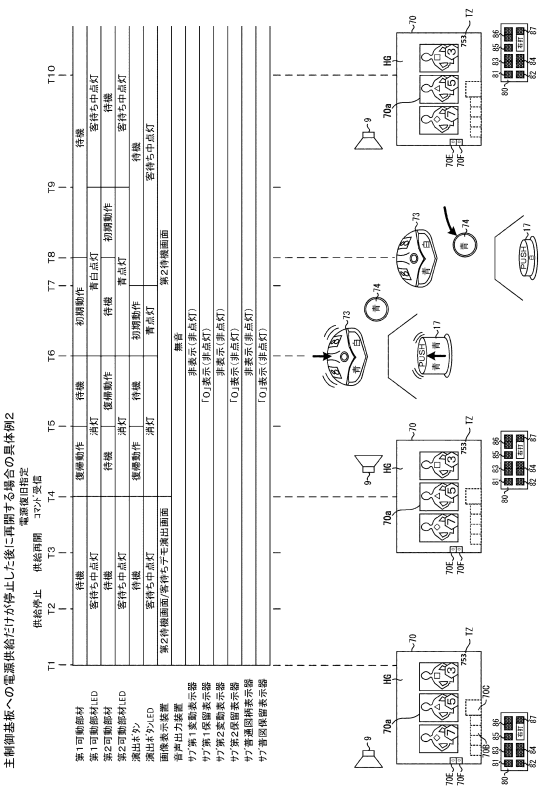
【図１８３】



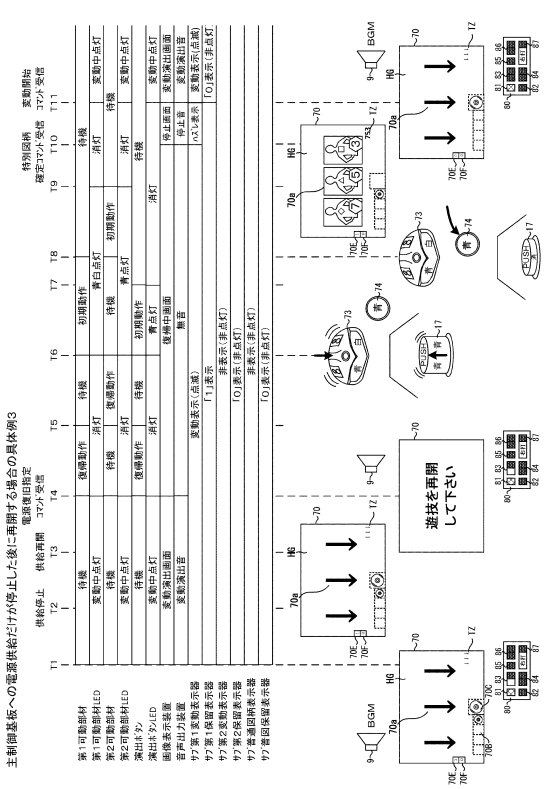
【図１８４】



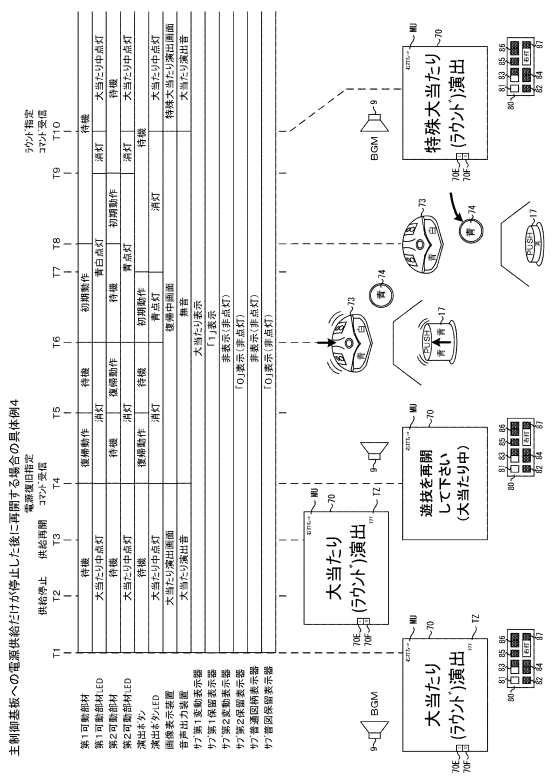
【図１８５】



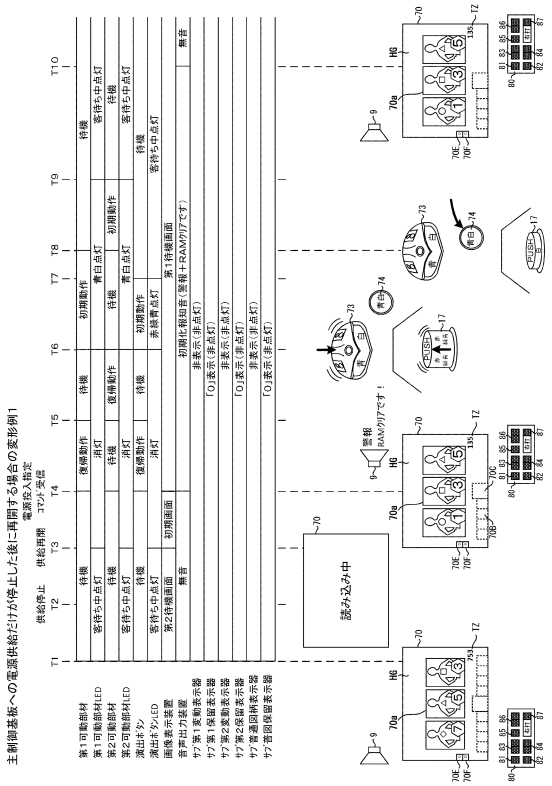
【図１８６】



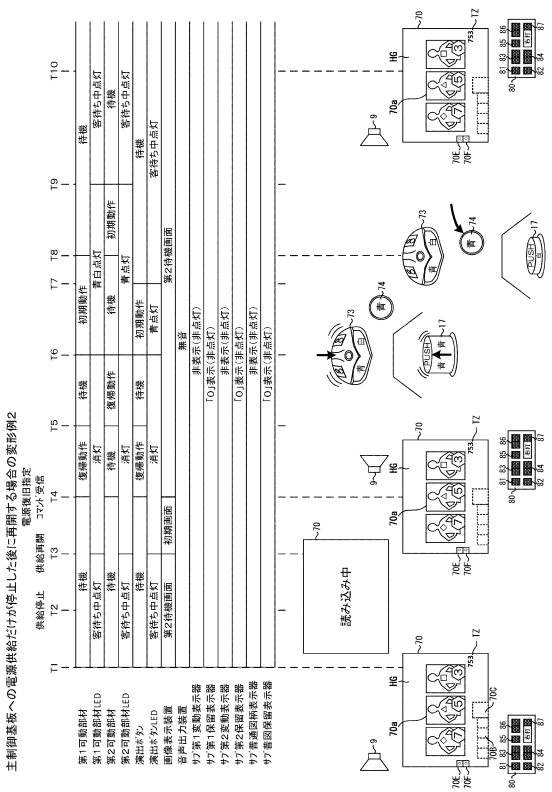
【図１８７】



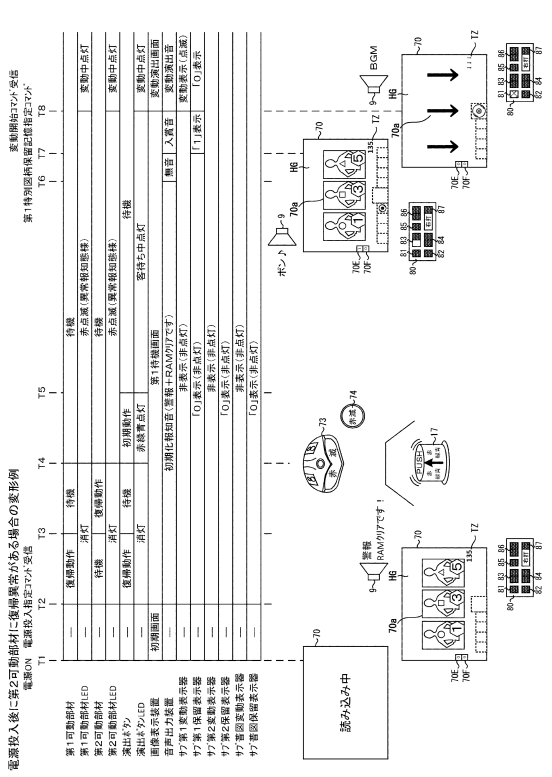
【図１８８】



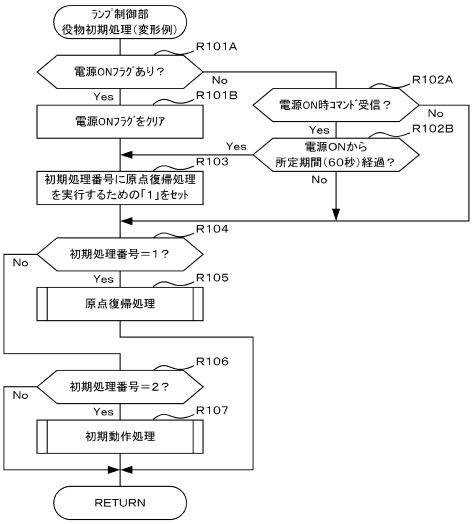
【図１８９】



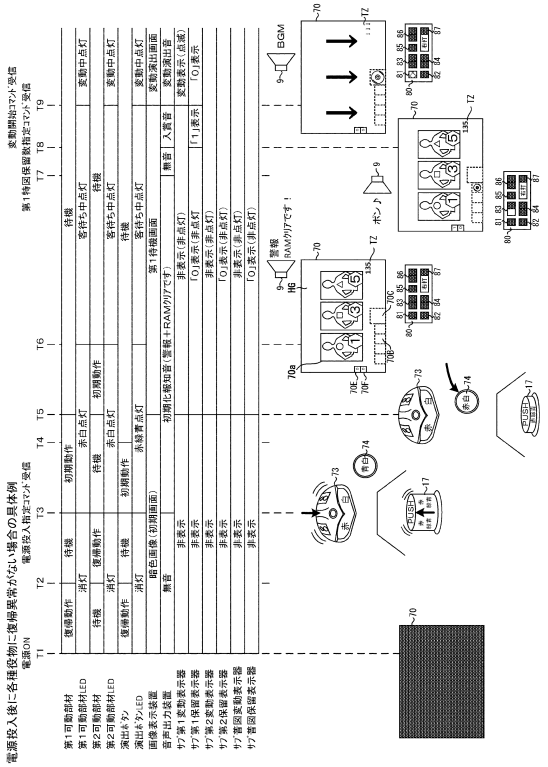
【図１９０】



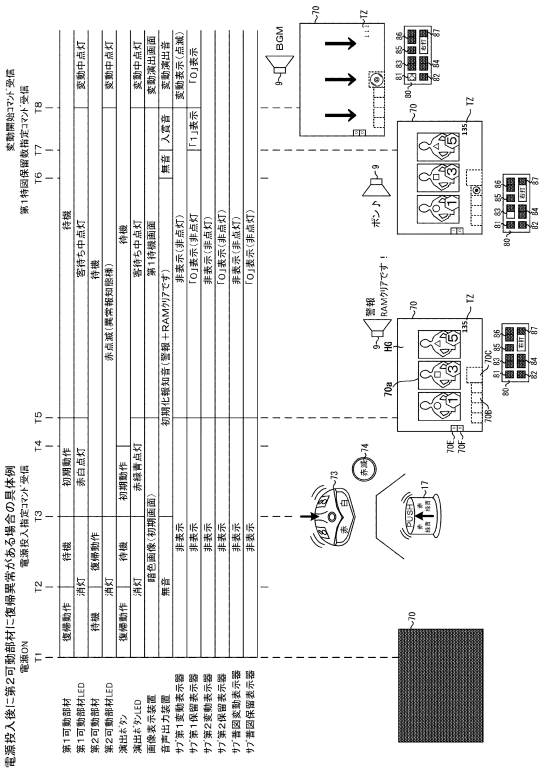
【図１９１】



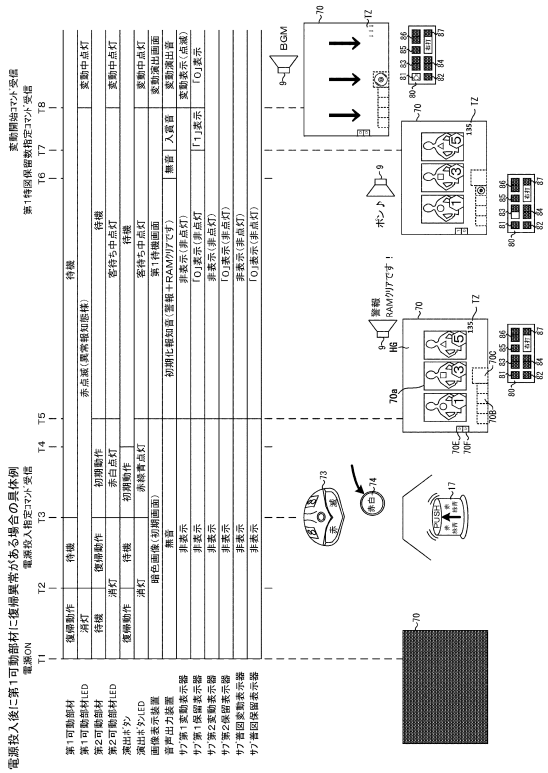
【図１９２】



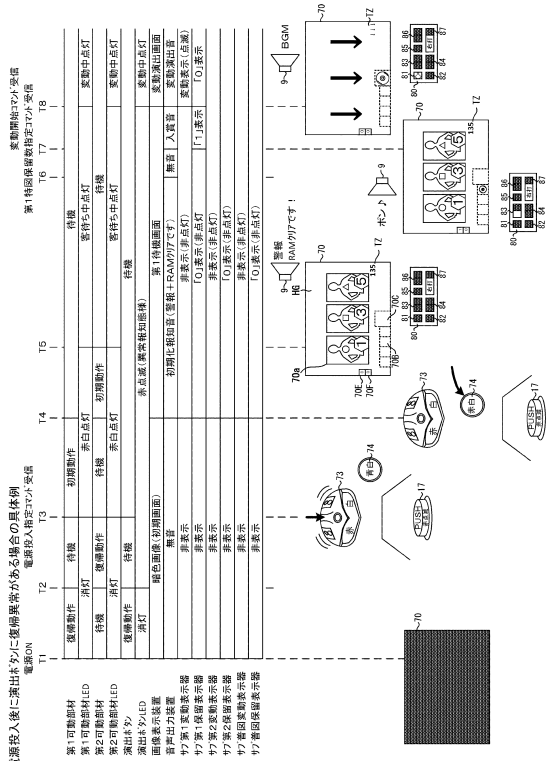
【図１９３】



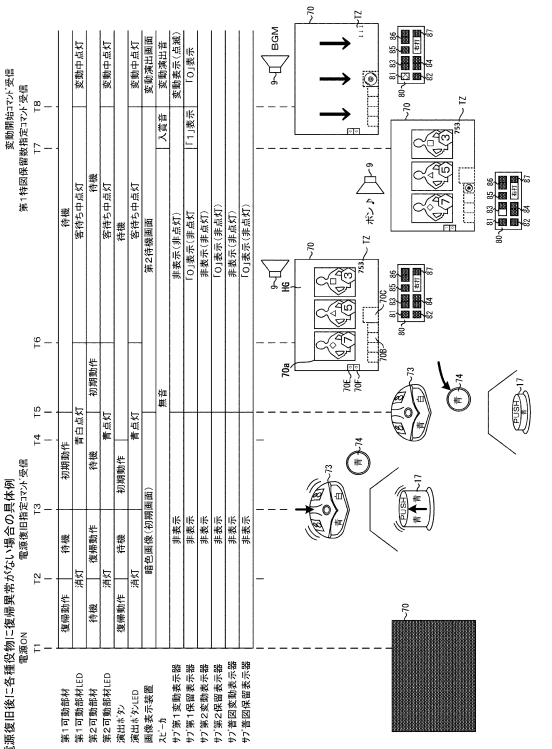
【図１９４】



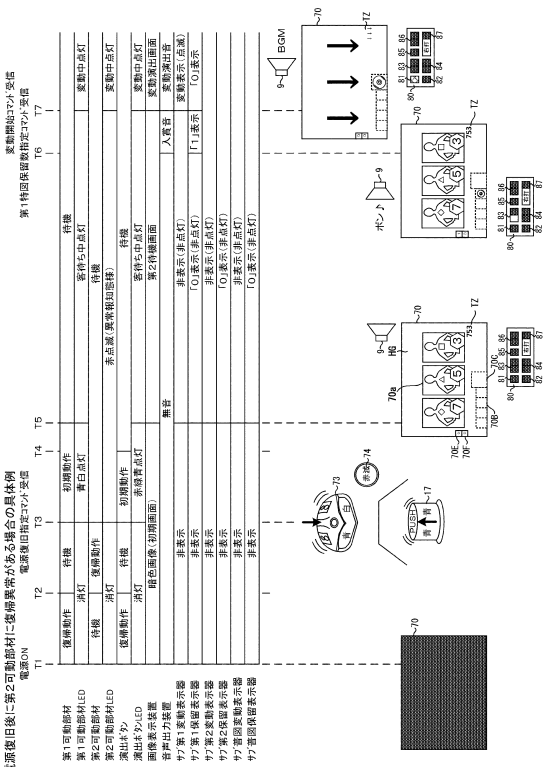
【図１９５】



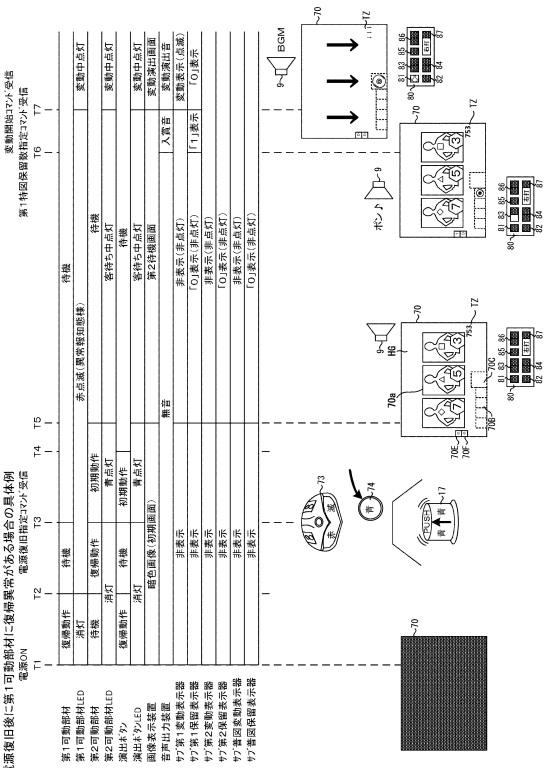
【図１９６】



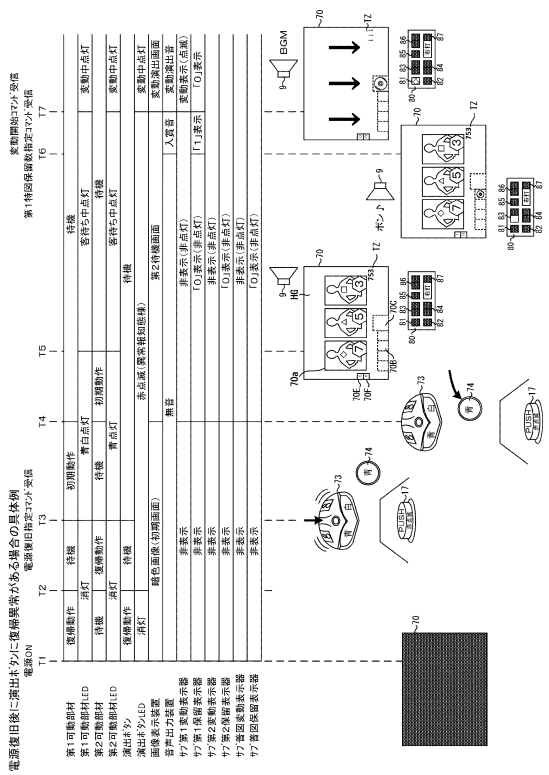
【図１９７】



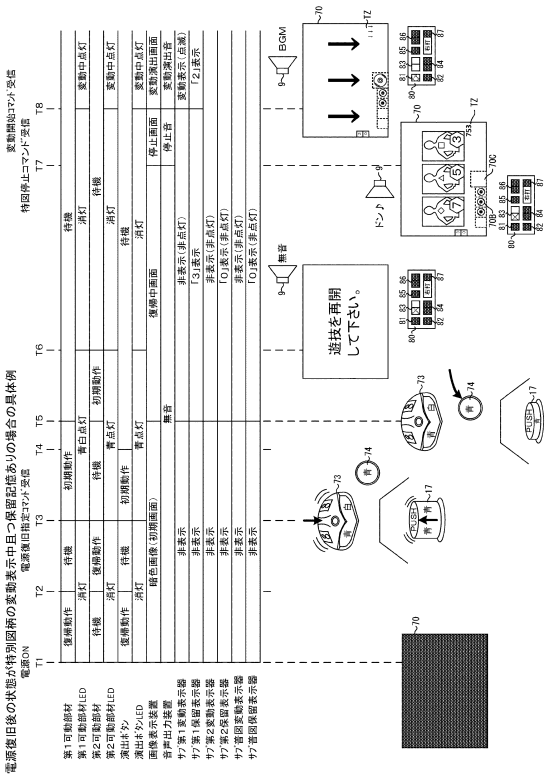
【図１９８】



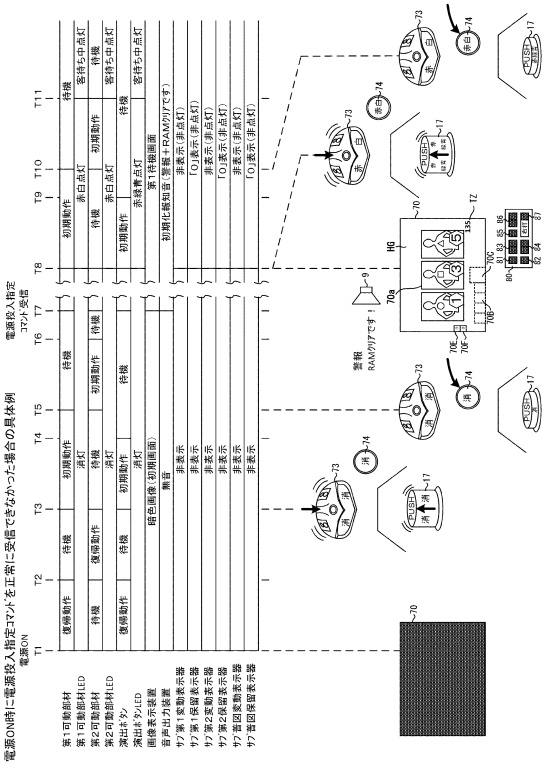
【図１９９】



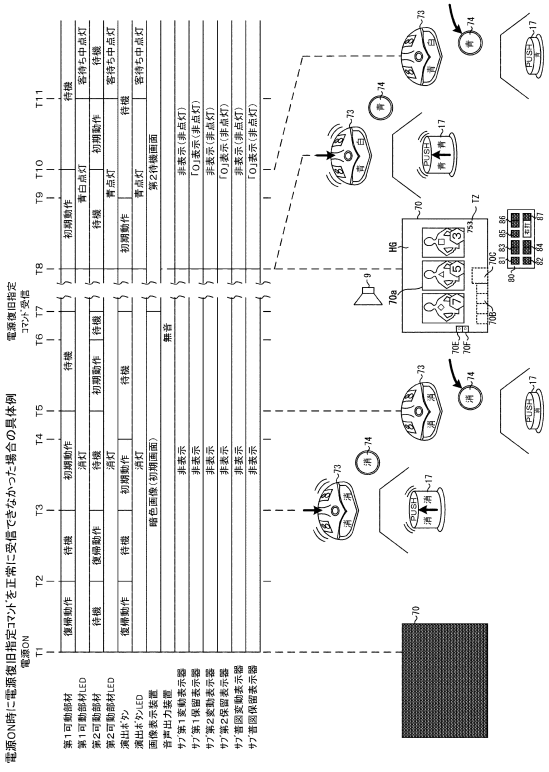
【図２００】



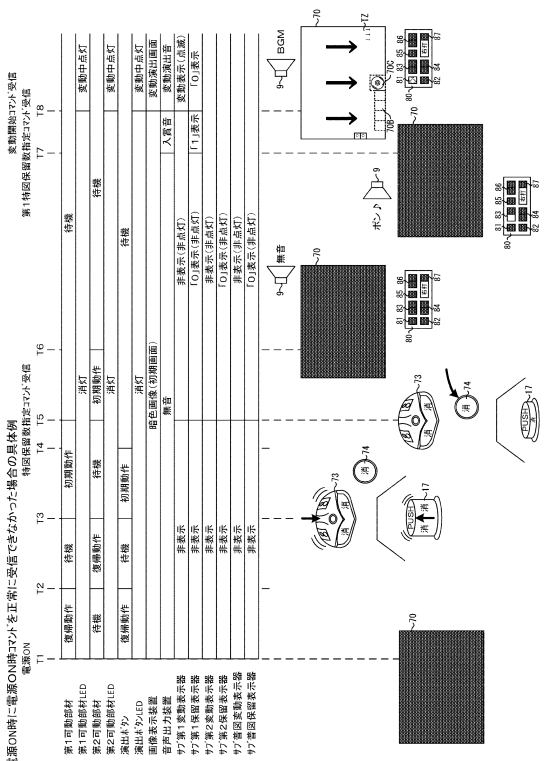
【図２０１】



