

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-190249

(P2022-190249A)

(43)公開日 令和4年12月26日(2022.12.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全208頁)

(21)出願番号 特願2021-98492(P2021-98492)

(22)出願日 令和3年6月14日(2021.6.14)

(71)出願人 000161806

京楽産業、株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

(74)代理人 110000383

弁理士法人エビス国際特許事務所

(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 新名 憲治郎

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 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

Fターム (参考) 2C088 AA36 AA42 BA03 EB55

(54)【発明の名称】 遊技機

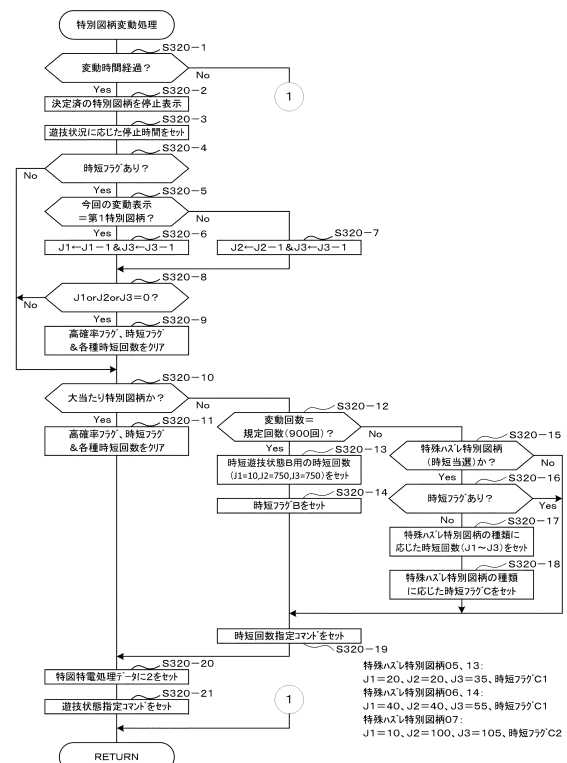
(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを可能とする。

【解決手段】本発明の遊技機は、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態に制御可能であり、ハズレ判定結果には、第1ハズレと第2ハズレとを含み、通常遊技状態中に第2ハズレと判定されると変動表示において特定ハズレ図柄を停止表示させて特定遊技状態に制御可能である一方、特定遊技状態中に第2ハズレと判定されると特定ハズレ図柄を停止表示させるが特定遊技状態に制御しない。

。

【選択図】図20



10

20

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、  
始動条件の成立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と、  
前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、  
通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記判定の結果に応じて遊技演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、

第 1 ハズレと、前記第 1 ハズレとは異なる第 2 ハズレとを含み、

前記通常遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記第 2 ハズレに対応する特定ハズレ図柄を停止表示させて前記特定遊技状態に制御可能である一方、

前記特定遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記特定ハズレ図柄を停止表示させるが前記特定遊技状態に制御することを制限することを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する遊技機がある。

## 【0003】

このような遊技機の中には、特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態に制御するものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献 1】 特開 2019-033816 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興味が低いという問題があった。

## 【0006】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが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】

## 【0007】

上記課題を解決するため、本発明によれば、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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板 110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第 1 ハズレ（通常ハズレ）と、前記第 1 ハズレとは異なる第 2 ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記通常遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定さ

10

20

30

40

50

れた場合には、前記変動表示において前記第２ハズレに対応する特定ハズレ図柄を停止表示させて前記特定遊技状態に制御可能である一方、前記特定遊技状態中に前記第２ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記特定ハズレ図柄を停止表示させるが前記特定遊技状態に制御することを制限することを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

10

【図２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図３】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図５】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図６】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７】主制御基板における第２始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図８】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９】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１０】主制御基板における大当たり判定処理を示す図である。

【図１１】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

20

【図１２】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。

【図１３】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示す図である。

【図１４】非時短状態用の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１５】時短状態Ａ用の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１６】時短遊技状態Ｂ用の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１７】時短遊技状態Ｃ用の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１８】非時短状態用の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図１９】時短状態用の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図２０】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。

【図２１】主制御基板における特別図柄停止処理を示す図である。

30

【図２２】大入賞口制御データ判定テーブルの一例を示す図である。

【図２３】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【図２４】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

【図２５】主制御基板における普図普電制御処理を示す図である。

【図２６】主制御基板における普通図柄変動処理を示す図である。

【図２７】普図普電制御処理で用いられる各種判定テーブルの一例を示す図である。

【図２８】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図２９】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図３０】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３１】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。

40

【図３２】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３３】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図３４】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３５】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３６】は当該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３７】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３８】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３９】時短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４０】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４１】時短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。

50

- 【図 4 2】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 4 3】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 4 4】主制御基板からの開始時コマンドの受信状況と演出の状態を示す図である。
- 【図 4 5】主制御基板からの停止時コマンドの受信状況と演出の状態を示す図である。
- 【図 4 6】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 4 7】各遊技状態において設定される演出モードを示す図である。
- 【図 4 8】各遊技状態で実行される情報報知を示す図である。
- 【図 4 9】時短遊技状態 A 1 の開始から終了までの演出例を示す図である。
- 【図 5 0】時短遊技状態 A 1 の開始から終了までの演出例の続きを示す図である。
- 【図 5 1】時短遊技状態 C 1 中における右打ち報知の演出例を示す図である。 10
- 【図 5 2】チャンスモードの時短遊技状態 C 1 が終了するときの演出例を示す図である。
- 【図 5 3】通常遊技状態中の大当たり当選で時短遊技状態 C 1 が開始されるとき演出例を示す図である。
- 【図 5 4】通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 1 が開始されるとき演出例を示す図である。
- 【図 5 5】穢れモードの時短遊技状態 C 1 が終了するときの演出例を示す図である。
- 【図 5 6】通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 2 が開始されるとき演出例を示す図である。
- 【図 5 7】時短モードの時短遊技状態 C 2 が終了するときの演出例を示す図である。
- 【図 5 8】時短遊技状態 B が開始されるとき演出例を示す図である。 20
- 【図 5 9】お助けモードの時短遊技状態 B が終了するとき演出例を示す図である。
- 【図 6 0】コマンドを正常受信できない場合の具体例 1 のタイミングチャートである。
- 【図 6 1】コマンドを正常受信できない場合の具体例 1 の演出例を示す図である。
- 【図 6 2】コマンドを正常受信できない場合の具体例 2 のタイミングチャートである。
- 【図 6 3】コマンドを正常受信できない場合の具体例 2 の演出例を示す図である。
- 【図 6 4】コマンドを正常受信できない場合の具体例 1 の変形例を示す図である。
- 【図 6 5】コマンドを正常受信できない場合の具体例 2 の変形例を示す図である。
- 【図 6 6】コマンドを正常受信できない場合の具体例 3 を示す図である。
- 【図 6 7】コマンドを正常受信できない場合の具体例 4 を示す図である。
- 【図 6 8】コマンドを正常受信できない場合の具体例 5 を示す図である。 30
- 【図 6 9】コマンドを正常受信できない場合の具体例 6 を示す図である。
- 【図 7 0】コマンドを正常受信できない場合の具体例 7 を示す図である。
- 【図 7 1】コマンドを正常受信できない場合の具体例 8 を示す図である。
- 【図 7 2】コマンドを正常受信できない場合の具体例 9 を示す図である。
- 【図 7 3】コマンドを正常受信できない場合の具体例 10 を示す図である。
- 【図 7 4】画像変化演出の具体例 1 のタイミングチャートである。
- 【図 7 5】画像変化演出の具体例 1 の演出例を示す図である。
- 【図 7 6】画像変化演出の具体例 2 のタイミングチャートである。
- 【図 7 7】画像変化演出の具体例 2 の演出例を示す図である。
- 【図 7 8】画像変化演出の具体例 3 のタイミングチャートある。 40
- 【図 7 9】画像変化演出の具体例 3 の演出例を示す図である。
- 【図 8 0】画像変化演出の具体例 4 のタイミングチャートである。
- 【図 8 1】画像変化演出の具体例 4 の演出例を示す図である。
- 【図 8 2】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 4 7
- 【図 8 3】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 4 8
- 【図 8 4】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 4 9
- 【図 8 5】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 5 0
- 【図 8 6】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 5 1
- 【図 8 7】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 5 2
- 【図 8 8】画像変化演出の演出例を示す図である。 1 5 3 50

【図 8 9】第 2 実施形態の遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図 9 0】第 2 実施形態におけるゲームフローを示す図である。

【図 9 1】第 2 実施形態における普図普電制御処理で用いられる各種判定テーブルの一例を示す図である。

【図 9 2】第 2 実施形態における各遊技状態で実行される情報報知を示す図である。

【図 9 3】第 2 実施形態における各遊技状態において設定される演出モードを示す図である。

【図 9 4】第 2 実施形態における時短遊技状態 C 1 から通常遊技状態に移行する場合の演出例を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 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。

【0011】

(遊技機の構成)

まず、図 1 を用いて、遊技機 1 の構成について説明する。図 1 は本実施形態における遊技機 1 の正面図の一例である。

【0012】

遊技機 1 は、外枠 2 と、外枠 2 に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠 3 と、遊技盤取付枠 3 に対して回動可能に支持されるガラス枠 4 と、遊技球（遊技媒体）が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

【0013】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b が取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。

【0014】

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。

【0015】

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 5 a、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。

【0016】

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 8 a（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 8 a 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 5 a を視認可能としている。

【0017】

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 LED を有する枠用照明装置 10 と、後述する払出装置 100 から付与条件の成立に基づいて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、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 13 とが設けられている。

【0018】

10

20

30

40

50

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 の開放や払出装置 100 から遊技球を払い出すことができない払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知 LED 10a を備えている。

【0019】

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。

10

【0020】

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 1m 又は図 2 参照）が左右に並べて設けられている。

【0021】

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 2 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 2 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。

20

【0022】

演出ボタン 17 は、枠用照明装置 10（図 2 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。

30

【0023】

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（上ボタン、左ボタン、下ボタン、右ボタン）と、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 2 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。

【0024】

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。

40

【0025】

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満杯検出スイッチ 32a（図 2 参照）が設けられ、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 95

50

による遊技球の払い出しが停止される。

【0026】

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に回転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2参照）と、発射ハンドル15の回転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2参照）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。

【0027】

遊技盤取付枠3には、遊技盤5を前方から取り付けるための凹室状の遊技盤取付部（図示省略）と、球送りソレノイド11bによって送り出された遊技球を遊技領域5aに向けて発射するための発射装置（図示省略）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（図2参照）が設けられている。

【0028】

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転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、他方向に回転させるとガラス枠4のロックが解除されてガラス枠4が開閉可能となる。

【0029】

遊技盤5の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール35及び外側レール36が設けられており、この内側レール35と外側レール36によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域5aが形成される。また、内側レール35と外側レール36との間には、発射装置26により発射された遊技球を遊技領域5aの上流部に案内する発射球案内路38が形成されている。また、遊技領域5aの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠3の回収部）に導くためのアウト口39が形成されている。

【0030】

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、この飾り枠40によって遊技領域5aが第1の発射勢で発射された遊技球が流下する左側遊技領域と、第1の発射勢よりも強い第2の発射勢で発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠40の下方で連通するようになっている。

【0031】

飾り枠40の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠40の内部に導入するワープ装置41が設けられ、飾り枠40の下部には、ワープ装置41により飾り枠40の内部に導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。

【0032】

飾り枠40の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な3つの一般入賞口43が間隔を空けた状態で設けられており、飾り枠40の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な1つの一般入賞口43が設けられている。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2参照）によって検出される（付与条件が成立する）と、所定個数（例えば5個）の遊技球が払出装置（図示省略）から賞球（賞価値の付与）として上皿11に払い出される。

【0033】

飾り枠40の左寄りの下方に設けられる3つの一般入賞口43のうちの1つ（左端の1つ）は、普通図柄の始動領域としての役割を兼ねており、この一般入賞口43に入賞した遊技球が一般入賞口検出スイッチ43aで検出されると、後述する補助遊技（後述する第

10

20

30

40

50

2 始動口 4 7 の開放) を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与される (後述する普図判定情報が記憶) される。

【0034】

ステージ部 4 2 の下方には、遊技球が常時入賞 (入球) 可能な第 1 始動口 4 5 (第 1 特別図柄の始動入賞領域) が設けられており、この第 1 始動口 4 5 に入賞 (入球) した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a (図 2 参照) で検出される (付与条件が成立する) と、所定個数の遊技球 (例えば 3 個) が払出装置 (図示省略) から賞球 (賞価値の付与) として上皿 1 1 に払い出される。また、特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与 (後述する特図判定情報が記憶) される。

【0035】

飾り枠 4 0 の下方であって第 1 始動口 4 5 の右斜め下方には、所定条件の成立 (後述する当たり判定で当たりに当選したこと) 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から遊技球の入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変始動部 4 6 が設けられている。

【0036】

可変始動部 4 6 は、上面が左右方向 (図 1 中左側) に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第 2 始動口開閉部材 4 8 と、第 2 始動口開閉部材 4 8 の直下で上方に向けて開口する第 2 始動口 4 7 (第 2 特別図柄の始動入賞領域) と、第 2 始動口 4 7 に入賞 (入球) した遊技球を検出する第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a (図 2 参照) と、第 2 始動口開閉部材 4 8 を前方 (入賞規制位置) に向けて移動させることで第 2 始動口 4 7 を閉状態に変換すると共に、第 2 始動口開閉部材 4 8 を後方 (入賞許容位置) に向けて移動させることで第 2 始動口 4 7 を開状態に変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b (図 2 参照) が設けられている。

【0037】

そして、後述する補助遊技中に開状態となった第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a (図 5 参照) で検出される (付与条件が成立する) と、所定個数の遊技球 (例えば 2 個) が払出装置 (図示省略) から賞球 (賞価値の付与) として上皿 1 1 に払い出される。また、特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与 (後述する特図判定情報が記憶) される。

【0038】

飾り枠 4 0 の右側となる右側遊技領域には、遊技球が常時通過可能な普図ゲート 4 4 (普図始動領域) が設けられており、普図ゲート 4 4 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 4 4 a で検出されると、賞球は付与されないが、後述する補助遊技 (後述する第 2 始動口 4 7 の開放) を実行するか否かの当たり判定を行うための権利が付与される (後述する普図判定情報が記憶) される。なお、普図ゲート 4 4 については、上述した普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口 4 3 よりも遊技球が入賞 (通過) し易くなっている。

【0039】

普図ゲート 4 4 の下方には、所定条件の成立 (大当たり判定で大当たりと判定されたこと) に基づき遊技球の入賞 (入球) が不可能もしくは困難な閉状態から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な第 1 可変入賞部 4 9 (第 1 可変入賞装置) が設けられている。

【0040】

第 1 可変入賞部 4 9 (第 1 可変入賞装置) は、上面が左右方向 (図中右側) に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる (中央流路 9 1 b の底面の一部を形成する) と共に、前後方向に移動可能な第 1 大入賞口開閉部材 5 1 と、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 の直下で上方に向けて開口する第 1 大入賞口 5 0 (入賞領域) と、第 1 大入賞口 5 0 に入賞 (入球) した遊技球を検出する第 1 大入賞口検出スイッチ 5 0 a と、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 を前方 (入賞規制位置) に向けて移動させることで第 1 大入賞口 5 0 を閉状態に変換すると共に、第 1 大入賞口開閉部材 5 1 を後方 (入賞許容位置) に向けて移動させることで第 1 大入賞口 5 0 を開状態に変換するための第 1 大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b (図 2 参

10

20

30

40

50

照) が設けられている。

【0041】

そして、後述する大当たり遊技中に第1大入賞口開閉部材51が後方に移動して第1大入賞口50が閉状態から開状態に変換されると、第1大入賞口開閉部材51の上面を流下していた遊技球や第1大入賞口50に到達した遊技球が第1大入賞口50に遊技球が入賞して第1大入賞口検出スイッチ50aで検出されると、所定個数の遊技球(例えば10個)の遊技球が払出装置(図示省略)から賞球として上皿11に払い出される。

【0042】

第1可変入賞部49の下方には、所定条件の成立(大当たり判定で大当たりと判定されたこと)に基づき遊技球の入賞(入球)が不可能又は困難な閉状態から入賞が可能又は容易な開状態に変換可能な第2可変入賞部55(第2可変入賞装置)が設けられている。

10

【0043】

第2可変入賞部55(第2可変入賞装置)は、上面が左右方向(図中左側)に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第2大入賞口開閉部材57と、第2大入賞口開閉部材57の直下で上方に向けて開口する第2大入賞口56(入賞領域)と、第2大入賞口56に入賞(入球)した遊技球を検出する第2大入賞口検出スイッチ56aと、第2大入賞口開閉部材57を前方(入賞規制位置)に向けて移動させることで第2大入賞口56を閉状態に変換すると共に、第2大入賞口開閉部材57を後方(入賞許容位置)に向けて移動させることで第2大入賞口56を開状態に変換するための第2大入賞口開閉ソレノイド57b(図2参照)が設けられている。

20

【0044】

そして、大当たり遊技中に第2大入賞口開閉部材57が後方に移動して第2大入賞口56が閉状態から開状態に変換されると、第2大入賞口開閉部材57の上面を流下していた遊技球や第2大入賞口56に到達した遊技球が第2大入賞口56に入賞して第2大入賞口検出スイッチ56aで検出されると、所定個数の遊技球(例えば10個)の遊技球が払出装置(図示省略)から賞球として上皿11に払い出される。

【0045】

なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠40の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置41に流入してからステージ部42を介して流下し、飾り枠40の下方に設けられる3つの一般入賞口43、第1始動口45の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられる普図ゲート44、一般入賞口43、第1可変入賞部49(第1大入賞口50)及び第2可変入賞部55(第2大入賞口56)に入賞(通過)することはない。

30

【0046】

また、右側遊技領域に発射された遊技球は、上流流路91aを経由して流下し、ほぼ全てが普図ゲート44を通過した後に、右側遊技領域に設けられる1つの一般入賞口43、可変始動部46(第2始動口47)、第1可変入賞部49(第1大入賞口50)、第2可変入賞部55(第2大入賞口56)の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる一般入賞口43、第1始動口45に入賞することはない。

40

【0047】

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、第1大入賞口50及び第2大入賞口56に入賞した遊技球、及び、アウト口39に流入した遊技球からなるアウト球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ39a(図2参照)が設けられている。アウト球検出スイッチ39a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。

【0048】

遊技領域5aの外側には、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61及び普通図柄表示器62からなる図柄表示装置と、第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保

50

留表示器 6 4 及び普通図柄保留表示器 6 5 からなる保留表示装置と、ラウンド数表示器 6 6 と、右打ち表示器 6 7 と、時短状態表示器 6 8 と、遊技状態表示器 6 9 からなるメイン情報表示装置 5 9 が設けられている。このメイン情報表示装置 5 9 については、基本的には複数の L E D によって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。

#### 【 0 0 4 9 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 6 1 は、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 2 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器 6 2 は、普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口 4 3 や普図ゲート 4 4 への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき行われる普通図柄の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る。

10

#### 【 0 0 5 0 】

大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）したときに特図判定情報（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等）を取得し、取得した特図判定情報に基づいて大当たり遊技を実行するか否かを判定することに該当する。

#### 【 0 0 5 1 】

そして、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 1 特別図柄表示器 6 0 で第 1 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第 1 特別図柄の停止表示が行われる。また、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 2 特別図柄表示器 6 1 で第 2 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第 2 特別図柄の停止表示が行われる。

20

#### 【 0 0 5 2 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 及び第 2 特別図柄表示器 6 1 は、それぞれ 8 個の L E D によって構成され、各特別図柄の変動表示において所定の周期（3 2 m s）で L E D の点灯態様に変化（移動点灯）する。1 つの L E D だけに着目した場合には、2 5 6 m s 周期で点滅（3 2 m s 点灯→2 2 4 m s 消灯）する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、大当たり判定の結果を報知する態様（大当たり態様、ハズレ態様）で L E D が点灯する。

30

#### 【 0 0 5 3 】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、大当たり判定において大当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「大当たり遊技」というのは、大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6）が所定態様で閉状態から開状態に変換されるラウンド遊技を、インターバルを挟んで所定回数（例えば、4 回、1 0 回など）に亘って行う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のことをいう。

#### 【 0 0 5 4 】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6）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に所定個数の遊技球（例えば 1 0 個）が入賞（入球）すると 1 回のラウンド遊技が終了する。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（特別遊技）の何れかを実行可能となっている。

40

#### 【 0 0 5 5 】

当たり判定とは、普通図柄の始動領域を兼ねている一般入賞口 4 3 や普図ゲート 4 4 への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行するか否かを判定することに該当する。なお、当たり判定が行われると、普通図柄表示器 6 2 で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する普通図柄の停止表示が行われる。

50

## 【0056】

普通図柄表示器62は、3個の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、補助遊技判定の結果を報知する態様（当たり態様又はハズレ態様）でLEDが点灯する。

## 【0057】

なお、本実施形態において「当たり」というのは、補助遊技判定において補助遊技（当たり遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「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いう。

## 【0058】

なお、補助遊技（当たり遊技）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10個）が入賞（入球）すると補助遊技（当たり遊技）が終了する。つまり、「補助遊技」は、第2特別図柄の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補助遊技（当たり遊技）が設けられている。

## 【0059】

第1特別図柄保留表示器63は、2個の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特図判定情報（第1保留）の個数である第1保留数（U1）を表示するためのものであり、第1保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第1保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

## 【0060】

第2特別図柄保留表示器64は、2個の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特図判定情報（第2保留）の個数である第2保留数（U2）を表示するためのものであり、第2保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第2保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、第2保留を記憶しないようにしてもよい。

## 【0061】

普通図柄保留表示器65は、2個の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図判定情報（普図保留）の個数である普図保留数を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、普図保留を記憶しないようにしてもよい。

## 【0062】

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

## 【0063】

ラウンド数表示器66は、6個のLEDによって構成され、大当たり状態（特別遊技）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様で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4回の大当たり遊技であれば、最も左のLEDのみが点灯し、ラウンド数が10回の大当たり遊技であれば、全てのLEDが点灯する。

## 【0064】

右打ち表示器67は、1個のLEDで構成され、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）を促す右打ち報知を実行するためのものであり、基本的には通常遊技状態中にはLEDが点灯せず、大当たり状態（特別遊技）中、後述する確変遊技状態中

10

20

30

40

50

、及び、特定の時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。

【００６５】

時短状態表示器６８は、１個のＬＥＤで構成され、時短遊技状態中であることを示す時短中報知を実行するためのものであり、時短遊技状態が開始されるとＬＥＤが点灯し、時短遊技状態が終了するとＬＥＤが消灯する。

【００６６】

遊技状態表示器６９は、１個のＬＥＤで構成され、確変遊技状態又は時短遊技状態であることを示す報知を実行するためのものであり、遊技機１への電源投入時において確変遊技状態又は時短遊技状態である場合にＬＥＤが点灯し、その後に確変遊技状態又は時短遊技状態が終了（遊技状態が変化）するとＬＥＤが消灯する。

10

【００６７】

遊技領域５ａの内側には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、サブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。このサブ情報表示装置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。

【００６８】

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）することで第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消灯する。なお、図においてランプ図柄ＬＺのＬＥＤの点滅については二重丸「◎」で示すものとする。

20

【００６９】

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。

【００７０】

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。なお、図においてサブ第１保留表示器８３及びサブ第２保留表示器８４のＬＥＤの点滅については二重丸「◎」で示すものとする。

30

【００７１】

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。

40

【００７２】

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。

【００７３】

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

50

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。

【００７４】

サブ右打ち表示器８７は、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すためのものであり、１個のＬＥＤによって構成されている。そして、大当たり状態（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。

【００７５】

飾り枠４０の内側に画成される演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第１画像表示装置７０（メイン表示装置）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の前方には、第１画像表示装置７０よりもサイズ及び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（サブ表示装置）が設けられ、演出空間４０ａの上部には、動作演出を実行するための可動演出装置７２が設けられている。

【００７６】

第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる演出図柄７０ａの変動表示（変動前動作、更新変動）を伴う変動演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる特殊図柄ＴＺ（所謂第４図柄）の変動表示（更新変動）や、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出等がある。

【００７７】

また、第２画像表示装置７１は、第１画像表示装置７０で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって構成される液晶可動装置（図示省略）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【００７８】

具体的には、第１画像表示装置７０の端部寄りに位置する待機位置（下方位置）と、第１画像表示装置７０の中央寄りに位置する演出位置（上方位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第２画像表示装置７１の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン１７の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

【００７９】

第１画像表示装置７０の表示部（有効表示領域）には、３つの演出図柄７０ａ（左図柄、中図柄、右図柄）を表示するための変動表示領域や、変動演出の実行に係る演出モードに応じた表示演出（背景画像の表示等）を実行するための表示領域などが形成されている。

【００８０】

なお、演出図柄７０ａ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の開始に対応して変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して停止表示を行うようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を用いてもよい。

【００８１】

演出図柄７０ａは、大当たり判定の結果を報知する態様（ハズレ態様、大当たり態様）で所定時間（例えば、０．５秒）に亘って停止表示するようになっている。大当たり態様は、「７７７」や「５５５」などのように同一の演出図柄７０ａ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。

【００８２】

なお、演出図柄７０ａの変動表示の態様は、上下方向のスクロールとなっているが、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場での切り替わりや回転（自転）な

10

20

30

40

50

どであってもよい。

【0083】

また、演出図柄70aの変動表示（変動演出）中には、大当たり判定の結果に応じて、背景画像や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や第2画像表示装置71に表示されることで、大当たり遊技（特別遊技）が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるようになっている。

【0084】

第1画像表示装置70には、通常遊技状態等において第1保留数（U1）に対応する数の第1保留アイコン（第1保留情報）を表示するための第1保留アイコン表示領域70Bや、時短遊技状態等において第2保留数（U2）に対応する数の第2保留アイコン（第2保留情報）を表示するための第2保留アイコン表示領域70Dや、変動演出の実行中であることを示す当該アイコン（実行情報）を表示するための当該アイコン表示領域70Cや、第1保留数（U1）を数字表示するための第1保留数表示領域70Eや、第2保留数（U2）を数字表示するための第2保留数表示領域70F等が形成されている。

10

【0085】

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1エリア）、第2表示部70B2（第2エリア）、第3表示部70B3（第3エリア）、第4表示部70B4（第4エリア）といった形で区画されており、第1表示部70B1～第4表示部70B4には、第1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。

20

【0086】

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保留情報（第1保留アイコン）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保留情報（第1保留アイコン）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保留情報（第1保留アイコン）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保留情報（第1保留アイコン）が表示される。

【0087】

第2保留アイコン表示領域70Dは、左側から第1表示部70D1（第1エリア）、第2表示部70D2（第2エリア）、第3表示部70D3（第3エリア）、第4表示部70D4（第4エリア）といった形で区画されており、第1表示部70D1～第4表示部70D4には、第2保留数（U2）に対応する数の第2保留アイコンが表示される。

30

【0088】

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（第2保留アイコン）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（第2保留アイコン）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（第2保留アイコン）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（第2保留アイコン）が表示される。

【0089】

当該アイコン表示領域70Cは、第1保留アイコン表示領域70Bや第2保留アイコン表示領域70Dと明確に区別するための台座画像の直上に形成されており、この台座画像の上に乗る、若しくは、浮くように当該アイコンが表示される。

40

【0090】

具体的には、第1特別図柄（演出図柄70a）の変動表示の開始に伴って第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた第1保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けて1つずつ移動（シフト）し、第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第1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が消滅（消去）する。言い換えると、当該アイコンの消滅演出（消去演出）が行われる。

50

## 【0091】

また、第2特別図柄（演出図柄70a）の変動表示の開始に伴って第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた第2保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けて1つつ移動（シフト）し、第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第2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。

## 【0092】

可動演出装置72は、動作可能な第1可動部材73及び第2可動部材74を有し、第1画像表示装置70で実行される変動演出中や大当たり遊技演出中に第1可動部材73や第2可動部材74に所定の動作を行わせることで動作演出を実行することが可能となっている。また、第1可動部材73や第2可動部材74には、複数の装飾LEDを有する盤用照明装置76が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。

## 【0093】

具体的には、第1可動部材73は、第1画像表示装置70の端部寄り（上方）に位置する待機位置と、第1画像表示装置70の中央寄り（下方）に位置する演出位置との間で移動（上昇、下降）するようになっている。第2可動部材74は、第1可動部材73の前方の一部を覆う待機位置と、第1可動部材73の前方から退く演出位置との間で移動するようになっている。

## 【0094】

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、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置に供給する遊技球貯留部、主制御基板110を内蔵した主制御装置と、払出制御基板120を内蔵した払出制御装置と、演出制御基板130を内蔵した演出制御装置と、電源基板160を内蔵した電源装置、遊技機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技情報を出力するための遊技情報出力端子板90等が設けられている。

## 【0095】

また、演出制御装置130Aには、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が設けられている。

## 【0096】

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（大当たりと判定される確率が対応付けられる）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。

## 【0097】

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。

## 【0098】

（遊技機1の制御構成）

次に、図2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2は、本実施形

10

20

30

40

50

態における遊技機 1 の全体のブロック図である。

【0099】

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 CPU 110 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110 c を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 110 m 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 CPU 110 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110 b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 110 c 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。

10

【0100】

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。

【0101】

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 43 a、ゲート検出スイッチ 44 a、第 1 始動口検出スイッチ 45 a、第 2 始動口検出スイッチ 47 a、第 1 大入賞口検出スイッチ 50 a、アウト球検出スイッチ 39 a、磁気検出センサ 53 a、電波検出センサ 54 a、第 2 大入賞口検出スイッチ 56 a、RWM クリアスイッチ 111 a、設定キースwitch 112 a、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。

20

【0102】

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 48 b、大入賞口開閉ソレノイド 51 b、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。

30

【0103】

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。

【0104】

払出制御部 121 は、演算処理を行う払出 CPU 121 a、払出プログラム等が格納された払出 ROM 121 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 RAM 121 c、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 CPU 121 a 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 ROM 121 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 RAM 121 c 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。

40

【0105】

払出制御部 121 の入力ポートには、開放検出スイッチ 31 a、満杯検出スイッチ 32 a、払出装置 100 に設けられる払出球検出スイッチ 100 a、及び、遊技球貯留部に設けられる球有り検出スイッチ 101 a 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 100 b が接続されている。

【0106】

50

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。

#### 【0107】

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。

#### 【0108】

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。

#### 【0109】

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。

#### 【0110】

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 CPU 130a、演出制御プログラムが格納されたサブ ROM 130b、演算処理時のワークエリアとなるサブ RAM 130c 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 や盤用照明装置 76 や可動部材駆動装置 75 や入賞口ランプ 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。

#### 【0111】

サブ CPU 130a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブ ROM 130b に記憶された遊技プログラムを読み出し、サブ RAM 130c 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)。

#### 【0112】

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。

#### 【0113】

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

10

20

30

40

50

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に所定の音声を出させる制御を行ったりする。

【0114】

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。

10

【0115】

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。

【0116】

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。

20

【0117】

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。

【0118】

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。

30

【0119】

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。

40

【0120】

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。

【0121】

50

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 130 m 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。

#### 【0122】

ランプ制御部 150 は、演算処理を行うランプ CPU 150 a と、ランプ制御プログラムが格納されたランプ ROM 150 b、演算処理時のワークエリアとなるランプ RAM 150 c、及び、入出力ポート等を備えている。

#### 【0123】

ランプ CPU 150 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプ ROM 150 b に記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプ RAM 150 c 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 130 m 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）。

#### 【0124】

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 17 b、盤用照明装置 76、入賞口ランプ 76 a、及び、サブ情報表示装置 80 が接続されており、演出制御部 130 m（サブ CPU 130 a）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、入賞口ランプ 76 a、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 17 b、及び、可動部材駆動装置 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。

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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。

#### 【0127】

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 CPU 110 a 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 CPU 110 a は動作停止状態になる。

#### 【0128】

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 RAM 110 c 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 RAM 110 c や払出 RAM 121 c 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。

#### 【0129】

（遊技状態の説明）

10

20

30

40

50

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態では、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が有する第2始動口開閉部材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。

#### 【0130】

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）

#### 【0131】

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（後述するRWMクリア後）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、通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる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。

#### 【0132】

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である。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である。

#### 【0133】

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。

#### 【0134】

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となっている。

#### 【0135】

本実施形態において「非時短状態」というのは、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート44に遊技球が入賞（通過、入球）したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定で当たりとなる確率、当たり判定の判定結果に対応する普通図柄の平均変動時間、当たりと判定された場合に実行される補助遊技において第2始動口47が開放する開放時間の全てが遊技者にとって不利となる遊技状態である。

#### 【0136】

これに対して「時短状態」というのは、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート44に遊技球が入賞（通過、入球）したことを条件として行われる普通図柄の当たり判定で当たりとなる確率、当たり判定の判定結果に対応する普通図柄の平均変動時間、当たりと判定された場合に実行される補助遊技において第2始動口47が開放する開放時間の少なくとも1つが非時短状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。したがって、「時短状態」においては、「非時短状態」よりも、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート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、遊技者は非時短状態（通常遊技状態）よりも遊技

10

20

30

40

50

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。

【0137】

本実施形態では、大当たり遊技を経由する時短遊技状態として、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2が設定されており、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態として、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2が設定されている。各時短遊技状態の有利度合いは、時短遊技状態B>時短遊技状態C2>時短遊技状態A1>時短遊技状態A2 時短遊技状態C1となっている。

【0138】

具体的には、確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2は、通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易く、通常遊技状態よりもベース値（払出球数÷発射球数×100）が高い第1特定遊技状態となっており、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1は、通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、第1特定遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難く、通常遊技状態よりもベース値が高いが、第1特定遊技状態よりもベース値が低い第2特定遊技状態となっている。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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よいし、少なくともよい。

【0143】

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。

【0144】

（主制御基板のメイン処理）

図3を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図3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。

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

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。

10

【0148】

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。

【0149】

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。

【0150】

20

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、遊技状態表示器69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。

【0151】

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、遊技状態表示器69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。

30

【0152】

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。

【0153】

40

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。

【0154】

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。

【0155】

50

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。

【0156】

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。

10

【0157】

「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。

20

【0158】

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よい。

【0159】

「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。

30

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。

【0160】

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。

40

【0161】

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して通常遊技状態に制御）するための処理を行う。

【0162】

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。

50

## 【0163】

「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よい。

10

## 【0164】

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。

## 【0165】

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、遊技状態表示器69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。

20

## 【0166】

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、遊技状態表示器69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。

## 【0167】

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。

30

## 【0168】

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。

## 【0169】

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。

40

## 【0170】

「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。

50

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よい。

【0171】

メインCPU110aは、ステップS20において、その他のコマンド（第1保留数（U1）、及び、第2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。

10

【0172】

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。

【0173】

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。

20

【0174】

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、普通図柄判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。

【0175】

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。

30

【0176】

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。

40

【0177】

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。

【0178】

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。

【0179】

50

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。

【0180】

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。

【0181】

なお、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。

【0182】

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。

【0183】

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クリア処理を行うようになっているが、設定変更が行われる前にRWMクリア処理を行ってもよい。

【0184】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図4を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図4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。

【0185】

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、遊技の進行を制御するために必要な各種時間カウンタを更新する時間制御処理を行う。例えば、特別図柄の変動時間カウンタ等から1を減算する処理を行う。

【0186】

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、普通図柄判定用乱数値、及び、普図変動パターン判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。

【0187】

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、普通図柄判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。

【0188】

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、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56a、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39a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

10

20

30

40

50

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 5 を用いて後述する。

【0189】

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（第1大入賞口開閉部材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 8 を用いて後述する。

【0190】

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（第2始動口開閉部材48）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行う。

10

【0191】

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。

【0192】

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。

20

【0193】

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。

【0194】

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。

30

【0195】

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。

40

【0196】

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

50

力制御処理を行う。

【0197】

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。

【0198】

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39a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39a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。

10

【0199】

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。

【0200】

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。

20

【0201】

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。

30

【0202】

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。

【0203】

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。

【0204】

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。

40

【0205】

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。

【0206】

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

50

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。

【0207】

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くなっているため、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。

【0208】

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よい。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よい。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よい。

10

【0209】

また、性能情報として算出する通常ベースについては、(通常中払出数÷通常中アウト数)×100で算出されるが、通常中払出数に第2特定遊技状態(時短遊技状態A2、時短遊技状態C1)中の払出数を含めると共に、通常中アウト数に第2特定遊技状態(時短遊技状態A2、時短遊技状態C1)中のアウト数を含めてもよい。また、通常中払出数に第2特定遊技状態中の第2始動口47がロング開放する補助遊技中以外での払出数を含めてもよいし、通常中アウト数に第2特定遊技状態中の第2始動口47がロング開放する補助遊技中以外でのアウト数を含めてもよい。

20

【0210】

(主制御基板の入力制御処理)

図5を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図5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。

【0211】

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。

【0212】

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( $D \leftarrow D + 1$ )した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【0213】

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、第1大入賞口検出スイッチ50aや第2大入賞口検出スイッチ56aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1大入賞口50や第2大入賞口56に入賞したか否かの判定を行う。第1大入賞口検出スイッチ50aや第2大入賞口検出スイッチ56a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。

40

【0214】

第1大入賞口検出スイッチ50aや第2大入賞口検出スイッチ56a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( $D \leftarrow D + 1$ )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( $C \leftarrow C + 1$ )し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0215】

50

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（ $E \leftarrow E + 1$ ）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。

【0216】

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。

10

【0217】

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。

【0218】

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。なお、第1始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

20

【0219】

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、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口47に入賞したか否かの判定を行う。なお、第2始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【0220】

メインCPU110aは、ステップS250において、普図始動口検出スイッチ入力処理を行う。この普図始動口スイッチ入力処理では、普図始動領域となる一般入賞口43に設けられる特定の一般入賞口検出スイッチ43aや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、遊技球が普図始動領域となる一般入賞口43や普図ゲート44に入賞（通過、入球）したか否かの判定を行う。特定の一般入賞口検出スイッチ43aや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。

30

【0221】

特定の一般入賞口検出スイッチ43aや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。

40

【0222】

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、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値）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。

【0223】

（主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理）

図6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6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。

50

## 【0224】

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。

## 【0225】

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。

10

## 【0226】

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保留数（U1）が4未満であるか否かを判定する。第1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。

## 【0227】

メインCPU110aは、ステップS230-5において、第1保留数（U1）に「1」を加算して更新（ $U1 \leftarrow U1 + 1$ ）する処理を行い、ステップS230-6において、更新後の第1保留数（U1）に対応する第1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保留数を把握することが可能となる。

20

## 【0228】

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。

## 【0229】

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。

30

## 【0230】

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S230-10に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、ステップS230-9において、時短遊技状態A2又はC1中であるか否かを判定する。時短遊技状態C1である場合には、ステップS230-10に処理を移し、時短遊技状態C1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。

## 【0231】

メインCPU110aは、ステップS230-10において、第1先読み処理を行う。この第1先読み処理では、遊技状態に応じた事前判定テーブル（図18（a）、図19（c）参照）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（事前判定）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。なお、事前判定テーブルの詳細は後述する。

40

## 【0232】

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先読み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。

50

## 【0233】

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。

## 【0234】

なお、時短遊技状態C1である場合において、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を事前判定するようになっていたが、非時短遊技状態である場合にのみ第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を事前判定するようにしてもよい。

## 【0235】

(主制御基板の第2始動口検出スイッチ入力処理)

図7を用いて、主制御基板110の第2始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図7は、主制御基板110における第2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。

## 【0236】

まず、メインCPU110aは、ステップS240-1において、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力(第2始動口47に遊技球が入賞)したか否かを判定する。第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力した場合には、ステップS240-2に処理を移し、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

## 【0237】

メインCPU110aは、ステップS240-2において、賞球のために用いる2個賞球カウンタに2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S240-3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。

## 【0238】

メインCPU110aは、ステップS240-4において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されている第2保留数(U2)が4未満であるか否かを判定する。第2保留数(U2)が4未満であった場合には、ステップS240-5に処理を移し、第2保留数(U2)が4未満でない場合には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

## 【0239】

メインCPU110aは、ステップS240-5において、第2保留数(U2)に「1」を加算して更新( $U2 \leftarrow U2 + 1$ )する処理を行い、ステップS240-6において、更新後の第2保留数(U2)に対応する第2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2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2保留数を把握することが可能となる。

## 【0240】

メインCPU110aは、ステップS240-7において、第2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2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。

## 【0241】

以上により、第2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2保留記憶が記憶されることになる。

## 【0242】

メインCPU110aは、ステップS240-8において、第2先読み処理を行う。こ

10

20

30

40

50

の第2先読み処理では、遊技状態に応じた事前判定テーブル（図18（b）、図19（a）、19（b）参照）を参照し、今回取得した特図判定情報（第2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（事前判定）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。なお、事前判定テーブルの詳細は後述する。

【0243】

メインCPU110aは、ステップS240-9において、上記ステップS240-8の第2先読み処理で決定された予定変動パターンに対応する第2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。

10

【0244】

これにより、第2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2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。

【0245】

なお、第2先読み処理については、遊技状態に拘わらず第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を事前判定するようになっているが、時短遊技状態である場合にのみ第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を事前判定するようにしてもよい。

20

【0246】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図8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8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。

【0247】

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。

30

【0248】

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、変動表示の開始を伴う開始時コマンド（開始時信号としての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）を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。

【0249】

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（停止時信号としての特図停止コマンド）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）を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。なお、特別図柄変動処理の詳細は後述する。

40

【0250】

特図特電処理データ＝2であれば、特別図柄の停止時間（例えば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

50

柄停止処理（ステップS330）を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。なお、特別図柄停止処理の詳細は後述する。

【0251】

特図特電処理データ＝3であれば、大当た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）を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。

【0252】

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）を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。なお、大当たり遊技終了処理の詳細は後述する。

【0253】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

図9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9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。

【0254】

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。

【0255】

メインCPU110aは、ステップS310-2において、第2保留数（U2）が1以上であるか否かを判定する。第2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。

【0256】

メインCPU110aは、ステップS310-3において、第2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。

【0257】

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。

【0258】

例えば、第2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2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2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、特別図柄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。

【0259】

10

20

30

40

50

一方、メインCPU110aは、ステップS310-4において、第1保留数(U1)が1以上であるか否かを判定する。第1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。

【0260】

メインCPU110aは、ステップS310-5において第1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。

10

【0261】

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。

【0262】

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、特別図柄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。

20

【0263】

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保留数(U1)及び第2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。

【0264】

また、本実施形態では、ステップS310-2～S310-8において第2特別図柄保留記憶領域を第1特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフト(第2保留数を第1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特別図柄保留記憶領域または第2特別図柄保留記憶領域をシフト(第1保留数と第2保留数を入賞順で減算)させてもよいし、第1特別図柄保留記憶領域を第2特別図柄保留記憶領域よりも優先させてシフト(第1保留数を第2保留数よりも優先して減算)させてもよい。

30

【0265】

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、特別図柄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)に基づき大当たりであるか否かや停止表示させる特別図柄の種類を決定する処理を行う。なお、大当たり判定処理の詳細は後述する。

40

【0266】

メインCPU110aは、ステップS312において、大当たり判定処理で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。

【0267】

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、特別図柄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に基

50

づき特別図柄の変動パターン（特図変動パターン）を決定する処理を行う。なお、特図変動パターン判定処理の詳細は後述する。

【0268】

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で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。

【0269】

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で決定された特図変動パターン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。

【0270】

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。

【0271】

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大当たり遊技（特別遊技）が実行されていない状態であるが、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。

【0272】

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。

【0273】

（主制御基板の大当たり判定処理）

図10を用いて、主制御基板110の大当たり判定処理を説明する。図10は、主制御基板110における大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【0274】

メインCPU110aは、ステップS311-1において、メインRAM110cの設定値領域に記憶してある設定値を参照し、ステップS311-2において、大当たりと通常ハズレと特殊ハズレの何れであるかを判定するための大当たり判定テーブル（図11参照）を選択する。なお、大当たり判定テーブルの詳細は後述する。

【0275】

メインCPU110aは、ステップS311-3において、現在の設定値及び大当たり判定用乱数値を大当たり判定テーブルに照合して大当たりと通常ハズレと特殊ハズレの何れであるかを判定する。大当たりである場合には、ステップS311-4に処理を移し、大当たりでない場合には、ステップS311-6に処理を移す。

【0276】

メインCPU110aは、ステップS311-4において、大当たり当選時の遊技状態情報をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS311-5において、大当たり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（図12（a）参照）を選択し、ステップS311-9に処理を移す。なお、大当たり用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【0277】

メインCPU110aは、ステップS311-6において、現在の設定値及び大当たり判定用乱数値を大当たり判定テーブルに照合して特殊ハズレであるか否かを判定する。特殊ハズレである場合には、ステップS311-7に処理を移し、特殊ハズレでない場合には、通常ハズレであるものとしてステップS311-8に処理を移す。

【0278】

メインCPU110aは、ステップS311-7において、特殊ハズレ特別図柄の種類を決定するための小当たり用の特別図柄判定テーブル（図12（b）参照）を選択し、ステップS311-9に処理を移す。なお、特殊ハズレ用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【0279】

メインCPU110aは、ステップS311-8において、通常ハズレ特別図柄を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブル（図12（c）参照）を選択し、ステップS311-9に処理を移す。なお、ハズレ用の特別図柄判定テーブルの詳細は後述する。

【0280】

メインCPU110aは、ステップS311-9において、大当たり判定を行うことになった特別図柄の種別（第1特別図柄、第2特別図柄）、特別図柄判定用乱数値を特別図柄判定テーブルに照合して、第1特別図柄表示器60又は第2特別図柄表示器61で実行される変動表示の結果として停止表示される特別図柄を決定する。

【0281】

メインCPU110aは、ステップS311-10において、ステップS311-9で決定された特別図柄に対応する停止特図データをメインRAM110cの所定の領域にセットし、今回の大当たり判定処理を終了する。

【0282】

（大当たり判定テーブル）

図11（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11（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。

【0283】

図11（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、特殊ハズレ、通常ハズレ）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と、「特殊ハズレ」である場合のおおよその当選確率が記載されている。

【0284】

メインCPU110aは、図11（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11（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、大当たり遊技を実行することになる「大当たり」、時短状態を発生させることになる「特殊ハズレ」、大当たり遊技を実行させないと共に時短状態を発生させない「通常ハズレ」の何れであるのかを判定する。

【0285】

例えば、図11（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。また、「2000」～「2099

10

20

30

40

50

」という１００個の大当たり判定用乱数値が「特殊ハズレ（時短）」と判定される。そして、大当たりや特殊ハズレ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。

【０２８６】

このように、図１１に示す大当たり判定テーブルの第１の特徴としては、大当たり判定の結果として、遊技状態が変化しない通常ハズレと、大当たり遊技を経由せずに遊技状態を変化させることが可能な特殊ハズレとが設定されている点が挙げられる。このようにしたことで、遊技性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。

【０２８７】

また、図１１に示す大当たり判定テーブルの第２の特徴としては、第１特別図柄の変動表示を実行する場合と、第２特別図柄の変動表示を実行する場合とで、特殊ハズレと判定される確率が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、遊技性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。

10

【０２８８】

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特別図柄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特別図柄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特別図柄保留記憶領域又は第２特別図柄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。

20

【０２８９】

また、第１特別図柄保留記憶領域は、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特別図柄保留記憶領域は、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。

【０２９０】

30

（特別図柄判定テーブル）

図１２（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１２（ｂ）は、特殊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特殊ハズレ用の特別図柄判定テーブルであり、図１２（ｃ）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。

【０２９１】

図１２（ａ）～（ｃ）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おり、参考として最右欄に特別図柄表示器におけるＬＥＤの点灯態様が記載されている。

40

【０２９２】

特別図柄「００」及び「１０」は、大当たり遊技が実行されない通常ハズレ特別図柄となっている。特別図柄「０１」及び「１１」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」は、第２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「０３」及び「１２」は、第３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「０４」は、第４大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっている。特別図柄「０５」、「０６」、「０７」、「１３」及び「１４」は、大当たり遊技を実行せずに時短遊技状態を発生させる特殊ハズレ特別図柄となっている。

50

## 【0293】

「第1大当たり遊技」は、大入賞口50を所定態様で開閉させるラウンド遊技を3回実行し、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態を発生させる大当たり遊技となっている。

「第2大当たり遊技」は、第1大当たり遊技よりも不利な態様で大入賞口50を開閉させるラウンド遊技を3回実行し、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態を発生させる大当たり遊技となっている。

「第3大当たり遊技」は、ラウンド遊技を10回実行し、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態を発生させる大当たり遊技となっている。

「第4大当たり遊技」は、ラウンド遊技を3回実行し、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態を発生させる大当たり遊技となっている。

10

## 【0294】

詳細は後述するが、各種大当たり遊技の有利度合いは、第2大当たり遊技<第1大当たり遊技<第4大当たり遊技<第3大当たり遊技となっている。

## 【0295】

図12に示す特別図柄判定テーブルの第1の特徴としては、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数よりも、特殊ハズレ特別図柄や通常ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数の方が少ない点が挙げられる。このようにすることで、表示されている特別図柄の種類を把握しやすくすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0296】

20

図12に示す特別図柄判定テーブルの第2の特徴としては、特殊ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数よりも、通常ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）の個数の方が少ない点が挙げられる。このようにすることで、表示されている特別図柄の種類を把握しやすくすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0297】

図12に示す特別図柄判定テーブルの第3の特徴としては、特殊ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）には、通常ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLED（発光部材）と同一のものが含まれる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり特別図柄ではなく、特殊ハズレ特別図柄や通常ハズレ特別図柄であ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。

30

## 【0298】

なお、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれに1つの通常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通常ハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

## 【0299】

また、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数を3個よりも多くしてもよいし、少なくしてもよい。また、特殊ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数を2個よりも多くしてもよいし、少なくしてもよいが、この場合であっても、大当たり特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDの個数とは異ならせるようにしてもよい。

40

## 【0300】

また、特殊ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDと、通常ハズレ特別図柄を表示する際に点灯する特別図柄表示器のLEDとの同一のものが含まれない（完全に異ならせる）ようにしてもよい。

## 【0301】

（主制御基板の特図変動パターン判定処理）

図13を用いて、主制御基板110の特図変動パターン判定処理を説明する。図13は、主制御基板110における特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。

50

## 【0302】

まず、メインCPU110aは、ステップS313-1において、現在が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合には、ステップS313-2に処理を移し、通常遊技状態でない場合には、時短状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であるものとしてステップS313-3に処理を移す。

## 【0303】

メインCPU110aは、ステップS313-2において、通常遊技状態における特図変動パターンを決定するための特図変動パターン判定テーブル（図14参照）から該当（遊技の状況に一致）するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。なお、非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルの詳細は後述する。

10

## 【0304】

メインCPU110aは、ステップS313-3において、時短状態（確変遊技状態、時短遊技状態）における特図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（図15～17参照）から該当（遊技の状況に一致）するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。なお、時短状態用の特図変動パターン判定テーブルの詳細は後述する。

## 【0305】

メインCPU110aは、ステップS313-4において、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、保留数（U1又はU2）、及び、特図変動パターン判定用乱数値を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特図変動パターンを決定する。

20

## 【0306】

メインCPU110aは、ステップS313-5において、決定された特図変動パターンに対応する変動時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS313-6において、決定された変動パターン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、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。

## 【0307】

メインCPU110aは、ステップS313-7において、現在が低確率状態（確変遊技状態以外）であるか否かを判定する。低確率状態でない（確変遊技状態である）場合には、ステップS313-9に処理を移し、低確率状態である場合には、ステップS313-8において、メインRAM110cに記憶されている変動回数、具体的には、所定条件の成立（RWMクリア、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数である変動回数を+1更新する。なお、変動回数については、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるか、第1特別図柄の変動表示であるか、第2特別図柄の変動表示であるかに拘らず+1更新される。なお、この変動回数は、後述する特別図柄変動処理において参照されることになる。

30

## 【0308】

メインCPU110aは、ステップS313-9において、現在が時短遊技状態であるか否かを判定する。時短遊技状態でない場合には、今回の特図変動パターン判定テーブルを終了し、時短遊技状態である場合には、ステップS313-10において、残りの時短回数に応じた時短回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、時短回数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、時短状態の残回数が報知されたりすることになる。本処理を終えると、今回の特図変動パターン判定処理を終了する。

40

## 【0309】

（特図変動パターン判定テーブル）

図14（a）は、非時短状態中において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル1である。

50

図 1 4 ( b ) は、時短状態から非時短状態に移行後の第 2 特別図柄の残保留に対応する変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される非時短用の特図変動パターン判定テーブル 2 である。

【 0 3 1 0 】

図 1 5 は、大当たり遊技経由の時短状態（確変遊技状態、時短遊技状態 A）中において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される大当たり遊技経由の時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【 0 3 1 1 】

図 1 6 ( a ) は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 B に移行後の初回の変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される時短遊技状態 B 用の特図変動パターン判定テーブル 1 である。

10

図 1 6 ( b ) は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 B に移行後の 2 回目～ 3 0 0 回目の変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される時短遊技状態 B 用の特図変動パターン判定テーブル 2 である。

図 1 6 ( c ) は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 B に移行後の 3 0 1 回目以降の変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される時短遊技状態 B 用の特図変動パターン判定テーブル 3 である。

【 0 3 1 2 】

図 1 7 ( a ) は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 C 1 に移行後の初回の変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される時短遊技状態 C 用の特図変動パターン判定テーブル 1 である。

20

図 1 7 ( b ) は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 C 1 に移行後の 2 回目以降の初回の変動表示、又は、大当たり遊技非経由の時短遊技状態 C 2 中において変動表示を実行する場合の特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される時短遊技状態 C 用の特図変動パターン判定テーブル 2 である。

【 0 3 1 3 】

図 1 4 ～図 1 7 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、大当たり判定の判定結果と、特別図柄の判定結果（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、第 1 保留数（U 1）又は第 2 保留数（U 2）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が対応付けられており、参考として変動演出における演出内容が記載されている。

30

【 0 3 1 4 】

したがって、「特図変動パターン」とは、少なくとも特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。また、詳細は後述するが、特別図柄の種類によって大当たり遊技が実行されることから、大当たり遊技の種類（ラウンド数）を特定可能なものとも言える。

【 0 3 1 5 】

図 1 4 ～図 1 7 に示す特図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 7 0 a 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。

40

【 0 3 1 6 】

また、「リーチ」とは、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 7 0 a 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 7 0 a の組合せ（大当たり結果態様）として「7 7 7」の 3 つの演出図柄 7 0 a 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 7 0 a が「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄 7 0 a が変動を行っている態様をいう。

【 0 3 1 7 】

「仮停止」とは、演出図柄 7 0 a が小さく揺れ動いたり、演出図柄 7 0 a が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄 7 0 a が停止しているかのようにみせている（完全に停止

50

していない) 態様をいう。

【0318】

「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 が仮停止してリーチ状態を形成し、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となっている。

「短縮ノーマルリーチ」とは、通常のノーマルリーチよりも短時間で行われるリーチ演出となっている。

【0319】

「SPリーチ」とは、ノーマルリーチの後に行われると共に、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となっている。例えば、リーチ状態を形成している 2 つの演出図柄 70a が縮小して画像表示装置の上部に移動し、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いて特別な演出を行うようになっている。

10

「特殊SPリーチ」とは、ノーマルリーチの後に行われると共に、通常のSPリーチとは異なる特別な演出が行われるスーパーリーチとなっている。

「短縮SPリーチ」とは、ノーマルリーチの後に行われると共に、通常のSPリーチよりも短時間で行われるスーパーリーチ演出となっている。

【0320】

「SPSPリーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、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いる。例えば、3 つの演出図柄 70a が縮小して画像表示装置の隅部に移動し、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いてSPリーチよりも特別な演出を行うようになっている。

20

「SPSP「7」リーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、「7」の演出図柄 70a によってリーチ状態が形成されることで通常のSPSP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いる。

「特殊SPSPリーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、最終的にリーチハズレ出目となる演出図柄 70a が表示されるスペシャルリーチ演出となっており、その後に時短遊技状態への移行を示唆する特殊演出が行われる演出となっている。

【0321】

「全回転リーチ」とは、ノーマルリーチの後又はスーパーリーチの後に行われると共に、大当たり確定となるリーチとなっている。例えば、ブラックアウト演出から 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、画像表示装置の表示領域のほぼ全域を用いてSPSPリーチよりも特別な演出を行う大当たり確定のリーチ演出となっている。

30

「即当たり演出」とは、リーチ演出を経由せずに突発演出が行われると共に、3 つの演出図柄 70a が全て同一で揃った状態で表示される大当たり確定の演出となっている。

【0322】

「チャンス演出」とは、ノーマルリーチの後に行われると共に、大当たり遊技や時短遊技状態が発生する可能性があることを示唆する演出を行うようになっている。

「次回予告演出」とは、時短遊技状態 C2 が発生することを報知する次回予告演出を行うようになっている。

40

「状態分岐演出」とは、リーチを経由せずに発展演出が行われ、遊技状態が変化することを示唆する演出となっている。

「突入演出ロング変動」とは、遊技者にとって有利となる（右側遊技領域への遊技球の発射を促す右打ち報知が行われる）時短遊技状態への突入を示唆する突入演出が行われる通常変動よりも長くなる演出となっている。

【0323】

「リザルト変動」とは、時短遊技状態の最終の変動演出で遊技者に有利な一連有利区間における遊技の結果を表示するリザルト表示が実行される演出となっている。

「リザルト復活変動」とは、リザルト表示が実行されると共に、リザルト表示中に復活

50

演出が行われて大当たりであることが報知される演出となっている。

「リザルト書換変動」とは、リザルト表示後に時短回数を書換演出が行われて時短遊技状態に復帰する演出となっている。

「リザルト後復活演出」とは、時短遊技状態の最終の変動演出で行われていたリザルト表示を引き継ぐと共に、リザルト表示中に復活演出が行われて大当たりとなることが報知される演出となっている。

#### 【0324】

図14～17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、RWMクリア後に大当たり遊技が実行されることなく時短遊技状態Bに制御される場合には、大当たり判定で通常ハズレと判定された場合に用いられる特図変動パターンを用いて特別図柄の変動表示を実行する一方、RWMクリア後に大当たり遊技が実行されることなく時短遊技状態C2に制御される場合には、大当たり判定で通常ハズレと判定された場合に用いられない専用の特図変動パターン（次回予告演出が実行される特図変動パターン18、19）を用いて特別図柄の変動表示を実行可能となっている点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態C2が発生する場合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。

10

#### 【0325】

図14～17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、RWMクリア後に大当たり遊技が実行されることなく時短遊技状態C2に制御される場合に用いられる専用の特図変動パターン（次回予告演出が実行される特図変動パターン18、19）は、変動時間が異なる複数種類が設定されている点が挙げられる。このようにしたことで、変動時間によって演出パターンが異なる次回予告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。

20

#### 【0326】

図14～17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、通常遊技状態（時短遊技状態Cが発生可能な遊技状態）中の大当たり判定で特殊ハズレに当選した場合には、通常ハズレに当選した場合には用いられない専用の特図変動パターン（次回予告演出が実行される特図変動パターン18、19）で特別図柄の変動表示を実行可能である一方、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B等の時短遊技状態Cが発生不可能な遊技状態）中の大当たり判定で特殊ハズレに当選した場合には、通常ハズレに当選した場合に用いられる特図変動パターン（例えば、特図変動パターン31、32、35～39等）を用いて特別図柄の変動表示を実行可能である。このようにしたことで、特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B）中に特殊ハズレに当選した場合（時短遊技状態Cが発生しない場合）に専用の特図変動パターンを設定しておく必要がなくなり、記憶容量を削減することが可能となる。

30

#### 【0327】

なお、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B等の時短遊技状態Cが発生不可能な遊技状態）中の大当たり判定で特殊ハズレに当選した場合には、通常ハズレに当選した場合には用いられない専用の特図変動パターンで特別図柄の変動表示を実行可能としてもよい。

40

#### 【0328】

また、通常遊技状態と時短遊技状態C1とで同一の特図変動パターン判定テーブル（例えば、非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル）を用いて特図変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【0329】

（事前判定テーブル）

図18（a）は、非時短状態中の始動口（第1始動口45、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）するための非時短状態用の事前判定テーブルである。

50

図 18 (b) は、大当たり遊技経由の時短状態（確変遊技状態、時短遊技状態 A）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）するための大当たり遊技経由の時短状態用の事前判定テーブルである。

【0330】

図 19 (a) は、時短遊技状態 B 中の特別図柄の変動表示が 2 回目～300 回目となっているときの第 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）するための時短遊技状態 B 用の事前判定テーブルである。

図 19 (b) は、時短遊技状態 B 中の特別図柄の変動表示が 301 回目以降となっているときの第 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）するための時短遊技状態 B 用の事前判定テーブルである。

【0331】

図 19 (c) は、時短遊技状態 C 中の始動口（第 1 始動口 45、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）するための時短遊技状態 C 用の事前判定テーブルである。

【0332】

図 18～図 19 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おり、参考として変動演出における演出内容が記載されている。

【0333】

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。

【0334】

（主制御基板の特別図柄変動処理）

図 20 を用いて、主制御基板 110 の特別図柄変動処理を説明する。図 20 は、主制御基板 110 における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【0335】

まず、メイン CPU 110 a は、ステップ S 320-1 において、上述した特図変動パターン判定処理でセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過した場合には、ステップ S 320-2 に処理を移し、変動時間が経過していない場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0336】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 320-2 において、上述した大当たり判定処理で決定済みの特別図柄を停止表示させ、ステップ S 320-3 において、遊技状況に応じた停止時間をメイン RAM 110 c の所定の領域にセットする。

【0337】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 320-4 において、メイン RAM 110 c に時短フラグがセットされているか否かを判定する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態の残回数を更新するものとしてステップ S 320-5 に処理を移し、時短フラグがセットされていない場合には、時短状態の残回数を更新しないものとしてステップ S 320-10 に処理を移す。

【0338】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 320-5 において、今回の特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄であるか否かを判定する。第 1 特別図柄である場合には、ステップ S 320-6 において、メイン RAM 110 c にセーブされている第 1 特別図柄の時短回数である第 1 時短回数（J1）、及び、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合算の時短回数である第 3 時短回数（J3）を 1 ずつ減算し、第 1 特別図柄でない（第 2 特別図柄である）場合には、ステップ S 320-7 において、メイン RAM 110 c にセーブされている第 2 特別図柄の時短回数である第 2 時短回数（J2）、及び、上述した第 3 時短回数（J3）を 1

10

20

30

40

50

ずつ減算する。

【0339】

メインCPU110aは、ステップS320-8において、第1時短回数(J1)、第2時短回数(J2)、第3時短回数(J3)の何れか1つが「0」になったか否かを判定する。「0」になっていない場合には、ステップS320-10に処理を移し、「0」になった場合には、ステップS320-9において、メインRAM110cにセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数をクリアして通常遊技状態へ移行させる。

【0340】

メインCPU110aは、ステップS320-10において、停止表示した特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。大当たり特別図柄でない場合には、ステップS320-12に処理を移し、大当たり特別図柄である場合には、ステップS320-11において、メインRAM110cにセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数をクリアして通常遊技状態へ移行させ、ステップS320-20に処理を移す。

【0341】

メインCPU110aは、ステップS320-12において、メインRAM110cにセーブされている変動回数が規定回数(900回)に到達したか否かを判定する。変動回数が規定回数に到達していない場合には、時短遊技状態Bを開始させないものとしてステップS320-15に処理を移し、変動回数が規定回数に到達した場合には、時短遊技状態Bを開始させるものとしてステップS320-13において、時短遊技状態B用の時短回数(J1=10、J2=750、J3=750)をメインRAM110cにセットし、ステップS320-14において、時短遊技状態Bに対応する時短フラグBをメインRAM110cにセットし、ステップS320-19に処理を移す。

【0342】

メインCPU110aは、ステップS320-15において、停止表示した特別図柄が特殊ハズレ特別図柄(時短当選)であるか否かを判定する。特殊ハズレ特別図柄でない場合には、通常ハズレ特別図柄が停止表示したものとしてステップS320-19に処理を移し、特殊ハズレ特別図柄である場合には、ステップS320-16において、メインRAM110cに時短フラグがセットされているか否かを判定する。時短フラグがセットされていない場合には、時短遊技状態Cを発生させるものとしてステップS320-17に処理を移し、時短フラグがセットされている場合には、時短遊技状態Cを発生させないものとしてステップS320-19に処理を移す。

【0343】

メインCPU110aは、ステップS320-17において、停止表示した特殊ハズレ特別図柄の種類に応じた時短回数(特殊ハズレ特別図柄05又は13の場合には、J1=20、J2=20、J3=35、特殊ハズレ特別図柄06又は14の場合には、J1=40、J2=40、J3=55、特殊ハズレ特別図柄07の場合には、J1=10、J2=100、J3=105)をメインRAM110cにセットし、ステップS320-18において、特殊ハズレ特別図柄の種類に応じた時短フラグC(特殊ハズレ特別図柄05又は06又は13又は14の場合には、時短遊技状態C1に対応する時短フラグC1、特殊ハズレ特別図柄07の場合には、時短遊技状態C2に対応する時短フラグC2)をメインRAM110cにセットする。

【0344】

メインCPU110aは、ステップS320-19において、メインRAM110cにセットされている時短回数に応じた時短回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、時短回数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、画像表示装置に表示されている時短残回数を更新する等の処理が行われることになる。

【0345】

メインCPU110aは、ステップS320-20において、特別図柄停止処理に移行

10

20

30

40

50

するために特図特電処理データに「2」をセットし、現在の遊技状態（時短フラグの有無から特定される遊技状態）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する。これにより、遊技状態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で遊技状態を更新するための処理が行われることになる。本処理を終えると今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0346】

このように、時短回数J1～J3の何れか1つでも「0」になると時短状態を終了させるようになっている。そのため、遊技者が第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示との何れを実行させたとしても、遊技者が極端に有利となることなく共に、遊技性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。

10

【0347】

また、所定条件の成立（RWMクリア、大当たり遊技の終了）からの特別図柄の変動回数が規定回数になると、通常遊技状態よりも遊技者に有利（第2始動口47に遊技球が入賞し易い、高ベース）な時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）に制御可能となっている。そのため、遊技者が極端に不利益を被る前に遊技者を救済することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0348】

また、特殊ハズレと判定されて（特殊ハズレに当選して）特殊ハズレ特別図柄が停止表示されると、通常遊技状態よりも遊技者に有利（第2始動口47に遊技球が入賞し易い、高ベース）であるが、時短遊技状態Bよりも遊技者に不利（時短回数が少ない、第2始動口47に遊技球が入賞し難い、低ベース）な時短遊技状態C（第2特定遊技状態の1つ）に制御可能となっている。そのため、大当たり遊技を経由せずに遊技状態が変化することで遊技性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。

20

【0349】

また、通常遊技状態中に特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）場合には、特殊ハズレ特別図柄を停止表示させて時短遊技状態C（時短遊技状態C1又は時短遊技状態C2）を発生可能である一方、時短遊技状態C（時短遊技状態C1又は時短遊技状態C2）中に特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）場合には、特殊ハズレ特別図柄を停止表示させるが時短遊技状態C（時短遊技状態C1又は時短遊技状態C2）を発生させないようにしている。そのため、大当たり判定の結果を適切に表示しつつも、遊技の進行状況を遊技者が把握し難くなっ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。

30

【0350】

また、通常遊技状態中に特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）場合には、特殊ハズレ特別図柄を停止表示させて時短遊技状態C（時短遊技状態C1又は時短遊技状態C2）を発生可能である一方、確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2及び時短遊技状態B中に特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）場合には、特殊ハズレ特別図柄を停止表示させるが時短遊技状態C（時短遊技状態C1又は時短遊技状態C2）を発生させないようにしている。そのため、大当たり判定の結果を適切に表示しつつも、遊技の進行状況を遊技者が把握し難くなっ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。

40

【0351】

また、通常遊技状態中に特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）場合には、通常遊技状態よりも始動口に遊技球が入賞し易い時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）と、時短遊技状態C2よりも始動口に遊技球が入賞し易い時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）とを発生可能となっている。そのため、大当たり遊技を経由せずに遊技者への有利度合いが異なる複数の時短遊技状態を発生させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0352】

また、特殊ハズレと判定された（特殊ハズレに当選した）ことで実行された特別図柄の

50

変動表示によって変動回数が規定回数となった場合には、特殊ハズレ特別図柄を停止表示させるが、時短遊技状態 C（時短遊技状態 C 1 又は時短遊技状態 C 2）は発生させずに、時短遊技状態 C よりも遊技者に有利（時短回数が多い及び／又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞し易い）時短遊技状態 B を発生可能となっている。そのため、遊技者が不利益を被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。

【0353】

なお、時短回数を第 1 時短回数 J 1、第 2 時短回数 J 2、第 3 時短回数 J 3 の 3 種類設定するようになっているが、時短回数を 1 種類にしてもよい。

【0354】

（主制御基板の特別図柄停止処理）

図 21 を用いて、主制御基板 110 の特別図柄停止処理を説明する。図 21 は、主制御基板 110 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【0355】

まず、メイン CPU 110 a は、ステップ S 330-1 において、上述した特別図柄変動処理でセットされた停止時間が経過したか否かを判定する。停止時間が経過した場合には、ステップ S 330-2 に処理を移し、停止時間が経過していない場合には、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0356】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 330-2 において、大当たり特別図柄が停止表示しているか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、ステップ S 330-3 に処理を移し、大当たり特別図柄でない（通常ハズレ特別図柄又は特殊ハズレ特別図柄である）場合には、ステップ S 330-7 に処理を移す。

【0357】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 330-3 において、大当たり遊技を実行するための大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブル（図 22 参照）から停止特図データ（大当たり特別図柄）に応じた大当たり遊技の制御データ（最大ラウンド遊技回数、最大入賞個数、オープニング時間等）を選択する等の大当たりオープニング移行処理を行い、ステップ S 330-4 において、大当たり遊技処理に移行するために特図特電処理データに「3」をセットする。なお、大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの詳細は後述する。

【0358】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 330-5 において、大当たり遊技用の大入賞口制御データに応じたオープニング時間をメイン RAM 110 c にセットし、ステップ S 330-6 において、オープニング指定コマンドをメイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄停止処理を終了する。これにより、オープニング指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、大当たり遊技のオープニング演出を実行するための処理が行われることになる。

【0359】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 330-7 において、特別図柄記憶判定処理に処理を移すために特図特電処理データに「0」をセットし、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0360】

（大入賞口制御データ判定テーブル）

図 22 は、大当たり遊技中に大入賞口を制御するための大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルを示す図である。

【0361】

図 29（a）に示すように、大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルには、大当たり遊技を実行することになった変動回数と、特別図柄の停止特図データと、大当たり遊技における最大ラウンド遊技回数と、1 つのラウンド遊技における大入賞口への最大入賞個数と、大当たり遊技の開始から最初のラウンド遊技を実行するまでのオープニング

10

20

30

40

50

時間と、各ラウンド遊技で開放する大入賞口の種類と、各ラウンド遊技で開放する大入賞口の最大開放回数と、各ラウンド遊技の1回の開放に対しての大入賞口の開放時間と、ラウンド遊技の終了後に大入賞口を閉鎖しているインターバル時間（大入賞口内から遊技球を排出するために必要な時間）と、最終ラウンド遊技の終了から大当たり遊技が終了するまでのエンディング時間に対応付けられている。

【0362】

停止特図データが「01」又は「11」の場合には、3回のラウンド遊技からなる第1大当たり遊技が行われ、停止特図データが「04」の場合には、3回のラウンド遊技からなる第4大当たり遊技が行われ、停止特図データが「02」の場合には、3回のラウンド遊技からなる第2大当たり遊技が行われ、停止特図データが「03」又は「12」の場合には、10回のラウンド遊技からなる第3大当たり遊技が実行される。

10

【0363】

また、変動回数が0～100回の場合には、オープニング時間が7.5秒となり、インターバル時間が2.5秒となり、エンディング時間が10.0秒となる。また、変動回数が101回以上の場合には、オープニング時間が短縮された3.0秒となり、インターバル時間が短縮された1.0秒となり、エンディング時間が短縮された4.0秒となる。

【0364】

図22に示す大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの第1の特徴としては、大当たり遊技を実行することになった変動回数によってオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間が変化する点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技を実行することになった変動回数によって大当たり遊技の進行を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0365】

図22に示す大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブルの第2の特徴としては、大当たり遊技を実行することになった変動回数が少ない場合よりも多い場合の方が、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間が短縮される点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技までが長期化したような場合に大当たり遊技の進行がスムーズとなって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。

【0366】

なお、大当たり遊技を実行することになった変動回数に応じて、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間を段階的に短縮するようにしてもよい。例えば、変動回数が101回～300回の場合には、変動回数が100以下の場合の2/3の時間とし、変動回数が301回以上の場合には、変動回数が100以下の場合の1/3の時間とするようにしてもよい。

30

【0367】

また、大当たり遊技を実行することになった変動回数が多い場合にオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間の3つとも短縮されるようになっているが、何れか1つ又は何れか2つが短縮されるようにしてもよい。

【0368】

また、大当たり遊技を実行することになった変動回数を4段階（0～100回、101～300回、301～600回、601回以上等）に分類し、2番目に少ない変動回数のときにオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間のうちの何れか最小の変動回数のときよりも短縮し、3番目に少ない変動回数のときにオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間のうちの2つを最小の変動回数のときよりも短縮し、最多の変動回数のときにオープニング時間、インターバル時間、エンディング時間の3つを最小の変動回数のときよりも短縮するようにしてもよい。

40

【0369】

（主制御基板の大当たり遊技終了処理）

図23を用いて、主制御基板110の大当たり遊技終了処理を説明する。図23は、主

50

制御基板 110 における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【0370】

まず、メインCPU110aは、ステップS350-1において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされている停止特図データを取得し、ステップS350-2において、遊技状態設定テーブル（図23参照）を選択する。なお、遊技状態設定テーブルの詳細は後述する。

【0371】

メインCPU110aは、ステップS350-3において、メインRAM110cにセーブされている停止特図データ及び大当たり当選時の遊技状態情報に基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を決定し、ステップS350-4において、決定した遊技状態に応じた遊技状態情報（遊技状態フラグ、時短回数（J1～J3））をメインRAM110cにセットする。

10

【0372】

メインCPU110aは、ステップS350-5において、メインRAM110cにセットされている時短回数に応じた時短回数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS350-6において、メインRAM110cにセットされている遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS350-7において、特別図柄記憶判定処理に移行するために特図特電処理データに「0」をセットし、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。これにより、時短回数指定コマンドや遊技状態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で画像表示装置に表示されている時短残回数を更新したり、遊技状態を更新したりするための処理が行われることになる。

20

【0373】

（遊技状態設定テーブル）

図24、大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルを示す図である。

【0374】

図33（a）に示すように、第1遊技状態設定テーブルには、大当たり特別図柄の停止特図データと、大当たり当選時の遊技状態を示す大当たり当選時の遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ（時短状態を示す時短フラグA1、時短フラグA1よりも遊技者に不利な時短状態を示す時短フラグA2）と、時短状態を終了させる第1特別図柄の変動表示の回数である第1時短回数（J1）と、時短状態を終了させる第2特別図柄の変動表示の回数である第2時短回数（J2）と、時短状態を終了させる第1特別図柄及び第2特別図柄の合算の変動表示の回数である第3時短回数（J3）と、が対応付けられている。

30

【0375】

図23に示す遊技状態設定テーブルの第1の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）よりも、時短状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）の方が多くなる大当たり遊技（第1大当たり遊技、第2大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技の種類によって設定される第2時短回数（J2）を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0376】

図33に示す遊技状態設定テーブルの第2の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）と、時短状態で実行された場合に設定される第2時短回数（J2）とが同じとなる大当たり遊技（第3大当たり遊技、第4大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たりに当選したときの遊技状態を気にしなくて済む大当たり遊技が存在することになり、遊技者が安心して大当たり遊技を消化することができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0377】

（主制御基板の普図普電制御処理）

50

図 25 を用いて、主制御基板 110 の普図普電制御処理を説明する。図 25 は、主制御基板 110 における普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【0378】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S401 において、普図普電処理データの値をロードし、ステップ S402 において、ロードした普図普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、今回の普図普電制御処理を終了する。

【0379】

具体的には、普図普電処理データ = 0 であれば、保留記憶（普図判定情報）に基づいて普通図柄の変動表示を実行するための処理や普図普電処理データを「1」に変更する処理等を行うための普通図柄変動処理（ステップ S410）を実行し、今回の普図普電制御処理を終了する。なお、普通図柄変動処理の詳細は後述する。

10

【0380】

普図普電処理データ = 1 であれば、第 2 始動口 47 を所定態様で開放する補助遊技を実行するための処理や普図普電処理データを「0」に変更する処理等を行うための補助遊技処理（ステップ S420）を実行し、今回の普図普電制御処理を終了する。

【0381】

（主制御基板の普通図柄変動処理）

図 26 を用いて、主制御基板 110 の普通図柄変動処理を説明する。図 26 は、主制御基板 110 における普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

20

【0382】

メイン CPU 110a は、ステップ S410-1 において、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。普通図柄の変動表示中である場合には、ステップ S410-12 に処理を移し、普通図柄の変動表示中でない場合には、ステップ S410-2 に処理を移す。

【0383】

メイン CPU 110a は、ステップ S410-2 において、普図保留数（G）が 1 以上であるかを判定する。普図保留数（G）が 1 以上である場合には、ステップ S410-3 に処理を移し、普図保留数（G）が 1 以上でない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了する。

30

【0384】

メイン CPU 110a は、ステップ S410-3 において、普図保留数（G）を「1」減算して更新し、ステップ S410-4 において、普通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普図判定情報を 1 つ前の記憶部にシフトさせる。

【0385】

例えば、普通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、普通図柄保留記憶領域の第 3 記憶部にシフトされる。また、普通図柄保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている普図判定情報は、普通図柄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普図判定情報は消去される。

40

【0386】

メイン CPU 110a は、ステップ S410-5 において、当たり判定処理を行う。具体的には、普通図柄用の当たり判定テーブル（図 27（a）参照）を用いて、遊技状態及び普図実行記憶領域に記憶されている当たり判定用乱数値に基づいて当たりか否かを決定する。なお、普通図柄判定用の当たり判定テーブルの詳細は後述する。

【0387】

メイン CPU 110a は、ステップ S410-6 において、普通図柄決定処理を行う。具体的には、普通図柄判定テーブル（図 27（b）参照）を用いて、当たり判定結果と、普通図柄判定用乱数値に基づいて、変動表示の結果として停止表示される普通図柄の停止普図データを決定する。なお、普通図柄判定テーブルの詳細は後述する。

50

## 【0388】

メインCPU110aは、ステップS410-7において、普通図柄決定処理において決定された普通図柄の種類に対応する普通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、普通図柄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において停止普図データを把握することが可能となる。

## 【0389】

メインCPU110aは、ステップS410-8において、普図変動パターン判定処理を行う。具体的には、普図変動パターン判定テーブル（図27（c）参照）を用いて、遊技状態と、当たり判定結果と、普図変動パターン判定用乱数値に基づいて、普通図柄を変動表示させるための変動パターン（変動時間）を決定する。なお、普図変動パターン判定テーブルの詳細は後述する。

## 【0390】

メインCPU110aは、ステップS410-9において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動パターンに対応する普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、普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、演出制御基板130において普図変動パターンを把握することが可能となる。