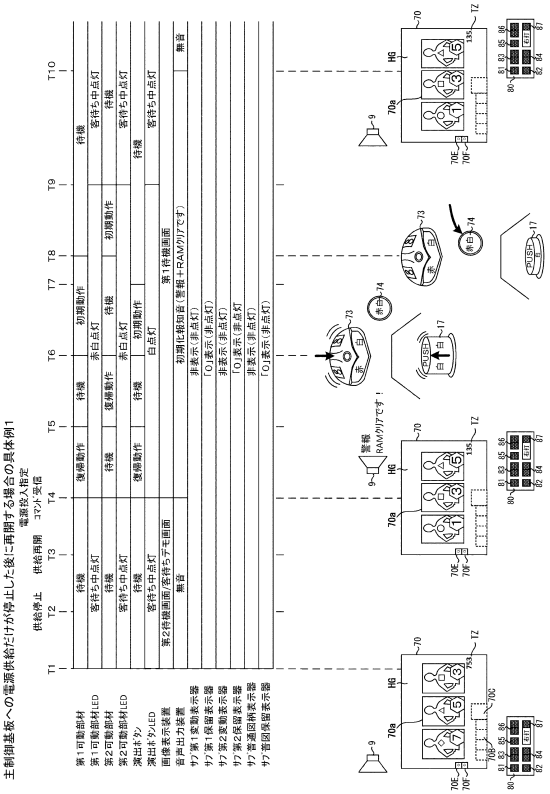
【図２０２】



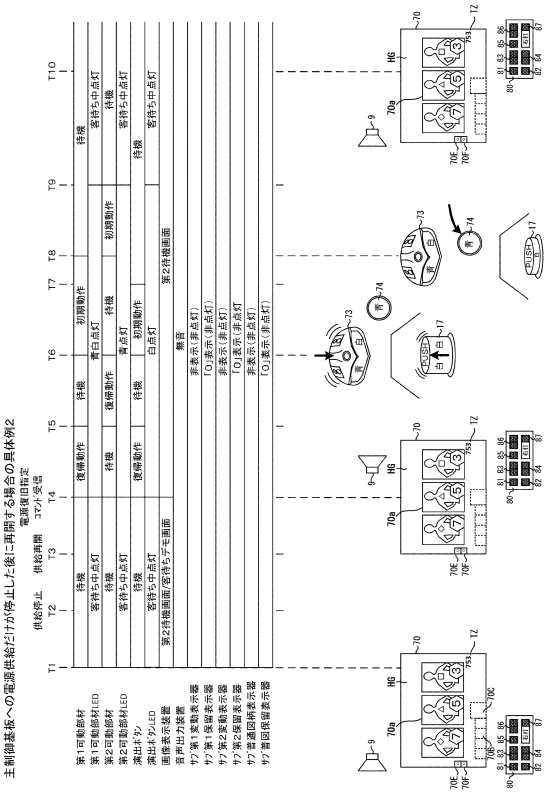
【図２０３】



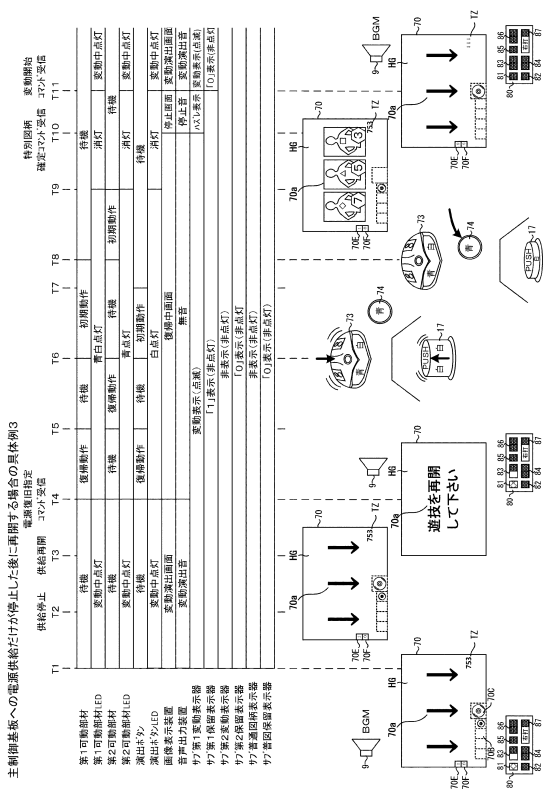
【図２０４】



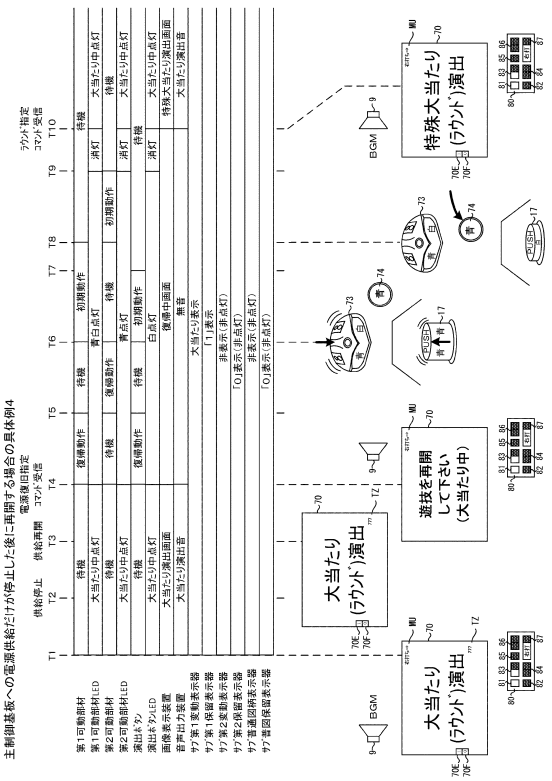
【図２０５】



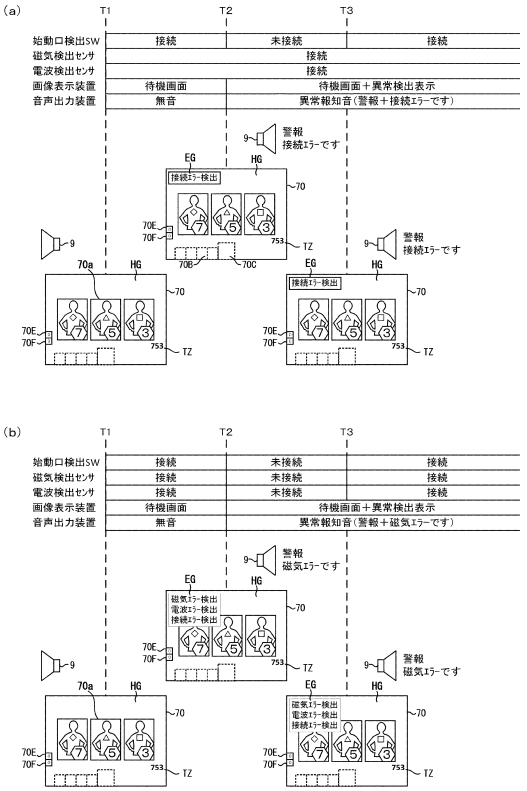
【図２０６】



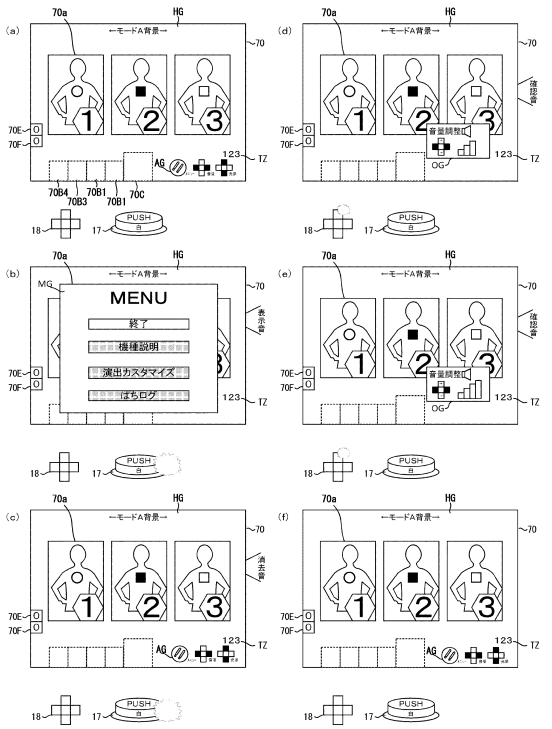
【図２０７】



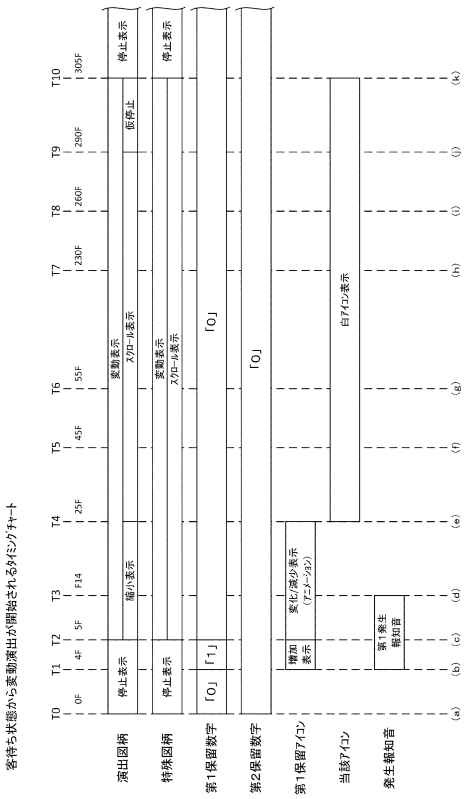
【図２０８】



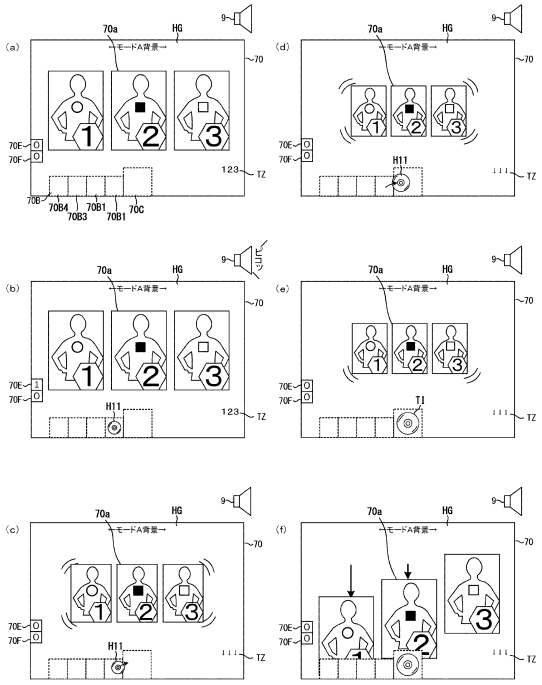
【図２０９】



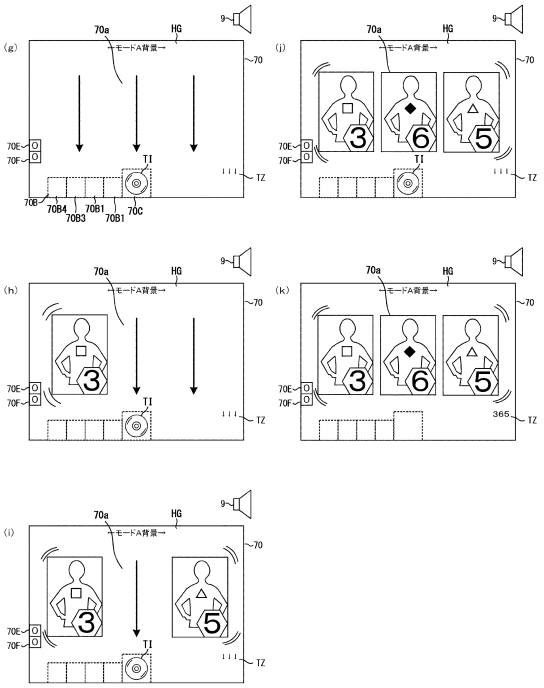
【図２１０】



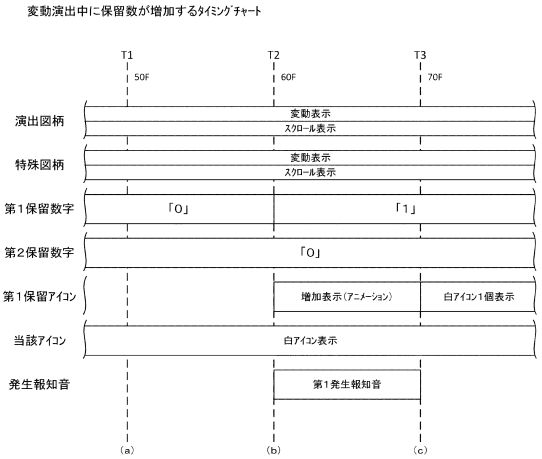
【図２１１】



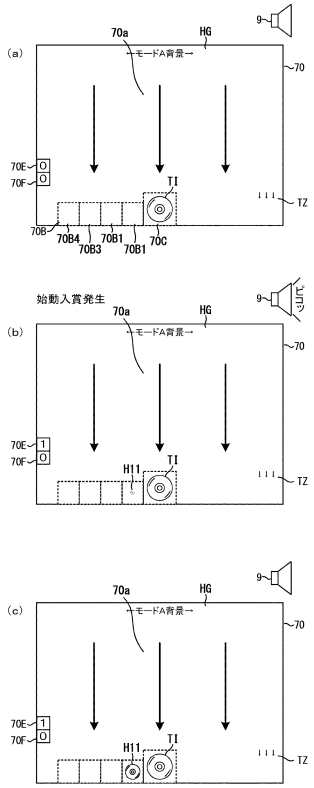
【図２１２】



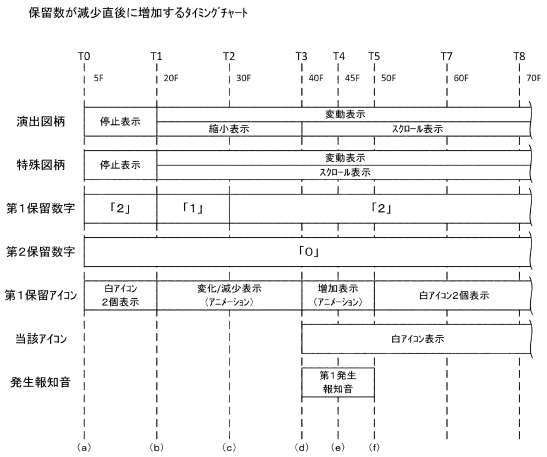
【図２１３】



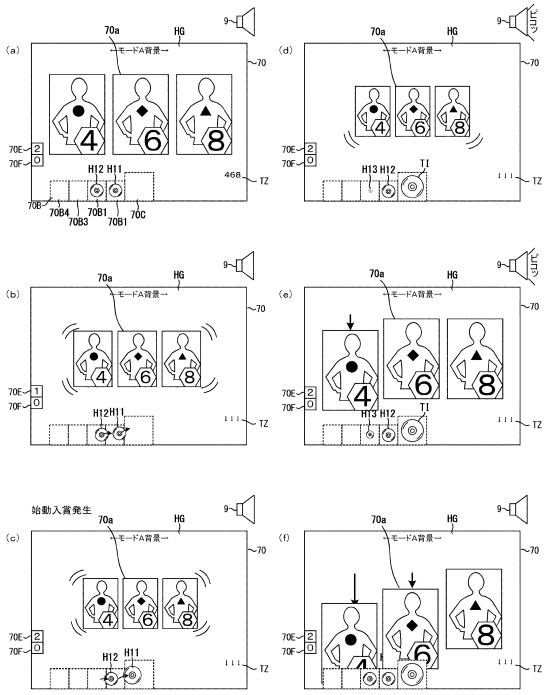
【図２１４】



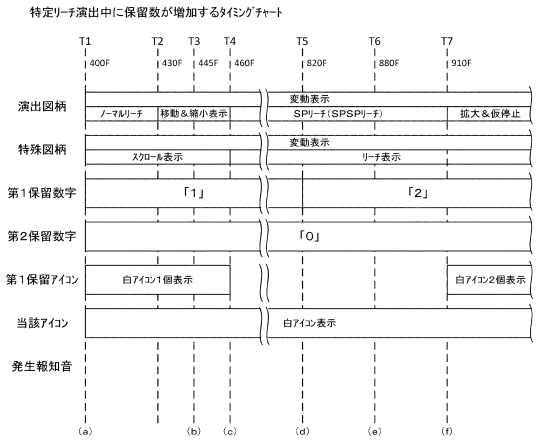
【図２１５】



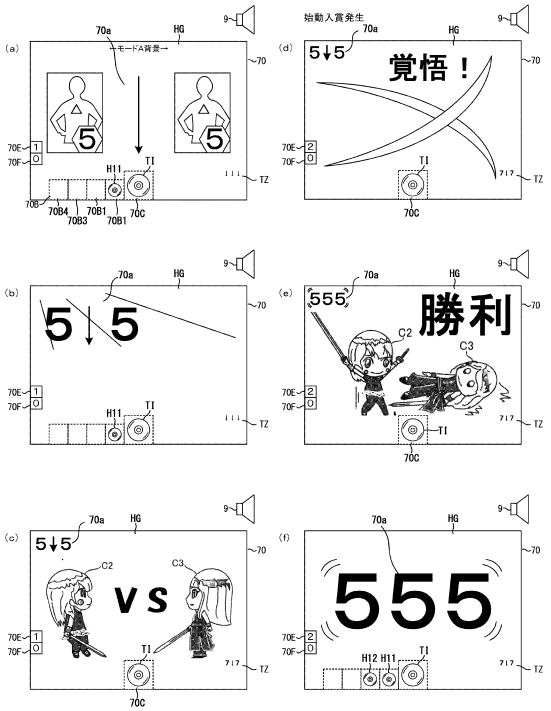
【図２１６】



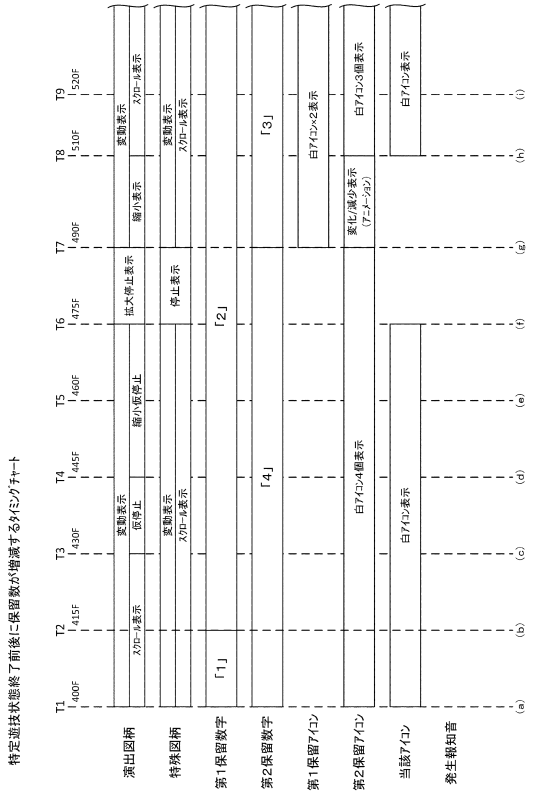
【図２１７】



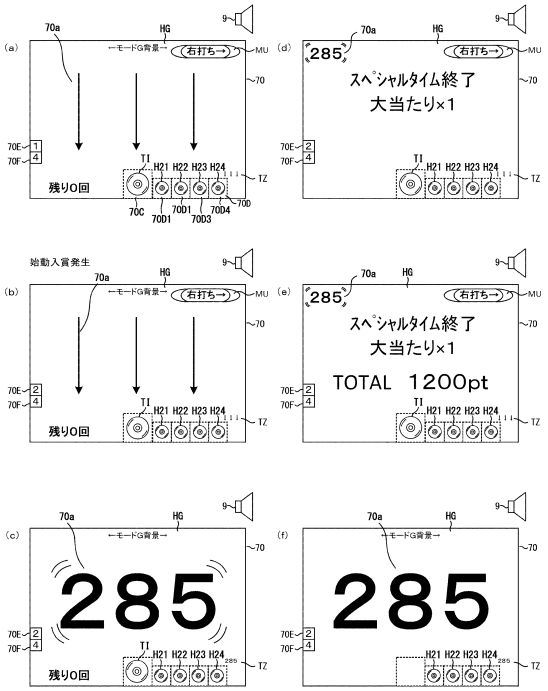
【図２１８】



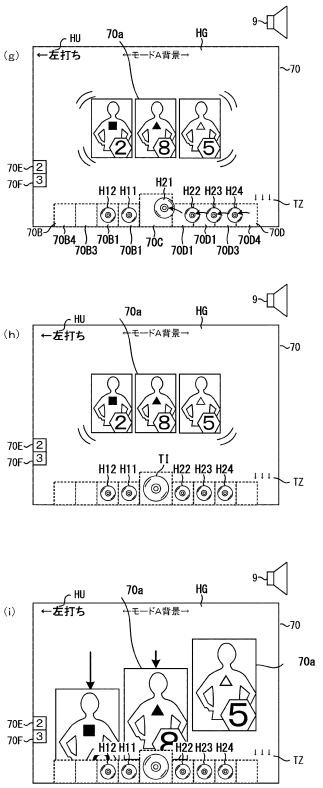
【図２１９】



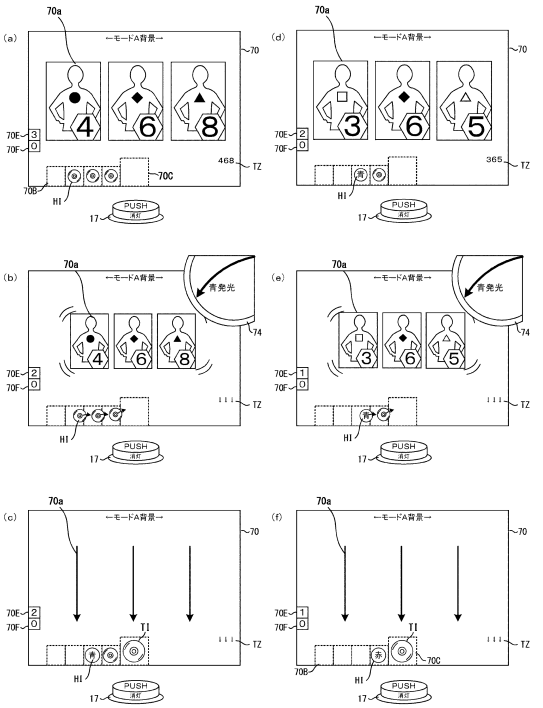
【図２２０】