## 【0391】

メインCPU110aは、ステップS410-10において、普図変動パターン判定処理において決定された普図変動パターンに対応する普通図柄の変動時間をメインRAM110cにセットし、ステップS410-11において、普通図柄の変動表示を開始し、今回の普通図柄変動処理を終了する。これにより、上記ステップS700のデータ作成処理で普通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、上記ステップS750の出力制御処理で出力されることで普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われることになる。

## 【0392】

メインCPU110aは、ステップS410-12において、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過していない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了し、変動時間が経過した場合には、ステップS410-13において、普通図柄の変動表示を停止し、ステップS410-14において、普通図柄確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、普通図柄確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において普通図柄が停止表示したことを把握することが可能となる。

## 【0393】

メインCPU110aは、ステップS410-15において、停止表示された普通図柄が当たり普通図柄（当たり当選）であるか否かを判定する。当たり普通図柄でない場合には、今回の普通図柄変動処理を終了し、当たり普通図柄である場合には、ステップS410-16において、補助遊技制御テーブル（図27（d）参照）から補助遊技を制御するための補助遊技制御データを取得する。なお、補助遊技制御テーブルの詳細は後述する。

## 【0394】

メインCPU110aは、ステップS410-17において、補助遊技の種類に応じたオープニング指定コマンドをメインRAMの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、オープニング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において補助遊技のオープニングが開始されたことを把握することが可能となる。

## 【0395】

メインCPU110aは、ステップS410-18において、補助遊技の410-16で取得した補助遊技制御データに対応するオープニング時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS410-19において、普図普電処理データに「1」をセットし、今回の普通図柄変動処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【0396】

(普通図柄用の当たり判定テーブル)

図27(a)は、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート44への遊技球の入賞(通過、入球)に基づき取得した普図判定情報に基づいて当たり判定する際に参照される普通図柄用の当たり判定テーブルである。

## 【0397】

図27(a)に示すように、普通図柄用の当たり判定テーブルには、当たり判定を行うときの遊技状態と、当たり判定用乱数値と、当たり判定の判定結果(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おおよその当選確率が記載されている。

## 【0398】

「当たり」とは、補助遊技が実行されることになる判定結果であり、「ハズレ」とは、補助遊技が実行されない判定結果となっている。なお、当たり判定には、1種類のハズレのみで特殊ハズレは設定されていない。

## 【0399】

図27(a)に示す普通図柄用の当たり判定テーブルの第1の特徴としては、時短遊技状態の種類によって当たりと判定される確率が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態であっても有利者に有利な度合い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。

## 【0400】

図27(a)に示す普通図柄用の当たり判定テーブルの第2の特徴としては、大当たり遊技を経由する時短遊技状態(時短遊技状態A1、A2)であっても、時短遊技状態の種類によって当たりと判定される確率が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由する時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

## 【0401】

図27(a)に示す普通図柄用の当たり判定テーブルの第3の特徴としては、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態(時短遊技状態B、C1、C2)であっても、時短遊技状態の種類によって当たりと判定される確率が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

## 【0402】

なお、通常遊技状態よりも大当たり遊技を経由しない時短遊技状態(時短遊技状態B、C1、C2)の方が当たりと判定される確率が高くなっているが、大当たり遊技を経由する時短遊技状態(時短遊技状態A1及び／又は時短遊技状態A2)が通常遊技状態よりも当たりと判定される確率が高くなるようにし、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態において当たりと判定される確率を通常遊技状態と同じにするようにしてもよいし、遊技状態に拘わらず当たりと判定される確率を同一(例えば、255/256)にしてもよい。

## 【0403】

(普通図柄判定テーブル)

図27(b)は、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート44への遊技球の入賞(通過、入球)に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通図柄の停止図柄を決定する際に参照される普通図柄判定テーブルである。

## 【0404】

図27(b)に示すように、普通図柄判定テーブルには、当たり判定の判定結果(当たり、ハズレ)と、普通図柄判定用乱数値と、普通図柄判定の判定結果と、この判定結果を示す停止普図データと、普通図柄判定の結果を示す普通図柄指定コマンドとが対応付けられている。

## 【0405】

普通図柄「0」は、第2始動口47が開放される補助遊技が実行されないハズレ普通図柄となっている。

10

20

30

40

50

普通図柄「1」及び「2」は、第2始動口47が所定の開閉態様で開放する補助遊技が実行される当たり普通図柄となっている。

【0406】

図27(b)に示す普通図柄判定テーブルの特徴としては、補助遊技が実行されることになる普通図柄が2種類設定されている点が挙げられる。このようにすることで、補助遊技の遊技性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。

【0407】

(普図変動パターン判定テーブル)

図27(c)は、普図始動領域となる一般入賞口43又は普図ゲート44への遊技球の入賞(通過、入球)に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通図柄の変動パターンを決定する際に参照される普図変動パターン判定テーブルである。

【0408】

図27(c)に示すように、普図変動パターン判定テーブルには、判定を行うときの遊技状態と、当たり判定の判定結果と、普図変動パターン判定用乱数値と、普図変動パターン判定の判定結果となる変動時間と、この判定結果を示す普図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

【0409】

図27(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第1の特徴としては、時短遊技状態の種類によって普通図柄の変動時間が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態であっても有利者に有利な度合い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。

【0410】

図27(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第2の特徴としては、大当たり遊技を経由する時短遊技状態(時短遊技状態A1、A2)であっても、時短遊技状態の種類によって普通図柄の変動時間が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由する時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

【0411】

図27(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第3の特徴としては、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態(時短遊技状態B、C1、C2)であっても、時短遊技状態の種類によって普通図柄の変動時間が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

【0412】

図27(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第4の特徴としては、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1よりも、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B又はC2の方が、普通図柄の変動時間が短くなる点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態B又はCとなった場合の時短遊技状態に対する遊技者の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。

【0413】

図27(c)に示す普図変動パターン判定テーブルの第5の特徴としては、通常遊技状態と時短遊技状態A2又はC1とでは普通図柄の変動時間が同じとなっている。このようにしたことで、通常遊技状態と時短遊技状態A2又はC1とを普通図柄の変動時間から見破ることができなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0414】

(補助遊技制御テーブル)

図27(d)は、当たり普通図柄の種類に基づいて補助遊技を制御するために用いられる補助遊技制御テーブルである。

【0415】

図27(d)に示すように、補助遊技制御テーブルには、補助遊技が発生する際の遊技

10

20

30

40

50

状態と、停止普図データと、第2始動口47の開放回数と、補助遊技のオープニング時間と、第2始動口47の1回目の開放時間と、開放間のインターバル時間と、第2始動口47の2回目の開放時間と、補助遊技のエンディング時間とが対応付けられている。

【0416】

図27(d)に示す補助遊技制御テーブルの第1の特徴としては、非時短遊技状態（通常遊技状態）において補助遊技が実行される場合よりも、各種時短遊技状態において補助遊技が実行される場合の方が、第2始動口47の開放時間が長い補助遊技が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、非時短遊技状態よりも各種時短遊技状態の方が第2始動口47に遊技球が入賞し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0417】

図27(d)に示す補助遊技制御テーブルの第2の特徴としては、大当たり遊技を経由する時短遊技状態（時短遊技状態A1、A2）であっても、時短遊技状態の種類によって第2始動口47の開放時間が異なる補助遊技を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由する時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

【0418】

図27(d)に示す補助遊技制御テーブルの第3の特徴としては、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態（時短遊技状態B、C1、C2）であっても、時短遊技状態の種類によって第2始動口47の開放時間が異なる補助遊技を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態であっても遊技者に有利な度合い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。

【0419】

図27(d)に示す補助遊技制御テーブルの第4の特徴としては、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1よりも、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B又はC2の方が、第2始動口47の開放時間が長い補助遊技を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態B又はCとなった場合の時短遊技状態に対する遊技者の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。

【0420】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第1の特徴としては、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の時短遊技状態を発生可能である点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態に係る遊技性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。

【0421】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第2の特徴としては、通常遊技状態と第1特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）よりも、通常遊技状態と第2特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）の時短性能が類似している点が挙げられる。このようにしたことで、通常遊技状態であるか第2特定遊技状態（時短遊技状態）であるかを把握し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。

【0422】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第3の特徴としては、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態には、通常遊技状態よりも始動条件が成立（第2始動口47に遊技球が入賞）し易い第1特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）と、第1特定遊技状態よりも始動条件が成立（第2始動口47に遊技球が入賞）し難い第2特定遊技状態とがあり、特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立（大当たり遊技の終了、特殊ハズレ当選）した場合には、第2特定遊技状態に制御可能である一方、特定遊技状態に制御可能とする第2条件が成立（RWMクリア又は大当たり遊技の終了からの連続したハズレ当選が規定回数に到達）した場合には、第2特定遊技状態に制御せずに第1特定遊技状態に制御可能となっている点が挙げられる。そのため、

特定遊技状態に制御させることになった条件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。

【0423】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第4の特徴としては、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態には、通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態(時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)と、第1特定遊技状態よりも遊技者に不利であるが通常遊技状態とは有利度合いが異なる第2特定遊技状態とがあり、特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立(大当たり遊技の終了、特殊ハズレ当選)した場合には、第2特定遊技状態に制御可能である一方、特定遊技状態に制御可能とする第2条件が成立(RWMクリア又は大当たり遊技の終了からの連続したハズレ当選が規定回数に到達)した場合には、第2特定遊技状態に制御せずに第1特定遊技状態に制御可能となっている点が挙げられる。そのため、特定遊技状態に制御させることになった条件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。

10

【0424】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第5の特徴としては、通常遊技状態とは異なる特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立(大当たり遊技の終了、特殊ハズレ当選)した場合には、第1特定遊技状態にも制御可能となっている点が挙げられる。そのため、特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立したとしても、遊技者が落胆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。

20

【0425】

(演出制御部のメイン処理)

次に、図28を用いて、演出制御部130mのメイン処理を説明する。図28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。

【0426】

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。

【0427】

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。

30

【0428】

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。

【0429】

(演出制御部のタイマ割込処理)

図29を用いて、演出制御部130mのタイマ割込処理を説明する。図29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。

40

【0430】

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。

【0431】

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

50

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。

【0432】

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。

【0433】

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。

10

【0434】

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。

【0435】

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。

20

【0436】

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。

30

【0437】

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。

【0438】

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保留数、第2保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。

40

【0439】

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。

50

## 【0440】

「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。

## 【0441】

「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76a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。

## 【0442】

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。

## 【0443】

なお、変動表示の開始を伴う開始時コマンド（開始時信号）としての特別図柄指定コマンド（第1情報信号）と特図変動パターン指定コマンド（第2情報信号）とを正常に受信できている場合には、演出図柄の変動表示を伴う変動演出（第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出）が実行されることになるが、特別図柄指定コマンド又は特図変動パターン指定コマンドに異常がある（ハズレ、大当たりの関係が合わない、コマンドのうちのMODEが示す特別図柄の種別が合わない、コマンドのうちのDATA側が破損して本来ありえない内容に変化している等）場合には、そのコマンドを無効なものとして変動演出が実行されないことになる。また、特別図柄指定コマンドと特図変動パターン指定コマンドとを正常に受信できてない（特別図柄指定コマンドを受信してから所定時間内に特別図柄指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに特図変動パターン指定コマンドを受信した等）場合にも、そのコマンドを無効なものとして変動演出が実行されないようになっている。なお、以降の説明では、コマンドに異常がある場合とコマンドを正常に受信できていない場合のことを、「コマンド異常」という。

## 【0444】

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。

## 【0445】

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。

## 【0446】

「演出モード」は、通常遊技状態において設定される演出モードA～Cと、確変遊技状態において設定される演出モードDと、時短遊技状態において設定される演出モードEや

10

20

30

40

50

複数の特定モード（穢れモード、お助けモード、チャンスモード、時短モード）が設けられている。

【0447】

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Eや複数の特定モードでは、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、各演出モードでは、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。

10

【0448】

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。

【0449】

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。

20

【0450】

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。

【0451】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図30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30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。

【0452】

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。

30

【0453】

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。

【0454】

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。

40

【0455】

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。

【0456】

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76a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。

【0457】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

50

図 3 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のアイコン変化演出決定処理を説明する。図 3 1 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

【 0 4 5 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 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 E 5 1 0 - 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。

【 0 4 5 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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。

【 0 4 6 0 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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 E 5 1 0 - 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 E 5 1 0 - 7 に処理を移す。

【 0 4 6 1 】

「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 4 5 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 4 7 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。

【 0 4 6 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 4 において、第 1 画像表示装置 7 0 （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 E 5 1 0 - 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 3 2 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。

【 0 4 6 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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 CPU 1 3 0 a は、図 3 2 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。

【 0 4 6 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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。

【 0 4 6 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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 E 5 1 0 - 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 E 5 1 0 - 1 2 に処理を移す。

【 0 4 6 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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 3 3 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

10

20

30

40

50

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。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【0467】

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30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。

【0468】

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。

【0469】

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。

【0470】

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。

【0471】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

図32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。

【0472】

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を受信したときの遊技状態、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。

【0473】

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。

【0474】

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。

【0475】

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。

【0476】

10

20

30

40

50

図 3 2 に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第 1 の特徴として、通常遊技状態中において大当たり遊技が実行されない特殊ハズレの場合であっても、アイコン変化演出を実行可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、特殊ハズレで時短遊技状態が発生する通常遊技状態における遊技者の期待感を向上させることができる。

【0477】

図 3 2 に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第 2 の特徴として、時短状態中において特殊ハズレの場合には、アイコン変化演出が実行されない（制限されている）点が挙げられる。このようにすることで、特殊ハズレでも時短遊技状態 C 1 及び C 2 が発生しない時短状態において遊技者の期待感を裏切る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。

【0478】

図 3 2 に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第 3 の特徴として、特殊ハズレの場合には、アイコン最終表示態様として決定されるアイコンの種類が大当たりとなる場合よりも少なく設定されている（決定可能なアイコンの種類が制限されている）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ないにも拘わらず遊技者に過度な期待を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。

【0479】

図 3 2 に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第 4 の特徴として、特殊ハズレであっても、時短遊技状態 C 1 が発生する場合よりも、時短遊技状態 C 1 よりも遊技者に有利となる時短遊技状態 C 2 が発生する次回予告演出が実行される場合の方が、期待度が高いアイコンが決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、時短遊技状態の有利度合いに応じ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。

【0480】

なお、時短状態中において特殊ハズレの場合に、アイコン変化演出が実行されないようにするのではなく、通常遊技状態よりも低い割合で実行するようにしたり、例えば、青アイコンしか決定されないようにしたりして、通常遊技状態よりもアイコン変化演出の実行が制限されるようにしてもよい。

【0481】

また、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。

【0482】

（変化シナリオ決定テーブル）

図 3 3 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。

【0483】

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。

【0484】

「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。

【0485】

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 0 1 等）や、アイコンの表示態様が事前変動の実

10

20

30

40

50

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。

【0486】

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発生が無く、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発生するように各種のシナリオを設定しておくもよい。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。

【0487】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

図 34 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 34 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。

【0488】

サブ CPU 130a 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。

【0489】

サブ CPU 130a は、ステップ E520-2 において、サブ RAM 130c 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。

【0490】

サブ CPU 130a 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变化パターン（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 35 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。

【0491】

サブ CPU 130a 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 35 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。

【0492】

サブ CPU 130a 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。

【0493】

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、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【0494】

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。

【0495】

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变化パターン（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36参照）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。

【0496】

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。

【0497】

サブCPU130aは、ステップE520-11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。

【0498】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図35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。

【0499】

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。

【0500】

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

10

20

30

40

50

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。

【0501】

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。

【0502】

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。

【0503】

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。

【0504】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図 36（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 36（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。

【0505】

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。

【0506】

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に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に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に変化するキャラ作用変化パターン 01 が設定されている。

【0507】

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。

【0508】

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。

【0509】

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。

【0510】

「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（

10

20

30

40

50

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。

【0511】

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。

【0512】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

図 37 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 37 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。

【0513】

サブ CPU 130a 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。

【0514】

サブ CPU 130a 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。

【0515】

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。

【0516】

「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。

【0517】

「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。

【0518】

「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。

【0519】

「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。

【0520】

「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。

10

20

30

40

50

## 【0521】

サブCPU130aは、ステップE530-4において、現在の遊技状態に応じた連続予告種別決定テーブル（図38、図39参照）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。

## 【0522】

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、現在の遊技状態に応じた連続予告シナリオ決定テーブル（図40、図41参照）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。

10

## 【0523】

サブCPU130aは、ステップE530-8において、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。

## 【0524】

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。

20

## 【0525】

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。

30

## 【0526】

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。

## 【0527】

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。

40

## 【0528】

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。

## 【0529】

このように、図37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

50

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。

#### 【0530】

また、図37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。

10

#### 【0531】

また、図37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。

#### 【0532】

また、図37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。

20

#### 【0533】

（連続予告種別決定テーブル）

図38は、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通常遊技状態用の連続予告種別決定テーブルを示す図であり、図39は、時短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時短状態用の連続予告演出決定テーブルを示す図である。

30

#### 【0534】

図39及び図40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。

#### 【0535】

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。

40

#### 【0536】

図39及び図40に示す連続予告種別決定テーブルの第1特徴としては、通常遊技状態中において特殊ハズレの場合であっても、連続予告演出を実行可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、特殊ハズレで時短遊技状態が発生する通常遊技状態における遊技者の期待感を向上させることができる。

50

## 【0537】

図39及び図40に示す連続予告種別決定テーブルの第2特徴としては、時短状態中において特殊ハズレの場合には、アイコン変化演出が実行されない（制限されている）点が挙げられる。このようにすることで、特殊ハズレでも時短遊技状態C1及びC2が発生しない時短状態において遊技者の期待感を裏切る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。

## 【0538】

図39及び図40に示す連続予告種別決定テーブルの第3特徴としては、大当たりやハズレである場合よりも、決定される連続予告演出の種類が少なくなっている（決定可能な連続予告の種類が制限されている）点が挙げられる。このようにしたことで、大当たり遊技が実行されないにも拘わらず遊技者に過度な期待を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。

## 【0539】

なお、時短状態中において特殊ハズレの場合に、連続予告演出が実行されないようにするのではなく、通常遊技状態よりも低い割合で実行するようにしたり、例えば、先読みエフェクト演出しか決定されないようにしたりして、通常遊技状態よりも連続予告演出の実行が制限されるようにしてもよい。

## 【0540】

## （連続予告演出シナリオ決定テーブル）

図40は、通常遊技状態において連続予告演出のシナリオを決定するために参照される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41は、時短状態において連続予告演出のシナリオを決定するために参照される時短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。

## 【0541】

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。

## 【0542】

「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。

## 【0543】

「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。

## 【0544】

「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。

## 【0545】

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。

【０５４６】

図３８～図４１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。

【０５４７】

図３８～図４１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、通常遊技状態よりも、時短状態の方が、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、遊技状態（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。

【０５４８】

図３８～図４１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、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、時短状態において、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、通常遊技状態よりも（超）短縮変動が多くなり易い時短状態において、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。

【０５４９】

図３８～図４１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、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、時短状態において、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、通常遊技状態よりも（超）短縮変動が多くなり易い時短状態において、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。

【０５５０】

図３８～図４１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、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、時短状態において、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、通常遊技状態よりも（超）短縮変動が多くなり易い時短状態において、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。

【０５５１】

図３８～図４１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、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、時短状態において、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、通常遊技状態よりも超短縮変動が多くなり易い時短状態において、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。

【０５５２】

図３８～図４１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、時短状態よりも、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

10

20

30

40

50

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、時短状態よりも滞在期間が長くなり易い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、通常遊技状態よりも変動時間が短くなり易い時短状態において、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。

#### 【0553】

図38～図41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、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、時短状態において、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、通常遊技状態(演出モードA～C)よりも変動時間が短くなり易い第1特定遊技状態(時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)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。

#### 【0554】

図38～図41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、通常遊技状態よりも、第1特定遊技状態(時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)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、通常遊技状態よりも変動時間が短くなり易い時短状態において、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。

#### 【0555】

図38～図41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、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、時短状態において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、遊技状態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。

#### 【0556】

図38～図41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、時短状態において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、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、遊技状態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。

#### 【0557】

図38～図41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、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、時短状態において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、遊技状態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。

#### 【0558】

図38～図41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、時短状態において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、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、遊技状態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。

【0559】

図38～図41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、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、事案状態において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た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、遊技状態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。

【0560】

図38～図41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、通常遊技状態と時短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、通常遊技状態と時短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、遊技状態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。

【0561】

図38～図41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、通常遊技状態及び時短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。

【0562】

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、通常遊技状態及び時短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。

【0563】

図38～図41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、通常遊技状態及び時短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。

【0564】

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、通常遊技状態及び時短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。

【0565】

図38～図41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。

【0566】

図38～図41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

10

20

30

40

50

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 70 a 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 70 a 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。

【0567】

なお、通常遊技状態であるか時短状態であるかによって各種テーブルを選択するのではなく、通常遊技状態に有利度合いが近い時短遊技状態 A 2 及び C 1 では、通常遊技状態用のテーブルを用いるようにし、通常遊技状態よりも明らかに有利な時短遊技状態 A 1、B 及び C 2 では、時短状態用のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0568】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図 42 を用いて、演出制御部 130 m の連続予告演出実行処理を説明する。図 42 は、演出制御部 130 m 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。

【0569】

サブ CPU 130 a は、ステップ E 540-1 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 E 540-2 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。

【0570】

サブ CPU 130 a は、ステップ E 540-2 において、サブ RAM 130 c 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 E 540-3 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 E 540-4 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、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【0571】

サブ CPU 130 a は、ステップ E 540-4 において、サブ RAM 130 c 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 E 540-5 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。

【0572】

このように、図 30～図 42 に示した先読み予告演出の実行に係る第 1 の特徴としては、通常遊技状態中に特殊ハズレに当選となる特図判定情報が取得された場合には、時短遊技状態 C を発生可能であるため、時短遊技状態 C の発生に係る先読み予告演出（アイコン変化演出、連続予告演出）を実行可能である一方、時短遊技状態 C 中に特殊ハズレとなる特図判定情報が取得された場合には、時短遊技状態 C を発生させないため、時短遊技状態 C の発生に係る先読み予告演出の実行が制限（実行されない、実行される予告の種類が減少）されるようになっている点が挙げられる。そのようにすることで、遊技状態によって特殊ハズレとなる特図判定情報が取得された場合に遊技者に抱かせる期待感を異ならせることができると共に、過度に先読み予告演出が実行されて遊技者が辟易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。

【0573】

また、図 30～図 42 に示した先読み予告演出の実行に係る第 2 の特徴としては、通常遊技状態中に特殊ハズレに当選となる特図判定情報が取得された場合には、時短遊技状態

Cを発生可能であるため、時短遊技状態Cの発生に係る先読み予告演出（アイコン変化演出、連続予告演出）を実行可能である一方、通常遊技状態よりも遊技者に有利な所定の遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）中に特殊ハズレとなる特図判定情報が取得された場合には、時短遊技状態Cを発生させないため、時短遊技状態Cの発生に係る先読み予告演出の実行が制限（実行されない、実行される予告の種類が減少）される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、遊技状態によって特殊ハズレとなる特図判定情報が取得された場合に遊技者に抱かせる期待感を異ならせることができると共に、過度に先読み予告演出が実行されて遊技者が辟易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。

【0574】

10

また、図30～図42に示した先読み予告演出の実行に係る第3の特徴としては、時短遊技状態C中や、通常遊技状態よりも遊技者に有利な所定の遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）中に通常ハズレに当選となる特図判定情報が取得された場合には、先読み予告演出を実行可能となっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の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。

【0575】

なお、通常遊技状態とは異なる所定の特定遊技状態（時短遊技状態A、時短遊技状態B、時短遊技状態C）において特殊ハズレに当選となる特図判定情報を取得した場合であっても、新たに時短遊技状態Cに制御可能とするような場合には、先読み予告演出の実行を制限しないようにしてもよい。

20

【0576】

（演出制御部の変動演出パターン判定処理）

図43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43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。

【0577】

まず、サブCPU130aは、ステップE610-1において、特別図柄指定コマンド及び特図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、各コマンドを受信できているか否かを判定する。各コマンドを受信できていない（一方のコマンドを受信できていない）場合には、ステップE610-9に処理を移し、各コマンドを受信できている場合には、ステップE610-3に処理を移す。

30

【0578】

サブCPU130aは、ステップE610-3において、各コマンドは破損していないか否かを判定する。各コマンドが破損している（「MODE」は正常だが、「ACTION」が存在しないもの等）場合には、ステップE630-3に処理を移し、各コマンドが破損していない場合には、ステップE630-4において、各コマンドの特図の種別は合致しているか否かを判定する。特図の種別が合致していない（特別図柄指定コマンドが第1特別図柄、特図変動パターン指定コマンドが第2特別図柄等）場合には、ステップE630-9に処理を移し、特図の種別が合致している場合には、ステップE610-5に処理を移す。

40

【0579】

サブCPU130aは、ステップE610-5において、各コマンドの当落（大当たり、特殊ハズレ、通常ハズレ）は合致しているか否かを判定する。当落が合致していない場合には、ステップE610-9に処理を移し、当落が合致している場合には、変動演出を実行する条件が成立したものとしてステップE630-6に処理を移す。

【0580】

サブCPU130aは、ステップE630-6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（図示省略）を選択し、ステップE610-7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

50

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し、ステップE630-8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。

【0581】

サブCPU130aは、ステップE610-9において、受信している特別図柄指定コマンド及び特図変動パターン指定コマンドを破棄して変動演出を実行しないための処理を行い、今回の変動演出パターン判定処理を終了する。

【0582】

(主制御基板からの開始時コマンドの受信状況と演出の状態)

図44を用いて、主制御基板110からの開始時コマンドの受信状況と演出の状態について説明する。図44(a)は、開始時コマンドの受信の有無と演出の状態(変動演出の実行の可否)を示す図であり、図44(b)は、開始時コマンドの当落の合致の有無と演出の状態(変動演出の実行の可否)を示す図である。

【0583】

図44(a)に示すように、主制御基板110から開始時コマンドとして送信される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の全てを正常に受信している場合には、変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)を開始するように設定されている。

【0584】

一方、主制御基板110から開始時コマンドとして送信される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の1つでも正常に受信できていない場合には、変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)を開始(実行)しないように設定されている。

【0585】

図44(b)に示すように、主制御基板110から開始時コマンドとして送信される特別図柄指定コマンドと特図変動パターン指定コマンドとが示す特別図柄の種別(第1特別図柄、第2特別図柄)及び当落(大当たり、通常ハズレ、特殊ハズレ)が合致する場合には、変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)を開始するように設定されている。

【0586】

一方、主制御基板110から開始時コマンドとして送信される特別図柄指定コマンドと特図変動パターン指定コマンドとが示す特別図柄の種別(第1特別図柄、第2特別図柄)及び当落(大当たり、通常ハズレ、特殊ハズレ)が合致しない場合には、変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)を開始(実行)しないように設定されている。

【0587】

このように、特別図柄の種別や当落とは無関係な遊技状態指定コマンドを正常に受信できていない場合にも、変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)が実行されないようになっている。そのため、遊技状態に沿わない演出が実行されてしまっていて遊技者が困惑し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。

【0588】

また、特別図柄指定コマンドと特図変動パターン指定コマンドが示す当落において、ハズレであることが合致していればよいのではなく、通常ハズレであるか特殊ハズレであるかまで合致していなければ変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示及び停止表示)が実行されないようになっている。そのため、区別すべきハズレの種類に沿わない演出が実行されてしまっていて遊技者が困惑し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。

10

20

30

40

50

## 【0589】

(主制御基板からの停止時コマンドの受信状況と演出の状態)

図45を用いて、主制御基板110からの停止時コマンドの受信状況と演出の状態について説明する。図45(a)は、変動演出中の各演出中における停止時コマンドの受信の有無と演出の状態を示す図であり、図45(b)は、変動演出の種別に対する停止時コマンドの受信の有無と演出の状態を示す図である。

## 【0590】

図45(a)に示すように、各種図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZ)の変動中や演出図柄70aの仮停止中に主制御基板110から停止時コマンドとして送信される特図停止指定コマンドを正常に受信した場合には、変動演出を終了(各種図柄を停止表示)させるように設定されている。また、各種図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZ)の本停止中に特図停止指定コマンドを正常に受信した場合及び特図停止指定コマンドを正常に受信できていない場合には、各図柄の停止表示を継続(新たに停止表示させる演出を行わずに何もしない)させるように設定されている。

10

## 【0591】

一方、各種図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZ)の変動中に特図停止指定コマンドを正常に受信できていない場合には、変動時間経過後に演出図柄のみ仮停止(特殊図柄TZ及びランプ図柄LZは変動表示を継続)させるように設定されている。また、演出図柄70aの仮停止中に特図停止指定コマンドを受信できない場合には、変動演出を継続(仮停止中の演出図柄70aは仮停止を維持、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZは変動表示を継続)させるように設定されている。

20

## 【0592】

図45(b)に示すように、第1特別図柄の変動演出に対応する第1変動演出(各種図柄の変動中、演出図柄70aの仮停止中)に特図停止指定コマンドを正常に受信した場合、特図停止指定コマンドが第1特別図柄の停止表示に対応する第1特図停止指定コマンドであるか第2特別図柄の停止表示に対応する第2特図停止指定コマンドであるかに拘わらず変動演出を終了(各種図柄を停止表示)させるように設定されている。また、各種図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZ)の本停止中に特図停止指定コマンドを正常に受信した場合、第1特図停止指定コマンドであるか第2特図停止指定コマンドであるかに拘わらず、各図柄の停止表示を継続(新たに停止表示させる演出を行わずに何もしない)させるように設定されている。

30

## 【0593】

また、第2特別図柄の変動演出に対応する第2変動演出(各種図柄の変動中、演出図柄70aの仮停止中)に特図停止指定コマンドを正常に受信した場合、第1特図停止指定コマンドであるか第2特図停止指定コマンドであるかに拘わらず変動演出を終了(各種図柄を停止表示)させるように設定されている。また、各種図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZ)の本停止中に特図停止指定コマンドを正常に受信した場合、第1特図停止指定コマンドであるか第2特図停止指定コマンドであるかに拘わらず、各図柄の停止表示を継続(新たに停止表示させる演出を行わずに何もしない)させるように設定されている。

40

## 【0594】

このように、演出図柄70aの変動表示中であっても停止時コマンドを受信した場合には、演出図柄70aを本停止させるようになっていく。そのため、主制御基板110と演出制御基板130での制御進行がズレてしまうような不都合を防止することができ、適切な演出を行うことで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【0595】

また、停止時コマンドを受信した場合には、第1変動演出であるか第2変動演出であるか、第1特図停止指定コマンドであるか第2特図停止指定コマンドであるかに拘わらず、変動演出を終了させるようになっていく。そのため、主制御基板110と演出制御基板130での制御進行がズレてしまうような不都合を防止することができ、適切な演出を行う

50

ことで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0596】

(演出制御部の大当たり予告演出決定処理)

図46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46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。

【0597】

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(図示省略)を選択し、予告パターンを決定する。

10

【0598】

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。

【0599】

「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。

20

【0600】

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(図示省略)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。

30

【0601】

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。

【0602】

「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。

40

【0603】

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(図示省略)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。

【0604】

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

50

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E 6 5 0 - 1 0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E 6 5 0 - 1 2に処理を移す。

【0605】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 0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（図示省略）を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 1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。

10

【0606】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 2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E 6 5 0 - 1 3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E 6 5 0 - 1 5に処理を移す。

【0607】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 3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（図示省略）を選択して発展演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 4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。

20

【0608】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 5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E 6 5 0 - 1 6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。

【0609】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 6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E 6 5 0 - 1 7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E 6 5 0 - 1 9に処理を移す。

30

【0610】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 7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（図示省略）を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップE 6 5 0 - 1 8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。

40

【0611】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 1 9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E 6 5 0 - 2 0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E 6 5 0 - 2 2に処理を移す。

【0612】

サブCPU130aは、ステップE 6 5 0 - 2 0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（図示省略）を選択して決め演出パタ

50

ーンを決定し、ステップ E 6 5 0 - 2 1 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 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 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。

【 0 6 1 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 6 5 0 - 2 2 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 E 6 5 0 - 2 3 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 E 6 5 0 - 2 5 に処理を移す。

【 0 6 1 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 6 5 0 - 2 3 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（図示省略）を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップ E 6 5 0 - 2 4 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 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 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。

【 0 6 1 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 6 5 0 - 2 5 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 E 6 5 0 - 2 6 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。

【 0 6 1 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 6 5 0 - 2 6 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（図示省略）を選択して確定演出パターンを決定し、ステップ E 6 5 0 - 2 7 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 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 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。

【 0 6 1 7 】

（各遊技状態において設定される演出モード）

図 4 7 を用いて、各遊技状態において設定される演出モードについて説明する。

【 0 6 1 8 】

図 4 7 に示すように、電源投入後（RWM クリア後）に通常遊技状態となった場合、及び、電源復旧後が通常遊技状態である場合には、演出モード A が設定されてその後は演出モード A ～ C の何れかが設定され、他の遊技状態からの移行条件の成立（時短状態の終了等）後に通常遊技状態となった場合には、演出モード A ～ C 又はチャンスモードに設定される。

【 0 6 1 9 】

大当たり遊技の終了に伴う移行条件の成立によって確変遊技状態（時短状態の残回数の報知なし）となった場合には、演出モード D が設定され、電源復旧後が確変遊技状態である場合には、演出モード D が設定される。

【 0 6 2 0 】

大当たり遊技の終了に伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 A 1 （時短状態の残回数の報知あり）となった場合には、演出モード E が設定され、電源復旧後が時短遊技状態 A 1 である場合には、演出モード E が設定される。

【 0 6 2 1 】

大当たり遊技の終了に伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 A 2 （時短状態の残回数の報知なし）となった場合には、穢れモードが設定され、電源復旧後が時短遊技状態 A 2 である場合には、穢れモードが設定される。

10

20

30

40

50

## 【0622】

大当たり遊技が実行されずに変動回数（通常ハズレ、特殊ハズレ含む）が規定回数となったことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 B（時短状態の残回数報知あり）となった場合には、お助けモードが設定され、電源復旧後が時短遊技状態 B である場合には、お助けモードが設定される。

## 【0623】

特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 C 1（時短状態の残回数報知なし）となった場合には、チャンスモード又は穢れモードが設定され、電源復旧後が時短遊技状態 C 1 である場合には、チャンスモードが設定される。

10

## 【0624】

特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 C 2（時短状態の残回数報知あり）となった場合には、時短モードが設定され、電源復旧後が時短遊技状態 C 2 である場合には、時短モードが設定される。

## 【0625】

このように、通常遊技状態と通常遊技状態と有利度合いがさほど変わらない時短遊技状態 C 1 とで同一の演出モード（チャンスモード）に制御可能となっている。そのため、通常遊技状態であるか時短遊技状態 C 1 であるか把握し難い状態を創出することで遊技者の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。

## 【0626】

また、通常遊技状態においては、時短遊技状態 C 1 と共通の演出モード（チャンスモード）に制御可能となっているが、電源復旧後においては時短遊技状態 C 1 では制御されない演出モード（演出モード A）に制御されるようになっていく。そのため、電源供給の停止前の演出モードをバックアップ記憶しておく必要がなくなる。また、電源復旧後において遊技者が遊技状態を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【0627】

また、時短回数が第 1 回数（J 1 = 20）に設定される時短遊技状態 C 1 に制御される場合と、時短回数が第 2 回数（J 1 = 40）に設定される時短遊技状態 C 1 に制御される場合であっても、時短遊技状態 C 1 の開始時において同一の演出モード（チャンスモード）を設定可能となっている。そのため、演出モードから時短回数を把握できなくなり、時短回数が多いのか少ないの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。

30

## 【0628】

なお、通常遊技状態においてチャンスモードに制御可能とするのではなく、時短遊技状態 C 1 において通常遊技状態と同じ演出モード（演出モード A～C の少なくとも 1 つ）に制御可能としてもよい。この場合、電源復旧後が時短遊技状態 C 1 である場合に、通常遊技状態と同じ演出モード（例えば、通常遊技状態の初期モードである演出モード A）に制御してもよいし、時短遊技状態 C 1 に固有の演出モードに制御してもよい。

## 【0629】

また、通常遊技状態（演出モード A～C）において特殊ハズレに当選して時短遊技状態 C 1 に制御される場合において、演出モードを変化させずに維持させるようにし、所定条件の成立（モード移行抽選に当選、補助遊技が実行されて右打ち報知が実行される等）によってチャンスモードに移行させるようにしてもよい。

40

## 【0630】

また、通常遊技状態（演出モード A～C）において大当たりに当選して時短遊技状態 A 2 に制御される場合において、演出モードを変化させずに維持させるようにし、所定条件の成立（モード移行抽選に当選、補助遊技が実行されて右打ち報知が実行される等）によってチャンスモードに移行させるようにしてもよい。

## 【0631】

（各遊技状態で実行される情報報知）

50

図 48 を用いて、各遊技状態で実行される情報報知について説明する。図 48 は、各遊技状態と各種情報報知との関係を示す表である。

【0632】

「右打ち表示器 67」は、主制御基板 110 によって制御され、消灯状態から点灯状態となることで右側遊技領域への遊技球の発射を促す（指示する）右打ち報知が行われる。

「時短状態表示器 68」は、主制御基板 110 によって制御され、消灯状態から点灯状態となることで時短遊技状態であることを示唆する時短状態報知が行われる。

「遊技状態表示器 69」は、主制御基板 110 によって制御され、電源復旧後から遊技状態が変化するまでの間に限って消灯状態から点灯状態となることで確変遊技状態又は、各種時短遊技状態）であることを示唆する遊技状態報知が行われる。

10

【0633】

「サブ右打ち表示器 87」は、演出制御基板 130 によって制御され、消灯状態から点灯状態となることで右打ち報知が行われる。

「右打ち小画像」は、演出制御基板 130 によって制御され、画像表示装置 70 の右上隅部に第 1 右打ち画像 MU1 が表示されることで右打ち報知が行われる。

「右打ち大画像」は、演出制御基板 130 によって制御され、画像表示装置 70 に右打ち小画像よりも大きな第 2 右打ち画像 MU2 が表示されることで右打ち報知が行われる。

「右打ちボイス」は、演出制御基板 130 によって制御され、音声出力装置 9 から「右打ち」との音声が出力されることで右打ち報知が行われる。

【0634】

「左打ち画像」は、演出制御基板 130 によって制御され、画像表示装置 70 に左打ち画像 HU が表示されることで左側遊技領域への遊技球の発射を促す（指示する）左打ち報知が行われる。

「左打ちボイス」は、演出制御基板 130 によって制御され、音声出力装置 9 から「左打ち」との音声が出力されることで左打ち報知が行われる。

20

【0635】

このように、通常遊技状態中においては、補助遊技（右側遊技領域に設けられた第 2 始動口 47 の開放）が行われるか否かに拘わらず右打ち報知が実行されない（右打ち報知が制限される）ようになっている。そのため、左打ちを行うことが遊技者に有利となる通常遊技状態において遊技者が不利益を被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。

30

【0636】

また、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になりやすい（通常遊技状態よりも第 2 始動口 47 に遊技球が入賞し易い）時短遊技状態 A2 及び時短遊技状態 C1（第 2 特定遊技状態）中においては、補助遊技が実行されない（第 2 始動口 47 が開放されない）場合には、主制御基板 110 が制御する右打ち報知の実行が制限される一方、補助遊技が実行される場合（第 2 始動口 47 が開放される）には、主制御基板 110 の制御による右打ち報知が実行可能となっている。そのため、時短遊技状態 A2 及び時短遊技状態 C1 を通常遊技状態に似せた遊技状態とすることが可能である一方、通常遊技状態よりも有利に遊技を進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。

40

【0637】

また、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になりやすい（通常遊技状態よりも第 2 始動口 47 に遊技球が入賞し易いが、確変遊技状態等よりも第 2 始動口 47 に遊技球が入賞し難い）時短遊技状態 A2 及び時短遊技状態 C1（第 2 特定遊技状態）中においては、補助遊技が実行されない（第 2 始動口 47 が開放されない）場合には、演出制御基板 130 が制御する右打ち報知の実行が制限される一方、補助遊技が実行される場合（第 2 始動口 47 が開放される）には、演出制御基板 130 の制御による右打ち報知が実行可能となっている。そのため、時短遊技状態 A2 及び時短遊技状態 C1 を通常遊技状態に似せた遊技状態とすることが可能である一方、通常遊技状態よりも有利に

50

遊技を進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。

【0638】

また、通常遊技状態よりも右側遊技領域に設けられた第2始動口47に遊技球が入賞し易くなる確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）中においては、開始から終了まで主制御基板110が制御する右打ち報知が実行される一方、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になり易い（通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、確変遊技状態等よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難い）時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中においては、主制御基板110が制御する右打ち報知の実行が制限される（第2始動口47が開放される場合のみ右打ち報知を行う）ようになっている。そのため、右打ちが必要な場面（遊技状態）に応じて右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0639】

また、通常遊技状態よりも右側遊技領域に設けられた第2始動口47に遊技球が入賞し易くなる確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）中においては、開始から終了まで演出制御基板130が制御する右打ち報知が実行される一方、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になり易い（通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、確変遊技状態等よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難い）時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中においては、演出制御基板130が制御する右打ち報知の実行が制限される（第2始動口47が開放される場合のみ右打ち報知を行う）ようになっている。そのため、右打ちが必要な場面（遊技状態）に応じて右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0640】

また、通常遊技状態よりも右側遊技領域に設けられた第2始動口47に遊技球が入賞し易くなる確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）中における右打ち報知の報知態様（右打ち小画像の表示）と、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になり易い（通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、確変遊技状態等よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難い）時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中における右打ち報知の報知態様（右打ち大画像の表示、右打ちボイスの出力）とを異ならせるようになっている。そのため、遊技状態に応じた右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0641】

また、通常遊技状態よりも右側遊技領域に設けられた第2始動口47に遊技球が入賞し易くなる確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）中においては、開始から終了まで時短状態報知が行われるようになっている。そのため、遊技者に特に有利な時短遊技状態（第1特定遊技状態）であることを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0642】

また、通常遊技状態よりも大当たり遊技が実行された場合に遊技者に有利になり易い（通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、確変遊技状態等よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難い）時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中においては、時短状態報知が行われないようになっている。そのため、時短状態報知が行われない場合であっても遊技者に時短遊技状態であることの期待感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。

40

【0643】

また、電源復旧時が特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）となっている（電力供給の停止前の時短状態に復旧された場合）場合において、遊技状態が変化するまで遊技状態報

50

知が行われるようになっている。そのため、電源復旧後において遊技者に遊技状態を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。

【0644】

また、時短遊技状態であっても時短遊技状態A1、時短遊技状態B及び時短遊技状態C2（第1特定遊技状態）が終了する場合には、左打ち報知（演出制御基板130の制御によるもの）を実行可能である一方、時短遊技状態であっても時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）が終了する場合には、左打ち報知（演出制御基板130の制御によるもの）を実行しないようになっている。そのため、必要な場合にのみ左打ち報知が実行されることで遊技者が困惑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。

10

【0645】

なお、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）において、補助遊技（第2始動口47の開放）が行われる場合に右打ち報知を行うようになっているが、第2始動口47がショート開放する場合には、右打ち報知を行わず、第2始動口47がロング開放する場合には、右打ち報知を行うようにしてもよい。

【0646】

また、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）において、第2始動口47がショート開放する場合には、主制御基板110の制御による右打ち報知は行うが、演出制御基板130の制御による右打ち報知は行わず、第2始動口47がロング開放する場合には、主制御基板110の制御による右打ち報知及び演出制御基板130の制御による右打ち報知を行うようにしてもよい。

20

【0647】

また、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）において、補助遊技のオープニングの開始時から右打ち報知（主制御基板110の制御による右打ち報知、演出制御基板130の制御による右打ち報知）を行うのではなく、補助遊技のオープニングの途中や第2始動口47の開放開始時から右打ち報知を行うようにしてもよい。

【0648】

また、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）において、補助遊技のエンディング終了時まで右打ち報知を行うのではなく、補助遊技のエンディングの開始（第2始動口47の開放終了時）時やエンディングの途中で右打ち報知を終了するようにしてもよい。

30

【0649】

また、主制御基板110の制御による右打ち報知の開始タイミング及び終了タイミングと、演出制御基板130の制御による右打ち報知の開始タイミング及び終了タイミングとを異ならせる（例えば、主制御基板110の制御による右打ち報知は、第2始動口47の開放中のみ実行し、演出制御基板130の制御による右打ち報知は、補助遊技の開始時から終了時まで実行する、又は、その逆等）ようにしてもよい。

【0650】

また、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中に時短状態報知を実行しないようになっているが、時短遊技状態A2及び時短遊技状態C1（第2特定遊技状態）中にも時短状態報知を実行するようにしてもよい。このようにすると、時短遊技状態である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。

40

【0651】

（時短遊技状態A1の開始から終了までの演出例）

図49及び図50を用いて、時短遊技状態A1（第1特定遊技状態の1つ）の開始から終了までの演出例について説明する。

【0652】

まず、図49（a）に示すように、大当たり遊技のエンディング演出として、第1画像表示装置70には、時短遊技状態（時短遊技状態A1）に突入することを示唆する突入演出が行われて「チャンスタイム突入」との文字画像が表示されている。また、大当たり遊

50

技（ラウンド遊技）の開始時から実行される右打ち報知（右打ち表示器 6 7 及びサブ右打ち表示器 8 7 の点灯、第 1 右打ち画像 M U 1（右打ち小画像）の表示）が継続している。

【0653】

その後、エンディング期間が経過すると、時短遊技状態 A 1 に制御されることに伴って時短状態報知（時短状態表示器 6 8 の点灯）が開始され、演出モード E が設定されてモード E 背景画像が表示されると共に、時短遊技状態 A 1 の残回数（第 2 時短回数 J 2 の残回数）を示す時短残回数「残り 1 0 0 回」が表示される。

【0654】

そして、第 1 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と、図 4 9（b）に示すように、第 1 変動演出（数字のみの演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始されるが、第 1 変動演出ということで時短回数が「残り 1 0 0 回」を維持し、当該アイコンは表示されない状態となる。そして、補助遊技の実行によって開放した第 2 始動口 4 7 に遊技球が連続して入賞して第 2 保留数が「4」になると、第 2 保留数表示領域 7 0 F が「4」となって第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に 4 つの保留アイコンが表示される。

【0655】

また、変動時間が経過して第 1 特別図柄が停止表示されると、図 4 9（c）に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 1 変動演出が終了する。

【0656】

その後、停止時間が経過すると、図 4 9（d）に示すように、第 2 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 2 特別図柄の変動表示が開始され、第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた 4 つの保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示され、時短残回数が「残り 9 9 回」に更新される。

【0657】

そして、大当たり遊技が実行されない状態で時短遊技状態 A 1 の残り回数が 5 回になると、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 変動演出が開始される毎に第 1 画像表示装置 7 0 で「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0658】

また、図 4 9（e）に示すように、第 2 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態 A 1 の開始から 9 8 回目となる第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた 4 つの保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示され、時短回数画像が「残り 2 回」に更新されて「2」のカウントダウン表示が行われる。

【0659】

その後、変動時間が経過して第 2 特別図柄が停止表示されると、図 4 9（f）に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 2 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。また、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 保留数が「3」から「4」第 2 保留数表示領域 7 0 F が「4」となって第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に 4 つの保留アイコンが表示される。

【0660】

そして、停止時間が経過すると、図 4 9（g）に示すように、第 2 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態 A 1 の開始から 9 9 回目となる第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた 4 つの保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示され、時短

残回数が「残り 1 回」に更新されて「1」のカウントダウン表示が行われる。

【0661】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、図49(h)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示され、当該アイコンが消滅(消去)する。また、第2始動口47に遊技球が入賞して第2保留数が「3」から「4」第2保留数表示領域70Fが「4」となって第2保留アイコン表示領域70Dに4つの保留アイコンが表示される。

【0662】

そして、停止時間が経過すると、図49(i)に示すように、第2保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態A1の開始から100回目となる第2特別図柄の変動表示が開始され、第2変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた4つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示され、時短残回数が「残り0回」に更新されて「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0663】

また、変動開始から所定時間(例えば2秒)が経過すると、図50(j)に示すように、扉画像が閉じる表示演出が行われて演出図柄70aが視認不可能な状態(遮蔽状態)となり、一連有利区間におけるリザルト表示が開始されて大当たり遊技の連荘回数を示す「5連荘」と一連有利区間における大当たり遊技等によって払い出された遊技球数である「5600pt」が表示される。

【0664】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、時短遊技状態A1が終了して通常遊技状態に制御され、図50(k)に示すように、右打ち報知(右打ち表示器67及びサブ右打ち表示器87の点灯、第1右打ち画像MU1(右打ち小画像)の表示)、及び、時短状態報知(時短状態表示器68の点灯)が終了する。また、演出図柄70aの仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示して第2変動演出が終了する。

【0665】

そして、時短遊技状態A1の終了時点で残存していた第2保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第2特別図柄の変動表示が開始されると、図50(l)に示すように、リザルト表示が継続したままで演出図柄70aの変動表示を伴わない第2変動演出(特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始される。

【0666】

また、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示し、停止時間が経過するとリザルト表示が継続したままで時短遊技状態A1の終了時点で残存していた第2保留数が減少することに伴う第2特別図柄の変動表示に合わせて演出図柄70aの変動表示を伴わない第2変動演出が繰り返されることになる。

【0667】

その後、時短遊技状態A1の終了時点で残存していた第2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って開始された第2特別図柄の変動表示(通常ハズレに当選)における変動時間が経過して第2特別図柄が通常ハズレ特別図柄で停止表示されると、図50(m)に示すように、演出図柄70aの仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示して第2変動演出が終了する。

【0668】

そして、停止時間が経過すると、リザルト表示が終了して演出モードAが設定されると共に、モードA背景画像が表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンが表示された状態となり、左打ち報知(左打ち画像HUの表示、左打ちボイスの出力)が開始される。

【0669】

また、第1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

10

20

30

40

50

が開始されると、図50(n)に示すように、第1変動演出(キャラ+数字の演出図柄70、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始され、第1保留アイコン表示領域に表示されていた1つの保留アイコンがシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。そして、所定時間が経過すると左打ち報知が終了する。

#### 【0670】

一方、時短遊技状態A1の終了時点で残存していた第2保留数が「1」から「0」に減少することによって開始された第2特別図柄の変動表示(特殊ハズレに当選)における変動時間が経過して第2特別図柄が特殊ハズレ特別図柄(例えば特殊ハズレ特別図柄「13」)で停止表示されると、通常遊技状態から時短遊技状態C1に制御され、図50(o)に示すように、演出図柄70aの仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示して第2変動演出が終了する。

10

#### 【0671】

そして、停止時間が経過するとリザルト表示が終了し、時短遊技状態への突入演出は行われませんが、チャンスモードが設定されると共に、チャンスモード背景画像が表示され、遊技者を期待させるチャンス状態への移行が示唆される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンが表示された状態となり、左打ち報知(左打ち画像HUの表示、左打ちボイスの出力)が開始される。

#### 【0672】

また、第1保留数が「1」から「0」に減少することによって第1特別図柄の変動表示が開始されると、図50(p)に示すように、第1変動演出(数字のみの演出図柄70、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始され、第1保留アイコン表示領域に表示されていた1つの保留アイコンがシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。そして、所定時間が経過すると左打ち報知が終了する。

20

#### 【0673】

なお、時短遊技状態A1の終了時点で残存していた第2保留数が「0」になる以前において、特殊ハズレに当選して時短遊技状態C1となる場合には、特殊ハズレ特別図柄が停止表示した時点で時短遊技状態C1となり、停止時間が経過したタイミングでリザルト表示が終了してチャンスモードが設定され、左打ち報知(左打ち画像HUの表示、左打ちボイスの出力)が開始されることになる。

#### 【0674】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1(第1特定遊技状態の1つ)に制御される場合には、時短遊技状態に制御される前のタイミングにおいて、通常遊技状態とは異なる時短遊技状態に突入することを示唆する突入演出が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態に制御される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。

30

#### 【0675】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1(第1特定遊技状態の1つ)が終了する所定期間(5回前の変動表示)前から、時短遊技状態の終了をアピール(終了時期を強調)するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態が終了してしまうという遊技者の焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【0676】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1(第1特定遊技状態の1つ)においては、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示(残り回数表示)が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態の残り回数を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0677】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1(第1特定遊技状態の1つ)が終了する場合には、一連遊技区間における遊技の結果を報知するリザルト表示が実行されるようになっている。そのため、一連有利区間における遊技の結果を把握することができ、遊技

50

の興趣を向上させることが可能となる。

【0678】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）が終了して通常遊技状態に制御される場合、通常遊技状態となつてすぐに左打ち報知が実行されるのではなく、時短遊技状態 A 1 の終了時点で残存していた第 2 保留数に基づく特別図柄の変動表示が終了した後に左打ち報知が実行されるようになっている。そのため、保留数があるにも拘わらず遊技者が無駄に遊技球を発射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。

【0679】

また、時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）の終了時点で残存していた第 2 保留数に基づく大当たり判定で特殊ハズレに当選して（リザルト表示中に）時短遊技状態 C 1（第 2 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、通常遊技状態とは異なる時短遊技状態に突入することを示唆する突入演出が実行されないようになっている。そのため、遊技者に時短遊技状態 C 1 であると察知されないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0680】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、時短遊技状態に制御される前のタイミングにおいて、右打ち報知が開始される一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態 C 1（第 2 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、右打ち報知が開始されないようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 に制御されたことを遊技者に認識させ難くすることができと共に、遊技者に期待感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。

【0681】

また、時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）の終了時点で残存していた第 2 保留数に基づく大当たり判定で特殊ハズレに当選して（リザルト表示中に）時短遊技状態 C 1（第 2 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、右打ち報知が実行されずに特定の演出モードに制御されるようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 に制御されたことを遊技者に認識させ難くすることができと共に、遊技者に期待感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。

【0682】

なお、リザルト表示が終了して演出モードが切り替えられると左打ち報知（左打ち画像 H U の表示、左打ちボイスの出力）を開始するようになっているが、演出モードが切り替えられた後に特別図柄の変動表示が開始された時点で左打ち報知を開始するようにしてもよい。

【0683】

また、時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）の終了時点で残存していた第 2 保留数が「1」から「0」に減少することに伴って開始された第 2 特別図柄の変動表示（通常ハズレに当選）における変動時間が経過して第 2 特別図柄が通常ハズレ特別図柄で停止表示された場合、必ずしも演出モード A を設定するのではなく、所定割合（例えば 30 %）でチャンスモードが設定されるようにしてもよい。

【0684】

また、リザルト表示における連荘回数には、第 2 大当たり遊技の回数を含めなくてもよいし、リザルト表示における遊技球数には、第 2 大当たり遊技中に払い出された遊技球数を含めなくてもよい。

【0685】

（時短遊技状態 C 1 中における右打ち報知の演出例）

図 5 1 を用いて、時短遊技状態 C 1（第 2 特定遊技状態の 1 つ）中における右打ち報知の演出例について説明する。

【0686】

ここでは、時短遊技状態 C 1 においてチャンスモードが設定されている場合について説

10

20

30

40

50

明するが、時短遊技状態 C 1 において穢れモードが設定されている場合、及び、時短遊技状態 A 2 において穢れモードが設定されている場合についても、基本的な流れは同様となる。

【0687】

まず、図 5 1 (a) に示すように、チャンスモードが設定されている時短遊技状態 C 1 において、第 1 特別図柄の変動表示に伴う第 1 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が実行されている。このとき、右打ち報知や時短状態報知が実行されず、時短遊技状態 C 1 における時短状態の残回数の報知も行われない状態となっている。また、普通図柄の当たり変動表示が実行されている。

【0688】

その後、第 1 始動口 4 5 に 2 つの遊技球が入賞して第 1 保留数が「0」から「2」に増加すると、図 5 1 (b) に示すように、第 1 保留数表示領域 7 0 E が「0」から「2」に更新されると共に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 2 つの保留アイコンが追加表示され、サブ第 1 保留表示器 8 3 も「2」に応じた点灯態様となる。

【0689】

そして、普通図柄の変動時間が経過して当たり普通図柄が停止表示されると補助遊技が開始され、図 5 1 (c) に示すように、右打ち報知（右打ち表示器 6 7 及びサブ右打ち表示器 8 7 の点灯、第 2 右打ち画像 M U 2（右打ち大画像）の表示）が開始され、補助遊技が終了すると右打ち報知が終了する。

【0690】

また、補助遊技中に第 2 始動口 4 7 に 3 つの遊技球が入賞して第 2 保留数が「0」から「2」に増加した場合、図 5 1 (d) に示すように、第 2 保留数表示領域 7 0 F が「0」から「3」に更新されると共に、第 1 保留アイコン表示領域に表示される第 1 保留アイコンの上部側に重なるように第 2 保留アイコンが 3 つ追加表示（うち 1 つは保留アイコン変化演出が実行されて青アイコンとして表示）され、サブ第 2 保留表示器 8 4 も「3」に応じた点灯態様となる。

【0691】

その後、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄（通常ハズレ特別図柄）が停止表示されると、図 5 1 (e) に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 1 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0692】

そして、第 1 特別図柄の停止時間が経過すると、図 5 1 (f) に示すように、第 2 保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 2 特別図柄の変動表示が開始され、第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 1 保留アイコンに重なるように表示されていた 3 つの第 2 保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。

【0693】

また、第 2 特別図柄の変動時間が経過して第 2 特別図柄が停止表示されると、図 5 1 (g) に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 2 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0694】

その後、第 2 特別図柄の停止時間が経過すると、図 5 1 (h) に示すように、第 2 保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 2 特別図柄の変動表示が開始され、第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 1 保留アイコンに重なるように表示されていた 3 つの第 2 保留アイコンがシフト表示して青アイコンが当該アイコン T I として表示される。

【0695】

そして、変動開始から所定時間が経過すると、図 5 1 (i) に示すように、左右の演出

10

20

30

40

50

図柄 70a が「5」で仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。その後は、ノーマルリーチ演出が終了して第2特別図柄の変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、仮停止していた演出図柄 70a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第2変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0696】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1 とは違って、時短遊技状態 C 1 や穢れモードが設定されている時短遊技状態 A 2 においては、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示（残り回数表示）が実行されないようになっている。そのため、時短遊技状態であることを察知させ難くすることができる一方で、時短遊技状態であることが察知された場合であっても、時短遊技状態の終了時期を把握させないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0697】

また、時短遊技状態 C 1 や穢れモードが設定されている時短遊技状態 A 2 においては、補助遊技が実行されない場合には右打ち報知が実行されない一方、補助遊技が実行される場合に右打ち報知が実行されるようになっている。そのため、補助遊技が実行される場合でも右打ち報知が実行されない通常遊技状態ではなく、時短遊技状態中であることを遊技者に察知させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0698】

また、時短遊技状態 C 1 や穢れモードが設定されている時短遊技状態 A 2 においては、補助遊技が実行される場合において、第1右打ち画像よりもサイズが大きい第2右打ち画像を用いて右打ち報知が行われるようになっている。そのため、遊技者が右打ちすることに気づき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。

20

【0699】

なお、補助遊技中の第2始動口 47 への入賞に基づく第2保留記憶に対応する第2保留アイコンを第1保留アイコン表示領域 70B に表示される第1保留アイコンの上部に重なる（優先される）ように表示したが、第1保留アイコン表示領域 70B とは異なる位置に表示するようにしてもよい。また、補助遊技中の第2始動口 47 への入賞に基づく第2保留記憶に対応する保留アイコンを表示しないようにしてもよく、この場合には、第2保留記憶の判定結果に基づく第2特別図柄の変動表示中において当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

30

【0700】

（チャンスモードの時短遊技状態 C 1 が終了するときの演出例）

図 52 を用いて、チャンスモードの時短遊技状態 C 1（第2特定遊技状態の1つ）が終了するときの演出例について説明する。

【0701】

まず、図 52（a）に示すように、チャンスモードが設定されている時短遊技状態 C 1 において、時短状態の残回数が「0」になる第1特別図柄の変動表示に伴う第1変動演出（演出図柄 70a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が実行されている。このとき、右打ち報知や時短状態報知が実行されず、時短遊技状態 C 1 における時短状態の残回数の報知も行われない状態となっている。

40

【0702】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄（通常ハズレ特別図柄）が停止表示されると、時短遊技状態 C 1 が終了して通常遊技状態に制御され、図 52（b）に示すように、仮停止していた演出図柄 70a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第1変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0703】

そして、第1特別図柄の停止時間が経過してチャンスモードから演出モード A に制御される場合（移行条件が成立している場合）、図 52（c）に示すように、第1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、第1変動演出（演出図柄 70a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また

50

、3つの第1保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンT Iとして表示される。このとき、演出モードが変化することを示唆するステージチェンジ演出が行われ、演出図柄70aや背景画像（チャンスモード背景画像）が視認できない状態となる。

【0704】

また、ステージチェンジ演出の実行期間が経過すると、図52（d）に示すように、キャラ+数字からなる演出図柄70aや背景画像（モードA背景画像）が視認可能な状態となり、通常遊技状態に対応する演出モードAへの移行が終了する。

【0705】

一方、時短遊技状態C1が終了して通常遊技状態に制御された後に第1特別図柄の停止時間が経過してもチャンスモードが継続する場合（移行条件が成立していない場合）、図52（e）に示すように、第1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、第1変動演出（演出図柄70a、特殊図柄T Z及びランプ図柄L Zの変動表示）が開始される。また、3つの第1保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンT Iとして表示される。このとき、ステージチェンジ演出が行われず、チャンスモードが継続した状態となる。

【0706】

その後、チャンスモードから演出モードAへの移行条件（例えば、10回目となる特別図柄の変動表示が終了、モード以降抽選に当選等）が成立する場合、図52（f）に示すように、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄（通常ハズレ特別図柄）が停止表示されると、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄T Z及びランプ図柄L Zが停止表示されて第1変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。そして、図52（c）に示したようにステージチェンジ演出が行われて通常遊技状態に対応する演出モードAへの移行が終了する。

【0707】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1（第1特定遊技状態の1つ）が終了する場合には、一連遊技区間における遊技の結果を報知するリザルト表示が実行される一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態C1（第2特定遊技状態の1つ）が終了する場合には、リザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技の結果を把握させることができる一方、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技者を虚しい気持ちにさせることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0708】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1（第1特定遊技状態の1つ）が終了する場合には、時短遊技状態A1が終了する所定期間（5回前の変動表示）前から、時短遊技状態の終了をアピール（終了時期を強調）するカウントダウン演出が実行される一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態C1（第2特定遊技状態の1つ）が終了する場合には、カウントダウン演出が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態が終了する場合には、時短遊技状態が終了してしまうという遊技者の焦燥感を煽ることができる一方、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態が終了する場合には、遊技者の気持ちを落ち着かせたまま時短遊技状態を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0709】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1（第1特定遊技状態の1つ）が終了して通常遊技状態に制御される場合には、通常遊技状態に応じた演出モードに制御可能である一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態C1（第2特定遊技状態の1つ）が終了して通常遊技状態に制御される場合には、通常遊技状態に応じた演出モードに制御することが制限されるようになっている。そのため、時短遊技状態C1の終了時期を察知させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0710】

10

20

30

40

50

(通常遊技状態中の大当たり当選で時短遊技状態 C 1 が開始されるとき演出例)

図 5 3 を用いて、通常遊技状態中の大当たり当選で時短遊技状態 C 1 (第 2 特定遊技状態の 1 つ) が開始されるとき演出例について説明する。

【0711】

ここでは、通常遊技状態において演出モード A が設定されている場合について説明するが、通常遊技状態において演出モード B や演出モード C が設定されている場合についても、基本的な流れは同様となる。

【0712】

まず、図 5 3 (a) に示すように、演出モード A が設定されている通常遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に伴う第 1 変動演出 (演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示) が開始されている。

10

【0713】

そして、変動開始から所定時間が経過すると、図 5 3 (b) に示すように、左右の演出図柄 7 0 a が「4」で仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。そして、ノーマルリーチ演出の開始から所定期間が経過すると発展演出が実行されて S P リーチ演出が実行される。

【0714】

その後、S P リーチ演出の開始から所定期間が経過した後に発展演出が実行されると、図 5 3 (c) に示すように、味方キャラクタ C 2 と敵キャラクタ C 3 とがバトルを行う特殊 S P S P リーチ演出 (必ず敗北) が開始され、特殊 S P S P リーチ演出の最終局面で発生する決め演出の有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されると決め失敗演出が実行され、図 5 3 (d) に示すように、「敗北」の文字画像が表示されて特殊 S P S P リーチ演出が終了する。

20

【0715】

そして、演出図柄 7 0 a の (仮) 停止を示唆するアイキャッチ演出 (停止示唆演出) が実行されると、図 5 3 (e) に示すように、リーチハズレ出目「454」となる演出図柄 7 0 a が仮停止した状態が表示され、図 5 3 (f) に示すように、遊技者にとって嫌な事象が発生したことに伴う穢れ増加演出 (ポイント増加演出) が行われる。

【0716】

その後、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄 (大当たり特別図柄「02」) が停止表示されると、図 5 3 (g) に示すように、遊技者に有利な状態 (時短遊技状態) への移行を示唆する特殊演出 (例えば 8 秒) が開始される。具体的には、穢れ (ポイント) が MAX になったことを示唆する「穢れ MAX」との文字画像が表示される。そして、第 1 特別図柄の停止時間が経過して第 2 大当たり遊技が開始されると、図 5 3 (h) に示すように、「あなたにチャンスをあげるわ!!」の文字画像が表示され、遊技者を期待させる状態 (ここでは時短遊技状態 A 2) への移行が示唆される。また、右打ち表示器 6 7 及びサブ右打ち表示器 8 7 を用いた右打ち報知 (画像表示装置での右打ち画像の表示は行われない) が開始される。

30

【0717】

そして、大当たり遊技が終了すると時短遊技状態 A 2 に制御されて右打ち表示器 6 7 及びサブ右打ち表示器 8 7 を用いた右打ち報知が終了し、図 5 3 (i) に示すように、時短遊技状態への突入演出は行われないが、穢れモードが設定されると共に、穢れモード背景画像が表示され、遊技者を期待させるチャンス状態への移行が示唆される。また、第 1 保留数が「2」から「1」に減少することによって時短遊技状態 A 2 の開始後の最初の第 1 特別図柄の変動表示が開始され、第 1 変動演出 (演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示) が開始される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた 2 つの保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。

40

【0718】

その後、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄が停止表示されると、図 5 3

50

(j) に示すように、仮停止していた演出図柄 70 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 2 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

#### 【0719】

このように、通常遊技状態中の大当たり当選で第 2 大当たり遊技が実行されて時短遊技状態 A 2（第 2 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、第 1 大当たり遊技や第 3 大当たり遊技が実行される場合のような大当たり遊技演出が実行されず、遊技者に有利な状態（時短遊技状態）への移行（突入）を示唆する特殊演出が実行されるようになっている。そのため、大当たり遊技が実行されるということを認識させ難い一方で、遊技者の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。

10

#### 【0720】

また、時短遊技状態 A 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、時短遊技状態に制御される前のタイミングにおいて、右打ち報知が開始される一方、通常遊技状態中の大当たり当選で第 2 大当たり遊技が実行される場合、及び、第 2 大当たり遊技の終了後に時短遊技状態 A 2（第 2 特定遊技状態の 1 つ）が開始される場合には、画像表示装置での右打ち報知が実行されない（右打ち報知の実行が制限される）ようになっている。そのため、大当たり遊技が実行されたことや時短遊技状態 A 2 に制御されたことを遊技者に認識させ難くすることができると共に、遊技者に期待感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。

20

#### 【0721】

また、通常遊技状態中の大当たり当選で第 2 大当たり遊技が実行されて時短遊技状態 A 2（第 2 特定遊技状態の 1 つ）に制御される場合には、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示（残り回数表示）が実行されないようになっている。そのため、遊技者に焦燥感を与えにくい時短遊技状態を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。

#### 【0722】

（通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 1 が開始されるとき演出例）

図 5 4 を用いて、通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 1（第 1 特定遊技状態の 1 つ）が開始されるとき演出例について説明する。

#### 【0723】

ここでは、通常遊技状態において演出モード A が設定されている場合について説明するが、通常遊技状態において演出モード B や演出モード C が設定されている場合についても、基本的な流れは同様となる。

30

#### 【0724】

なお、図 5 4（a）～図 5 4（f）については、上述した図 5 3（a）～図 5 3（f）と同じであるため、ここでは説明を省略する。

#### 【0725】

第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄（特殊ハズレ特別図柄「05」又は「06」）が停止表示されると、時短遊技状態 C 1 に制御され、図 5 4（g）に示すように、遊技者に有利な状態（時短遊技状態）への移行を示唆する特殊演出（例えば 8 秒）が開始される。具体的には、穢れ（ポイント）が MAX になったことを示唆する「穢れ MAX」との文字画像が表示される。そして、第 1 特別図柄の停止表示から所定時間が経過すると、図 5 4（h）に示すように、時短遊技状態への突入演出は行われないが、「あなたにチャンスをあげるわ！！」の文字画像が表示され、遊技者を期待させるチャンス状態への移行が示唆される。

40

#### 【0726】

そして、第 1 特別図柄の停止時間が経過すると、図 5 4（i）に示すように、時短遊技状態への突入演出は行われないが、穢れモードが設定されると共に、穢れモード背景画像が表示され、遊技者を期待させるチャンス状態への移行が示唆される。また、第 1 保留数が「2」から「1」に減少することに伴って時短遊技状態 C 1 の開始後の最初の第 1 特別

50

図柄の変動表示が開始され、第1変動演出（演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示）が開始される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。

【0727】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄が停止表示されると、図54(j)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第2変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0728】

このように、通常遊技状態において特殊ハズレ特別図柄（「05」、「06」）が停止表示されて時短遊技状態C1に制御される場合には、通常遊技状態において大当たり特別図柄「02」が停止表示されて大当たり遊技の終了後に時短遊技状態A2（第2特定遊技状態の1つ）に移行する場合と同じ特殊演出（遊技者に有利な状態への移行を示唆する演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態となったのか、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態となったのかを把握させ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。

【0729】

また、時短遊技状態A1（第1特定遊技状態の1つ）に制御される場合には、時短遊技状態に制御される前のタイミングにおいて、右打ち報知が開始される一方、通常遊技状態において特殊ハズレ特別図柄（「05」、「06」）が停止表示されて時短遊技状態C1に制御される場合には、右打ち報知が実行されない（右打ち報知の実行が制限される）ようになっている。そのため、時短遊技状態C1（第2特定遊技状態の1つ）に制御されたことを遊技者に認識させ難くすることができると共に、遊技者に期待感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。

【0730】

また、通常遊技状態において特殊ハズレ特別図柄（「05」、「06」）が停止表示されて時短遊技状態C1に制御される場合には、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示（残り回数表示）が実行されないようになっている。そのため、遊技者に焦燥感を与えない時短遊技状態を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。

【0731】

（穢れモードの時短遊技状態C1が終了するときの演出例）

図55を用いて、穢れモードの時短遊技状態C1（第2特定遊技状態の1つ）が終了するときの演出例について説明する。

【0732】

まず、図55(a)に示すように、穢れモードが設定されている時短遊技状態C1において、時短状態の残回数が「0」になる第1特別図柄の変動表示に伴う第1変動演出（演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示）が実行されている。このとき、右打ち報知や時短状態報知が実行されず、時短遊技状態C1における時短状態の残回数の報知も行われない状態となっている。

【0733】

その後、第1特別図柄の変動時間が経過して第1特別図柄（通常ハズレ特別図柄）が停止表示されると、時短遊技状態C1が終了して通常遊技状態に制御され、図55(b)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第1変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。

【0734】

そして、第1特別図柄の停止時間が経過して穢れモードから演出モードAに制御される場合、図55(c)に示すように、第1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、第1変動演出（演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示）が開始される。また、3つの第1保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、演出モードが変化すること

10

20

30

40

50

を示唆するステージチェンジ演出が行われ、演出図柄 70 a や背景画像（穢れモード背景画像）が視認できない状態となる。

【0735】

また、ステージチェンジ演出の実行期間が経過すると、図 55（d）に示すように、キャラ+数字からなる演出図柄 70 a や背景画像（モード A 背景画像）が視認可能な状態となり、通常遊技状態に対応する演出モード A への移行が終了する。

【0736】

一方、時短遊技状態 C 1 が終了して通常遊技状態に制御された後に第 1 特別図柄の停止時間が経過しても穢れモードが継続する場合、図 55（e）に示すように、第 1 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、第 1 変動演出（演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、3 つの第 1 保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。このとき、ステージチェンジ演出が行われず、穢れモードが継続した状態となる。

【0737】

その後、穢れモードから演出モード A への移行条件（例えば、10 回目となる特別図柄の変動表示が終了、モード以降抽選に当選等）が成立する場合、図 55（f）に示すように、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄（通常ハズレ特別図柄）が停止表示されると、仮停止していた演出図柄 70 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 1 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。そして、図 55（c）に示したようにステージチェンジ演出が行われて通常遊技状態に対応する演出モード A への移行が終了する。

【0738】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1 が終了する場合には、一連遊技区間における遊技の結果を報知するリザルト表示が実行される一方、大当たり遊技が実行されたことが認識され難い時短遊技状態 A 2 又は大当たり遊技を経由しない穢れモードが設定される時短遊技状態 C 1 が終了する場合には、リザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技が実行されて時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技の結果を把握させることができる一方、大当たり遊技が実行されずに時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技者を虚しい気持ちにさせることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0739】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1 が終了する場合には、時短遊技状態 A 1 が終了する所定期間（5 回前の変動表示）前から、時短遊技状態の終了をアピール（終了時期を強調）するカウントダウン演出が実行される一方、大当たり遊技が実行されたことが認識され難い時短遊技状態 A 2 又は大当たり遊技を経由しない穢れモードが設定される時短遊技状態 C 1 が終了する場合には、カウントダウン演出が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態が終了する場合には、時短遊技状態が終了してしまうという遊技者の焦燥感を煽ることができる一方、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態が終了する場合には、遊技者の気持ちを落ち着かせたまま時短遊技状態を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0740】

また、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1 が終了して通常遊技状態に制御される場合には、通常遊技状態に応じた演出モードに制御可能である一方、大当たり遊技が実行されたことが認識され難い時短遊技状態 A 2 又は大当たり遊技を経由しない穢れモードが設定される時短遊技状態 C 1 が終了して通常遊技状態に制御される場合には、通常遊技状態に応じた演出モードに制御することが制限されるようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 の終了時期を察知させにくくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0741】

なお、大当たり遊技が実行されたことが認識され難い時短遊技状態 A 2 又は大当たり遊

技を経由しない穢れモードが設定される時短遊技状態 C 1 において、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示（残り回数表示）が実行されるようにしてもよい。

【0742】

また、大当たり遊技が実行されたことが認識され難い時短遊技状態 A 2 又は大当たり遊技を経由しない穢れモードが設定される時短遊技状態 C 1 が終了して通常遊技状態に制御される場合であっても、カウントダウン演出を実行するようにしてもよい。

【0743】

（通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 2 が開始されるとき演出例）

図 5 6 を用いて、通常遊技状態中の特殊ハズレ当選で時短遊技状態 C 2 が開始されるとき演出例について説明する。

【0744】

ここでは、通常遊技状態において演出モード A が設定されている場合について説明するが、通常遊技状態において演出モード B や演出モード C が設定されている場合についても、基本的な流れは同様となる。

【0745】

まず、図 5 6（a）に示すように、演出モード A が設定されている通常遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に伴う第 1 変動演出（演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始されている。

【0746】

そして、変動開始から所定時間が経過すると、図 5 6（b）に示すように、左右の演出図柄 7 0 a が「4」で仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。そして、ノーマルリーチ演出の開始から所定期間が経過すると発展演出が実行される。

【0747】

その後、発展演出が終了すると、図 5 6（c）に示すように、左右の演出図柄 7 0 a が画面上部に縮小移動した状態でチャンス演出が開始され、複数の特定図柄がルーレット状に移動する。特定図柄としては、ハズレとなることを示唆する「ハズレ図柄」、時短状態となることを示唆する「時短図柄」、SPSPリーチ演出が実行されることを示唆する「SPSP図柄」、大当たり遊技が実行されることを示唆する「大当たり図柄」とがある。

【0748】

また、チャンス演出の開始から所定期間が経過すると、図 5 6（d）に示すように、時短図柄が仮停止して時短状態となることが示唆されるとチャンス演出が終了し、演出図柄 7 0 a の（仮）停止を示唆するアイキャッチ演出（停止示唆演出）が実行されると、時短発生出目「4 時短 4」となる演出図柄 7 0 a が仮停止した状態が表示される。

【0749】

そして、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄（特殊ハズレ特別図柄「0 7」）が停止表示されると、時短遊技状態 C 2 に制御され、図 5 6（e）に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a、変動表示していた特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示されて第 1 変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。このとき、右打ち表示器 6 7 及びサブ右打ち表示器 8 7 による右打ち報知が開始され、時短状態報知（時短状態表示器 6 8 の点灯）が開始される。

【0750】

また、図 5 6（f）に示すように、時短遊技状態に突入することを示唆する突入演出が行われて「あなたに時短をあげよう！！+100」との文字画像が表示され、画像表示装置での右打ち報知（第 1 右打ち画像 M U 1 の表示、第 2 右打ち画像 M U 2 の表示）が行われる。

【0751】

そして、第 1 特別図柄の停止時間が経過すると、時短モードが設定されると共に、時短モード背景画像が表示され、時短状態の残回数（第 2 時短回数 J 2 の残回数）を示す時短残回数「残り 100 回」が表示される。

【0752】

10

20

30

40

50

そして、第1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と、図56(g)に示すように、第1変動演出(数字のみの演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始されるが、第1変動演出ということで時短回数が「残り100回」を維持し、当該アイコンは表示されない状態となる。  
【0753】

また、変動時間が経過して第1特別図柄が停止表示されると、図56(h)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第1変動演出が終了する。

【0754】

このように、通常遊技状態において特殊ハズレに当選して時短遊技状態C2(第1特定遊技状態の1つ)に制御される場合には、変動演出の結果として3つの演出図柄が揃う大当たり出目が停止表示されず、特定図柄を含む時短発生出目(「4時短4」)が停止表示されるようになっている。そのため、大当たり遊技が実行されて時短遊技状態に制御される場合と区別し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0755】

また、通常遊技状態において特殊ハズレに当選して時短遊技状態C2(第1特定遊技状態の1つ)に制御される場合には、画像表示装置での右打ち報知が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態C1に制御されたことを遊技者に認識させ易くすることができると共に、遊技者に期待感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。

【0756】

また、通常遊技状態において特殊ハズレに当選して時短遊技状態C2(第1特定遊技状態の1つ)に制御される場合には、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示(残り回数表示)が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態の残り回数を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0757】

(時短モードの時短遊技状態C2が終了するときの演出例)

図57を用いて、時短モードの時短遊技状態C2(第1特定遊技状態の1つ)が終了するときの演出例について説明する。

【0758】

まず、大当たり遊技が実行されない状態で時短遊技状態A1の残り回数が5回になると、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第2変動演出が開始される毎に第1画像表示装置70で「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0759】

また、図57(a)に示すように、第2保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態C2の開始から97回目となる第2特別図柄の変動表示が開始されると、第2変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた4つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示され、時短回数画像が「残り3回」に更新されて「3」のカウントダウン表示が行われる。

【0760】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、図57(b)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第2変動演出が終了し、当該アイコンが消滅(消去)する。その後は、第2特別図柄の変動表示に合わせて第2変動演出が繰り返し実行される。