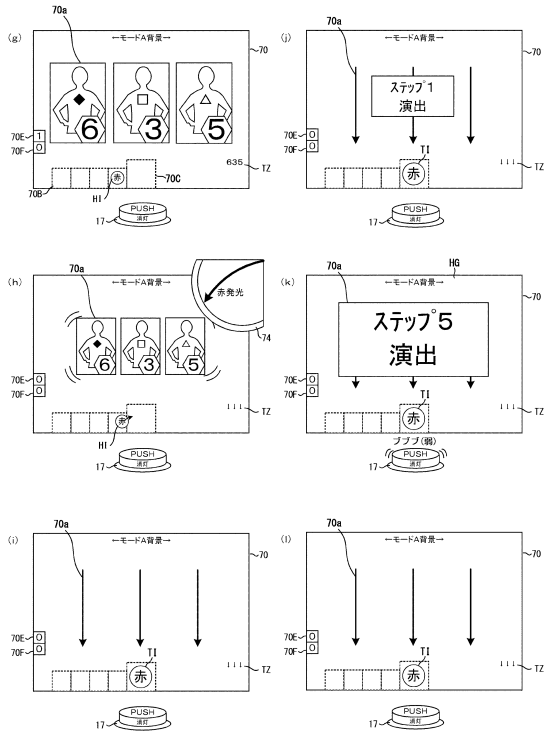
【図２２１】



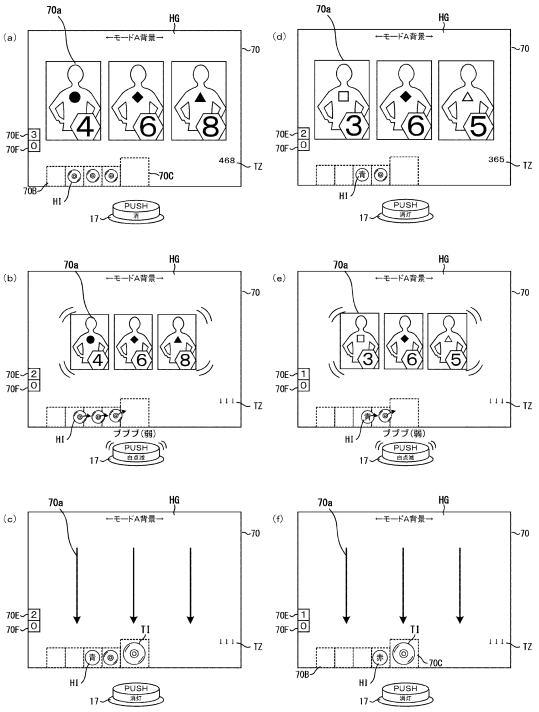
【図２２２】



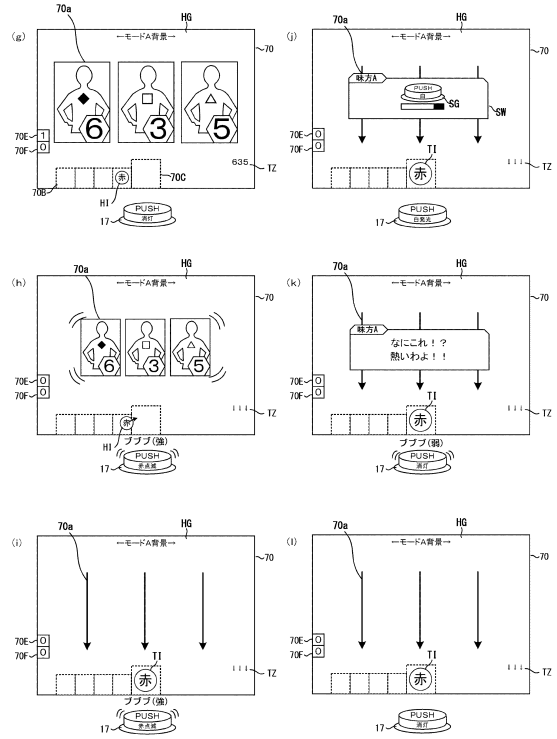
【図２２３】



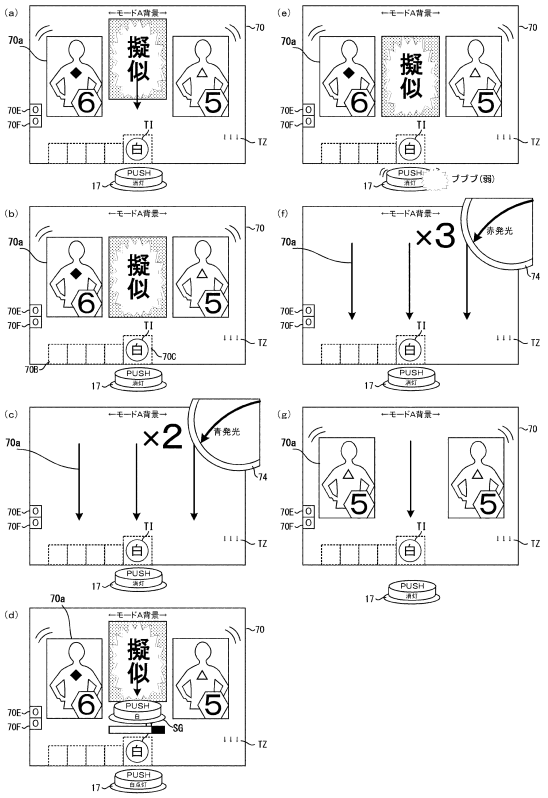
【図２２４】



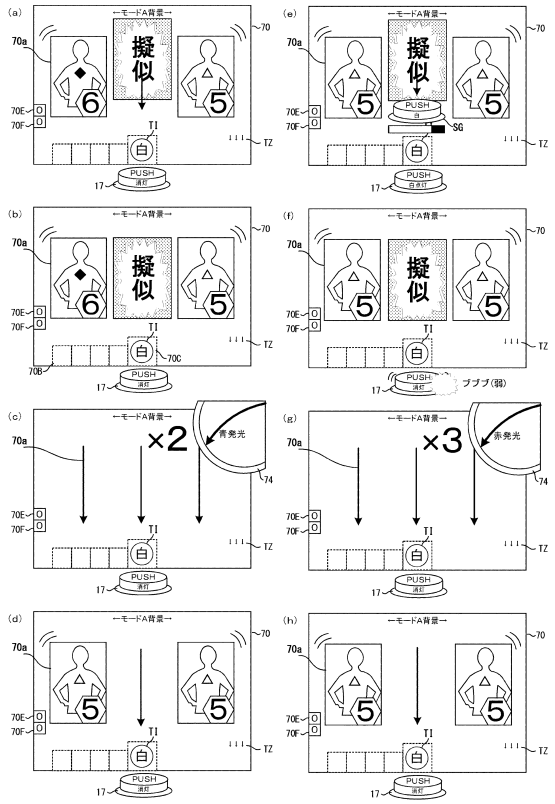
【図２２５】



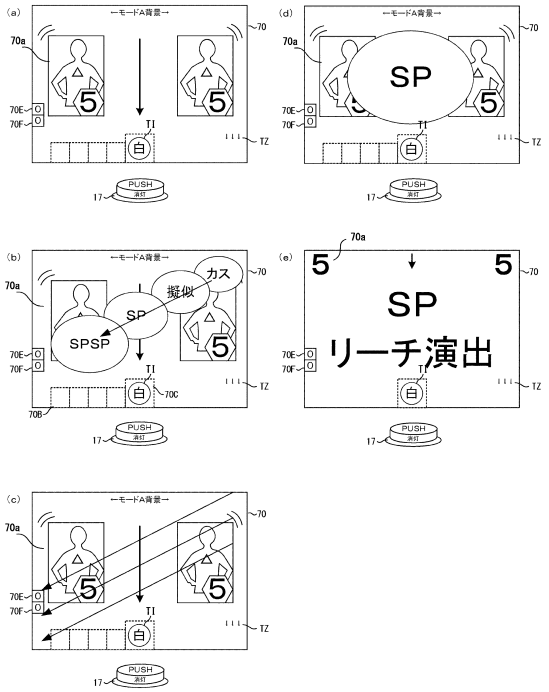
【図２２６】



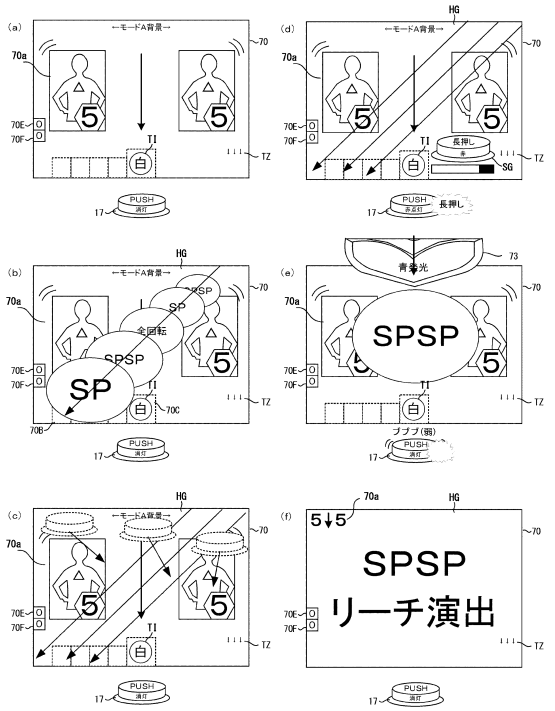
【図２２７】



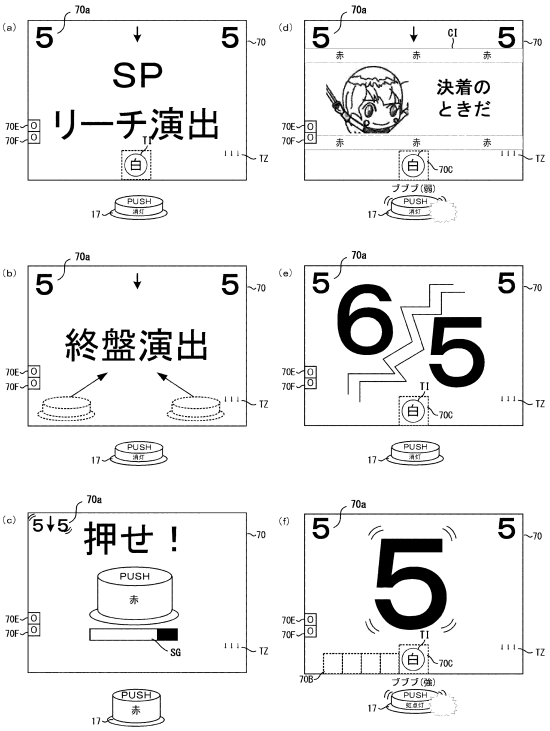
【図２２８】



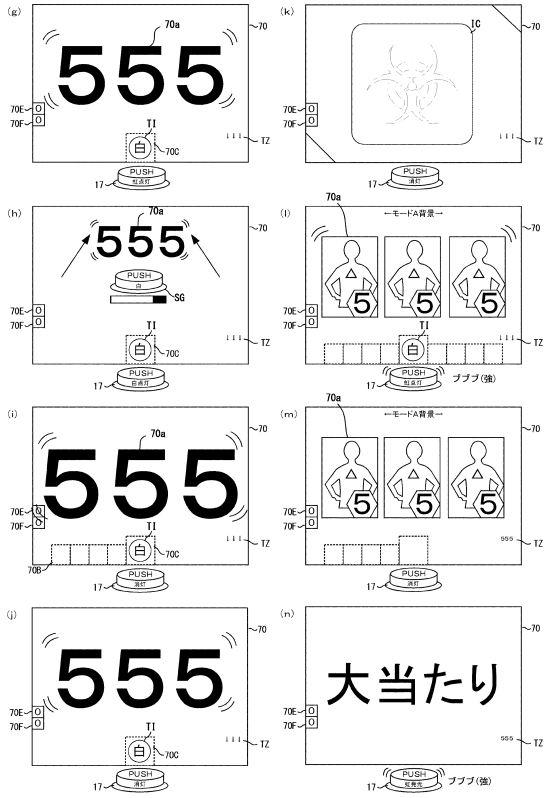
【図２２９】



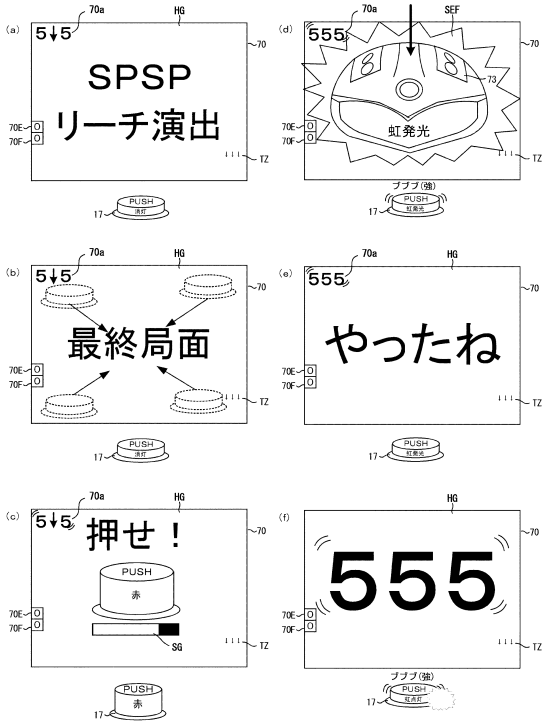
【図２３０】



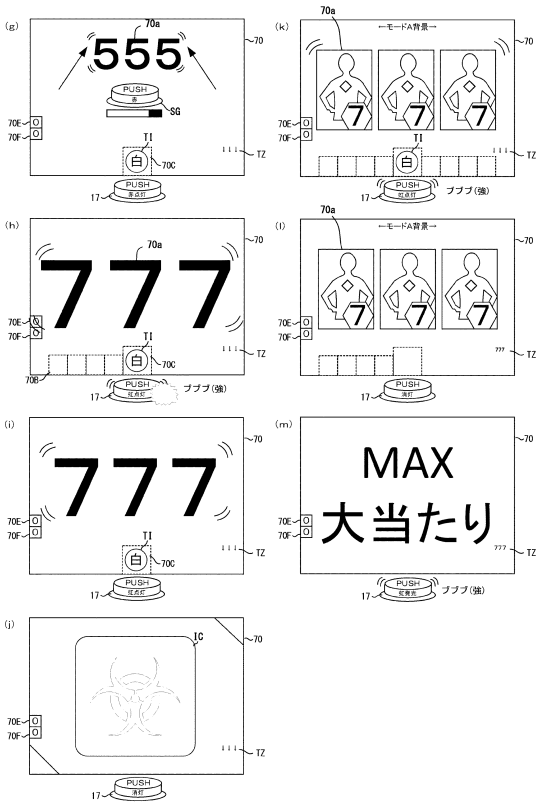
【図２３１】



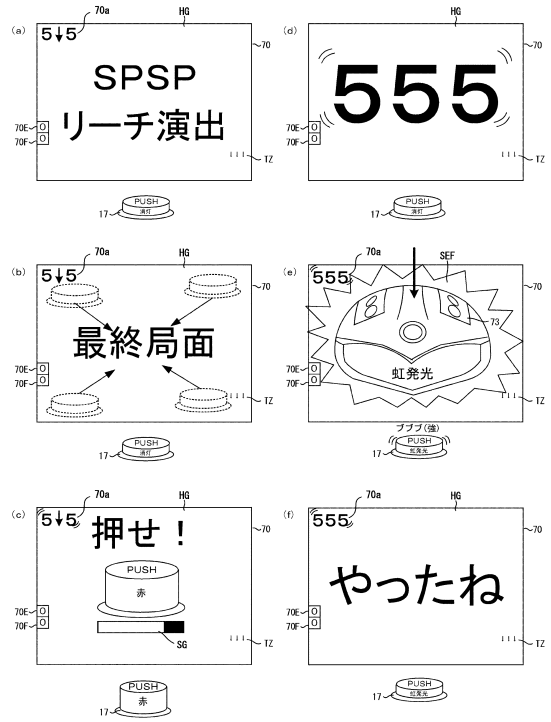
【図２３２】



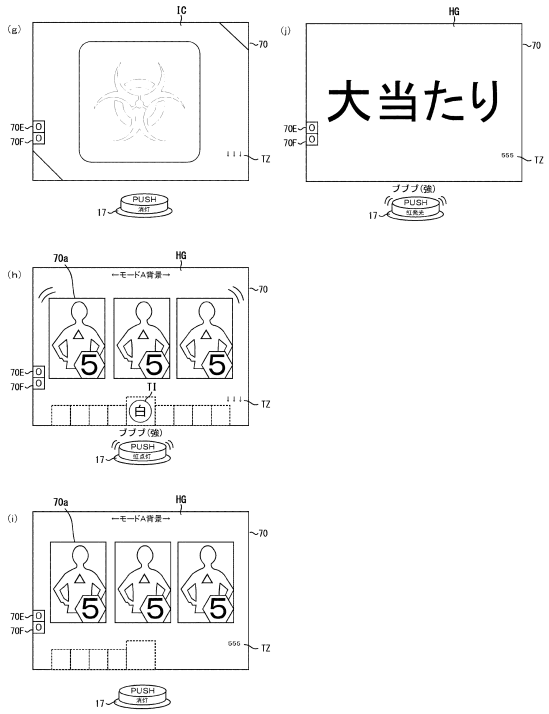
【図２３３】



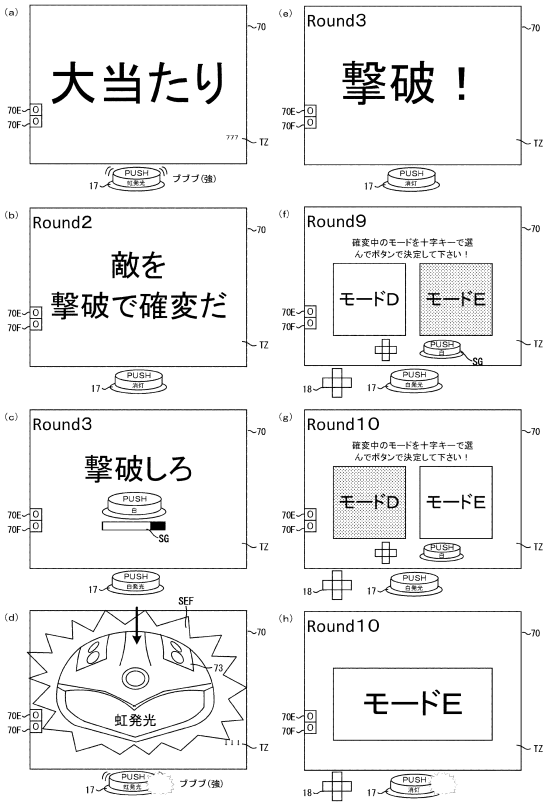
【図２３４】



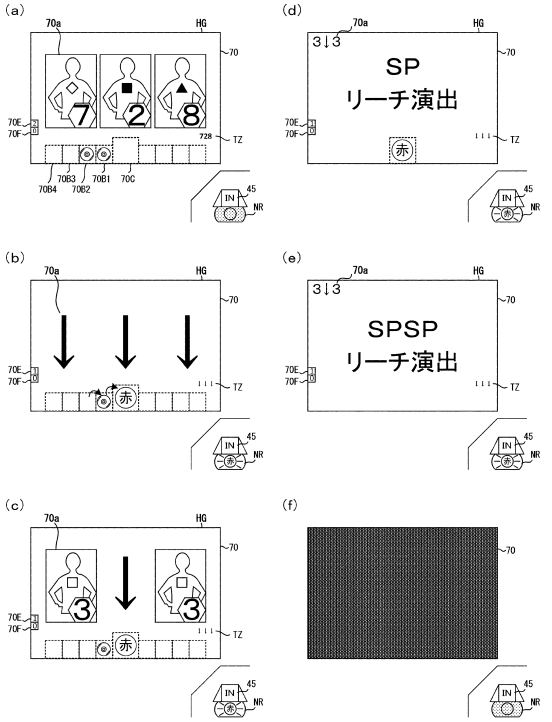
【図２３５】



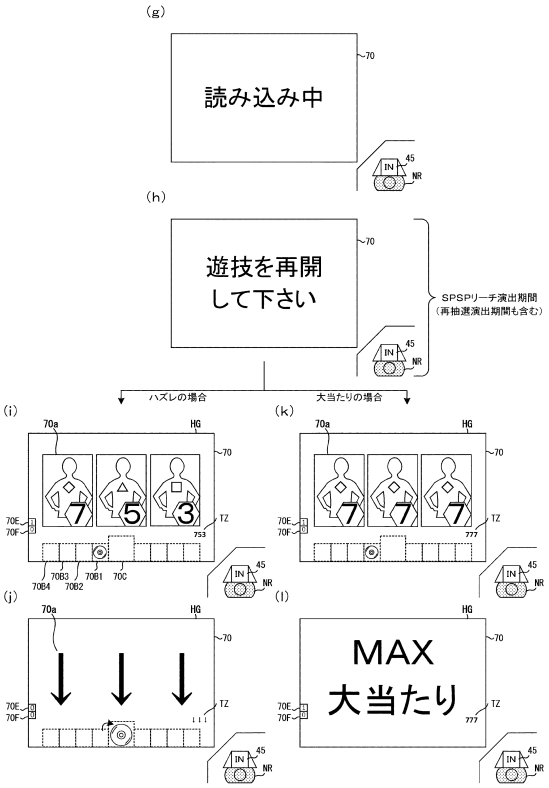
【図２３６】



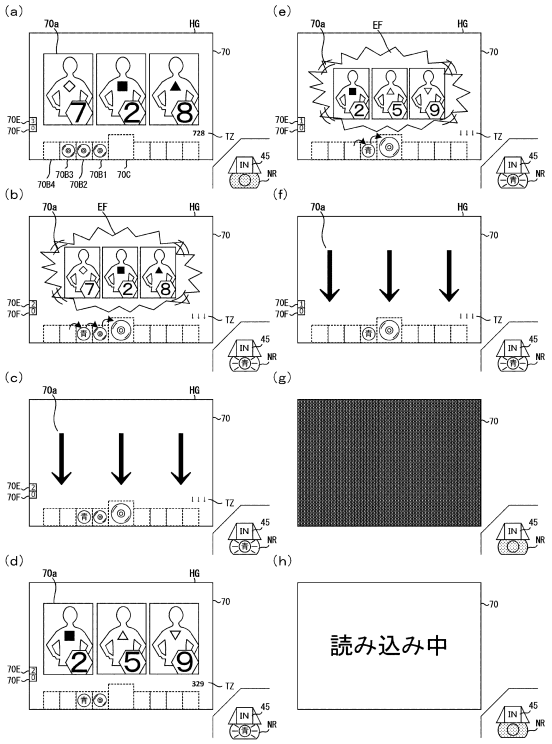
【図２３７】



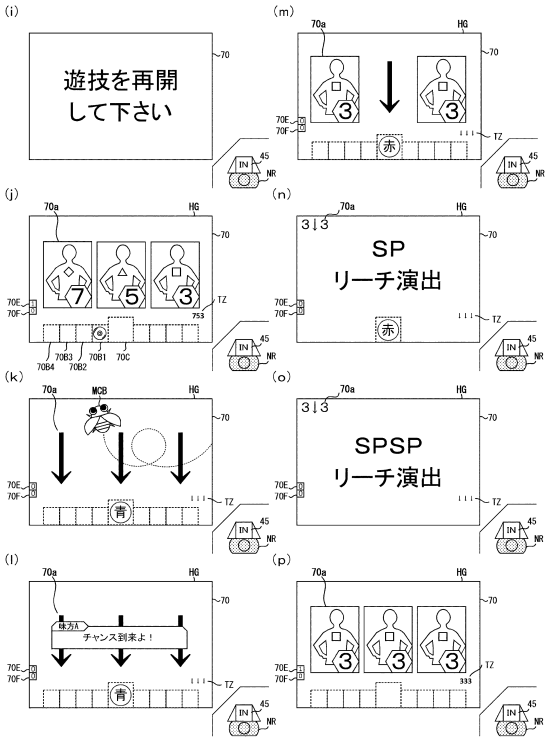
【図２３８】



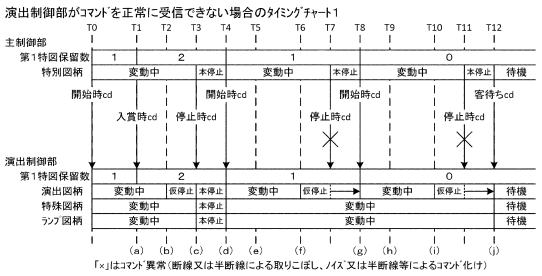
【図２３９】