【0761】

そして、図57(c)に示すように、第2保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態C2の開始から100回目(最終回)となる第2特別図柄の変動表示が開始されると、第2変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変

10

20

30

40

50

動表示) が開始される。また、第 2 保留アイコン表示領域 70D に表示されていた 4 つの保留アイコンがシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示され、時短回数画像が「残り 0 回」に更新されて「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0762】

また、変動開始から所定時間(例えば 2 秒)が経過すると、図 57(d) に示すように、扉画像が閉じる表示演出が行われて演出図柄 70a が視認不可能な状態(遮蔽状態)となり、時短遊技状態が終了することを示す終了示唆演出が行われて「残念」との文字画像が表示される。

【0763】

その後、変動時間が経過して第 2 特別図柄が停止表示されると、時短遊技状態 C 2 が終了して通常遊技状態に制御され、図 57(e) に示すように、右打ち報知(右打ち表示器 67 及びサブ右打ち表示器 87 の点灯、第 1 右打ち画像 M U 1 (右打ち小画像) の表示)、及び、時短状態報知(時短状態表示器 68 の点灯)が終了する。また、演出図柄 70a の仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示して第 2 変動演出が終了する。

【0764】

そして、時短遊技状態 C 2 の終了時点で残存していた第 2 保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、図 57(f) に示すように、終了示唆演出が継続したままで演出図柄 70a の変動表示を伴わない第 2 変動演出(特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示)が開始される。

【0765】

また、変動時間が経過して第 2 特別図柄が停止表示し、停止時間が経過すると終了示唆演出が継続したままで時短遊技状態 C 2 の終了時点で残存していた第 2 保留数が減少することに伴う第 2 特別図柄の変動表示に合わせて演出図柄 70a の変動表示を伴わない第 2 変動演出が繰り返されることになる。

【0766】

その後、時短遊技状態 C 2 の終了時点で残存していた第 2 保留数が「1」から「0」に減少することに伴って開始された第 2 特別図柄の変動表示(通常ハズレに当選)における変動時間が経過して第 2 特別図柄が通常ハズレ特別図柄で停止表示されると、図 57(g) に示すように、演出図柄 70a の仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z が停止表示して第 2 変動演出が終了する。

【0767】

そして、停止時間が経過すると、終了示唆演出が終了して演出モード A が設定されると共に、モード A 背景画像が表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B に 1 つの保留アイコンが表示された状態となり、左打ち報知(左打ち画像 H U の表示、左打ちボイスの出力)が開始される。

【0768】

また、第 1 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と、図 57(h) に示すように、第 1 変動演出(キャラ+数字の演出図柄 70、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示)が開始され、第 1 保留アイコン表示領域に表示されていた 1 つの保留アイコンがシフト表示して当該アイコン T I として表示される。そして、所定時間が経過すると左打ち報知が終了する。

【0769】

なお、時短遊技状態 C 2 の終了時点で残存していた第 2 保留数が「0」になる以前において、特殊ハズレに当選して時短遊技状態 C 1 となる場合には、特殊ハズレ特別図柄が停止表示した時点で時短遊技状態 C 1 となり、停止時間が経過したタイミングで終了示唆演出が終了してチャンスモードが設定され、左打ち報知(左打ち画像 H U の表示、左打ちボイスの出力)が開始されることになる。

【0770】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態 A 1 (第 1 特定遊技状態の 1 つ) が

終了する場合には、一連遊技区間における遊技の結果を報知するリザルト表示が実行される一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態 C 2（第 2 特定遊技状態の 1 つ）が終了する場合には、リザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技の結果を把握させることができる一方、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技者を虚しい気持ちにさせることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0771】

また、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態 C 2（第 1 特定遊技状態の 1 つ）が終了する所定期間（5 回前の変動表示）前から、時短遊技状態の終了をアピール（終了時期を強調）するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態が終了してしまうという遊技者の焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0772】

また、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態 C 2（第 1 特定遊技状態の 1 つ）が終了して通常遊技状態に制御される場合、通常遊技状態となってすぐに左打ち報知が実行されるのではなく、時短遊技状態 C 2 の終了時点で残存していた第 2 保留数に基づく特別図柄の変動表示が終了した後に左打ち報知が実行されるようになっている。そのため、保留数があるにも拘わらず遊技者が無駄に遊技球を発射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。

【0773】

なお、終了示唆演出が終了して演出モードが切り替えられると左打ち報知（左打ち画像 H U の表示、左打ちボイスの出力）を開始するようになっているが、演出モードが切り替えられた後に特別図柄の変動表示が開始された時点で左打ち報知を開始するようにしてもよい。

【0774】

（通常遊技状態から時短遊技状態 B が開始されるとき演出例）

図 5 8 を用いて、通常遊技状態から時短遊技状態 B（第 1 特定遊技状態の 1 つ）が開始されるとき演出例について説明する。

【0775】

ここでは、通常遊技状態から時短遊技状態 B が開始される場合について説明するが、時短遊技状態 C 1 や時短遊技状態 C 2 から時短遊技状態 B が開始される場合についても、基本的な流れは同様となる。

【0776】

まず、時短遊技状態 B に制御されることになる変動回数（RWM クリア又は大当たり終了から 750 回）から 50 回前の変動演出から、そのときの遊技状態に拘わらず時短遊技状態 B に制御される可能性があることを示唆する発動カウンタ表示が開始される。具体的には、時短遊技状態 B を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知口ゴ L G と残り変動回数を示す「残り〇〇」との文字画像とが表示され、変動演出が実行される毎に残り変動回数が 1 ずつ減算されるようになっている。

【0777】

また、時短遊技状態 B に制御されるまでの変動演出の残り回数が 5 回になると、カウントダウン演出が実行される。具体的には、変動演出が開始される毎に第 1 画像表示装置 70 で「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0778】

そして、図 5 8（a）に示すように、第 1 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態 B に制御されるまで残り 3 回となる第 1 特別図柄の変動表示が開始されると、第 1 変動演出（演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z 及びランプ図柄 L Z の変動表示）が開始される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されていた 4 つの保留アイ

コンがシフト表示して1つが当該アイコンT Iとして表示される。なお、残り変動回数については、変動開始時に減算されずに「残り4」の状態となっている。

【0779】

その後、変動時間が経過して第1特別図柄が停止表示されると、図58(b)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第2変動演出が終了し、当該アイコンが消滅(消去)する。また、残り変動回数が「残り3」に更新される。その後は、特別図柄の変動表示に合わせて変動演出が繰り返し実行される。

【0780】

そして、図58(c)に示すように、第1保留数が「2」から「1」に減少することに伴って時短遊技状態Bに制御されるまで残り0回となる第1特別図柄の変動表示が開始されると、第1変動演出(演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた4つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンT Iとして表示されて「0」のカウントダウン表示が行われる。なお、残り変動回数については、変動開始時に減算されずに「残り1」の状態となっている。

10

【0781】

その後、変動時間が経過して第1特別図柄が停止表示されると、時短遊技状態Bに制御され、図58(d)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第1変動演出が終了し、当該アイコンが消滅(消去)する。このとき、右打ち表示器67及びサブ右打ち表示器87による右打ち報知が開始され、時短状態報知(時短状態表示器68の点灯)が開始される。また、残り変動回数が「残り0」に更新される。

20

【0782】

そして、第1特別図柄の停止時間が経過すると、図58(e)に示すように、第1保留数が「1」から「0」に減少することに伴って時短遊技状態Bにおける最初の第1特別図柄の変動表示が開始される。このとき、時短遊技状態Bに移行することを示唆する突入演出が行われて「お助けタイム START」の文字画像が表示され、画像表示装置での右打ち報知(第1右打ち画像MU1の表示、第2右打ち画像MU2の表示)が行われる。

【0783】

30

そして、所定時間(例えば2秒)が経過すると、図58(f)に示すように、画面が暗色画像によって遮蔽されるブラックアウト演出が実行され、そこから所定時間(例えば2秒)が経過すると、図58(g)に示すように、時短遊技状態Bに対応するお助けモードに突入することを示唆するお助けモード突入表示が行われる。

【0784】

また、所定時間(例えば2秒)が経過すると、お助けモードが設定されてお助けモード背景画像が表示されると共に、お助けモード突入表示及び第2右打ち画像MU2が消去され、数字のみの表示態様に変化した演出図柄70aが変動表示を行っている状態で、当該アイコンが表示された状態となる。

【0785】

40

その後、変動時間が経過して第1特別図柄が停止表示されると、図58(h)に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第1変動演出が終了し、当該アイコンが消滅(消去)する。

【0786】

このように、通常遊技状態であって時短遊技状態Bに制御される所定期間(残り50回の時点)前よりも以前においては、時短遊技状態Bに制御されることに係る情報表示(発動カウンタ表示)が実行されない一方、時短遊技状態(時短遊技状態C1、時短遊技状態C2)であって時短遊技状態Bに制御される所定期間内(残り50回以下)においては、時短遊技状態Bに制御されることに係る情報表示(発動カウンタ表示)が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態Bに制御されることを期待させることができ、遊

50

技の興趣を向上させることが可能となる。

【0787】

また、通常遊技状態であって時短遊技状態Bに制御される所定期間内（残り50回以下）においては、時短遊技状態Bに制御されることに係る情報表示（発動カウンタ表示）が実行される一方、時短遊技状態（時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）であって時短遊技状態Bに制御される所定期間（残り50回の時点）前よりも以前においては、時短遊技状態Bに制御されることに係る情報表示（発動カウンタ表示）が実行されないようになっている。そのため、時短遊技状態Bに制御されることを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0788】

また、時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）に制御される場合には、画像表示装置での右打ち報知が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態Bに制御されたことを遊技者に認識させ易くすることができると共に、遊技者に期待感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。

【0789】

また、時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）に制御される場合には、残りの時短回数を示す時短回数画像の表示（残り回数表示）が実行されるようになっている。そのため、時短遊技状態の残り回数を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0790】

（お助けモードの時短遊技状態Bが終了するときの演出例）

図59を用いて、お助けモードの時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）が終了するときの演出例について説明する。

【0791】

まず、大当たり遊技が実行されない状態で時短遊技状態Bの残り回数が5回になると、カウントダウン演出が実行される。具体的には、変動演出が開始される毎に第1画像表示装置70で「5」→「4」→「3」→「2」→「1」→「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0792】

また、図59（a）に示すように、第2保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態Bの開始から97回目となる第2特別図柄の変動表示が開始されると、第2変動演出（演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示）が開始される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた4つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示され、時短回数画像が「残り3回」に更新されて「3」のカウントダウン表示が行われる。

【0793】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、図59（b）に示すように、仮停止していた演出図柄70a、変動表示していた特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示されて第2変動演出が終了し、当該アイコンが消滅（消去）する。その後は、第2特別図柄の変動表示に合わせて第2変動演出が繰り返し実行される。

【0794】

そして、図57（c）に示すように、第2保留数が「4」から「3」に減少することに伴って時短遊技状態Bの開始から750回目（最終回）となる第2特別図柄の変動表示が開始されると、第2変動演出（演出図柄70a、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示）が開始される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた4つの保留アイコンがシフト表示して1つが当該アイコンTIとして表示され、時短回数画像が「残り0回」に更新されて「0」のカウントダウン表示が行われる。

【0795】

また、変動開始から所定時間（例えば2秒）が経過すると、図59（d）に示すように、扉画像が閉じる表示演出が行われて演出図柄70aが視認不可能な状態（遮蔽状態）と

10

20

30

40

50

なり、時短遊技状態が終了することを示す終了示唆演出が行われて「残念」との文字画像が表示される。

【0796】

その後、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示されると、時短遊技状態Bが終了して通常遊技状態に制御され、図59(e)に示すように、右打ち報知(右打ち表示器67及びサブ右打ち表示器87の点灯、第1右打ち画像MU1(右打ち小画像)の表示)、及び、時短状態報知(時短状態表示器68の点灯)が終了する。また、演出図柄70aの仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示して第2変動演出が終了する。

【0797】

そして、時短遊技状態Bの終了時点で残存していた第2保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第2特別図柄の変動表示が開始されると、図59(f)に示すように、終了示唆演出が継続したままで演出図柄70aの変動表示を伴わない第2変動演出(特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始される。

【0798】

また、変動時間が経過して第2特別図柄が停止表示し、停止時間が経過すると終了示唆演出が継続したままで時短遊技状態Bの終了時点で残存していた第2保留数が減少することに伴う第2特別図柄の変動表示に合わせて演出図柄70aの変動表示を伴わない第2変動演出が繰り返されることになる。

【0799】

その後、時短遊技状態Bの終了時点で残存していた第2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って開始された第2特別図柄の変動表示(通常ハズレに当選)における変動時間が経過して第2特別図柄が通常ハズレ特別図柄で停止表示されると、図57(g)に示すように、演出図柄70aの仮停止や停止表示が行われずに、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZが停止表示して第2変動演出が終了する。

【0800】

そして、停止時間が経過すると、終了示唆演出が終了して演出モードAが設定されると共に、モードA背景画像が表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンが表示された状態となり、左打ち報知(左打ち画像HUの表示、左打ちボイスの出力)が開始される。

【0801】

また、第1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と、図57(h)に示すように、第1変動演出(キャラ+数字の演出図柄70、特殊図柄TZ及びランプ図柄LZの変動表示)が開始され、第1保留アイコン表示領域に表示されていた1つの保留アイコンがシフト表示して当該アイコンTIとして表示される。そして、所定時間が経過すると左打ち報知が終了する。

【0802】

なお、時短遊技状態Bの終了時点で残存していた第2保留数が「0」になる以前において、特殊ハズレに当選して時短遊技状態C1となる場合には、特殊ハズレ特別図柄が停止表示した時点で時短遊技状態C1となり、停止時間が経過したタイミングで終了示唆演出が終了してチャンスモードが設定され、左打ち報知(左打ち画像HUの表示、左打ちボイスの出力)が開始されることになる。

【0803】

このように、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A1(第1特定遊技状態の1つ)が終了する場合には、一連遊技区間における遊技の結果を報知するリザルト表示が実行される一方、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B(第1特定遊技状態の1つ)が終了する場合には、リザルト表示が実行されないようになっている。そのため、大当たり遊技を経由して時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技の結果を把握させることができる一方、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態が終了した場合には、リザルト表示によって遊技者を虚しい気持ちにさせることがなくなり、遊技の興趣を向上させ

10

20

30

40

50

ることが可能となる。

【0804】

また、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）が終了する所定期間（5回前の変動表示）前から、時短遊技状態の終了をアピール（終了時期を強調）するカウントダウン演出が実行されるようになっていく。そのため、時短遊技状態が終了してしまうという遊技者の焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0805】

また、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B（第1特定遊技状態の1つ）が終了して通常遊技状態に制御される場合、通常遊技状態となつてすぐに左打ち報知が実行されるのではなく、時短遊技状態Bの終了時点で残存していた第2保留数に基づく特別図柄の変動表示が終了した後に左打ち報知が実行されるようになっていく。そのため、保留数があるにも拘わらず遊技者が無駄に遊技球を発射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。

【0806】

なお、終了示唆演出が終了して演出モードが切り替えられると左打ち報知（左打ち画像H Uの表示、左打ちボイスの出力）を開始するようになっていくが、演出モードが切り替えられた後に特別図柄の変動表示が開始された時点で左打ち報知を開始するようにしてもよい。

【0807】

また、特別図柄が停止表示して時短遊技状態Bが終了するときに終了示唆演出を実行するようにしているが、特別図柄が停止表示した時短遊技状態Bが終了するときに終了示唆演出を実行せずに、演出モードAに切り替えて左打ち報知を実行するようにしてもよい。

【0808】

（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60及び図61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60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61（a）～（j）は、図60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。

【0809】

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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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保留数が「2」から「1」となつて変動演出を開始する処理が行われる。

【0810】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、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H I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T Iとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄L Z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。

【0811】

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おり、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。

【0812】

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（入賞時信号としての第1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（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1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。

#### 【0813】

このとき、第1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保留数表示領域70Eに表示されている第1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61（a）参照）。 10

#### 【0814】

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（入賞時信号としての第1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保留数が「1」から「3」となる。

#### 【0815】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「3」に増加表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHI（白アイコン）が特殊追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図61（b）参照）。 20

#### 【0816】

なお、入賞時コマンド（入賞時信号）の受信によって保留アイコンを追加表示するときの「特殊追加態様」とは、演出制御部130mが主制御部110mからのコマンドを正常に受信できない限りは生じ得ない特図保留数の推移となる場合の表示態様である。具体的には、入賞時コマンドを正常に受信できなかった分の保留アイコンHIは表示されずに、入賞時コマンドを受信した分の保留アイコンHIを保留アイコン表示領域の特図保留数に対応する領域に極小サイズから徐々に大きくなるように10フレーム分のアニメーションとして追加表示する表示態様となっている。また、特殊追加態様には、保留アイコンを1つ飛ばしで（1つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを2つ飛ばしで（2つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを3つ飛ばしで（3つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様といった種類がある。 30

#### 【0817】

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61（c）参照）。 40

#### 【0818】

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（停止時信号としての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処理が行われる。

#### 【0819】

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 50

定められたハズレ態様（「814」）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61（d）参照）。

【0820】

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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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保留数が「3」から「2」になって変動演出を開始する処理が行われる。

10

【0821】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「3」から「2」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第1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で追加表示され、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61（e）参照）。

20

【0822】

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（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となる（図61（f）参照）。

【0823】

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61（g）参照）。

30

【0824】

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（停止時信号としての特図停止コマンド）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処理が行われる。

【0825】

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が演出図柄と同じハズレ態様（「225」）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61（h）参照）。

40

【0826】

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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信す

50

ると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0827】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、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 は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 61（i）参照）。

10

【0828】

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（入賞時信号）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おり、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 61（j）参照）。

【0829】

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。

20

【0830】

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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【0831】

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 保留数が「1」のときに第 1 保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信号）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 保留数が「0」のときに第 1 保留数が「2」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数が「2」のときに第 1 保留数が「4」となる入賞時コマンド（入賞時信号）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。

30

【0832】

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（コマンド異常が発生した）場合の具体例 1 について説明したが、通常遊技状態と類似した演出が行われる時短遊技状態（時短遊技状態 A2、時短遊技状態 C1）において第 1 始動口 45 に遊技球が入賞して第 1 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【0833】

また、通常遊技状態と異なる演出が行われる特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態 A1、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C2）において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【0834】

具体的には、第 1 保留数、第 1 保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示

50

器 8 3、第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 保留数、第 2 保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【0835】

また、第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できずに第 1 保留数よりも少ない数の保留表示（保留アイコン等）を行っている場合に、第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できた場合には、第 1 保留数に対応する保留表示は更新されないようになっており、その逆の場合も同様となる。

【0836】

（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 6 2 及び図 6 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m 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 6 2 は、演出制御部 1 3 0 m 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 6 3（a）～（j）は、図 6 2 のタイミングチャート 2 における（a）～（j）に対応する演出例である。

【0837】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0838】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 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 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a 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。

【0839】

次に、T 1 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 7 0 a 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。

【0840】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 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 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる。

【0841】

このとき、第 1 保留数が「2」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が「1」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 保留数「2」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 6 3（a）参照）。

【0842】

さらに、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御

10

20

30

40

50

部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 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 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる。

【0843】

このとき、第 1 保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が「1」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 保留数「3」に対応する 3 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 6 3（b）参照）。 10

【0844】

その後、T 4 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 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 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「1」から「4」となる。

【0845】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「1」から「4」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン H I（白アイコン）が特殊追加態様（2 つ飛ばし）で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図 6 3（c）参照）。 20

【0846】

次に、T 5 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 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 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 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 3（d）参照）。 30

【0847】

そして、T 6 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 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【0848】

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 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 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 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄と同じハズレ態様（「8 1 4」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 6 3（e）参照）。 40

【0849】

その後、T 7 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 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0850】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 50

1 保留数が特定更新態様で「4」から「3」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第1保留数「2」及び「3」に対応する2番目及び3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2つ同時に追加表示され、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63（f）参照）。

【0851】

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おり、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図63（g）参照）。

【0852】

次に、T9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63（h）参照）。

【0853】

そして、T10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（停止時信号としての特図停止コマンド）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処理が行われる。

【0854】

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が演出図柄と同じハズレ態様（「225」）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63（i）参照）。

【0855】

その後、T11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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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保留数が「3」から「2」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0856】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「3」から「2」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている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63（j）参照）。

【0857】

なお、T2やT3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（

10

20

30

40

50

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(コマンド異常が発生した)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(コマンド異常が発生した)場合と同様の処理が行われる。

【0858】

ここでは、T4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保留数が「1」のときに第1保留数が「4」となる入賞時コマンド(入賞時信号)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保留数が「0」のときに第1保留数が「3」となる入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合や、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数が「0」のときに第1保留数が「4」となる入賞時コマンド(入賞時信号)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。

【0859】

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(コマンド異常が発生した)場合の具体例2について説明したが、通常遊技状態と類似した演出が行われる時短遊技状態(時短遊技状態A2、時短遊技状態C1)において第1始動口45に遊技球が入賞して第1特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【0860】

また、通常遊技状態と異なる演出が行われる特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【0861】

具体的には、第1保留数、第1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保留数、第2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。

【0862】

また、第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できずに第1保留数よりも少ない数の保留表示(保留アイコン等)を行っている場合に、第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できた場合には、第1保留数に対応する保留表示は更新されないようになっており、その逆の場合も同様となる。

【0863】

このように、図60～図63に示した具体例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、通常追加態様(特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)とは異なる特殊追加態様(入賞時コマンドを受信できなかった分の保留アイコンを表示せずに、特図保留数に対応する領域に間を空けて1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)で保留アイコンを追加表示(増加表示)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、遊技者に違和感を与えることなく自然に保留アイコンを追加表示することが可能となる。

【0864】

また、図60～図63に示した具体例によれば、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数を特定更新態様(入賞時コマンドを取りこぼしていない場合と同じ態様)で増加表示するよ

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、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。

【0865】

また、図 60～図 63 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（入賞時信号）を正常に受信できなかった分の保留アイコンを表示していないときに、開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 130m が受信した場合、入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できなかった分の保留アイコンを 1 フレームの非アニメーションで表示してから、全て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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【0866】

また、図 60～図 63 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（入賞時信号）を正常に受信できなかった後に、次の入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できた場合には、正常に受信できた入賞時コマンド（入賞時信号）に対応するアイコンについての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（入賞時信号）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。

【0867】

20

また、図 60～図 63 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（入賞時信号）を正常に受信できなかった分の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（制限される）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（入賞時信号）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。なお、当該アイコンとしての表示中にもアイコン変化演出を実行されないようにしてもよい。

【0868】

また、図 60～図 63 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、増加時演出（入賞音の出力）を複数回実行せずに、今回の始動口への入賞に基づく増加時演出（最新の保留記憶に対応する保留表示を対象とする入賞音の出力）を 1 回行うようになっている。そのため、複数回の増加時演出が重複してしまっ

30

【0869】

また、図 60～図 63 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、その増加数に拘らず同一の演出態様（音の種類、音量、音の長さ）で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0870】

なお、増加時演出として、入賞音を出力するのではなく、例えば、所定の発光手段（例えば、入賞口ランプ 76a）を所定の態様で発光させるようにしてもよいし、入賞音を出力すると共に所定の発光手段を所定の態様で発光させるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの増加数に拘らず同一の演出態様（音の種類、音量、音の出力時間、発光色、発光量、発光時間）で増加時演出を実行するとよい。

【0871】

また、図 60～図 63 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保

50

留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、特図保留数が1つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合と同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えないように増加時演出（入賞音の出力）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。

【0872】

また、図60～図63に示した具体例によれば、通常追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、同一の演出態様（回転中心位置、回転速度等）で保留アイコンが演出動作を行うようになっている。そのため、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンの大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0873】

（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60及び図64を用いて、図60及び図61で説明した具体例1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64（a）～（j）は、図60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。

【0874】

なお、図61と図64とは、T6～T11のタイミングにおける演出が同一であるため、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。

20

【0875】

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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1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保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0876】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、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。

30

【0877】

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おり、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。

【0878】

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（入賞時信号としての第1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（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる（図64（a）参照）。

40

【0879】

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（入賞時信号としての第1保留

50

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 保留数が「1」から「3」となる。

【0880】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「1」から「3」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B に保留アイコン HI（白アイコン）が特殊追加態様（2 つ同時）で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図 64（b）参照）。

【0881】

具体的には、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった 1 つ分の保留アイコン HI および入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信した分の保留アイコン HI が 1 フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）される（図 64（b）参照）。

【0882】

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（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図 64 c）参照）。

【0883】

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（停止時信号としての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処理が行われる。

【0884】

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 が演出図柄 70a と同じハズレ態様（「814」）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 64（d）参照）。

【0885】

なお、第 1 始動口 45 への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できずに第 1 保留数よりも少ない数の保留表示（保留アイコン等）を行っている場合に、第 2 始動口 47 への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できた場合には、第 1 保留数に対応する保留表示は更新されないようになっており、その逆の場合も同様となる。

【0886】

（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 62 及び図 65 を用いて、図 62 及び図 63 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 2）について説明する。図 65（a）～（j）は、図 62 のタイミングチャート 2 における（a）～（j）に対応する演出例である。

【0887】

なお、図 63 と図 65 とは、T8～T11 のタイミングにおける演出が同一であるため、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。

【0888】

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 保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ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（開始時信号とし

10

20

30

40

50

ての第1保留数指定コマンド、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保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0889】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、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。

【0890】

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おり、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。

【0891】

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(入賞時信号としての第1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(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる。

【0892】

このとき、第1保留数が「2」となる入賞時コマンド(入賞時信号)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保留数表示領域70Eに表示されている第1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65(a)参照)。

【0893】

さらに、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(入賞時信号としての第1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(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる。

【0894】

このとき、第1保留数が「3」となる入賞時コマンド(入賞時信号)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保留数表示領域70Eに表示されている第1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保留数「3」に対応する3番目には保留アイコンHIが表示されないことになる(図65(b)参照)。

【0895】

その後、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(入賞時信号としての第1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保留数が「1」から「4」となる。

【0896】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「4」に増加表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンHI(白アイコン)が特殊追加態様(3つ同時)で追加表示され、

10

20

30

40

50

今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図 6 5（c）参照）。

【0897】

具体的には、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった 2 つ分の保留アイコン H I および入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信した分の保留アイコン H I が 1 フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）される（図 6 5（c）参照）。

【0898】

次に、T 5 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 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 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 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図 6 5（d）参照）。

【0899】

そして、T 6 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 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【0900】

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 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 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 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じハズレ態様（「8 1 4」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 6 5（e）参照）。

【0901】

その後、T 7 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 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【0902】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「4」から「3」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 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 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a 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 6 5（f）参照）。

【0903】

ここでは、T 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「1」のときに第 1 保留数が「4」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合について説明したが、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「0」のときに第 1 保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合や、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「0」のときに第 1 保留数が「4」となる入賞時コマンド（入賞時信号）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。

10

20

30

40

50

## 【0904】

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（コマンド異常が発生した）場合の変形例1及び変形例2について説明したが、通常遊技状態と類似した演出が行われる時短遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）において第1始動口45に遊技球が入賞して第1特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【0905】

また、通常遊技状態と異なる演出が行われる特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

## 【0906】

具体的には、第1保留数、第1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保留数、第2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。

## 【0907】

また、第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できずに第1保留数よりも少ない数の保留表示（保留アイコン等）を行っている場合に、第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できた場合には、第1保留数に対応する保留表示は更新されないようになっており、その逆の場合も同様となる。

20

## 【0908】

このように、図64～図65に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が2つ多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、通常追加態様（特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様）とは異なる第1特殊追加態様（最初から通常サイズとなるように1フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを2つ同時に追加表示する表示態様）で保留アイコンを追加表示（増加表示）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、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。

30

## 【0909】

また、図64～図65に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が3つ多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、通常追加態様（特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様）とは異なる第2特殊追加態様（最初から通常サイズとなるように1フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを3つ同時に追加表示する表示態様）で保留アイコンを追加表示（増加表示）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、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。

40

## 【0910】

また、図64～図65に示した具体例によれば、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数を特定更新態様（入賞時コマンドを取りこぼしていない場合と同じ態様）で増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、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。

## 【0911】

50

また、図 6 4～図 6 5 に示した具体例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった分の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（制限される）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（入賞時信号）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。なお、当該アイコンとしての表示中にもアイコン変化演出を実行されないようにしてもよい。

#### 【0 9 1 2】

また、図 6 4～図 6 5 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、増加時演出（入賞音の出力）を複数回実行せずに、今回の始動口への入賞に基づく増加時演出（最新の保留記憶に対応する保留表示を対象とする入賞音の出力）を 1 回行うようになっている。そのため、複数回の増加時演出（入賞音の出力）が重複してしまつて遊技者が困惑す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。

#### 【0 9 1 3】

なお、増加時演出として、入賞音の出力するのではなく、例えば、所定の発光手段（例えば、入賞口ランプ 7 6 a）を所定の態様で発光させるようにしてもよいし、入賞音を出力すると共に所定の発光手段を所定の態様で発光させるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの増加数に拘らず同一の演出態様（音の種類、音量、音の出力時間、発光色、発光量、発光時間）で増加時演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0 9 1 4】

また、図 6 4～図 6 5 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、その増加数に拘らず同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0 9 1 5】

また、図 6 4～図 6 5 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、特図保留数が 1 つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合と同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えないように増加時演出（入賞音の出力）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。

#### 【0 9 1 6】

また、図 6 4～図 6 5 に示した具体例によれば、通常追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、同一の演出態様（回転中心位置、回転速度等）で保留アイコンが演出動作を行うようになっている。そのため、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンの大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0 9 1 7】

なお、特殊追加態様で保留アイコンを追加表示する場合には、1 フレームの非アニメーションで複数の保留アイコンを同時に追加表示するようになっているが、1 0 フレームのアニメーション（通常追加態様と同じ時間）で複数の保留アイコンを同時に追加するようにしてもよい。また、最新の保留アイコンだけを 1 0 フレームのアニメーションで表示すると共に、本来表示されているべきであった保留アイコンを 1 フレームの非アニメーションで表示するようにしてもよい。

#### 【0 9 1 8】

（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 6 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m 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 6 6 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m 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 6 6 (a) ~ (f) は、図 6 6 のタイミングチャート 3 における (a) ~ (f) に対応する演出例である。

【0 9 1 9】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「1」から「0」となって第 1 変動演出を開始する処理が行われる。

10

【0 9 2 0】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a 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。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【0 9 2 1】

20

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第 2 始動口 4 7（第 2 始動口開閉部材 4 8）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「0」から「1」となる。

【0 9 2 2】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が表示されていないため、保留アイコン H I は追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第 2 始動口 4 7 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図 6 6 (a) 参照）。

30

【0 9 2 3】

その後、T 2 のタイミングにおいて、第 1 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 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 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 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 6 6 (b) 参照）。

40

【0 9 2 4】

そして、T 3 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 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

【0 9 2 5】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の

50

変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 6 6（c）参照）。

【0926】

その後、T 4 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 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 6 6（d）参照）。

10

【0927】

その後、T 5 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 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させる処理が行われる。

【0928】

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 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 6 6（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

20

【0929】

その後、T 6 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 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数及び第 2 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 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」から「0」となる。

30

【0930】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 6 6（f）参照）。

【0931】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m 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 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m 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 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

40

【0932】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始され

50

た第1変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部130mが記憶（把握）している第2保留数が「1」から「0」となる。

【0933】

そして、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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず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、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が演出図柄70aと同じ「814」で本停止し、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第1特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

10

【0934】

（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67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67の上の図は、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タイミングチャート4であり、図67（a）～（f）は、図67のタイミングチャート4における（a）～（f）に対応する演出例である。

【0935】

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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

20

【0936】

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保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、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フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、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し、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。

30

【0937】

次に、T1のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第2始動口47（第2始動口開閉部材48）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第2始動口47に遊技球が入賞すると、主制御部110mが記憶（把握）している第2保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第2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2保留数が「0」から「1」となる。

40

【0938】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、保留アイコンHIが追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図67（a）参照）。

【0939】

その後、T2のタイミングにおいて、第1変動演出の開始から所定時間が経過すると、

50

左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「8 1 4」）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 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 6 7（b）参照）。

【0940】

そして、T 3 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 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

10

【0941】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 6 7（c）参照）。

【0942】

その後、T 4 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 110 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」から「0」に減少することによって第 2 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 6 7（d）参照）。

20

【0943】

その後、T 5 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 2 特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させる処理が行われる。

30

【0944】

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 70 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 2 変動表示器 8 2 には大当たり態様の第 2 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 6 7（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

40

【0945】

その後、T 6 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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 110 m 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 130 m が受信すると、演出制御部 130 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

【0946】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 保留数の「1」は、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信

50

号)を正常に受信するか、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド(開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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)を演出制御部130mが受信するまで維持される(図67(f)参照)。

【0947】

つまり、新たに第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンド(入賞時信号)や、第1特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド(開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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)を演出制御部130mが受信した場合であっても、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数の「1」が維持される。

10

【0948】

なお、T3のタイミングや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(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(コマンド異常が発生した)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(コマンド異常が発生した)場合と同様の処理が行われることになる。

【0949】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド(停止時信号)を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたオープニング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ついては、このタイミングで第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

20

【0950】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aや変動表示していた特殊図柄TZを停止表示させることなく、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1フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる(実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する)。

【0951】

このように、図66～図67に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、第1変動演出を終了させ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、停止時コマンドを受信したタイミングで第1変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

30

【0952】

また、図66～図67に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、ハズレ態様で第1変動演出(演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示)を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

40

【0953】

また、図66～図67に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1ランプ図柄LZの変動表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、サブ第1変動表示器81にハズレ態様(消灯)を停止

50

表示させ、サブ第2変動表示器82に大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようにしている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

【0954】

また、図66～図67に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになってい

10

【0955】

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、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

20

【0956】

また、図66～図67に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が「0」に減少表示されるようになってい

【0957】

る。そのため、第2保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

30

【0958】

（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68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68の上の図は、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タイミングチャート5であり、図68（a）～（f）は、図68のタイミングチャート5における（a）～（f）に対応する演出例である。

【0959】

まず、T0のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部110mに記憶された第2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2保留数が「1」から「0」となって第2変動演出を開始する処理が行われる。

40

【0960】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示さ

50

れる。また、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、第2保留アイコン表示領域70Dからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンT Iが10フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよび第2ランプ図柄L Z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し、当該アイコンT Iが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

#### 【0961】

次に、T 1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保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第1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保留数が「0」から「1」となる。

10

#### 【0962】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に保留アイコンH Iが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第1始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図68（a）参照）。

#### 【0963】

その後、T 2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S Kおよび図柄エフェクト画像Z Eが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンT Iの回転動作が継続している（図68（b）参照）。

20

#### 【0964】

そして、T 3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2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第2変動演出を終了させる処理が行われないことになる。

30

#### 【0965】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンT I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T Zの変動表示、及び、第2ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中B G Mの出力が維持される（図68（c）参照）。

#### 【0966】

その後、T 4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特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない（図68（d）参照）。

40

#### 【0967】

その後、T 5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（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われ

50

る。

#### 【0968】

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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図68（e）参照）。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

10

#### 【0969】

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保留数及び第2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が記憶（把握）している第1保留数が「1」から「0」となる。

#### 【0970】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図68（f）参照）。

20

#### 【0971】

なお、T3のタイミングや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（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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

#### 【0972】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された客待ち状態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ついては、このタイミングで第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「1」から「0」となる。

30

#### 【0973】

そして、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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず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、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が演出図柄70aと同じ「814」で本停止し、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第1特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

40

#### 【0974】

（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69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69の上の図は、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タイミングチャート6であり、図69（a）～（f）は

50

、図 69 のタイミングチャート 6 における (a) ~ (f) に対応する演出例である。

【0975】

まず、T0 のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部 110m に記憶された第 2 保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第 2 保留数指定コマンド、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）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 2 保留数が「1」から「0」となって第 2 変動演出を開始する処理が行われる。

【0976】

このとき、変動中 BGM が出力されたままサブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 保留数表示領域 70F に表示されている第 2 保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 70D が表示されていないため、第 2 保留アイコン表示領域 70D からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 70C に当該アイコン T I が 10 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 2 ランプ図柄 L Z 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し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【0977】

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 保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第 1 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 保留数が「0」から「1」となる。

【0978】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部 70B1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第 1 始動口 45 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力される（図 69 (a) 参照）。

【0979】

その後、T2 のタイミングにおいて、第 2 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 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 69 (b) 参照）。

【0980】

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 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われない。

【0981】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I 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 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z 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 69 (c) 参照）。

【0982】

その後、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 11

10

20

30

40

50

0 mが記憶（把握）している第1保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110 mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130 mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130 mが記憶（把握）している第1保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない（図69（d）参照）。

【0983】

その後、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特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110 mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130 mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

【0984】

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70 Cに表示されている当該アイコンT Iが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70 aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄T Zが演出図柄70 aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄L Zがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第1変動表示器81には大当たり態様の第1ランプ図柄L Zは停止表示されない状態となる（図69（e）参照）。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【0985】

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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部110 m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130 mが受信すると、演出制御部130 mがオープニング演出を開始する処理が行われる。

【0986】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70 Eに表示されている第1保留数の「1」は、新たに第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第1特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130 mが受信するまで維持される（図69（f）参照）。

【0987】

つまり、新たに第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130 mが受信した場合であっても、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70 Eに表示されている第1保留数の「1」が維持される。

【0988】

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110 mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130 m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130 m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（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110 m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130 mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

10

20

30

40

50

## 【0989】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたオープニング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ついては、このタイミングで第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【0990】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aや変動表示していた特殊図柄TZを停止表示させることなく、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1フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

10

## 【0991】

このように、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第2変動演出を終了させ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、停止時コマンドの受信によって第2変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

## 【0992】

20

また、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

## 【0993】

また、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄LZの変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第2変動表示器82にハズレ態様（消灯）を停止表示させるが、サブ第1変動表示器81に大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようにしている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

30

## 【0994】

また、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させ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、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

40

## 【0995】

また、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるように

50

なっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

【0996】

また、図68～図69に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【0997】

なお、通常遊技状態において、第2特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

【0998】

（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70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70の上の図は、特定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タイミングチャート7であり、図70（a）～（f）は、図70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。

【0999】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第1始動口45に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第1始動口45に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部110mに記憶された第1保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

【1000】

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保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、第1保留アイコン表示領域70Bからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが10フレームのアニメーションとして表示される。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し、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。

【1001】

次に、T1のタイミングにおいて、第2始動口47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2保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第2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2保留数が「0」から「1」となる。

【1002】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1に保留アイコンHIが追加表示（増加表示）され、特定遊技

10

20

30

40

50

状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図70（a）参照）。

【1003】

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、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図70（b）参照）。

【1004】

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（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

【1005】

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、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図70（c）参照）。

【1006】

その後、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2保留数が「1」から「0」に減少することによって第2特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図70（d）参照）。

【1007】

その後、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2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われる。

【1008】

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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第1変動表示器81で変動表示されていた第1ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図70（e）参照）。

【1009】

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保留数及び第2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が記憶（把握）している第2保留数が「1」から「0」となる。

【1010】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第

10

20

30

40

50

２保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図７０（ｆ）参照）。

【１０１１】

なお、Ｔ３のタイミングや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（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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

10

【１０１２】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態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ついては、このタイミングで第１特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２保留数が「１」から「０」となる。

【１０１３】

そして、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、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が演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第２保留表示器８４及び第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。

20

【１０１４】

（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７１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７１の上の図は、特定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タイミングチャート８であり、図７１（ａ）～（ｆ）は、図７１のタイミングチャート８における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

30

【１０１５】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第１始動口４５に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第１始動口４５に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部１１０ｍに記憶された第１保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第１保留数指定コマンド、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保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【１０１６】

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保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、第１保留アイコン表示領域７０Ｂからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが１０フレームのアニメーションとして表示される。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し、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。

50

## 【1017】

次に、T1のタイミングにおいて、第2始動口47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2保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第2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2保留数が「0」から「1」となる。

## 【1018】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1に保留アイコンHIが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音

10

## 【1019】

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。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図71（b）参照）。

## 【1020】

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（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

20

## 【1021】

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、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図71（c）参照）。

## 【1022】

その後、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2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄の大当たり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（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図71（d）参照）。

30

## 【1023】

その後、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2特別図柄が大当たり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（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われる。

40

## 【1024】

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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第1変動表示器81で変動表示されていた第1ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第2変動表示器82には大当たり

50

態様の第2ランプ図柄LZは停止表示されない状態となる（図71（e）参照）。

【1025】

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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。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がオープニング演出を開始する処理が行われる。

【1026】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数の「1」は、新たに第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信するまで維持される（図71（f）参照）。

【1027】

つまり、新たに第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第1特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信した場合であっても、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数の「1」が維持される。

【1028】

なお、T3のタイミングや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（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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【1029】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたオープニング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ついては、このタイミングで第1特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【1030】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aや変動表示していた特殊図柄TZを停止表示させることなく、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（通常アイコン、特別アイコン）を1フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。

【1031】

このように、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第1変動演出を終了させ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、停止時コマンドの受信によって第1変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

【1032】

また、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄

10

20

30

40

50

のハズレ変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

【1033】

また、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1ランプ図柄LZの変動表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81とサブ第2変動表示器82の何れに大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようにになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

10

【1034】

また、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させ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、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

20

【1035】

また、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

30

【1036】

また、図70～図71に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第2保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【1037】

なお、特定遊技状態において、第1特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

40

【1038】

（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72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72の上の図は、特定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タイミングチャート9であり、図72（a）～（f）は、図72のタイミングチャート17における（a）～（f）に対応する演出例である。

50

## 【1039】

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2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ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（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2保留数が「1」から「0」となって第2変動演出を開始する処理が行われる。

## 【1040】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されている1つの保留アイコンHIが20フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、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2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。また、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。

10

## 【1041】

次に、T1のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第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保留数が「0」から「1」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（入賞時信号としての第1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保留数が「0」から「1」となる。

20

## 【1042】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、保留アイコンHIが追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第1始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図72（a）参照）。

30

## 【1043】

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。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図72（b）参照）。

## 【1044】

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2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

40

## 【1045】

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2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72（c）参照）。

## 【1046】

その後、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特別図柄のハズレ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

50

れる開始時コマンド（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない（図72（d）参照）。

【1047】

その後、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（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

10

【1048】

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、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図72（e）参照）。

【1049】

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保留数及び第2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が記憶（把握）している第1保留数が「1」から「0」となる。

20

【1050】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図72（f）参照）。

【1051】

なお、T3のタイミングや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（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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

30

【1052】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された客待ち状態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ついては、このタイミングで第2特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「1」から「0」となる。

40

【1053】

そして、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が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず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、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が演出図柄70aと同じ「814」で本停止し、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数

50

が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【1054】

(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73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73の上の図は、特定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タイミングチャート10であり、図73(a)～(f)は、図73のタイミングチャート10における(a)～(f)に対応する演出例である。

10

【1055】

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2保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ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(開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第2保留数が「1」から「0」となって第2変動演出を開始する処理が行われる。

【1056】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第2保留表示器84及び第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに20フレームのアニメーションとしてシフト表示(減少表示)して当該アイコン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し、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。

20

【1057】

次に、T1のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第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保留数が「0」から「1」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(入賞時信号としての第1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保留数が「0」から「1」となる。

30

【1058】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、保留アイコンHIが追加表示(増加表示)されず、特定遊技状態中の第1始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる(図73(a)参照)。

40

【1059】

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。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している(図73(b)参照)。

【1060】

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2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第2変動演出を終了させる処理が行われない

50

。

【1061】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンT I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2ランプ図柄L Z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73（c）参照）。

【1062】

その後、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保留数が「1」から「0」に減少することによって第1特別図柄の大当たり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（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「1」のままとなり、変動演出を開始する処理が行われない（図73（d）参照）。

【1063】

その後、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特別図柄が大当たり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（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

【1064】

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T Iが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄L Zがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第1変動表示器81には大当たり態様の第1ランプ図柄L Zは停止表示されない状態となる（図73（e）参照）。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【1065】

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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。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がオープニング演出を開始する処理が行われる。

【1066】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数の「1」は、新たに第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第1特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第1保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信するまで維持される（図73（f）参照）。

【1067】

つまり、新たに第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第2保留数指定コマンド、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）を演出制御部130mが受信した場合であっても、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数の「1」が維持される。

## 【1068】

なお、T3のタイミングや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（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（コマンド異常が発生した）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（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

## 【1069】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたオープニング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ついては、このタイミングで第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

10

## 【1070】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aや変動表示していた特殊図柄TZを停止表示させることなく、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1フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）

20

## 【1071】

このように、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第2変動演出を終了させ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、停止時コマンドを受信したタイミングで第2変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

## 【1072】

また、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

30

## 【1073】

また、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄LZの変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81とサブ第2変動表示器82の何れにも、大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

40

## 【1074】

また、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部11

50

0 mと演出制御部 130 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【1075】

また、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

10

【1076】

また、図72～図73に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【1077】

なお、特定遊技状態において、第2特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

20

【1078】

また、客待ち状態となった後に実行される客待ちデモ演出の実行中に第1始動口45又は第2始動口45への入賞に基づき送信される入賞時コマンド、及び、この第1始動口45又は第2始動口45への入賞に基づき実行される第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始時に送信される開始時コマンドを正常に受信できないことによる客待ちデモ演出の継続中において、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の終了時に送信される停止時コマンドを受信した場合には、客待ちデモ演出を即座に終了又は所定期間（例えば、停止期間に相当する0.5秒等）経過後に終了させて演出図柄70aや特殊図柄TZが停止位置に表示されている画面（背景画像を含む）に切り替えるようにしてもよい。この場合に表示される演出図柄70aや特殊図柄TZの組み合わせ（出目）については、客待ちデモ演出の開始前に表示されていたものとしてもよいし、開始時コマンドを正常に受信できなかった特別図柄の変動表示の結果を示すもの（例えば、大当たりの場合には、左中右の図柄が同一の数字のものとし、ハズレの場合には、予め定められた非リーチのハズレ出目としてもよい）。

30

【1079】

（第1実施形態の変形例）

以下、図74～88を用いて、第1実施形態の変形例について説明する。なお、本変形例では、第1実施形態の遊技機とは、第2始動口47を有する可変始動部46が第1始動口45の下方に設けられ、入賞口ランプ76aが第1始動口45と第2始動口47との間に設けられている点、第1可動部材73及び第2可動部材74の形状が異なる点等で相違し、その余の点で一致する。

40

【1080】

（画像変化演出）

画像表示装置（第1画像表示装置70、第2画像表示装置71）では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を実行可能である。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、

50

特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 70 a の変動表示を伴う変動演出等がある。また、演出表示として、第 1 画像表示装置 70 の画面及び又は第 2 画像表示装置 71 の画面において、画面全体及び／又は画面の一部領域に該当する画像を、縮小、拡大、変形、回転などの 1 つ又は複数を組み合わせて変動させる画像変化演出を実行可能である。画像変化演出は、画面に表示する画像によって、画面自体が揺れるなど、疑似的に動いているように見せるものであるともいえる。画像変化演出は、任意のタイミング（例えば、変動演出の実行期間中のタイミング、大当たり遊技の実行期間中のタイミング又は客待ちデモ演出の実行期間中のタイミング）にて実行可能である。

#### 【1081】

以下の説明では、図中では、画像変化演出が実行されている画面の変化表示を、「S V 表示」と表記し、画像変化演出が実行されていない通常の画面の表示を、「通常表示」と表記する。画像変化演出では、通常表示において画面に表示される第 1 画像（例えば、演出図柄 70 a や背景画像 H G など：図 75（a））と、第 1 画像が変化することで変化表示において画面に表示される第 2 画像（例えば縮小した演出図柄 70 a や縮小した背景画像 H G など：図 75（c））とに変化可能である。なお、変化表示の第 2 画像は、その形や情報などによって、通常表示の第 1 画像と共通及び／又は関係するものであると認識可能であるともいえる。

#### 【1082】

画像変化演出は、変動演出などの実行期間中において適宜タイミングで実行することができる。画像変化演出は、例えば、変動演出の開始のタイミングに合わせて（同期して）実行したり、変動演出の実行期間の途中で実行したり、変動演出の終了のタイミングに合わせて（同期して）実行したりするなどであってもよい。また、画像変化演出は、入賞口への遊技球の入賞や演出ボタン装置 16 の操作などの外部的な要因を実行の契機としたり、所定の遊技状態の選択や先読み予告演出などの所定の演出パターンの選択などの内部的な要因を実行の契機としたりするなど、様々な条件を実行の契機とすることができる。

#### 【1083】

実施形態の遊技機 1 は、画像表示装置 70、71 における画像変化演出を、盤用照明装置 76 及び／又は枠用照明装置 10 による発光演出と連係して実行可能に構成されている。また、画像表示装置 70、71 における画像変化演出を、盤用照明装置 76 及び／又は枠用照明装置 10 による発光演出に加えて、あるいは発光演出に代えて、可動役物（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74）の動作と連係して実行可能に構成してもよい。更に、画像表示装置 70、71 における画像変化演出を、音声出力装置 9 の音声出力と連係して実行可能に構成してもよい。

#### 【1084】

##### （第 1 可動部材－動作）

第 1 可動部材 73 は、可動部材駆動装置 75（図 2 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演出動作を行うことが可能である。なお、第 1 可動部材 73 は、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可能である。ここで、実施形態の第 1 可動部材 73 は、待機位置に停止した第 1 態様において、第 1 画像表示装置 70 の画面と重ならない又は重なり度合いが小さなっている。また、第 1 可動部材 73 は、待機位置から演出位置へ下降するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第 1 可動部材 73 は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第 2 態様へ第 1 態様から変化可能に構成されている。

#### 【1085】

##### （第 1 可動部材－第 1 発光領域）

第 1 可動部材 73 は、盤用照明装置 76（図 2 参照）の一部である第 1 可動部材 L E D（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である。第 1 可動部材 73 には、1 箇所又は複数箇所の第 1 発光領域 H K 1 が設けられており、第 1

発光領域 H K 1 を、盤用照明装置 7 6 の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 H K 1 は、第 1 可動部材 L E D を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、第 1 可動部材 L E D を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 1 発光領域 H K 1 を消灯した第 2 状態にあることで、第 1 可動部材 7 3 の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 1 発光領域 H K 1 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 H K 1 が第 2 状態にあるときよりも第 1 可動部材 7 3 が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において第 1 可動部材 L E D を消灯するようにしたが、第 2 状態において第 1 可動部材 L E D を第 2 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第 1 可動部材 L E D の切り替えによって、第 1 発光領域 H K 1 の範囲を変化できるようにしてもよい。

10

## 【1086】

## (第 2 可動役物 - 動作)

可動役物である第 2 可動部材 7 4 は、可動部材駆動装置 7 5 (図 2 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演出動作を行うことが可能である。なお、第 2 可動部材 7 4 は、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可能である。ここで、実施形態の第 1 可動部材 7 3 は、待機位置に停止した第 1 状態において、第 1 画像表示装置 7 0 の画面と重ならない又は重なり度合いが小さくなっている。また、第 2 可動部材 7 4 は、待機位置から演出位置へ向けて斜め下側へ移動するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第 2 可動部材 7 4 は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第 2 状態へ第 1 状態から変化可能に構成されている。

20

## 【1087】

## (第 2 可動役物 - 第 1 発光領域)

第 2 可動部材 7 4 は、盤用照明装置 7 6 (図 2 参照)の一部である第 2 可動部材 L E D (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である。第 2 可動部材 7 4 には、1箇所又は複数箇所の第 1 発光領域 H K 1 が設けられており、第 1 発光領域 H K 1 を、盤用照明装置 7 6 の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 H K 1 は、第 2 可動部材 L E D を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、第 2 可動部材 L E D を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 1 発光領域 H K 1 を消灯した第 2 状態にあることで、第 2 可動部材 7 4 の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 1 発光領域 H K 1 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 H K 1 が第 2 状態にあるときよりも第 2 可動部材 7 4 が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において第 2 可動部材 L E D を消灯するようにしたが、第 2 状態において第 2 可動部材 L E D を第 1 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第 2 可動部材 L E D の切り替えによって、第 1 発光領域 H K 1 の範囲を変化できるようにしてもよい。

30

40

## 【1088】

実施形態では、可動役物 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) が第 2 状態において進退移動する演出動作であるが、進退、回転、揺動、変形などの 1 つ又はこれらの組み合わせで演出動作を実行するようにしてもよい。

## 【1089】

## (第 2 発光領域)

遊技機 1 は、盤用照明装置 7 6 及び／又は枠用照明装置 1 0 の一部として、可動役物 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) と異なる部位の少なくとも一つに設けられた第 2

50

発光領域 H K 2 を備えている。第 2 発光領域 H K 2 となる盤用照明装置 7 6 の部位としては、例えば、飾り枠 4 0、第 1 始動口 4 5 と可変始動部 4 6 との間（第 1 始動口 4 5 及び可変始動部 4 6 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ 7 6 a）、一般入賞口 4 3、大入賞口 5 0 などの遊技盤 5 に取り付けられた役物や、遊技盤 5 そのものであってもよい。また、第 2 発光領域 H K 2 となる枠用照明装置 1 0 の部位としては、例えば、ガラス枠 4 などが挙げられる。なお、発射ハンドル 1 5 に設けられるハンドル発光装置や演出ボタン装置 1 6 などの可動役物以外の部位を、第 2 発光領域 H K 2 として機能させてもよい。ここで、第 2 発光領域 H K 2 は、複数箇所に設けられており、実施形態では、飾り枠 4 0、第 1 始動口 4 5 と可変始動部 4 6 との間（第 1 始動口 4 5 及び可変始動部 4 6 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ 7 6 a）、及びガラス枠 4 に設けられた枠用照明装置 1 0 が第 2 発光領域 H K 2 として機能する場合を例示している。第 2 発光領域 H K 2 は、例えば飾り枠 4 0 や入賞口等の異なる部材に分けて複数あってもよく、例えば飾り枠 4 0 の中などの 1 つの部材において複数あってもよい。

10

#### 【1090】

第 2 発光領域 H K 2 は、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である。第 2 発光領域 H K 2 は、第 1 発光領域 H K 1 や他の第 2 発光領域と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 H K 2 は、LED を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、LED を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 2 発光領域 H K 2 を消灯した第 2 状態にあることで、実施形態では、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周囲の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 2 発光領域 H K 2 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 H K 2 が第 2 状態にあるときよりも画面の周囲が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において LED を消灯するようにしたが、第 2 状態において LED を第 1 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する LED の切り替えによって、第 2 発光領域 H K 2 の範囲を変化できるようにしてもよい。

20

#### 【1091】

##### （画像変化演出の具体例 1）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 1 を説明する。図 7 4 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 9 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 1 のタイミングチャートである。また、図 7 5 は、具体例 1 の画像変化演出が実行されるときの演出例を示している。

30

#### 【1092】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 7 5（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

40

#### 【1093】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止して

50

いる第1状態にある。また、第1可動部材73の第1発光領域HK1、第2可動部材74の第1発光領域HK1、飾り枠40の第2発光領域HK2、入賞口ランプ76aからなる第2発光領域HK2および枠用照明装置10からなる第2発光領域HK2の何れもが、演出発光を実行している第1状態にある。更に、音声出力装置9は、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）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

#### 【1094】

T1のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第1可動部材73の第1発光領域HK1及び第2可動部材74の第1発光領域HK1が第1状態から消灯した第2状態に変化する（図75（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠40の第2発光領域HK1及び入賞口ランプ76aからなる第2発光領域HK2が第1状態から消灯した第2状態に変化する。また、枠用照明装置10からなる第2発光領域HK2は、他の第2発光領域HK2が第1発光領域HK1と連係して変化するのに関わらず、第1状態のままで保たれる。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第1可動部材73が待機位置から第1態様から動作演出可能な第2態様へ移行する。このとき、第2可動部材74は、待機位置で停止する第1態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置9から出力される。

#### 【1095】

T1のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T1のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始され、第1画像表示装置70の画面に変化表示の表示が開始される。具体例1では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK1の第1状態から第2状態への変化が開始されると共に、第1可動部材73の第1態様から第2態様への変化が開始され、音声出力装置9からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例1では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2の変化、第1可動部材73の動作、変化報知音の出力が開始される。

#### 【1096】

図75（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像GGが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像GGによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像GGの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【1097】

図75（c）に示すように、変化表示における演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH、保留アイコンT1及び額縁画像GGと一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例1では、画像変化演出の実行期間の初期において第2状態になっていた第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2が、画像変化演出の実行期間の途中で第1状態に切り替わるように設定されている（図75（d）参照）。また、具体例1では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例1では、画像変化演出の実行期間の途中（T3のタイミング）で第1発

10

20

30

40

50

光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態から第 1 状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。そして、具体例 1 では、以後の画像変化演出において第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 1 状態で演出発光する。

#### 【1098】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

10

#### 【1099】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 1 可動部材 73 が第 1 態様に戻される（図 75（e）参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 70 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 70 への表示が開始される。具体例 1 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始される。

20

#### 【1100】

図 75（e）に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 70 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 70 a と一緒に拡大変化することなく、そのままの位置に表示されている。

#### 【1101】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 1 可動部材 73 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 75（f）参照）。T 5 のタイミングは、演出図柄 70 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 70 への表示が開始される。具体例 1 では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 2 態様から第 1 態様への変化が完了する。

30

#### 【1102】

具体例 1 は、画像変化演出が行われるとき、第 1 発光領域 H K 1 と第 2 発光領域 H K 2 のうちの少なくとも 1 つとを連係して、第 1 状態から第 2 状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、画面での変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第 1 状態から、第 1 状態よりも暗い第 2 状態にすることで、第 1 画像表示装置 70 の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第 1 画像表示装置 70 の画面で実行される変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【1103】

具体例 1 は、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が通常表示及び変

50

化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【1104】

具体例 1 は、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が変化表示される場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【1105】

具体例 1 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

【1106】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1107】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 2 状態への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1108】

具体例 1 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 1 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1109】

（画像変化演出の具体例 2）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 2 を説明する。図 76 は、第 1 可動部材 73 及び第 2 可動部材 74 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 9 の音声出力、第 1 画像表示装置 70 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 2 のタイミングチャートである。また、図 77 は、具体例 2 の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

【1110】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 7 7（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

10

#### 【1 1 1 1】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ 7 6 a からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（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）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

20

#### 【1 1 1 2】

T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 7 7（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ 7 6 a からなる第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。また、枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 も、演出発光している第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 が待機位置から第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。このとき、第 2 可動部材 7 4 は、待機位置で停止する第 1 態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。

30

#### 【1 1 1 3】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始されると共に、第 1 可動部材 7 3 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始され、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例 2 では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の変化、第 1 可動部材 7 3 の動作、変化報知音の出力が開始される。

40

#### 【1 1 1 4】

図 7 7（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によ

50

て画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【1115】

図 7 7 (c) に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の初期において第 2 状態になっていた第 1 発光領域 H K 1 の一部（第 1 可動部材 7 3）及び第 2 発光領域 H K 2 の一部（飾り枠 4 0）が、画像変化演出の実行期間の途中で第 1 状態に切り替わるように設定されている（図 7 7 (d) 参照）。また、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間中に亘って、第 1 発光領域 H K 1 の残部（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2 の残部（入賞口ランプ 7 6 a、枠用照明装置 1 0）が、第 2 状態で保たれるように設定されている（図 7 7 (d) 参照）。具体例 2 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から終了まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の途中（T 3 のタイミング）で第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態から第 1 状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。

#### 【1116】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

#### 【1117】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始よりも後にずらして、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様に戻される（図 7 7 (e) 参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングよりも後にずらして、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始される。

#### 【1118】

図 7 7 (e) に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

#### 【1119】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 7 7 (f) 参照）。T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 状態にある第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ 7 6 a、枠用照明装置 1 0）が、第 1 状態に戻って演出発光が実行される。T 5 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が

開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例2では、終了フレーム更新タイミングとずらして、第1可動部材73の第2態様から第1態様への変化が完了すると共に、発光領域HK1、HK2が第1状態に戻る。

【1120】

具体例2は、画像変化演出が行われるとき、第1発光領域HK1と第2発光領域HK2のうちの少なくとも1つとを連係して、第1状態から第2状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的に明るい第1状態から、第1状態よりも暗い第2状態にすることで、第1画像表示装置70の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第1画像表示装置70の画面で実行される変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1121】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

20

【1122】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが変化表示される変化表示の場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、実施形態では、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

30

【1123】

具体例2は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGを変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像GGは、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと一緒に変化するように表現してもよい。

40

【1124】

具体例2は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1125】

具体例2は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第1可動部材73の第2態

50

様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1126】

具体例2は、画像変化演出の終了とずらして、第1可動部材73の第1態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1127】

具体例2は、画像変化演出の終了とずらして、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1128】

(画像変化演出の具体例3)

次に、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例3を説明する。図78は、第1可動部材73及び第2可動部材74の動作、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2の演出発光、音声出力装置9の音声出力、第1画像表示装置70の画面での画像変化演出の関係を示す具体例3のタイミングチャートである。また、図79は、具体例3の画像変化演出が実行されるとき

の演出例を示している。

【1129】

T0のタイミングは、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が第1画像表示装置70の画面で実行されている(図79(a)参照)。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域70Cに、当該アイコンTHが表示されると共に、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が、画面下部の第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1として表示されている。また、画面左側に設けられた第1保留数表示領域70Eには、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が、第1保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄TZが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄70aの背後において、背景画像HGが表示されており、背景画像HGがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T0のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

【1130】

T0のタイミングでは、第1可動部材73及び第2可動部材74が待機位置で停止している第1状態にある。また、第1可動部材73の第1発光領域HK1、第2可動部材74の第1発光領域HK1、飾り枠40の第2発光領域HK2、入賞口ランプ76aからなる第2発光領域HK2および枠用照明装置10からなる第2発光領域HK2の何れもが、演出発光を実行している第1状態にある。更に、音声出力装置9は、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)による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【1131】

具体例3は、画像変化演出が実行開始されるT1よりも前のT1aのタイミングにおいて、第1発光領域HK1(第1可動部材73、第2可動部材74)及び第2発光領域HK2(飾り枠40、入賞口ランプ76a、枠用照明装置10)が第1状態から消灯した第2状態に変化する(図79(a)参照)。そして、T1のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて(同期して)、第2可動部材74の第1発光領域HK1及び枠用照明装置10の第2発光領域HK2が第2状態から第1状態に変化して、演出発光を実行する(図79(b)参照)。このとき、変化表示への移行

開始に合わせて（同期して）、第2可動部材74が待機位置にある第1態様から動作演出可能な第2態様へ移行する。第1可動部材73は、待機位置で停止する第1態様のままで保たれる。また、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置9から出力される。なお、第1可動部材73の第1発光領域HK1、飾り枠40及び入賞口ランプ76aの第2発光領域HK1は、画像変化演出の実行期間に亘って、第2状態で保たれる。

#### 【1132】

T1のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T1のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始され、第1画像表示装置70の画面に変化表示の表示が開始される。具体例3では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK1の第1状態から第2状態への変化が開始される。変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて（同期して）、第2可動部材74の第1態様から第2態様への変化が開始されると共に、音声出力装置9からの変化報知音の出力が開始される。

#### 【1133】

図79（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像GGが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像GGによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像GGの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【1134】

図79（c）に示すように、変化表示における演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH、保留アイコンT1及び額縁画像GGと一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例3では、画像変化演出の実行開始に合わせて第2状態になっていた第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2が第1状態に切り替わるように設定されている（図79（d）参照）。また、具体例3では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

#### 【1135】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄TZが重ならないようになっている。また、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンT1及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

#### 【1136】

T4のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第2可動部材74が第1態様に戻される（図79（e）参照）。T4のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例3では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第2可動部材74の第2態様から第1態様への変化が開始される。

## 【1137】

図79(e)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に拡大するように変化し、額縁画像GGが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

## 【1138】

T5のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第2可動部材74が待機位置で停止して第1態様に戻る（図79(f)参照）。T5のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例3では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第2可動部材74の第2態様から第1態様への変化が完了する。

10

## 【1139】

具体例3は、画像変化演出が行われるとき、第1発光領域HK1と第2発光領域HK2のうちの少なくとも1つとを連係して、第1状態から第2状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第1状態から、第1状態よりも暗い第2状態にすることで、第1画像表示装置70の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第1画像表示装置70の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【1140】

具体例3は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

30

## 【1141】

具体例3は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、通常表示と変化表示では、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの視認し易さが変化する。これに対して、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

40

## 【1142】

具体例3は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に係りて変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGが変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊

50

技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

【1 1 4 3】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 4 4】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 4 5】

具体例 3 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 4 6】

具体例 3 は、画像変化演出の開始の少し前に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 1 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、画像変化演出の開始の少し前に、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）、あるいは画像変化演出の開始後に、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 を第 1 態様に戻すようにしてもよい。

【1 1 4 7】

（画像変化演出の具体例 4）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 4 を説明する。図 8 0 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 9 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 4 のタイミングチャートである。また、図 8 1 は、具体例 4 の画像変化演出が実行されるとき

の演出例を示している。

【1 1 4 8】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 8 1（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて通常表示が実行されている。

【1 1 4 9】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ 7 6 a からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（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）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

#### 【1150】

具体例 4 は、画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1（第 1 可動部材 7 3）及び第 2 発光領域 H K 2（飾り枠 4 0、枠用照明装置 1 0）が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 8 1（a）参照）。このとき、第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ 7 6 a）は第 1 状態のままである。画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様から第 2 態様へ変化開始する。そして、T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ビキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。画像変化演出が実行開始された T 1 よりも後の T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ 7 6 a の第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から第 2 状態に変化する。また、T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 が待機位置にある第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。

#### 【1151】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所

定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 4 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始される。また、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始される。これに対して、変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて（同期して）、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。

#### 【1152】

図 8 1（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【1153】

図 8 1（c）に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。また、具体例 4 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

#### 【1154】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示され

ている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄TZが重ならないようになっている。また、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンT1及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

#### 【1155】

T4のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、あるいはずらして、第2態様にある第1可動部材73及び第2可動部材74が第1態様に戻される。T4のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。

10

#### 【1156】

図81（e）に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に拡大するように変化し、額縁画像GGが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

20

#### 【1157】

具体例4は、画像変化演出が終了されるT5よりも前のT5aのタイミングにおいて、第1発光領域HK1（第1可動部材73）及び第2発光領域HK2（飾り枠40、枠用照明装置10）が第2状態から第1状態に変化して、演出発光が実行される。このとき、第1発光領域HK1（第2可動部材74）及び第2発光領域HK2（入賞口ランプ76a）は第2状態のままである。また、画像変化演出が実行開始されるT5よりも前のT5aのタイミングより前において、第1可動部材73が第2態様から第1態様へ変化開始し、T5aのタイミングにおいて、第1可動部材73が第1態様へ戻って停止する。このとき、第2可動部材74は第2態様のままである。そして、T5のタイミングにおいて、変化表示から通常表示に戻り、画像変化演出が終了する。

30

#### 【1158】

画像変化演出が終了されるT5よりも後のT5bのタイミングにおいて、第1発光領域HK1（第2可動部材74）及び第2発光領域HK2（入賞口ランプ76a）が第2状態から第1状態に変化して、演出発光が実行される。また、画像変化演出が実行開始されるT5よりも前のタイミングにおいて、第2可動部材74が第2態様から第1態様へ変化開始し、T5bのタイミングにおいて、第1可動部材73が第1態様へ戻って停止する。なお、第1可動部材73及び第2可動部材74の第1態様への復帰は、画像変化演出が終了した後、あるいは画像変化演出の終了に合わせて（同期して）開始してもよい。

#### 【1159】

具体例4は、画像変化演出が行われるとき、第1発光領域HK1と第2発光領域HK2のうちの少なくとも1つとを連係して、第1状態から第2状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第1状態から、第1状態よりも暗い第2状態にすることで、第1画像表示装置70の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第1画像表示装置70の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【1160】

具体例4は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変

50

化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【1161】

具体例 4 は、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が変化表示と通常表示とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

10

【1162】

具体例 4 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

20

【1163】

具体例 4 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1164】

具体例 4 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 可動部材 73 及び第 2 可動部材 74 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1165】

具体例 4 は、画像変化演出の終了とずらして、第 1 可動部材 73 及び第 2 可動部材 74 の第 1 態様への変化を完了している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1166】

具体例 4 は、画像変化演出の終了とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を第 1 状態に戻している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1167】

図 82 及び図 83 に示すように、画像変化演出において、変化表示と一緒に、変化表示を装飾するエフェクト E F を表示してもよい。エフェクト E F は、動画であっても、固定画であっても、どちらでもよく、変化表示に合わせて変化させても、変化しなくてもよい

50

。また、エフェクト E F は、変化表示の前側に重ねて表示しても（図 8 2（a））、変化表示の背後に表示しても（図 8 2（b））、変化表示と重ならないように表示しても（図 8 3）、何れであってもよい。

#### 【1168】

画像変化演出において、変化表示と一緒にエフェクト E F を表示するとき、エフェクト E F を、大当たりへの期待度に対応した形状又は色などで表示するようにしてもよい。例えば、期待度が低いときは、青色のエフェクト E F を表示し（図 8 3（a））、期待度が高いときは、赤色のエフェクト E F を表示するなどが挙げられる。なお、エフェクト E F による期待度表示は、画像変化演出の期間中に変化させてもよい。

#### 【1169】

画像変化演出において、導光板やその他の演出手段と連係する演出を行ってもよい。また、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で行う画像変化演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面で連係する演出を行ってもよい。例えば、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態として、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周囲を比較的暗くする演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面を暗くするなどを行うことが挙げられる。

#### 【1170】

画像変化演出において、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどを、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 8 4（a））。画像変化演出において、保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、保留アイコンなどを、例えば、画像変化演出の実行期間中に消す、又は見えないように表示するなどであってもよい（図 8 4（b））。なお、画像変化演出において、変化表示に含まれている演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい。

#### 【1171】

通常表示（図 8 5（a））に含まれている右打ちを誘導する文字などのシステム情報 I F 1 や、大当たり遊技が終了した後の時短回数を示す文字などの遊技情報 I F 2 などの画面に表示される情報を、画像表示演出において以下のようにしてもよい。例えば、画像変化演出において、システム情報 I F 1 を変化表示に含めず、システム情報 I F 1 を、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 8 5（b））。また、画像変化演出において、遊技情報 I F 2 を変化表示に含めてもよい（図 8 5（b））。この場合、変化表示において縮小された遊技情報 I F 2 と同じ情報を示す画像を、変化表示に重ねて拡大表示してもよい。

#### 【1172】

画像変化演出において、演出動作を行う第 2 態様になる第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 と変化表示とを関連付けるようなエフェクト E F を表示するようにしてもよい（図 8 6（a））。そして、画像変化演出において、例えば、第 2 可動部材 7 4 に押されたり引っ張られたりして変化表示が位置変化するなど、第 2 態様における第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作演出及び／又はエフェクト E F と、変化表示の変化とを連係するようにしてもよい（図 8 6（b）、図 8 6（c））。

#### 【1173】

画像変化演出は、他の演出を関連付けて様々なタイミングで実行可能である。例えば、先読みによる連続予告演出時に、画像変化演出を行うようにしてもよい。

#### 【1174】

画像変化演出の実行開始又は終了（通常表示された画像の縮小開始又は変化表示された画像の通常表示への復帰）を、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作と関連付けてもよい。例えば、画像変化演出が実行可能になったときに、画面にボタン画像を表示してボタン操作を誘導し、ボタン操作が実行されると、画像変化演出を実行開始するようにすればよい。なお、ボタン画像は、複数の演出モードで共通して用いれば、データ量を圧縮できる。また、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作による

10

20

30

40

50

所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立すると、変化表示、あるいは変化表示と共に表示されるエフェクト E F や画像を変化させる（例えば、ガラスが割れる）ようにしてもよい。このとき、操作手段の操作による所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立する毎に、変化表示、あるいは変化表示と共に表示されるエフェクト E F や画像の変化を進行させる（例えば、ガラスが徐々に割れていく）ようにしてもよい。

#### 【1175】

画像変化演出は、複数パターンから選択可能であってもよい。例えば、演出図柄 70 a と背景画像 H G とが一緒に変化する変化表示を有する画像変化演出や、演出図柄 70 a が含まず背景画像 H G が変化する変化表示を有する画像変化演出などの複数パターンが設定されていてもよい。

#### 【1176】

変化表示は、1つの画像であっても、同調して動く別々の画像の組み合わせであってもよい。例えば、画面の表示可能領域よりも大きな画像を形成しておくことで、額縁画像 G G が通常表示で見えないようにし（図 87（a））、画面の表示可能領域よりも縮小した変化表示に変化することで、額縁画像 G G が画面に表示されるようにしてもよい（図 87（b））。変化表示は、回転や揺動したり（図 87（c））、例えば横に引き伸ばされるように変形したり（図 87（d））、例えば傾けて引き伸ばしたり（図 87（e））、縮小・拡大したりするなど、様々な態様で実行可能である。そして、画像変化演出を終了するとき、変化表示を画面の表示可能領域よりも拡大するように変化させてもよい（図 88（a）、図 88（b））。また、画像変化演出の終了時、変化表示から通常表示に切り替えるとき、例えば一瞬白い画像を表示するホワイトアウトなど、切り替え演出を挟んでもよい（図 88（c））。その後、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 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する（図 88（d））。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 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止する（図 88（e））。

#### 【1177】

画像変化演出は、フレーム更新タイミングに合わせて変化表示の表示演出が実行される。このとき、変化表示の変化に合わせて、変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）を実行可能である。あるいは、その他演出が変化表示の変化とずれたタイミングで実行してもよい。そして、変化表示が変化している状態から変化しない通常表示に戻るとき、変化表示に合わせて実行されている変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）の終了タイミングを、変化表示の変化終了タイミングよりも早い又は遅い、あるいは同じにすることができる。

#### 【1178】

画像変化演出の開始時（変化表示が縮小するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始し、画像変化演出の終了時（変化表示が拡大するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始しないようにしてもよい。

#### 【1179】

画像変化演出では、通常表示において通常位置にあった所定画像（例えば、演出図柄 70 a や背景画像 H G など）が画面の奥側へ向けて縮小して変化位置へ変化する変化表示が開始され、変化表示において変化位置にあった所定画像が画面の奥側から手前側へ向けて拡大して通常位置に戻ることによって通常表示に復帰する。ここで、画像変化演出において、所定画像が通常位置から変化位置まで変化する開始期間を、所定画像が変化位置から通常位置まで変化する復帰期間よりも時間を長くするとよい。換言すると、画像変化演出の開始

10

20

30

40

50

時に変化表示が縮小するとき（開始期間）のフレーム数を、画像変化演出の終了時に変化表示が拡大するとき（復帰期間）のフレーム数よりも多くするとよい。このように、画像変化演出の開始時のフレーム数を多くすることで、遊技者にとって判り易く、画像変化演出に注意を惹いて遊技の興趣を向上できる。また、画像変化演出の終了時のフレーム数を少なくすることで、通常表示への移行を素早く移行して、次の変動演出への興味に繋げることができる。ここで、画像変化演出において所定画像の縮小・拡大変化に合わせて実行される第1可動部材73及び第2可動部材74の動作や、発光領域HK1, HK2の変化についても、開始期間に連係して実行されるものを、復帰期間に連係して実行されるものよりも時間を長くするとよい。

【1180】

10

画像変化演出において第1可動部材73及び第2可動部材74を動作させる具体例を前述したが、第1可動部材73及び第2可動部材74を必ずしも動作させる必要はなく、画像変化演出の実行期間中に第1可動部材73及び第2可動部材74が停止していてもよい。

【1181】

（第2実施形態）

以下、図89～図92を用いて、第2実施形態について説明する。図89は、第2実施形態の遊技機の正面図の一例である。

【1182】

20

第2実施形態の遊技機1では、第1大入賞口50の内部空間に特定領域53が設けられており、大当たり判定で小当たりに当選して特別図柄の変動表示が行われた結果として、小当たり特別図柄が停止表示されることで第1大入賞口50を開閉する小当たり遊技が実行され、小当たり遊技中に第1大入賞口50に入賞した遊技球が特定領域53を通過すると、小当たり遊技を1回目のラウンド遊技とする大当たり遊技に移行させるようになっている点で第1実施形態の遊技機1と相違する。

【1183】

なお、以下において第1実施形態の遊技機1と相違する部分について説明するが、特に説明のない部分については、第1実施形態の遊技機1と一致するものとする。

【1184】

（第2実施形態の遊技機におけるゲームフロー）

30

図90を用いて、第2実施形態の遊技機におけるゲームフローについて説明する。

【1185】

まず、第1特別図柄の大当たり判定では、小当たり当選せず、第2特別図柄の大当たり判定では、小当たり当選するようになっており、遊技状態としては、通常遊技状態、大当たり遊技を経由する時短遊技状態A、大当たり遊技を経由しない時短遊技状態B、時短遊技状態C1及び時短遊技状態C2が設定されている。

【1186】

40

大当たり遊技を経由する時短遊技状態Aは、小当たり遊技を経由又は小当たり遊技を非経由で実行された第1～第3大当たり遊技が終了することで制御され、大当たり又は小当たりと判定されたときの遊技状態及び特別図柄の種類に応じた時短回数が設定される。例えば、通常遊技状態中に大当たりと判定されことで第1大当たり特別図柄が停止表示されて第1大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として20回が設定され、時短遊技状態A中に大当たりと判定されたことで第1大当たり特別図柄が停止表示されて第1大当たり遊技が実行された場合には、時短回数として95回が設定される。

【1187】

大当たり遊技を経由しない時短遊技状態Bは、RWMクリア又は大当たり遊技の終了からの連続したハズレ当選が規定回数（例えば900回）に到達することで、そのときの遊技状態に拘わらず制御され、時短回数が750回に設定される。

【1188】

大当たり遊技を経由しない時短遊技状態C1は、大当たり判定で通常ハズレとは異なる

50

特殊ハズレに当選して特殊ハズレ特別図柄 B 又は C が停止表示されることで、そのときの遊技状態が通常遊技状態であることを条件に制御され（時短遊技状態である場合には制御されず）、特殊ハズレ特別図柄 B の場合には、時短回数が 100 回に設定され、特殊ハズレ特別図柄 C の場合には、時短回数が 200 回に設定される。

【1189】

大当たり遊技を経由しない時短遊技状態 C 2 は、大当たり判定で通常ハズレとは異なる特殊ハズレに当選して特殊ハズレ特別図柄 A が停止表示されることで、そのときの遊技状態が通常遊技状態であることを条件に制御され（時短遊技状態である場合には制御されず）、時短回数が 20 回に設定される。

【1190】

なお、各時短遊技状態中に特殊ハズレに当選して特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたとしても、停止表示されたことが無効となって時短遊技状態 C 1 や時短遊技状態 C 2 に移行することがないように設定されている。

【1191】

大当たり遊技としては、4 回のラウンド遊技が行われる第 1 大当たり遊技と、7 回のラウンド遊技が行われる第 2 大当たり遊技と、10 回のラウンド遊技が行われる第 3 大当たり遊技が設定されており、各大当たり遊技の有利度合いは、第 1 大当たり遊技 < 第 2 大当たり遊技 < 第 3 大当たり遊技となっている。

【1192】

通常遊技状態、時短遊技状態 A、時短遊技状態 B、及び、時短遊技状態 C 2 において、第 1 ～ 第 3 大当たり遊技の何れかが実行された場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態 A に制御される一方、第 2 特定遊技状態（時短遊技状態 C 1）において、第 1 ～ 第 3 大当たり遊技の何れかが実行された場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に制御されずに通常遊技状態に制御されるようになっている。