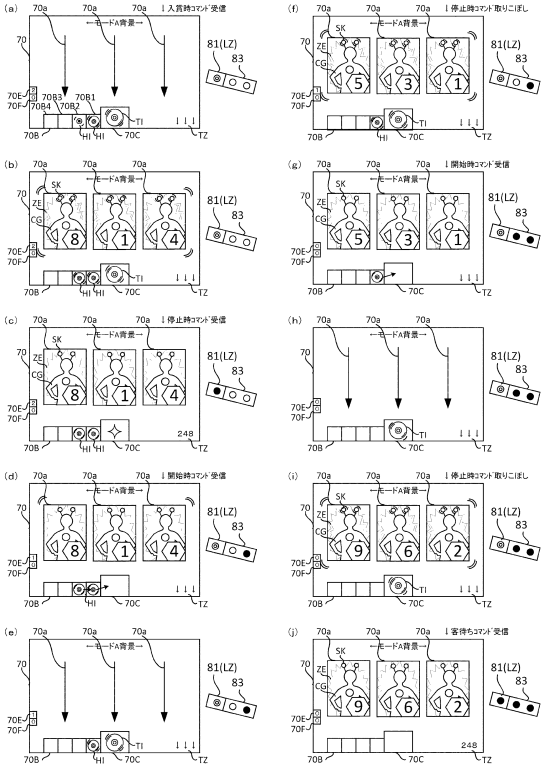
【図２４０】



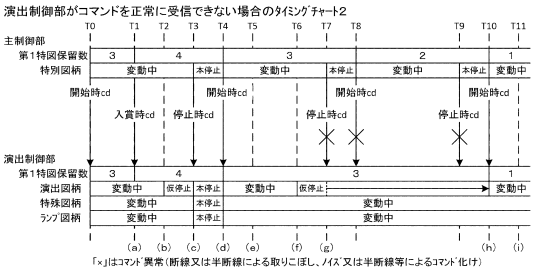
【図２４１】



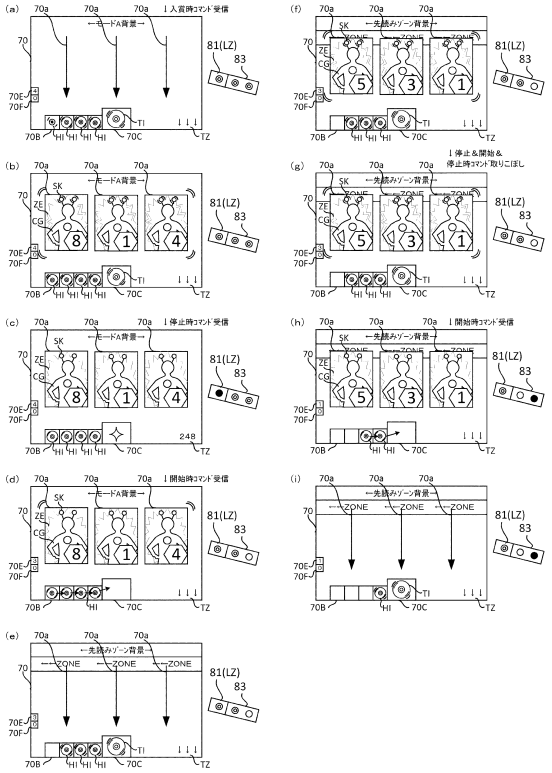
【図２４２】



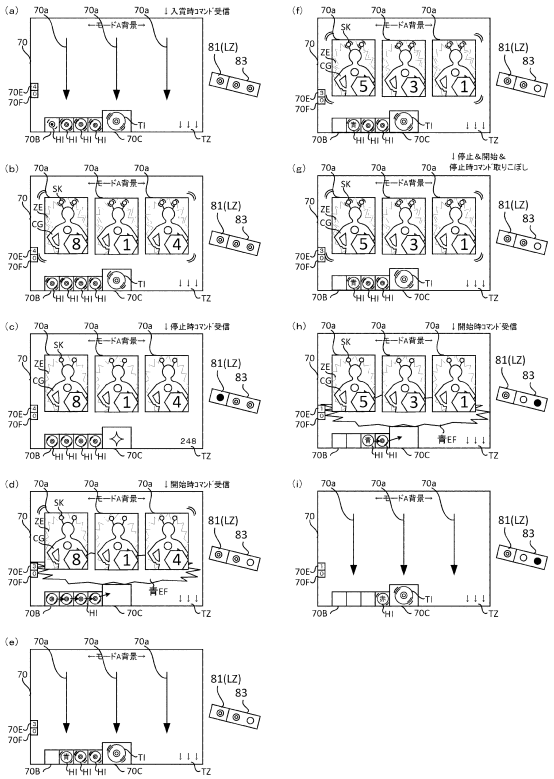
【図２４３】



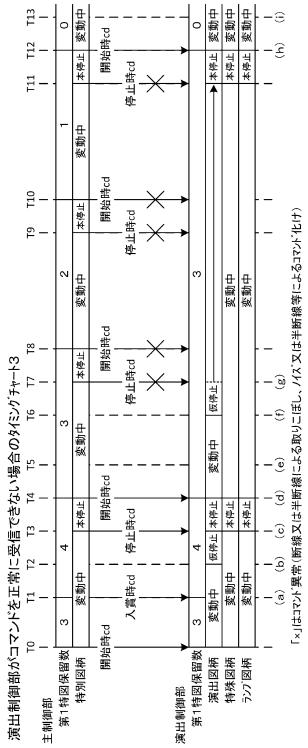
【図２４４】



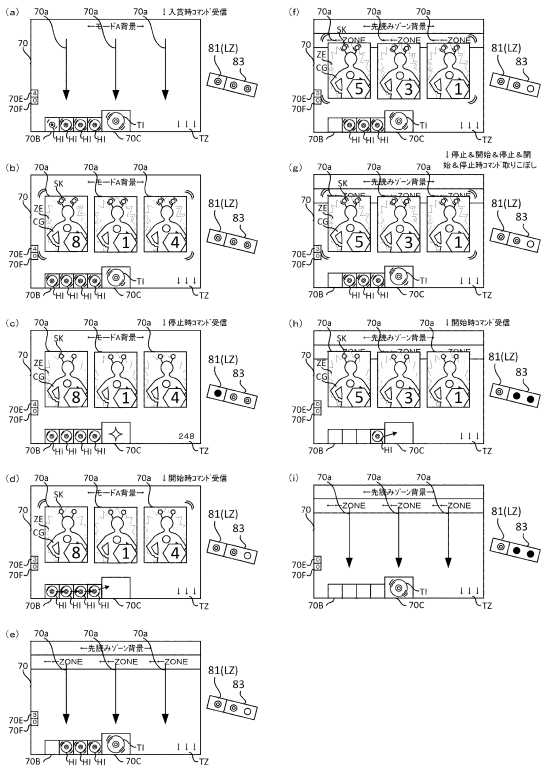
【図２４５】



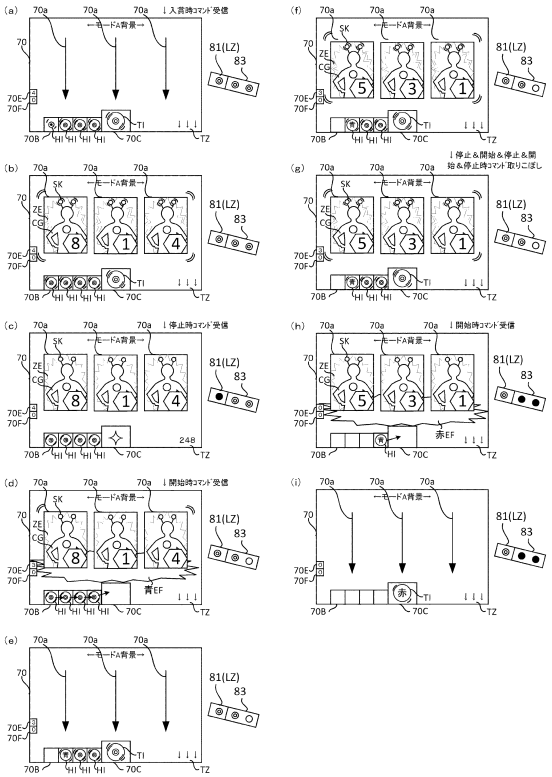
【図２４６】



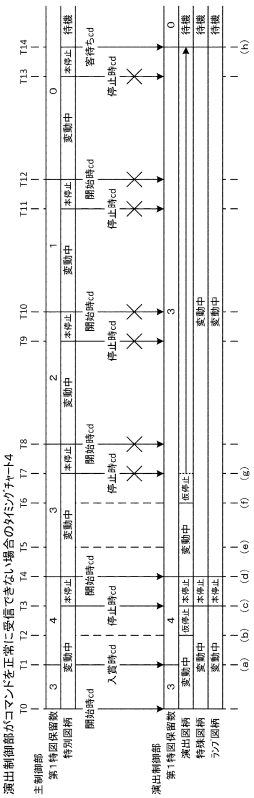
【図２４７】



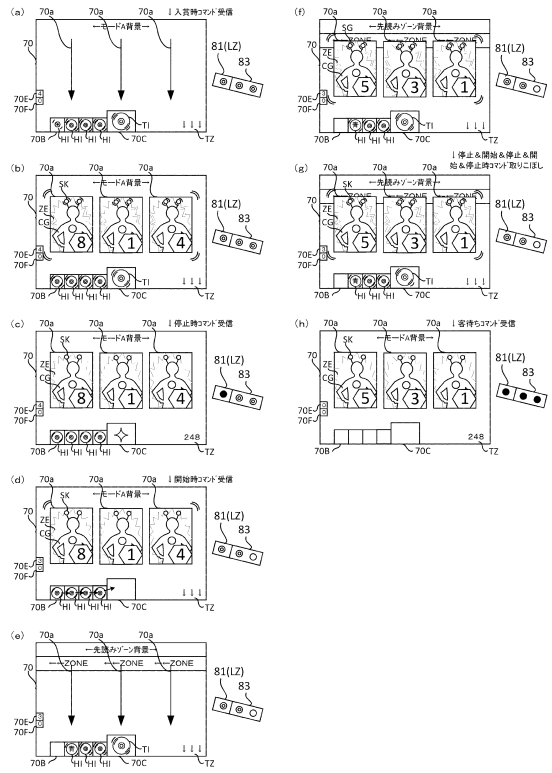
【図２４８】



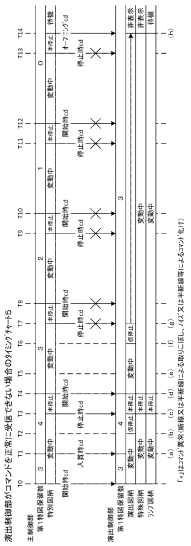
【図２４９】



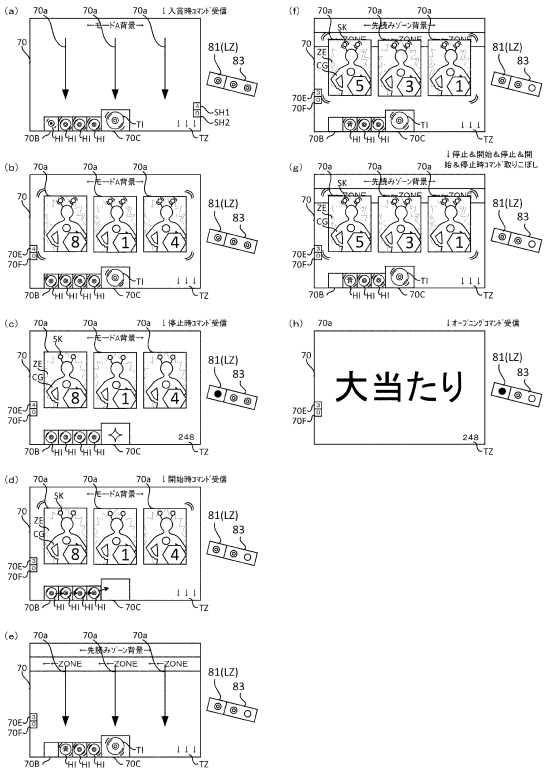
【図２５０】



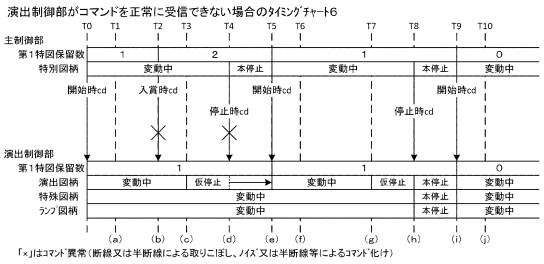
【図２５１】



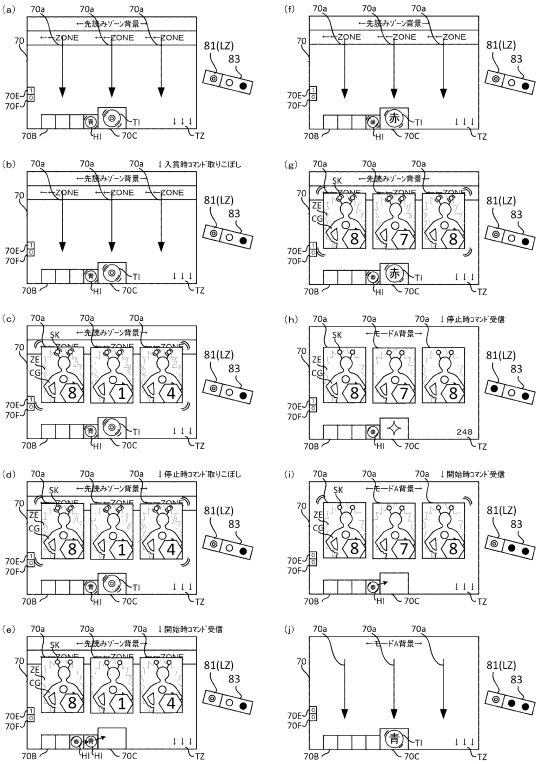
【図２５２】



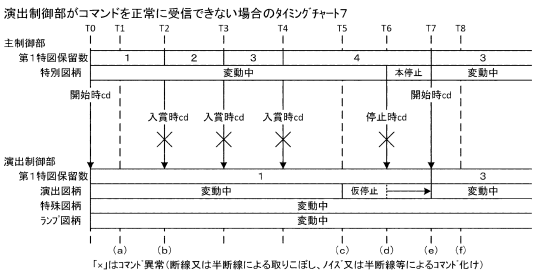
【図２５３】



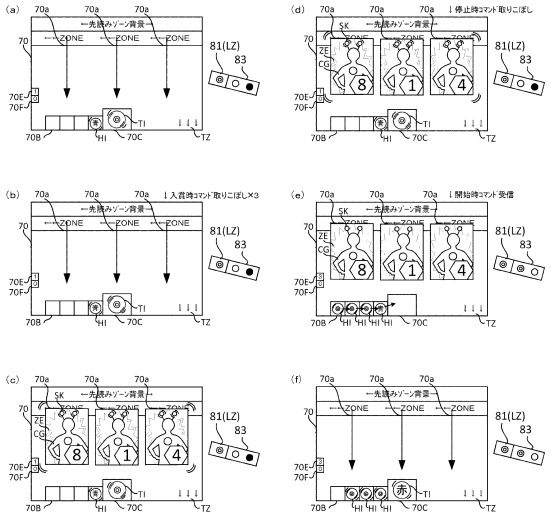
【図２５４】



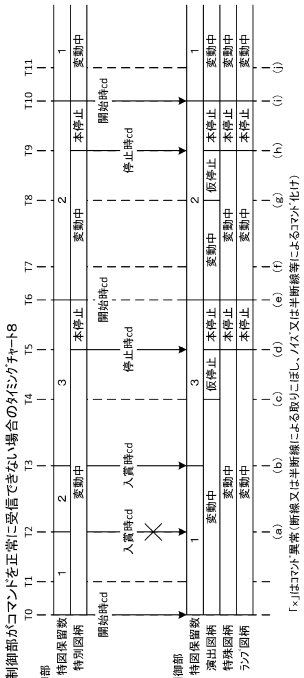
【図２５５】



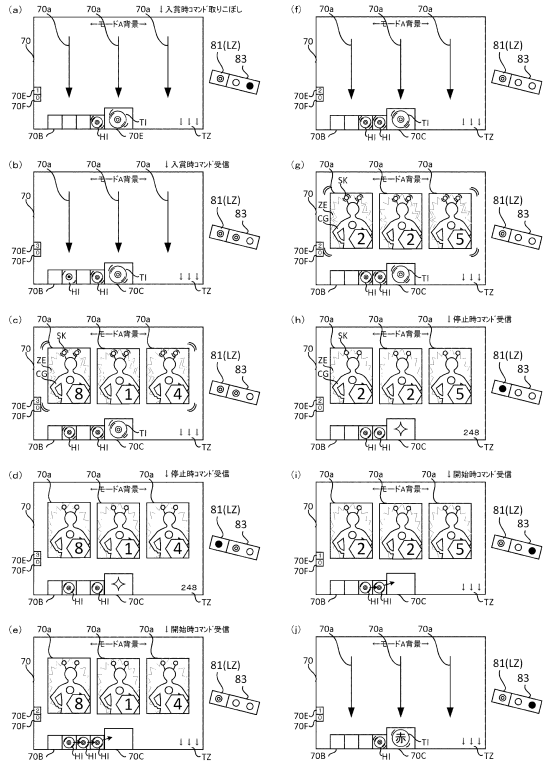
【図２５６】



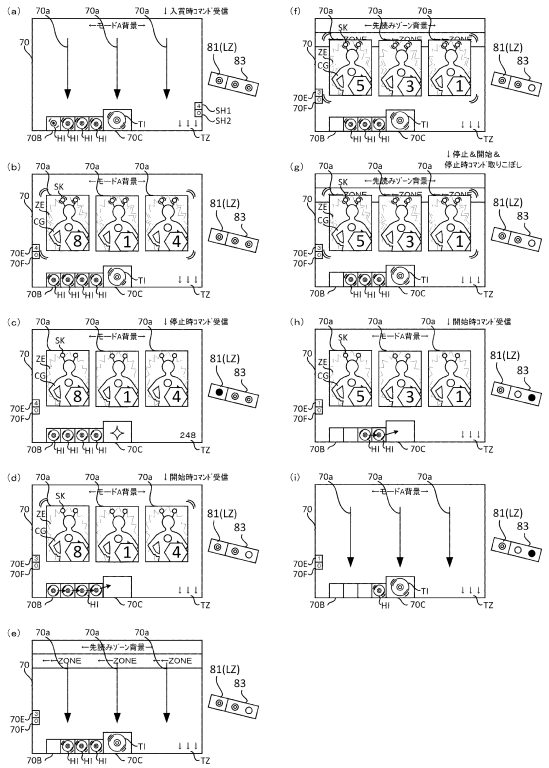
【図２５７】



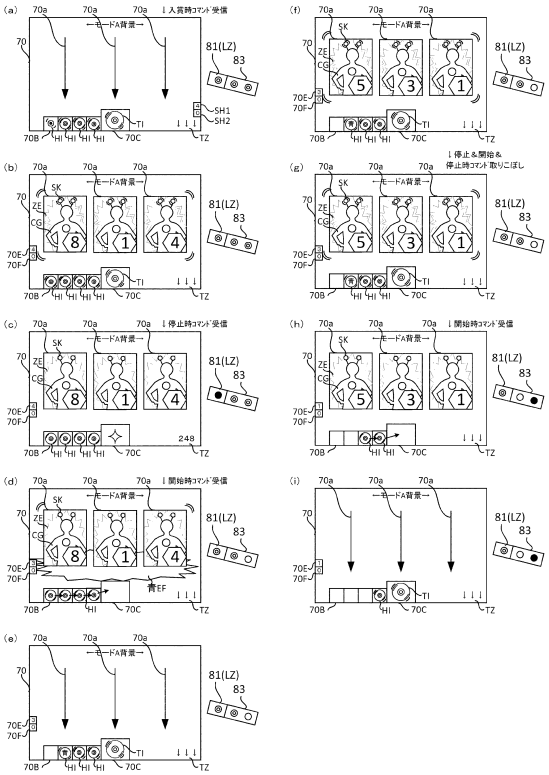
【図２５８】