【1193】

（第 2 実施形態における普通図柄用の当たり判定テーブル）

図 9 1（a）は、第 2 実施形態における普図始動領域となる一般入賞口 4 3 又は普図ゲート 4 4 への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき取得した普図判定情報に基づいて当たり判定する際に参照される普通図柄用の当たり判定テーブルである。

【1194】

図 2 7（a）に示した第 1 実施形態の普通図柄用の当たり判定テーブルとの相違点は、時短遊技状態 A 1 に変えて時短遊技状態 A が設定されており、時短遊技状態 A 2 が存在しない点、遊技状態に拘わらずに当たりと判定される確率が同一である点が挙げられる。

【1195】

なお、第 1 特定遊技状態（時短遊技状態 A、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C 2）において当たりと判定される確率を通常遊技状態よりも高くする（例えば、255 / 256）一方、第 2 特定遊技状態（時短遊技状態 C 1）において当たりと判定される確率を通常遊技状態と同じにしてもよいし、第 1 実施形態と同様に、第 2 特定遊技状態（時短遊技状態 C 1）において当たりと判定される確率を通常遊技状態よりも高いが第 1 特定遊技状態よりも低くしてもよい。

【1196】

（第 2 実施形態における普通図柄判定テーブル）

図 9 1（b）は、第 2 実施形態における普図始動領域となる一般入賞口 4 3 又は普図ゲート 4 4 への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通図柄の停止図柄を決定する際に参照される普通図柄判定テーブルであり、図 2 7（b）に示した第 1 実施形態の普通図柄判定テーブルとの相違点はない。

【1197】

（第 2 実施形態における普図変動パターン判定テーブル）

図 9 1（c）は、第 2 実施形態における普図始動領域となる一般入賞口 4 3 又は普図ゲート 4 4 への遊技球の入賞（通過、入球）に基づき取得した普図判定情報に基づいて普通

10

20

30

40

50

図柄の変動パターンを決定する際に参照される普図変動パターン判定テーブルである。

【1198】

図27(c)に示した第1実施形態の普図変動パターン判定テーブルとの相違点は、時短遊技状態A1に変えて時短遊技状態Aが設定されており、時短遊技状態A2が存在しない点が挙げられる。

【1199】

(第2実施形態における補助遊技制御テーブル)

図91(d)は、第2実施形態における当たり普通図柄の種類に基づいて補助遊技を制御するために用いられる補助遊技制御テーブルである。

【1200】

図27(d)に示した第1実施形態の普図変動パターン判定テーブルとの相違点は、時短遊技状態A1に変えて時短遊技状態Aが設定されており、時短遊技状態A2が存在しない点が挙げられる。

【1201】

図91(a)～図91(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第1の特徴としては、当たりと判定される確率は同一であっても遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の時短遊技状態を発生可能である点が挙げられる。このようにしたことで、時短遊技状態に係る遊技性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。

【1202】

図27(a)～図27(d)に示す補助遊技に係るテーブルの第2の特徴としては、通常遊技状態と第1特定遊技状態(時短遊技状態A、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)よりも、通常遊技状態と第2特定遊技状態(時短遊技状態C1)との時短性能が類似している点が挙げられる。このようにしたことで、通常遊技状態であるか第2特定遊技状態(時短遊技状態)であるかを把握し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。

【1203】

このように、第2実施形態では、第1特定遊技状態(時短遊技状態A、時短遊技状態B、時短遊技状態C2)については、通常遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し易く、通常遊技状態よりもベース値(払出球数÷発射球数×100)が高い通常遊技状態よりもベース値(払出球数÷発射球数×100)が高くなるように設定されており、第2特定遊技状態(時短遊技状態C1)については、通常遊技状態よりも僅かに第2始動口47に遊技球が入賞し易いが、第1特定遊技状態よりも第2始動口47に遊技球が入賞し難く、通常遊技状態よりも僅かにベース値が高いが、第1特定遊技状態よりもベース値が低く設定されている。

【1204】

ただし、通常遊技状態では、大当たり遊技が実行された場合や特殊ハズレ特別図柄Cが停止表示された場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態に移行可能である一方、時短遊技状態C1では、大当たり遊技が実行された場合や特殊ハズレ特別図柄Cが停止表示された場合に、通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態に移行しないようになっている。そのため、各遊技状態におけるトータルの有利度合いでは、時短遊技状態C1<通常遊技状態<時短遊技状態C2<時短遊技状態A<時短遊技状態Bとなっている。

【1205】

このように構成された第2実施形態の遊技機では、電源供給の開始時にRWMクリア(設定変更を伴うRWMクリア、設定変更を伴わないRWMクリア)が実行されると、時短遊技状態Cよりも有利な通常遊技状態に制御されるようになっている。そのため、遊技場でRWMクリアが行われた場合には、遊技者に最も不利な遊技状態よりも有利な遊技状態から開始されることになるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、開店直後の遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【1206】

10

20

30

40

50

また、時短遊技状態 C 1 に制御された後において、特別図柄の変動表示が 100 回又は 200 回行われると、時短遊技状態 C 1 よりも遊技者に有利な通常遊技状態に移行するようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 に制御された後の 100 回毎に遊技者に期待感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。

【1207】

また、時短遊技状態 C 1 に制御された後において、特別図柄の変動表示が 200 回行われると、必ず時短遊技状態 C 1 よりも遊技者に有利な通常遊技状態に移行するようになっている。そのため、遊技を行うための動機づけを付与することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1208】

(第 2 実施形態における各遊技状態において設定される演出モード)

図 92 を用いて、第 2 実施形態における各遊技状態において設定される演出モードについて説明する。

【1209】

図 92 に示すように、電源投入後 (RWM クリア後) に通常遊技状態となった場合、及び、電源復旧後が通常遊技状態 (常時右打ち報知なし) である場合には、演出モード A が設定され、他の遊技状態 (時短遊技状態 C 1 を含む) からの移行条件の成立 (時短状態の終了等) 後に通常遊技状態となった場合には、チャンスモードに設定される。

【1210】

大当たり遊技の終了に伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 A (時短状態の残回数の報知あり、常時右打ち報知あり) となった場合、及び、電源復旧後が時短遊技状態 A 1 である場合には、演出モード E が設定され、電源復旧後が時短遊技状態 A 1 である場合には、演出モード E が設定される。

【1211】

大当たり遊技が実行されずに変動回数 (通常ハズレ、特殊ハズレ含む) が規定回数となったことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 B (時短状態の残回数報知あり、常時右打ち報知あり) となった場合、電源復旧後が時短遊技状態 B である場合には、お助けモードが設定される。

【1212】

特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 C 1 (時短状態の残回数報知なし、補助遊技中のみ右打ち報知あり) となった場合、及び、電源復旧後が時短遊技状態 C 1 である場合には、演出モード A が設定され、モード移行条件が成立 (時短回数として 200 回が設定される時短遊技状態 C 1 の残りの時短回数が 100 回に到達) すると演出モード B が設定される。

【1213】

特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに伴う移行条件の成立によって時短遊技状態 C 2 (時短状態の残回数報知あり、常時右打ち報知あり) となった場合、及び、電源復旧後が時短遊技状態 C 2 である場合には、時短モードが設定される。

【1214】

このように、通常遊技状態と通常遊技状態よりも不利な時短遊技状態 C 1 とで同一の演出モード (演出モード A) に制御可能となっている。そのため、通常遊技状態であるか時短遊技状態 C 1 であるか把握し難い状態を創出することで遊技者の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。

【1215】

通常遊技状態においては、時短遊技状態 C 1 と共通の演出モード (演出モード A) に制御可能となっているが、電源復旧後においては時短遊技状態 C 1 では制御されない演出モード (チャンスモード) に制御されるようになっている。そのため、電源供給の停止前の演出モードをバックアップ記憶しておく必要がなくなる。また、電源復旧後において遊技者が遊技状態を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1216】

10

20

30

40

50

(第2実施形態における各遊技状態で実行される情報報知)

図93を用いて、第2実施形態における各遊技状態で実行される情報報知について説明する。図93は、各遊技状態と各種情報報知との関係を示す表である。

【1217】

図48に示した各遊技状態と各種情報報知との関係を示す表との相違点は、時短遊技状態A1に変えて時短遊技状態Aが設定されており、時短遊技状態A2が存在しない点が挙げられる。そのため、第1実施形態との関係において各遊技状態で実行される情報報知によって奏する作用効果は基本的には同一となる。

【1218】

(第2実施形態における時短遊技状態C1から通常遊技状態に移行する場合の演出例)

図94(a)は、第2実施形態における時短回数が100回の時短遊技状態C1から通常遊技状態に移行する場合の演出例を示すタイミングチャートであり、図94(b)は、第2実施形態における時短回数が200回の時短遊技状態C1から通常遊技状態に移行する場合の演出例を示すタイミングチャートである。

【1219】

まず、図94(a)のタイミングチャートから説明すると、時短遊技状態C1の開始時において、朝背景画像が表示される演出モードAが設定され、時短遊技状態C1が終了する5回前となる95回目の変動演出(特別図柄の変動表示)が開始されると、時短遊技状態C1よりも遊技者に有利な通常遊技状態(チャンスモード)に移行する可能性があることを示唆する移行煽り演出が開始され、99回目の変動演出まで変動演出が実行される毎に移行煽り演出が行われる。具体的には、画像表示装置70に移行煽りエフェクト画像が表示されると共に、移行煽り効果音が出力される。

【1220】

その後、時短遊技状態C1が終了することになる100回目の変動演出(特別図柄の変動表示)が開始されると、移行煽り演出が行われると共に、通常遊技状態(チャンスモード)に移行することを報知する移行演出(突入演出)が実行され、100回目の変動演出が終了すると通常遊技状態に制御されて夕方背景画像が表示されるチャンスモードが設定される。

【1221】

次に、図94(b)のタイミングチャートについて説明すると、時短遊技状態C1の開始時において、朝背景画像が表示される演出モードAが設定され、時短遊技状態C1が終了する5回前となる95回目の変動演出(特別図柄の変動表示)が開始されると、時短遊技状態C1よりも遊技者に有利な通常遊技状態(チャンスモード)に移行する可能性があることを示唆する移行煽り演出が開始され、99回目の変動演出まで変動演出が実行される毎に移行煽り演出が行われる。具体的には、画像表示装置70に移行煽りエフェクト画像が表示されると共に、移行煽り効果音が出力される。

【1222】

その後、時短遊技状態C1が終了しない100回目の変動演出(特別図柄の変動表示)が開始されると、移行煽り演出が行われると共に、通常遊技状態(チャンスモード)に移行しないことを報知する失敗演出(突入演出)が実行され、100回目の変動演出が終了しても時短遊技状態C1が維持されて昼間背景画像が表示される演出モードBが設定される。

【1223】

また、時短遊技状態C1が終了する5回前となる195回目の変動演出(特別図柄の変動表示)が開始されると、時短遊技状態C1よりも遊技者に有利な通常遊技状態(チャンスモード)に移行する可能性があることを示唆する移行煽り演出が開始され、199回目の変動演出まで変動演出が実行される毎に移行煽り演出が行われる。具体的には、画像表示装置70に移行煽りエフェクト画像が表示されると共に、移行煽り効果音が出力される。

【1224】

。

10

20

30

40

50

その後、時短遊技状態 C 1 が終了することになる 200 回目の変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されると、移行煽り演出が行われると共に、通常遊技状態（チャンスモード）に移行することを報知する移行演出（突入演出）が実行され、100 回目の変動演出が終了すると通常遊技状態に制御されて夕方背景画像が表示されるチャンスモードが設定される。

【1225】

このように、時短遊技状態 C 1 である場合に、通常遊技状態（チャンスモード）に移行する可能性があるタイミングの所定期間前（5 回前の変動演出）から移行煽り演出を行うようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 よりも有利者に有利な通常遊技状態（チャンスモード）に移行することに対する期待感を持たせ易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1226】

また、通常遊技状態（チャンスモード）に移行する可能性があるタイミングで移行しなかった場合に、演出モードを切り替えていくようになっている。そのため、時短遊技状態 C 1 よりも有利者に有利な通常遊技状態（チャンスモード）に移行することに対する期待感を段階的に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1227】

なお、特殊ハズレ特別図柄 C が停止表示されることで制御される時短回数が 300 回の時短遊技状態 C 1 を設け、95 回目の変動演出の開始時から 100 回目の変動演出まで移行煽り演出を行い、100 回目の変動演出で失敗演出を行って演出モード B を設定し、195 回目の変動演出の開始時から 200 回目の変動演出まで移行煽り演出を行い、200 回目の変動演出で失敗演出を行って演出モード C を設定し、295 回目の変動演出の開始時から 300 回目の変動演出まで移行煽り演出を行い、時短遊技状態 C 1 が終了することになる 300 回目の変動演出で通常遊技状態（チャンスモード）に移行することを報知する移行演出（突入演出）を実行するようにしてもよい。

20

【1228】

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 70 a 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 70 a は停止して中央の演出図柄 70 a 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 70 a 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 70 a は揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄 70 a だけが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

30

【1229】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止時に装飾部を構成する触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E 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 S K と図柄エフェクト画像 Z E 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。

【1230】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a 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。

40

【1231】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止として演出図柄 70 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 70 a 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（開始時信号）を受信すると、演出図柄 70 a 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。

50

## 【1232】

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（開始時信号）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。

## 【1233】

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）が行われなくなっているが、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。

## 【1234】

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）としてもよいし、演出図柄70aの仮停止の延長中において所定期間（例えば10秒）が経過すると、演出図柄70aの停止表示中の発光態様で枠用照明装置10や盤用照明装置76を発光させるようにしてもよい。この場合、次に開始時コマンド（開始時信号）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。

## 【1235】

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。

## 【1236】

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（開始時信号としての特図保留数指定コマンド、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。

## 【1237】

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（開始時信号）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（開始時信号）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（開始時信号）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。

## 【1238】

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。

【1239】

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。

10

【1240】

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。

【1241】

また、本実施形態では、入賞時コマンド（入賞時信号）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。

20

【1242】

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。

30

【1243】

また、本実施形態では、電源供給の開始時又は電源供給中に主制御基板110と各種検出スイッチ（第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a等）が非接続状態となる場合について説明していなかったが、電源供給の開始時又は電源供給中に非接続状態となる場合において、スイッチ接続エラー報知（画像表示装置に接続エラー文字を表示、音声出力装置から接続エラー音声を出力）を実行するようにし、スイッチ接続エラー報知中であっても画像表示装置に各種演出画像（背景画像、演出図柄70a、特殊図柄TZ等）が表示されるようにしてもよい。

40

【1244】

また、本実施形態では、電源供給の開始時又は電源供給中に主制御基板110と各種検出センサ（磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a）とが非接続状態となる場合について説明していなかったが、電源供給の開始時又は電源供給中に非接続状態となる場合において、センサ接続エラー報知（磁気検出センサ53aの場合には、画像表示装置に磁気エラー文字を表示、音声出力装置から磁気エラー音声を出力、電波検出センサ54aの場合には、画像表示装置に電波エラー文字を表示、音声出力装置から電波エラー音声を出力）を実行するようにし、スイッチ接続エラー報知中であっても画像表示装置に各種演出画像（背景画像、演出図柄70a、特殊図柄TZ等）が表示されるようにしてもよい。

50

## 【1245】

また、本実施形態では、電源供給の開始時又は電源供給中に主制御基板110と演出制御基板130とを接続するコマンド配線のコネクタが非接続状態となっている場合のことが開示されていなかったが、電源供給の開始時又は電源供給中に非接続状態となる場合において、エラー報知を実行しないようにしてもよい。

## 【1246】

なお、主制御基板110と演出制御基板130とを接続するコマンド配線のコネクタが非接続状態となっている場合において、主制御基板110と各種検出センサ（磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a）とが非接続状態となる場合には、センサ接続エラー報知（磁気検出センサ53aの場合には、画像表示装置に磁気エラー文字を表示、音声出力装置から磁気エラー音声を出力、電波検出センサ54aの場合には、画像表示装置に電波エラー文字を表示、音声出力装置9から電波エラー音声を出力）を実行しないようにしてもよい。

10

## 【1247】

また、主制御基板110と各種検出センサ（磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a）とが非接続状態のまま遊技機への電源供給（又は電源基板160から主制御基板110へのバックアップ電源を含む電力供給）を停止し、主制御基板110と各種検出センサ（磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a）とを接続状態にしてから遊技機への電源供給（又は電源基板160から主制御基板110へのバックアップ電源を含む電力供給）を再開した場合、画像表示装置に復帰準備中画面（例えば、Now Loading画面等）を表示してから所定のエラー報知（画像表示装置に設定エラー画像を表示、音声出力装置9から設定エラー音声を出力）を実行し、その後は電源供給が停止されるまで所定のエラー報知を継続することで各種演出画像（背景画像、演出図柄70a、特殊図柄TZ等）が表示されないようにしてもよい。

20

## 【1248】

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。

30

## 【1249】

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。

40

## 【1250】

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。

## 【1251】

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

50

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。

【1252】

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。

10

【1253】

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よい。

【1254】

また、本実施形態では、画像表示装置に特別図柄の変動表示が実行されていることを示す当該アイコン（実行中情報）を表示するようになっていたが、当該アイコンを表示させる代わりに所定の発光部を発光させるようにしてもよい。この場合、変動演出の開始に伴う保留アイコンのシフト表示（減少表示）に対応する当該アイコンの表示タイミングで所定の発光部を発光させ、変動演出の終了に伴う当該アイコンの消去タイミングで所定の発光部を消灯させるとよい。また、当該アイコンを変動表示の開始直後に消去する遊技機の場合には、変動表示の開始直後に所定の発光部を消灯させるとよい。

20

【1255】

また、本実施形態では、第1変動演出が第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド、第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド、オープニング指定コマンド、客待ち指定コマンド等の受信によって終了（停止）するようになっていたが、第2特別図柄の変動表示の開始時コマンドの受信によって終了するようにしてもよいし、変動演出時間の経過によってコマンドの受信なしで終了（停止）するようにしてもよい。また、第2変動演出が第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド、第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド、オープニング指定コマンド、客待ち指定コマンド等の受信によって終了（停止）するようになっていたが、第1特別図柄の変動表示の開始時コマンドの受信によって終了するようにしてもよいし、変動演出時間の経過によってコマンドの受信なしで終了（停止）するようにしてもよい。

30

【1256】

＜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、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。

40

【1257】

◆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、始動口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と、前記判定

50

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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示する。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。

10

【1258】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第1保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第2保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記第1保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第2保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を特定更新態様（1フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。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。

20

30

【1259】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示

40

50

を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。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。

10

#### 【1260】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が2つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第1特殊追加態様（2つ同時、1フレームの非アニメーション、1つ間を空けて1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が3つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第2特殊追加態様（3つ同時、1フレームの非アニメーション、2つ間を空けて1個）で追加表示する。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。

20

30

#### 【1261】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第1保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第2保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記第1保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第2保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示す

40

50

ると共に、前記第2保留表示を特定更新態様（1フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が2つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を第1特殊追加態様（2つ同時、1フレームの非アニメーション、1つ間を空けて1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を前記特定更新態様で増加表示し、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が3つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を第2特殊追加態様（3つ同時、1フレームの非アニメーション、2つ間を空けて1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。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。

【1262】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が2つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第1特殊追加態様（2つ同時、1フレームの非アニメーション、1つ間を空けて1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が3つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第2特殊追加態様（3つ同時、1フレームの非アニメーション、2つ間を空けて1個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記第1特殊追加態様又は前記第2特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。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。

【1263】

◆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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開

10

20

30

40

50

始時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示する。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。

【1264】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第1保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第2保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記第1保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第2保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を特定更新態様（1フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第1保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開始時信号を受信した場合には、前記第1保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示すると共に、前記第2保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。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。

10

20

【1265】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開始時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。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。

30

40

50

## 【1266】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留記憶の数（例えば「3」）よりも少ない数の前記保留表示（例えば「2」）を表示しているときに前記入賞時信号又は前記開始時信号を受信した場合には、前記保留記憶の数に応じた数の前記保留表示を表示するため、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。

10

## 【1267】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を1つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を1回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに1回実行する。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。

20

30

## 【1268】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を事前判定する事前判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記事前判

40

50

定の結果を示す所定信号を受信すると、前記特別遊技の実行を期待させる先読み予告演出（アイコン変化演出、連続予告演出）を実行することが可能であり、前記保留表示を1つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を1回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに1回実行し、前記保留表示が複数増加された場合、増加した前記保留表示のうちの特定の保留表示（入賞時コマンドを正常に受信できなかった分の保留アイコン）に対応する前記保留記憶を対象とする前記先読み予告演出の実行が制限される。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。

【1269】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記保留表示を複数追加表示すると共に、最新の前記保留記憶に対応する前記保留表示を対象とする前記増加時演出を実行する。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。

【1270】

◆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（コマンド等）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、始動口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と、前記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実行手段と、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保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を1つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を1回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに1回実行し、前記保留表示を1つ増加させる場合であっても、前記保留表示を複数増加させる場合であっても、同一の演出態様（音の種類、音量、音の長さ、発光色、発光時間）で前記増加時演出を実行する。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。

【1271】

◆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

10

20

30

40

50

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 45 への遊技球の入賞) に基づき第 1 図柄 (第 1 特別図柄) を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立 (第 2 始動口 47 への遊技球の入賞) に基づき第 2 図柄 (第 2 特別図柄) を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態 (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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号 (開始時コマンド) を受信すると第 1 変動演出 (演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出) を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立 (第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過) すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号 (開始時コマンド) を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立 (第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過) すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第 1 情報信号 (特図指定コマンド) と、第 2 情報信号 (変動パターン指定コマンド) とを含み、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 2 変動表示の前記開始用信号である前記第 1 情報信号又は前記第 2 情報信号に異常がある (当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等) 場合には、前記第 2 変動演出を実行しないが、前記第 2 変動演出の実行中に前記第 2 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立 (第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、第 2 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等) した場合には、前記第 2 変動演出を終了させる。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。

10

20

#### 【1272】

◆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 (コマンド等) 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 45 への遊技球の入賞) に基づき第 1 図柄 (第 1 特別図柄) を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立 (第 2 始動口 47 への遊技球の入賞) に基づき第 2 図柄 (第 2 特別図柄) を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態 (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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号 (開始時コマンド) を受信すると第 1 変動演出 (演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出) を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立 (第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過) すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号 (開始時コマンド) を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立 (第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過) すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記通常遊技状態において、前記第 2 変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない (特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等) 場合には、前記第 2 変動演出を実行しないが、前記第 2 変動演出の実行中に前記第 2 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立 (第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、第 2 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等) した場合には、前記第 2 変動演出を終了させる。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。

30

40

#### 【1273】

◆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 (コマンド等) に応じた演出を制御する

50

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４５への遊技球の入賞）に基づき第１図柄（第１特別図柄）を変動表示させる第１変動表示を実行する第１変動表示実行手段と、第２始動条件の成立（第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき第２図柄（第２特別図柄）を変動表示させる第２変動表示を実行する第２変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第２始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第１変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第１変動演出（演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第１変動演出の終了条件が成立（第１変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第１変動演出を終了可能であり、前記第２変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第２変動演出を開始させ、前記第２変動演出の終了条件が成立（第２変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第２変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第１情報信号（特図指定コマンド）と、第２情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第１変動表示の前記開始用信号である前記第１情報信号又は前記第２情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第１変動演出を実行しないが、前記第１変動演出の実行中に前記第１変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第２変動表示の停止時コマンドを受信、第１変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した受信した場合には、前記第１変動演出を終了させる。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。

10

20

30

40

50

#### 【１２７４】

◆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（コマンド等）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４５への遊技球の入賞）に基づき第１図柄（第１特別図柄）を変動表示させる第１変動表示を実行する第１変動表示実行手段と、第２始動条件の成立（第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき第２図柄（第２特別図柄）を変動表示させる第２変動表示を実行する第２変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第２始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第１変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第１変動演出（演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第１変動演出の終了条件が成立（第１変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第１変動演出を終了可能であり、前記第２変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第２変動演出を開始させ、前記第２変動演出の終了条件が成立（第２変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第２変動演出を終了可能であり、前記特定遊技状態において、前記第１変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない（特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等）場合には、前記第１変動演出を実行しないが、前記第１変動演出の実行中に前記第１変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第２変動表示の停止時コマンドを受信、第１変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第１変動演出を終了させる。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。

#### 【１２７５】

◆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（コマンド等）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45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第1変動演出（演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第1変動演出の終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第1変動演出を終了可能であり、前記第2変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第2変動演出を開始させ、前記第2変動演出の終了条件が成立（第2変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第2変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第1情報信号（特図指定コマンド）と、第2情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、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変動表示の前記開始用信号である前記第1情報信号又は前記第2情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第2変動演出を実行しないが、前記第2変動演出の実行中に前記第2変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第2変動演出を終了させる。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。

10

20

【1276】

◆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（コマンド等）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45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第1変動演出（演出図柄及び／又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第1変動演出の終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第1変動演出を終了可能であり、前記第2変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第2変動演出を開始させ、前記第2変動演出の終了条件が成立（第2変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第2変動演出を終了可能であり、前記特定遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない（特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等）場合には、前記第2変動演出を実行しないが、前記第2変動演出の実行中に前記第2変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第2変動演出を終了させる。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。

30

40

【1277】

◆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（コマンド等）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45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄

50

）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると前記第1変動表示の実行中情報（当該アイコン、当該ランプ）を表示させ、前記第1変動表示の実行中情報の消去条件が成立（停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過）すると前記実行中情報を消去可能であり、前記第2変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると前記第2変動表示の実行中情報（当該アイコン、当該ランプ）を表示させ、前記第2変動表示の実行中情報の消去条件が成立（停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過）すると前記実行中情報を消去可能であり、前記開始用信号は、第1情報信号（特図指定コマンド）と、第2情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、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変動表示の前記開始用信号である前記第1情報信号又は前記第2情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第2変動表示の実行中情報を表示させないが、前記第2変動表示の実行中情報の表示中に前記第2変動表示の実行中情報の消去条件とは異なる消去条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第2変動表示の実行中情報を消去させる。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。

10

20

【1278】

◆上記課題を解決するための第22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45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（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と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると前記第1変動表示の実行中情報（当該アイコン、当該ランプ）を表示させ、前記第1変動表示の実行中情報の消去条件が成立（停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過）すると前記実行中情報を消去可能であり、前記第2変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると前記第2変動表示の実行中情報（当該アイコン、当該ランプ）を表示させ、前記第2変動表示の実行中情報の消去条件が成立（停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過）すると前記実行中情報を消去可能であり、前記特定遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない（特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等）場合には、前記第2変動表示の実行中情報を表示させないが、前記第2変動表示の実行中情報の表示中に前記第2変動表示の実行中情報の消去条件とは異なる消去条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第2変動表示の実行中情報を消去させる。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。

30

40

【1279】

＜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、始動条件の成立に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技の終了後に通

50

常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態に制御するものがあつた（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、遊技の興味が低いという問題があつた。

【1280】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板 110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第 1 ハズレ（通常ハズレ）と、前記第 1 ハズレとは異なる第 2 ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記通常遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記第 2 ハズレに対応する特定ハズレ図柄を停止表示させて前記特定遊技状態に制御可能である一方、前記特定遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記特定ハズレ図柄を停止表示させるが前記特定遊技状態に制御に制御することを制限するようになっている。このようにしたこと

10

【1281】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板 110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第 1 ハズレ（通常ハズレ）と、前記第 1 ハズレとは異なる第 2 ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記特定遊技状態には、前記特別遊技を経由して制御される第 1 特定遊技状態（時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2）と、前記特別遊技を経由せずに制御される第 2 特定遊技状態（時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2）とを含み、前記通常遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記第 2 ハズレに対応する特定ハズレ図柄を停止表示させて前記第 2 特定遊技状態に制御可能である一方、前記第 1 特定遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合には、前記変動表示において前記特定ハズレ図柄を停止表示させるが前記第 2 特定遊技状態に制御に制御することを制限するようになっている。このようにしたこと

20

30

【1282】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板 110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第 1 ハズレ（通常ハズレ）と、前記第 1 ハズレとは異なる第 2 ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記通常遊技状態中に前記第 2 ハズレと判定された場合、前記通常遊技状態よりも前記始動条件が成立し易い第 1 特定遊技状態（時短遊技状態 C2）と、前記第 1 特定遊技状態よりも前記始動条件が成立し難い第 2 特定遊技状態（時短遊技状態 C1）とに制御可能となっている。このようにしたこと

40

50

る。

【1283】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態には、前記通常遊技状態よりも始動条件が成立し易い第1特定遊技状態（時短遊技状態B）と、前記第1特定遊技状態よりも前記始動条件が成立し難い第2特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）と、を含み、前記特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立（変動回数が規定回数に到達）した場合、前記第2特定遊技状態に制御せずに前記第1特定遊技状態（時短遊技状態B）に制御可能であり、前記特定遊技状態に制御可能とする第2条件が成立（大当たり遊技の終了、特殊ハズレに当選）した場合、前記第2特定遊技状態に制御可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1284】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態には、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態（時短遊技状態B）と、前記第1特定遊技状態よりも遊技者に不利だが前記通常遊技状態とは有利な度合いが異なる第2特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）と、を含み、前記特定遊技状態に制御可能とする第1条件が成立（変動回数が規定回数に到達）した場合、前記第2特定遊技状態に制御せずに前記第1特定遊技状態（時短遊技状態B）に制御可能であり、前記特定遊技状態に制御可能とする第2条件が成立（大当たり遊技の終了、特殊ハズレに当選）した場合、前記第2特定遊技状態に制御可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【1285】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第1ハズレ（通常ハズレ）と、前記第1ハズレとは異なる第2ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記状態制御手段は、前記ハズレの判定結果となった連続回数が規定回数（例えば750回）になる第1条件が成立したことに基づき前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態（時短遊技状態B）に制御可能であり、前記第2ハズレと判定される第2条件が成立したことに基づき前記第1特定遊技状態よりも遊技者に不利な第2特定遊技状態（時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）に制御可能であり、前記第1条件及び前記第2条件が成立する場合、前記変動表示において前記第2ハズレに対応する特定ハズレ図柄を停止表示させるが、前記第

40

50

2 特定遊技状態に制御せずに前記第1特定遊技状態に制御するようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1286】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき複数の変動パターンの何れかで図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、遊技機への電力供給の開始後に遊技の進行に係る制御状態を初期化させる初期化处理（RWMクリア処理）を実行可能な初期化处理手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第1ハズレ（通常ハズレ）と、前記第1ハズレとは異なる第2ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記状態制御手段は、前記ハズレの判定結果となった連続回数が規定回数（例えば750回）になる第1条件が成立したことに基づき前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な第1特定遊技状態（時短遊技状態B）に制御可能であり、前記第2ハズレと判定される第2条件が成立したことに基づき前記第1特定遊技状態よりも遊技者に不利な第2特定遊技状態（時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）に制御可能であり、前記初期化处理後に前記特別遊技が実行されずに前記第1条件が成立して前記第1特定遊技状態に制御される場合、前記第1ハズレに対応する前記変動パターンで前記図柄の変動表示を実行可能であり、前記初期化处理後に前記特別遊技が実行されずに前記第2条件が成立して前記第2特定遊技状態に制御される場合、前記第1ハズレでは用いられない前記第2ハズレに専用の前記変動パターンで前記図柄の変動表示を実行可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【1287】

◆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、取得条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定よりも前に前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第1ハズレ（通常ハズレ）と、前記第1ハズレとは異なる第2ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記状態制御手段は、前記第2ハズレと判定されたことに基づき前記特定遊技状態（時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）に制御可能であり、前記演出制御手段は、前記事前判定の結果に基づき1又は複数回の前記遊技演出にわたって所定演出（アイコン変化演出、連続予告演出等）を実行可能であり、前記通常遊技状態中において、前記判定情報が前記第2ハズレであると前記事前判定される場合には、前記所定演出を実行可能である一方、前記特定遊技状態中において、前記判定情報が前記第2ハズレであると前記事前判定される場合には、前記所定演出の実行を制限可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【1288】

◆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、取得条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果

50

に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定よりも前に前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態Ａ１、時短遊技状態Ａ２、時短遊技状態Ｂ、時短遊技状態Ｃ１、時短遊技状態Ｃ２）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特別遊技を実行しないハズレの判定結果には、第１ハズレ（通常ハズレ）と、前記第１ハズレとは異なる第２ハズレ（特殊ハズレ）とを含み、前記特定遊技状態には、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な第１特定遊技状態（時短遊技状態Ａ１、時短遊技状態Ａ２、時短遊技状態Ｂ）と、前記第２ハズレと判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（時短遊技状態Ｃ１、時短遊技状態Ｃ２）と、を含み、前記演出制御手段は、前記事前判定の結果に基づき１又は複数回の前記遊技演出にわたって所定演出（アイコン変化演出、連続予告演出等）を実行可能であり、前記通常遊技状態中において、前記判定情報が前記第２ハズレであると前記事前判定される場合には、前記所定演出を実行可能である一方、前記第１特定遊技状態中において、前記判定情報が前記第２ハズレであると前記事前判定される場合には、前記所定演出の実行を制限可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【１２８９】

◆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遊技制御手段（主制御基板１１０）と、前記遊技制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、第１始動領域（第２始動口４７）への遊技媒体の入賞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する第１判定手段（主制御基板１１０）と、第２始動領域（普図始動領域となる一般入賞口４３、普図ゲート４４）への遊技媒体の入賞に基づき前記第１始動領域を開状態に制御する補助遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する第２判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態Ｃ１、時短遊技状態Ｃ２）とに制御可能な状態制御手段と、前記第１始動領域に遊技媒体が入賞可能な位置（右側遊技領域）への遊技媒体の発射を指示する指示報知（右打ち表示器６７を点灯させる右打ち報知）を実行する指示報知実行手段と、を備え、前記特定遊技状態中において、前記第１始動領域が開状態に制御されないときには前記指示報知の実行が制限される一方、前記第１始動領域が開状態に制御されるときには前記指示報知を実行可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【１２９０】

◆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遊技制御手段（主制御基板１１０）と、前記遊技制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、第１始動領域（第２始動口４７）への遊技媒体の入賞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する第１判定手段（主制御基板１１０）と、第２始動領域（普図始動領域となる一般入賞口４３、普図ゲート４４）への遊技媒体の入賞に基づき前記第１始動領域を開状態に制御する補助遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する第２判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態Ｃ１、時短遊技状態Ｃ２）とに制御可能な状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第１始動領域に遊技媒体が入賞可能な位置（右側遊技領域）への遊技媒体の発射を指示する指示報知（サブ右打ち表示器８７の点灯、右打ち画像の表示、右打ちボイスの出力等の右打ち報知）を実行する指示報知実行手段を備え、前記特定遊技状態中において、前記第１始動領域が開状態に制御されないときには前記指示報知の実行が制限される一方、前記第１始動領域が開状態に制御されるときには前記指示報知を実行可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【１２９１】

◆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遊技制御手段（

50

主制御基板 110) と、前記遊技制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、第 1 始動領域 (第 2 始動口 47) への遊技媒体の入賞に基づき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第 1 判定手段 (主制御基板 110) と、第 2 始動領域 (普図始動領域となる一般入賞口 43、普図ゲート 44) への遊技媒体の入賞に基づき前記第 1 始動領域を開状態に制御する補助遊技 (当たり遊技) を実行するか否かを判定する第 2 判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) とに制御可能な状態制御手段と、前記第 1 始動領域に遊技媒体が入賞可能な位置 (右側遊技領域) への遊技媒体の発射を指示する指示報知 (右打ち表示器 67 を点灯させる右打ち報知) を実行する指示報知実行手段と、を備え、前記特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B) と、前記第 1 特定遊技状態とは異なる第 2 特定遊技状態 (時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) と、を含み、前記第 1 特定遊技状態中においては、前記指示報知が実行される一方、前記第 2 特定遊技状態中においては、前記指示報知の実行が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【1292】

◆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遊技制御手段 (主制御基板 110) と、前記遊技制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えた遊技機において、前記遊技制御手段は、第 1 始動領域 (第 2 始動口 47) への遊技媒体の入賞に基づき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第 1 判定手段 (主制御基板 110) と、第 2 始動領域 (普図始動領域となる一般入賞口 43、普図ゲート 44) への遊技媒体の入賞に基づき前記第 1 始動領域を開状態に制御する補助遊技 (当たり遊技) を実行するか否かを判定する第 2 判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) とに制御可能な状態制御手段と、を備え、前記特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B) と、前記第 1 特定遊技状態とは異なる第 2 特定遊技状態 (時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) と、を含み、前記演出制御手段は、前記第 1 始動領域に遊技媒体が入賞可能な位置 (右側遊技領域) への遊技媒体の発射を指示する指示報知 (サブ右打ち表示器 87 の点灯、右打ち画像の表示、右打ちボイスの出力等の右打ち報知) を実行する指示報知実行手段を備え、前記第 1 特定遊技状態中においては、前記指示報知が実行される一方、前記第 2 特定遊技状態中においては、前記指示報知の実行が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【1293】

◆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、第 1 始動領域 (第 2 始動口 47) への遊技媒体の入賞に基づき前記特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かを判定する第 1 判定手段 (主制御基板 110) と、第 2 始動領域 (普図始動領域となる一般入賞口 43、普図ゲート 44) への遊技媒体の入賞に基づき前記第 1 始動領域を開状態に制御する補助遊技 (当たり遊技) を実行するか否かを判定する第 2 判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B、時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) とに制御可能な状態制御手段と、前記第 1 始動領域に遊技媒体が入賞可能な位置 (右側遊技領域) への遊技媒体の発射を指示する指示報知 (右打ち報知) を実行する指示報知実行手段と、を備え、前記特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態 (時短遊技状態 A1、時短遊技状態 A2、時短遊技状態 B) と、前記第 1 特定遊技状態とは異なる第 2 特定遊技状態 (時短遊技状態 C1、時短遊技状態 C2) と、を含み、前記第 1 特定遊技状態に制御される場合には、所定のタイミング (大当たり開始時、時短遊技状態の開始時等) で前記指示報知が開始される一方、前記第 2 特定遊技状態に制御され

40

50

る場合には、前記指示報知の実行が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1294】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（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前記始動条件が成立し易い特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行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、複数の演出モード（先読みモード含む）の何れかに制御可能であり、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、同一の演出モード（チャンスモード）に制御可能となっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1295】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態は、所定期間にわたって制御されると共に前記通常遊技状態よりも前記始動条件が成立し易い第1特定遊技状態（時短遊技状態A1）と、所定期間にわたって制御されると共に前記通常遊技状態よりも前記始動条件が成立し易いが前記第1特定遊技状態よりも遊技者に不利な第2特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）と、を含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態が終了するときに所定期間における遊技の結果を示す遊技結果（リザルト表示）を表示することが可能であり、前記第1特定遊技状態が終了する場合には、前記遊技結果を表示可能である一方、

20

30

前記第2特定遊技状態が終了する場合には、前記遊技結果の表示が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1296】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態は、所定期間にわたって制御されると共に前記通常遊技状態よりも前記始動条件が成立し易い第1特定遊技状態（時短遊技状態A1）と、所定期間にわたって制御されると共に前記通常遊技状態よりも前記始動条件が成立し易いが前記第1特定遊技状態よりも遊技者に不利な第2特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）と、を含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態が終了することになる所定期間前から前記特定遊技状態が終了する可能性を示唆する更新表示（5→4→3→2→1→0のカウントダウン表示）を実行することが可能であり、前記第1特定遊技状態が終了することになる所定期間前になった場合には、前記更新表示を実行可能である一方、前記第2特定遊技状態が終了することになる所定期間前になった場合には、前記更新表示の実行が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を