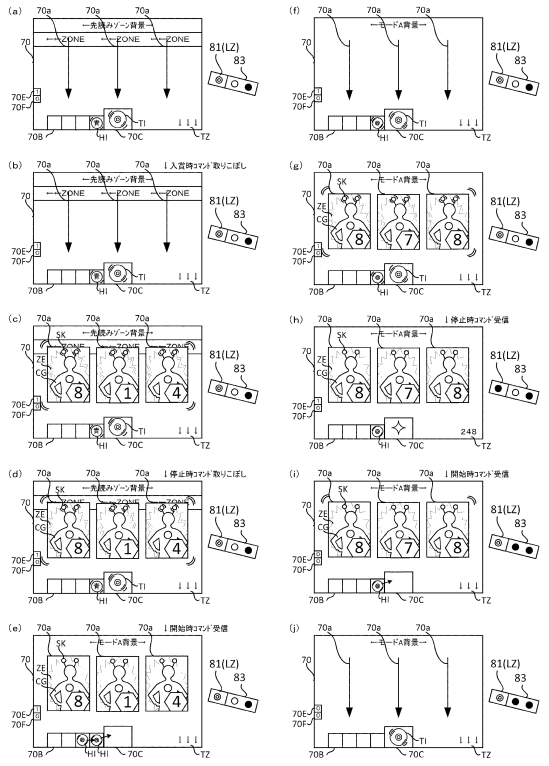
【図２５９】



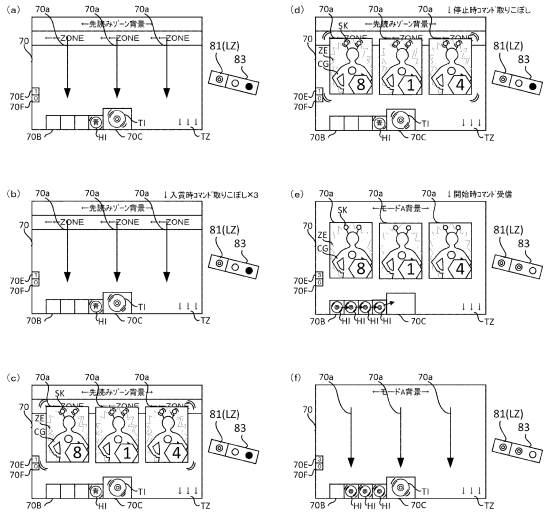
【図２６０】



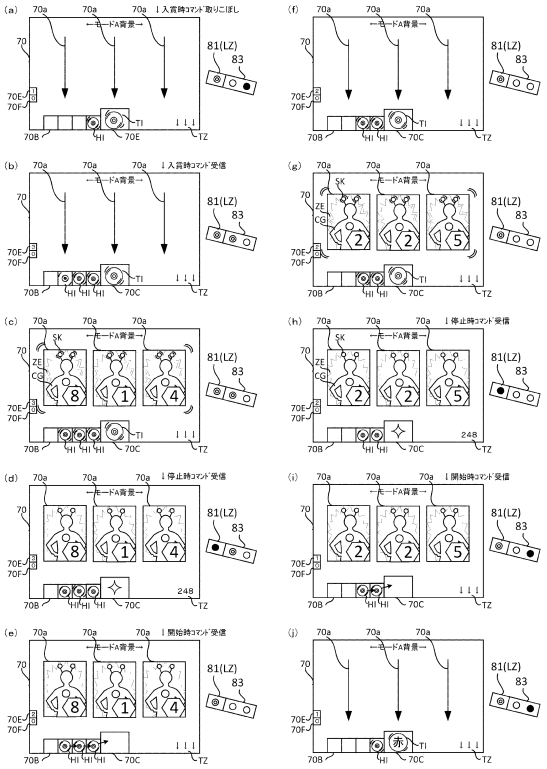
【図２６１】



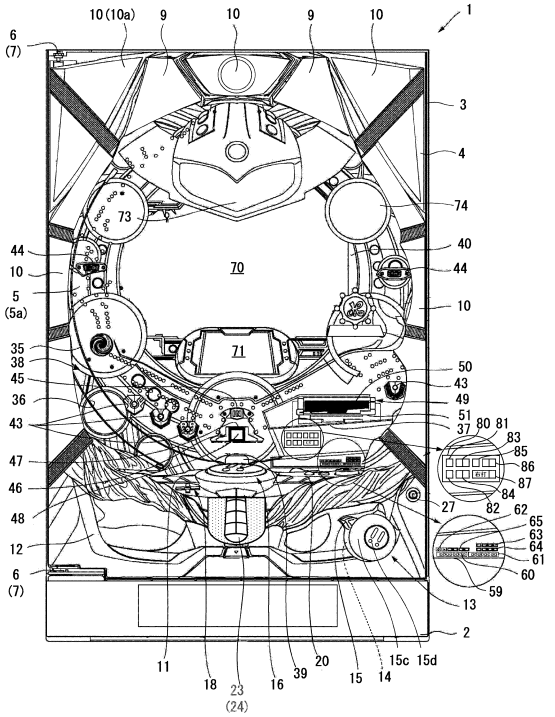
【図２６２】



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

決め演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	決め演出パターン	演出構成 有効期間(単打ちが) 有効示唆演出	操作対象	定番演出	操作部状態	決め演出態様	演出内容 さゃま変動	まゃま発光
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ	65	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			20	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			10	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	失敗	なし	消灯
		SPSPリーチ	55	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			25	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			15	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPリーチ	15	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			30	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			40	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			7	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
		SPSPリーチ	5	パターン4	あり	演出ボタン	突出ボタン虹	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			3	パターン6	あり	演出レバー	スハバー虹	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			35	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			40	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			15	パターン4	あり	演出ボタン	突出ボタン虹	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			5	パターン6	あり	演出レバー	スハバー虹	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ	65	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			20	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			10	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	失敗	なし	消灯
		SPSPリーチ	55	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			25	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	失敗	なし	消灯
			15	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPリーチ	▲10	パターン1	なし	演出ボタン	通常ボタン白	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			▲25	パターン2	あり	演出ボタン	通常ボタン白	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			△50	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			7	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
		SPSPリーチ	5	パターン4	あり	演出ボタン	突出ボタン虹	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			3	パターン6	あり	演出レバー	スハバー虹	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			35	パターン3	あり	演出ボタン	突出ボタン赤	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			40	パターン5	あり	演出レバー	通常レバー	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			15	パターン4	あり	演出ボタン	突出ボタン虹	突出	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)
			5	パターン6	あり	演出レバー	スハバー虹	通常	成功	強振動(4秒～5秒)	虹発光(1秒)

※△&▲は演出モード A～C 通常遊技状態 との比較

【図２６６】

枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	初期動作パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ﾎﾞﾀﾝ:大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&レバー:連続振動(2．5秒間)	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰	演出ﾎﾞﾀﾝ&レバー:間欠振動(2．5秒間)	3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:赤緑青点灯			1
第1電源復旧 (客待ち状態)	パターン02	演出ﾎﾞﾀﾝ:大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&レバー:連続振動(2秒間)	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		2
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:青点灯			1
第2電源復旧 (特図変動中) 第3電源復旧 (特別遊技中)	パターン03	演出ﾎﾞﾀﾝ:大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&レバー:連続振動(2秒間)	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:消灯			1

フロントページの続き

(72)発明者　新井 亮介
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者　野口 智
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者　山本 明徳
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
審査官　篠崎 正
(56)参考文献　特許第７０８１８３０（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７０７６８１５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００２－１１９７４８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１６１３１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１５４９７０（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２