40

50

向上させることが可能となる。

【1297】

◆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、遊技領域に設けられる第1始動領域（第2始動口47）への遊技媒体の入賞に基づき前記特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する第1判定手段（主制御基板110）と、前記遊技領域に設けられる第2始動領域（普図始動領域となる一般入賞口43、普図ゲート44）への遊技媒体の入賞に基づき前記第1始動領域を開状態に制御する補助遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する第2判定手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）とに制御可能な状態制御手段と、前記遊技領域の特定位置（左側遊技領域）への遊技媒体の発射を指示する指示報知（左打ち報知）を実行する指示報知実行手段と、を備え、前記特定遊技状態には、所定期間にわたって制御される第1特定遊技状態（時短遊技状態A1、時短遊技状態B、時短遊技状態C2）と、所定期間にわたって制御されると共に前記第1特定遊技状態とは異なる第2特定遊技状態（時短遊技状態A2、時短遊技状態C1）と、を含み、前記第1特定遊技状態が終了する場合には、前記指示報知を実行可能である一方、前記第2特定遊技状態が終了する場合には、前記指示報知の実行が制限されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1298】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき複数の変動パターンの何れかで図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、複数の遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）の何れかに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、遊技機への電力供給の開始後に遊技の進行に係る制御状態を初期化させる初期化处理（RWMクリア処理）を実行可能な初期化处理手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記複数の遊技状態には、第1遊技状態（時短遊技状態C1）と、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利となり易い（時短回数が多くなり易い、時短遊技状態Aに制御される、時短遊技状態Aに制御され易い等）第2遊技状態（通常遊技状態）と、を含み、遊技機への電力供給の開始後に前記初期化处理が行われた場合には、前記第1遊技状態に制御されずに前記第2遊技状態に制御されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【1299】

◆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、始動条件の成立（始動口への入球）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、前記判定の結果に基づき複数の変動パターンの何れかで図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板110）と、複数の遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態A1、時短遊技状態A2、時短遊技状態B、時短遊技状態C1、時短遊技状態C2）の何れかに制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、遊技機への電力供給の開始後に遊技の進行に係る制御状態を初期化させる初期化处理（RWMクリア処理）を実行可能な初期化处理手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記複数の遊技状態には、第1遊技状態（時短遊技状態C1）と、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（時短遊技状態A1）と、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利となり易い第3遊技状態（通常遊技状態）と、を含み、遊技機への電力供給の開始後に前記初期化处理が行われた場合には、前記第1遊技状態に制御されずに前記第3遊技状態に制御されるようになっている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

50

## 【産業上の利用可能性】

## 【1300】

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。

## 【1301】

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。

10

## 【1302】

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。

## 【1303】

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。

## 【1304】

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。

20

## 【1305】

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。

## 【符号の説明】

30

## 【1306】

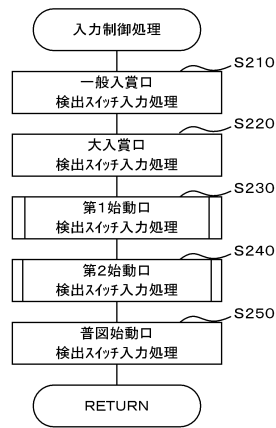
- 1 遊技機
- 5 遊技盤
- 44 普図ゲート
- 45 第1始動口
- 47 第2始動口
- 50 大入賞口
- 70 第1画像表示装置
- 71 第2画像表示装置
- 110 主制御基板
- 110a メインCPU
- 120 払出制御基板
- 130 演出制御基板
- 130a サブCPU

40

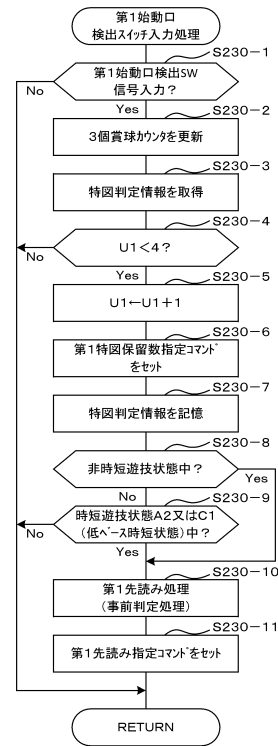
50



【図 5】



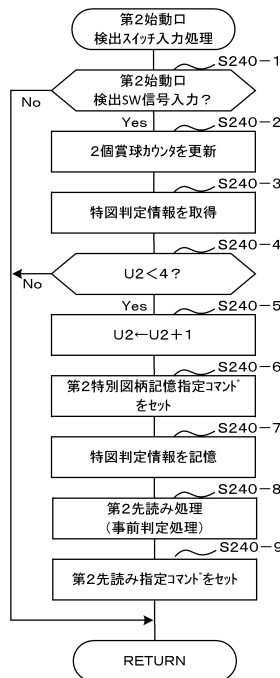
【図 6】



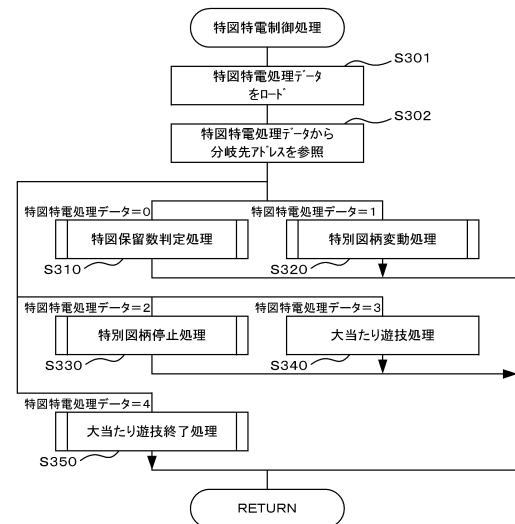
10

20

【図 7】



【図 8】

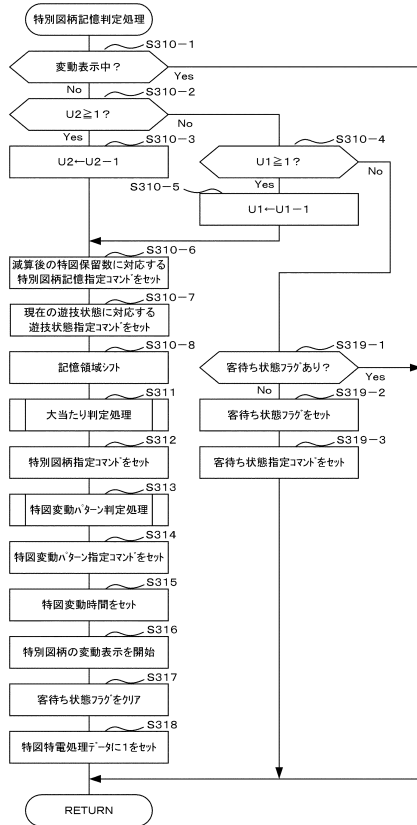


30

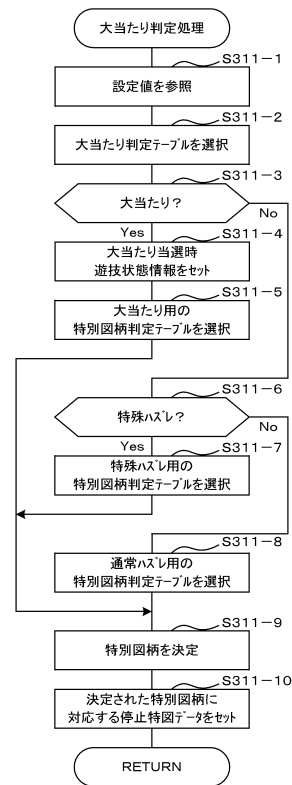
40

50

【図 9】



【図 10】



【図 11】

(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<br>(0～59999) | 大当たり<br>判定結果 | ※参考<br>(確率) |
|-----|------|-------------------------|--------------|-------------|
| 1   | 低確率  | 100～299                 | 大当たり         | 1/300       |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1099                | 大当たり         | 1/60        |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 2   | 低確率  | 100～302                 | 大当たり         | 1/295       |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1114                | 大当たり         | 1/59        |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 3   | 低確率  | 100～306                 | 大当たり         | 1/290       |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1134                | 大当たり         | 1/58        |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 4   | 低確率  | 100～309                 | 大当たり         | 1/285       |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1149                | 大当たり         | 1/57        |
|     |      | 2000～2099               | 特殊ハズレ(時短)    | 1/600       |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |

(b) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

| 設定値 | 確率状態 | 大当たり判定用乱数値<br>(0～59999) | 大当たり<br>判定結果 | ※参考<br>(確率) |
|-----|------|-------------------------|--------------|-------------|
| 1   | 低確率  | 100～299                 | 大当たり         | 1/300       |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1099                | 大当たり         | 1/60        |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 2   | 低確率  | 100～302                 | 大当たり         | 1/295       |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1114                | 大当たり         | 1/59        |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 3   | 低確率  | 100～306                 | 大当たり         | 1/290       |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1134                | 大当たり         | 1/58        |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
| 4   | 低確率  | 100～309                 | 大当たり         | 1/285       |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |
|     | 高確率  | 100～1149                | 大当たり         | 1/57        |
|     |      | 2000～31999              | 特殊ハズレ(時短)    | 1/4         |
|     |      | 上記以外                    | 通常ハズレ        | —           |

【図 12】

(a) 大当たり用の特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 特別図柄判定用乱数値<br>(0～99) | 判定結果                | 停止特図<br>データ | 特別図柄指定コマンド<br>MODE DATA | 参考<br>LED点灯態様    |
|---------|----------------------|---------------------|-------------|-------------------------|------------------|
| 第1      | 0～32                 | 特別図柄01<br>(第1大当たり)  | 01          | E0H 01H                 | 端から2、3、4番目のLED点灯 |
|         | 33～34                | 特別図柄02<br>(第2大当たり)  | 02          | E0H 02H                 | 端から2、4、5番目のLED点灯 |
|         | 35～89                | 特別図柄03<br>(第3大当たり)  | 03          | E0H 03H                 | 端から3、4、5番目のLED点灯 |
|         | 90～99                | 特別図柄04<br>(第4大当たり)  | 04          | E0H 04H                 | 端から4、5、6番目のLED点灯 |
| 第2      | 0～34                 | 特別図柄11<br>(第1大当たり)  | 11          | E0H 11H                 | 端から3、4、5番目のLED点灯 |
|         | 35～99                | 特別図柄012<br>(第3大当たり) | 12          | E0H 12H                 | 端から4、5、6番目のLED点灯 |

(b) 特殊ハズレ用の特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 特別図柄判定用乱数値<br>(0～99) | 判定結果                | 停止特図<br>データ | 特別図柄指定コマンド<br>MODE DATA | 参考<br>LED点灯態様  |
|---------|----------------------|---------------------|-------------|-------------------------|----------------|
| 第1      | 0～34                 | 特別図柄05<br>(第1特殊ハズレ) | 05          | E0H 05H                 | 端から1、4番目のLED点灯 |
|         | 35～98                | 特別図柄06<br>(第2特殊ハズレ) | 06          | E0H 06H                 | 端から1、5番目のLED点灯 |
|         | 99                   | 特別図柄07<br>(第3特殊ハズレ) | 07          | E0H 07H                 | 端から1、6番目のLED点灯 |
| 第2      | 0～34                 | 特別図柄13<br>(第1特殊ハズレ) | 13          | E0H 13H                 | 端から1、4番目のLED点灯 |
|         | 35～99                | 特別図柄14<br>(第2特殊ハズレ) | 14          | E0H 14H                 | 端から1、5番目のLED点灯 |

(c) 通常ハズレ用の特別図柄判定テーブル

| 特別図柄の種類 | 特別図柄判定用乱数値<br>(0～99) | 判定結果              | 停止特図<br>データ | 特別図柄指定コマンド<br>MODE DATA | 参考<br>LED点灯態様  |
|---------|----------------------|-------------------|-------------|-------------------------|----------------|
| 第1      | 0～99                 | 特別図柄00<br>(通常ハズレ) | 00          | E0H 00H                 | 端から1番目のLED点灯   |
| 第2      | 0～99                 | 特別図柄10<br>(通常ハズレ) | 10          | E0H 10H                 | 端から1、5番目のLED点灯 |

10

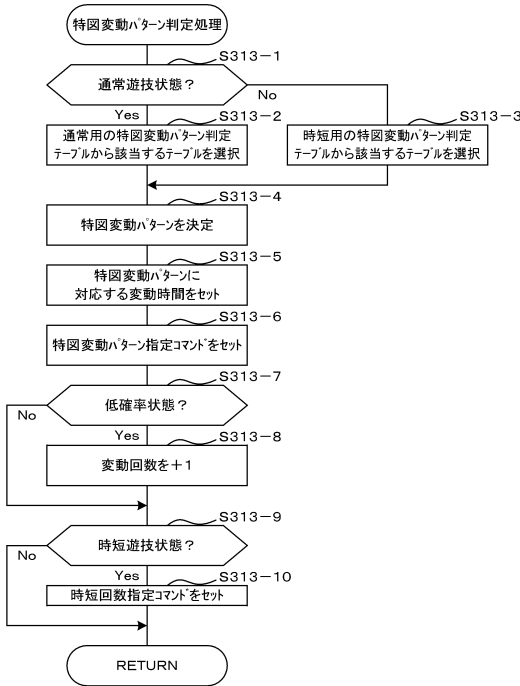
20

30

40

50

【図 1 3】



【図 1 4】

| (a) 非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル1 |              |                          |              |      |                    |          |             |                |              |
|----------------------------|--------------|--------------------------|--------------|------|--------------------|----------|-------------|----------------|--------------|
| 特別図柄<br>の種別                | 大当たり<br>判定結果 | 特別図柄<br>の判定結果            | リチ判定<br>用乱数値 | 保留数  | 特図変動ハターン<br>判定用乱数値 | 特図変動ハターン | 変動<br>時間(秒) | 特図変動ハターン指定コマンド | 演出内容(※参考)    |
| 第1特別図柄                     | 通常ハズレ        | 00(通常ハズレ)                | 0~89         | 2, 3 | —                  | 01       | 8           | MODE           | 通常変動         |
|                            |              |                          |              |      |                    | 02       | 4           | E6H            | 短縮変動         |
|                            |              |                          |              |      |                    | 03       | 13.5        | E6H            | ノーマルハズレ(ハズレ) |
|                            |              |                          |              |      |                    | 04       | 40          | E6H            | SPリチ(ハズレ)    |
|                            |              |                          |              |      |                    | 05       | 70          | E6H            | SPSPリチ(ハズレ)  |
|                            | 大当たり         | 01(第1大当たり)<br>04(第4大当たり) | 90~99        | —    | —                  | 06       | 40          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 07       | 13.5        | E6H            | ノーマルハズレ(ハズレ) |
|                            |              |                          |              |      |                    | 08       | 40          | E6H            | SPリチ(ハズレ)    |
|                            |              |                          |              |      |                    | 09       | 70          | E6H            | SPSPリチ(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 10       | 40          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
| 第2特別図柄                     | 通常ハズレ        | 03(第3大当たり)               | —            | —    | —                  | 11       | 40          | E6H            | SPリチ(ハズレ)    |
|                            |              |                          |              |      |                    | 12       | 70          | E6H            | SPSPリチ(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 13       | 90          | E6H            | 変回率アップ(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 14       | 70          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 15       | 70          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            | 特殊ハズレ        | 02(第2大当たり)<br>05(第5大当たり) | —            | —    | —                  | 16       | 70          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 17       | 40          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 18       | 40          | E6H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 19       | 25          | E6H            | 変回率アップ(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 20       | 8           | E7H            | 通常変動         |
| 第3特別図柄                     | 通常ハズレ        | 10(ハズレ)                  | 0~92         | —    | —                  | 21       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 22       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 23       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 24       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 25       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            | 大当たり         | 04(第1大当たり)<br>05(第5大当たり) | 93~99        | —    | —                  | 26       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 27       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 28       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 29       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 30       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
| 第4特別図柄                     | 通常ハズレ        | 11(ハズレ)                  | 0~93         | —    | —                  | 31       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 32       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 33       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 34       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 35       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            | 特殊ハズレ        | 03(第3大当たり)<br>06(第6大当たり) | —            | —    | —                  | 36       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 37       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 38       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 39       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |
|                            |              |                          |              |      |                    | 40       | 40          | E7H            | チャンス演出(ハズレ)  |

| (b) 非時短状態用の特図変動パターン判定テーブル2(リチ表示後の第2特別図柄の真保留用) |              |               |              |     |                    |          |             |                |               |
|-----------------------------------------------|--------------|---------------|--------------|-----|--------------------|----------|-------------|----------------|---------------|
| 特別図柄<br>の種別                                   | 大当たり<br>判定結果 | 特別図柄<br>の判定結果 | リチ判定<br>用乱数値 | 保留数 | 特図変動ハターン<br>判定用乱数値 | 特図変動ハターン | 変動<br>時間(秒) | 特図変動ハターン指定コマンド | 演出内容(※参考)     |
| 第1特別図柄                                        | 通常ハズレ        | 10(ハズレ)       | 0~92         | —   | —                  | 26       | 0.5         | E7H            | 超短縮変動(ハズレ)    |
|                                               |              |               |              |     |                    | 27       | 6           | E7H            | リチ(後述)演出(ハズレ) |
| 第2特別図柄                                        | 通常ハズレ        | 13(ハズレ)       | —            | —   | —                  | 28       | 0.5         | E7H            | 超短縮変動(ハズレ)    |
|                                               |              |               |              |     |                    | 29       | 0.5         | E7H            | 超短縮変動(ハズレ)    |

10

20

【図 1 5】

| (a) 大当たり遊技終了時の時短状態(通常遊技状態と時短遊技状態)用の特図変動パターン判定テーブル1 |              |               |              |     |                    |          |             |      |      |             |
|----------------------------------------------------|--------------|---------------|--------------|-----|--------------------|----------|-------------|------|------|-------------|
| 特別図柄<br>の種別                                        | 大当たり<br>判定結果 | 特別図柄<br>の判定結果 | リチ判定<br>用乱数値 | 保留数 | 特図変動ハターン<br>判定用乱数値 | 特図変動ハターン | 変動<br>時間(秒) | MODE | DATA | 演出内容(※参考)   |
| 第1特別図柄                                             | 通常ハズレ        | 00(通常ハズレ)     | 0~94         | —   | —                  | 31       | 10          | E6H  | 31H  | 通常変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 32       | 40          | E6H  | 32H  | 短縮変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 33       | 40          | E6H  | 33H  | SPリチ(ハズレ)   |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 34       | 40          | E6H  | 34H  | SPSPリチ(ハズレ) |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 35       | 40          | E6H  | 35H  | リチ変動(ハズレ)   |
| 第2特別図柄                                             | 通常ハズレ        | 01(通常ハズレ)     | 95~99        | —   | —                  | 36       | 10          | E7H  | 36H  | 通常変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 37       | 13.5        | E7H  | 37H  | 短縮変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 38       | 40          | E7H  | 38H  | SPリチ(ハズレ)   |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 39       | 40          | E7H  | 39H  | SPSPリチ(ハズレ) |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 40       | 40          | E7H  | 40H  | リチ変動(ハズレ)   |
| 第1特別図柄                                             | 大当たり         | 02(第2大当たり)    | 0~94         | —   | —                  | 41       | 10          | E6H  | 41H  | 通常変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 42       | 15          | E6H  | 42H  | 短縮変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 43       | 15          | E6H  | 43H  | リチ変動(ハズレ)   |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 44       | 15          | E6H  | 44H  | SPリチ(ハズレ)   |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 45       | 15          | E6H  | 45H  | SPSPリチ(ハズレ) |
| 第2特別図柄                                             | 大当たり         | 04(第1大当たり)    | 0~94         | —   | —                  | 46       | 10          | E7H  | 46H  | 通常変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 47       | 13.5        | E7H  | 47H  | 短縮変動        |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 48       | 40          | E7H  | 48H  | SPリチ(ハズレ)   |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 49       | 40          | E7H  | 49H  | SPSPリチ(ハズレ) |
|                                                    |              |               |              |     |                    | 50       | 40          | E7H  | 50H  | リチ変動(ハズレ)   |

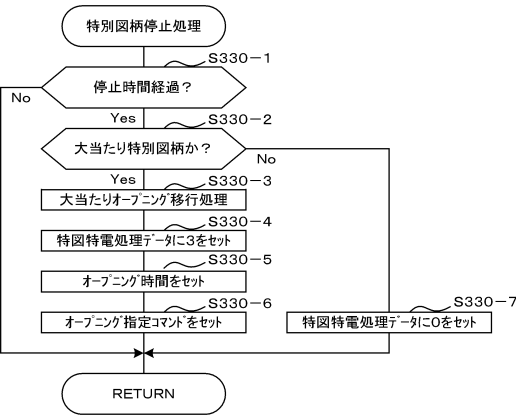
30

40

50



【図 2 1】



【図 2 2】

大当たり遊技用の大入賞口制御データ判定テーブル

| 変動回数            | 0～100                |                  |                  | 101～                 |                  |                   |
|-----------------|----------------------|------------------|------------------|----------------------|------------------|-------------------|
|                 | 01、04、11<br>第1、4大当たり | 02<br>第2大当たり     | 03、12<br>第3大当たり  | 01、04、11<br>第1、4大当たり | 02<br>第2大当たり     | 11～12<br>第3大当たり遊技 |
| 最大ラウンド遊技回数(R)   | 3                    | 3                | 10               | 3                    | 3                | 10                |
| 最大入賞個数          | 10個                  | 10個              | 10個              | 10個                  | 10個              | 10個               |
| R=1<br>(1R)     | オープニング時間<br>7.500秒   | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>7.500秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒     | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒  |
|                 | 最大開放回数<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回      |
|                 | 1回の開放時間<br>29.000秒   | 0.500秒           | 29.000秒          | 29.000秒              | 0.500秒           | 29.000秒           |
|                 | インターバル時間<br>2.500秒   | 1.000秒           | 2.500秒           | 1.000秒               | 1.000秒           | 1.000秒            |
| R=2<br>(2R)     | オープニング時間<br>7.500秒   | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>7.500秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒     | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒  |
|                 | 最大開放回数<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回      |
|                 | 1回の開放時間<br>29.000秒   | 0.500秒           | 29.000秒          | 29.000秒              | 0.500秒           | 29.000秒           |
|                 | インターバル時間<br>2.500秒   | 1.000秒           | 2.500秒           | 1.000秒               | 1.000秒           | 1.000秒            |
| R=3<br>(3R)     | オープニング時間<br>7.500秒   | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>7.500秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒     | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒  |
|                 | 最大開放回数<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回      |
|                 | 1回の開放時間<br>29.000秒   | 0.500秒           | 29.000秒          | 29.000秒              | 0.500秒           | 29.000秒           |
|                 | インターバル時間<br>2.500秒   | 1.000秒           | 2.500秒           | 1.000秒               | 1.000秒           | 1.000秒            |
| R=4～9<br>(4～9R) | オープニング時間<br>7.500秒   | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>7.500秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒     | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒  |
|                 | 最大開放回数<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回      |
|                 | 1回の開放時間<br>29.000秒   | 0.500秒           | 29.000秒          | 29.000秒              | 0.500秒           | 29.000秒           |
|                 | インターバル時間<br>2.500秒   | 1.000秒           | 2.500秒           | 1.000秒               | 1.000秒           | 1.000秒            |
| R=10<br>(10R)   | オープニング時間<br>7.500秒   | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>7.500秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒     | 第2大入賞口<br>2.000秒 | 第2大入賞口<br>3.000秒  |
|                 | 最大開放回数<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回         | 第2大入賞口<br>1回     | 第2大入賞口<br>1回      |
|                 | 1回の開放時間<br>29.000秒   | 0.500秒           | 29.000秒          | 29.000秒              | 0.500秒           | 29.000秒           |
|                 | インターバル時間<br>2.500秒   | 1.000秒           | 2.500秒           | 1.000秒               | 1.000秒           | 1.000秒            |
| エンディング時間        | 10.000秒              | 2.000秒           | 10.000秒          | 4.000秒               | 2.000秒           | 4.000秒            |

【図 2 3】



【図 2 4】

遊技状態設定テーブル

| 停止<br>特図データ    | 大当たり当選時の<br>遊技状態情報 | 遊技状態<br>フラグ       | 第1時短回数<br>(J1) | 第2時短回数<br>(J2) | 第3時短回数<br>(J3) |
|----------------|--------------------|-------------------|----------------|----------------|----------------|
| 01<br>(第1大当たり) | 通常                 | 時短フラグA1           | 10回            | 50回            | 60回            |
|                | 時短                 | 時短フラグA1           | 10回            | 100回           | 110回           |
| 02<br>(第2大当たり) | 通常                 | 時短フラグA2           | 10回            | 20回            | 30回            |
|                | 時短                 | 時短フラグA2           | 10回            | 1000回          | 1010回          |
| 03<br>(第3大当たり) | —                  | 高確率フラグ<br>時短フラグA1 | 10回            | 10000回         | 10010回         |
| 04<br>(第4大当たり) | —                  | 高確率フラグ<br>時短フラグA1 | 10回            | 10000回         | 10010回         |
| 11<br>(第1大当たり) | —                  | 時短フラグA1           | 10回            | 100回           | 110回           |
| 12<br>(第3大当たり) | —                  | 高確率フラグ<br>時短フラグA1 | 10回            | 10000回         | 10010回         |

※J1は第1特別図柄の上限変動回数  
J2は第2特別図柄の上限変動回数  
J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上限変動回数

10

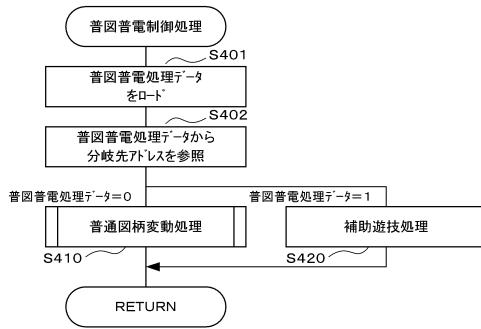
20

30

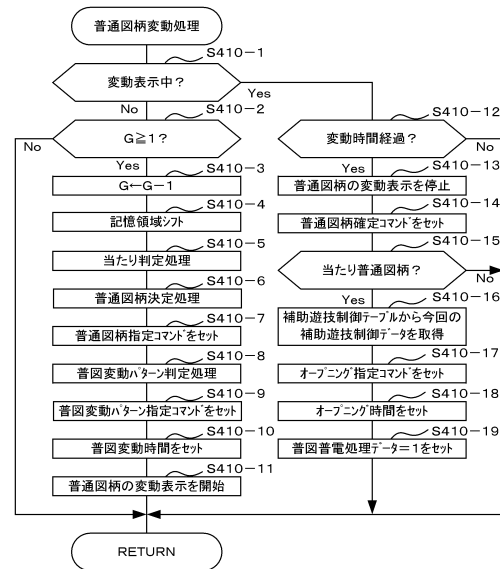
40

50

【図 25】



【図 26】



10

20

【図 27】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

| 遊技状態           | 当たり判定用乱数値 (0~255) | 判定結果 | ※参考 (当選確率) |
|----------------|-------------------|------|------------|
| 非時短状態 (通常遊技状態) | 1                 | 当たり  | 1/256      |
|                | 0, 2~255          | ハズレ  | 255/256    |
| 時短遊技状態A1       | 1~255             | 当たり  | 255/256    |
|                | 0                 | ハズレ  | 1/256      |
| 時短遊技状態B、C2     | 1~255             | 当たり  | 255/256    |
|                | 0                 | ハズレ  | 1/256      |
| 時短遊技状態A2、C1    | 1~10              | 当たり  | 10/256     |
|                | 0, 11~255         | ハズレ  | 246/256    |

(b) 普通図柄判定テーブル

| 当たり判定結果 | 普通図柄判定用乱数値 (0~99) | 判定結果  | 停止普通データ | 普通図柄指定コマンド |      |
|---------|-------------------|-------|---------|------------|------|
|         |                   |       |         | MODE       | DATA |
| ハズレ     | 0~49              | 普通図柄0 | 00      | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 50~99             | 普通図柄1 | 01      | EDH        | 01H  |
|         |                   | 普通図柄2 | 02      | EDH        | 02H  |
| ハズレ     | 0~49              | 普通図柄0 | 00      | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 50~99             | 普通図柄1 | 01      | EDH        | 01H  |
|         |                   | 普通図柄2 | 02      | EDH        | 02H  |

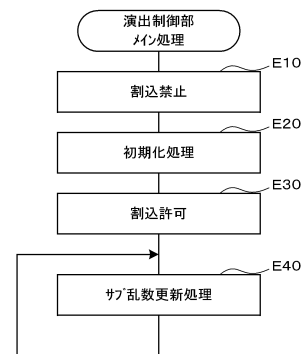
(c) 通常用の普通変動パターン判定テーブル

| 遊技状態           | 当たり判定結果 | 普通変動パターン判定用乱数値 (0~99) | 変動時間 (秒) | 普通変動パターン指定コマンド |      |
|----------------|---------|-----------------------|----------|----------------|------|
|                |         |                       |          | MODE           | DATA |
| 非時短状態 (通常遊技状態) | 当たり     | 0~99                  | 60       | EEH            | 00H  |
|                | ハズレ     | 0~99                  | 60       | EEH            | 01H  |
| 時短遊技状態A1       | 当たり     | 0~99                  | 0.5      | EEH            | 02H  |
|                | ハズレ     | 0~99                  | 0.5      | EEH            | 03H  |
| 時短遊技状態B、C2     | 当たり     | 0~99                  | 0.3      | EEH            | 04H  |
|                | ハズレ     | 0~99                  | 0.3      | EEH            | 05H  |
| 時短遊技状態A2、C1    | 当たり     | 0~99                  | 60       | EEH            | 06H  |
|                | ハズレ     | 0~99                  | 60       | EEH            | 07H  |

(d) 補助遊技制御テーブル

| 遊技状態           | 停止普通データ    | 開放回数 | オープニング時間 (秒) | 1回目開放時間 (秒) | インターバル時間 (秒) | 2回目開放時間 (秒) | エンディング時間 (秒) |
|----------------|------------|------|--------------|-------------|--------------|-------------|--------------|
| 非時短状態 (通常遊技状態) | O1 (普通図柄1) | 1    | 0.2          | 0.3         | —            | —           | 0.5          |
|                | O2 (普通図柄2) | 2    | 0.2          | 0.3         | 1            | 0.3         | 0.5          |
| 時短遊技状態A1       | O1 (普通図柄1) | 1    | 0.2          | 2           | —            | —           | 0.5          |
|                | O2 (普通図柄2) | 2    | 0.2          | 2           | 1            | 3           | 0.5          |
| 時短遊技状態B、C2     | O1 (普通図柄1) | 2    | 0.2          | 2           | 1            | 3           | 0.5          |
|                | O2 (普通図柄2) | 2    | 0.2          | 3           | 1            | 3           | 0.5          |
| 時短遊技状態A2、C1    | O1 (普通図柄1) | 1    | 0.2          | 0.3         | —            | —           | 0.5          |
|                | O2 (普通図柄2) | 2    | 2.0          | 2           | 1            | 3           | 0.5          |

【図 28】



30

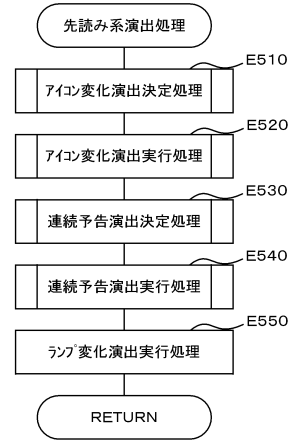
40

50

【図 29】



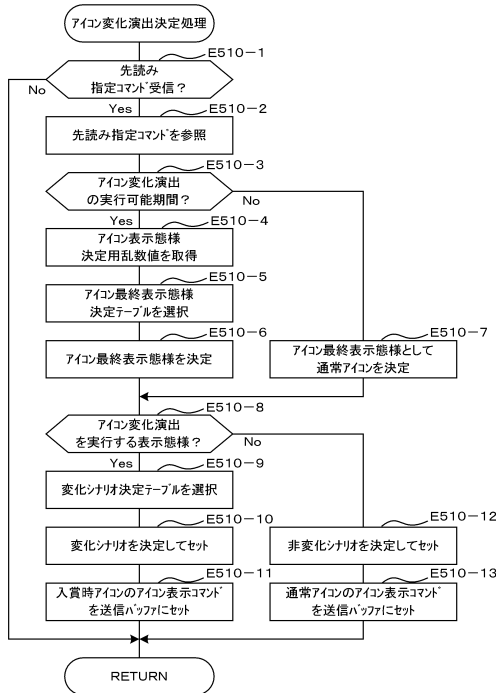
【図 30】



10

20

【図 31】



【図 32】

| アイコン最終表示態様決定テーブル |                                       |     |            |                 |
|------------------|---------------------------------------|-----|------------|-----------------|
| 遊技状態             | 先読み指定コマンド<br>(判定結果/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) |
| 通常遊技状態           | 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(通常ハズレ)                        | 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         |
|                  |                                       | 30  | 白アイコン      | 第1発生報知音         |
|                  | SPリーチ(通常ハズレ)                          | 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(通常ハズレ)                        | 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         |
|                  | チャンス演出(通常ハズレ)                         | 60  | 白アイコン      | 第1発生報知音         |
|                  |                                       | 40  | 青アイコン      | 第2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         |
|                  | SPSP「7」リーチ(大当たり)                      | 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         |
|                  | 特殊SPSPリーチ(大当たり)                       | 30  | 白アイコン      | 第1発生報知音         |
|                  |                                       | 70  | 青アイコン      | 第2発生報知音         |
|                  | 特殊SPSPリーチ(特殊ハズレ)                      | 30  | 白アイコン      | 第1発生報知音         |
|                  |                                       | 70  | 青アイコン      | 第2発生報知音         |
| 時短状態             | チャンス演出(特殊ハズレ)                         | 40  | 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         |
|                  | 次回予告演出(特殊ハズレ)                         | 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         |
|                  | 通常変動or短縮変動<br>orR2G変動                 | 100 | 白アイコン      | 第1発生報知音         |
|                  | (短縮)ノーマルリーチ<br>(通常ハズレ/大当たり)           | 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         |
|                  | (短縮/特殊)SPリーチ<br>(通常ハズレ/大当たり)          | 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         |
|                  | 即当たり演出<br>(大当たり)                      | 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<br>SPSP「7」リーチ<br>(通常ハズレ/大当たり) | 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         |
|                  | 全回転リーチ(大当たり)                          | 100 | 虹アイコン      | 第4発生報知音         |
|                  | 特殊ハズレ                                 | 100 | 白アイコン      | 第1発生報知音         |

30

40

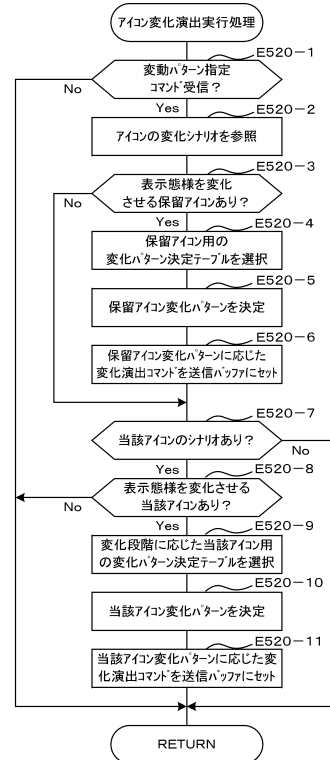
50

【図 3 3】

変化シフト決定テーブル

| アイコン最終表示態様 | 保留数 | 選択率 (%) | 変化シフト | 更新態様(※参考) |      |      |      |      | 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      | シフト01 | 白         |      |      | 白    | 白    | 白→青  |
|            |     | 70      | シフト02 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青    |
|            |     | 15      | シフト03 | 白         |      |      | 白    | 白    | 白→青  |
|            | 2   | 15      | シフト04 | 白         |      |      | 白    | 白→青  | 青    |
|            |     | 70      | シフト05 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青    |
|            |     | 15      | シフト06 | 白         |      |      | 白    | 白    | 白→青  |
|            | 3   | 15      | シフト07 | 白         |      |      | 白    | 白→青  | 青    |
|            |     | 70      | シフト08 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青    |
|            |     | 15      | シフト09 | 白         |      |      | 白    | 白    | 白→青  |
|            | 4   | 15      | シフト10 | 白         |      |      | 白→青  | 青    | 青    |
|            |     | 70      | シフト11 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青    |
|            |     | 15      | シフト12 | 白         |      |      | 白    | 白→赤  | 赤    |
| 赤アイコン      | 1   | 10      | シフト13 | 赤         |      |      | 赤    | 赤    | 赤    |
|            |     | 45      | シフト14 | 白         |      |      | 白    | 白→赤  | 赤    |
|            |     | 45      | シフト15 | 白         |      |      | 白    | 白→青  | 青→赤  |
|            | 2   | 10      | シフト16 | 赤         |      |      | 赤    | 赤    | 赤    |
|            |     | 45      | シフト17 | 白         |      |      | 白→青  | 青    | 青→赤  |
|            |     | 45      | シフト18 | 白         |      |      | 白→青  | 青→赤  | 赤    |
|            | 3   | 10      | シフト19 | 赤         |      |      | 赤    | 赤    | 赤    |
|            |     | 45      | シフト20 | 白         |      |      | 白→青  | 青    | 青→赤  |
|            |     | 45      | シフト21 | 白         |      |      | 白→青  | 青→赤  | 赤    |
|            | 4   | 10      | シフト22 | 赤         |      |      | 赤    | 赤    | 赤    |
|            |     | 100     | シフト23 | 青         |      |      | 青    | 青→虹  | 虹    |
|            |     | 100     | シフト24 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青→虹  |
| 虹アイコン      | 1   | 100     | シフト25 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青→虹  |
|            | 2   | 100     | シフト26 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青→虹  |
|            | 3   | 100     | シフト27 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青→虹  |
|            | 4   | 100     | シフト28 | 青         |      |      | 青    | 青    | 青→虹  |

【図 3 4】



10

20

【図 3 5】

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 3 6】

(a) 当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

| 当該アイコン変化 | 選択率 (%) | 当該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      | 20      | ノーマル変化パターン01  | 1UP              | —   | —      |
|          | 10      | ノーマル変化パターン02  | —                | 1UP | —      |
|          | 70      | キャラ変化作用パターン01 | —                | 1UP | —      |
| 青→赤      | 15      | ノーマル変化パターン01  | 1UP              | —   | —      |
|          | 5       | ノーマル変化パターン02  | —                | 1UP | —      |
|          | 80      | キャラ変化作用パターン01 | —                | 1UP | —      |

30

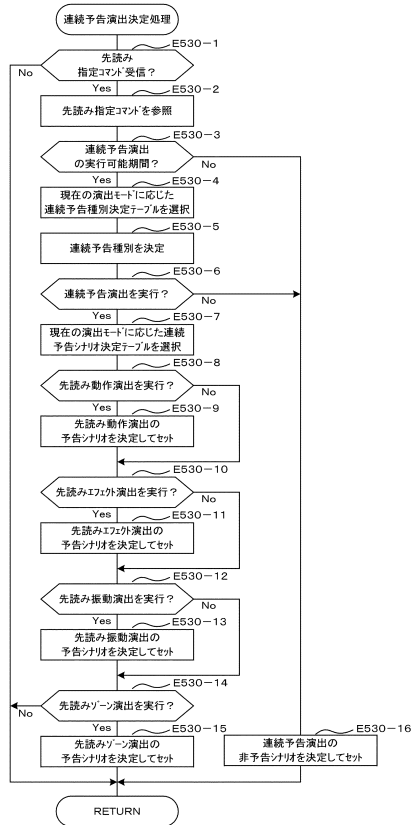
(b) 当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

| 当該アイコン変化 | 選択率 (%) | 当該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→赤      | 20      | 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 | —      |
|          | 70      | キャラ作用変化パターン01 | —                | 2UP | —      |
| 青→虹      | 15      | ノーマル変化パターン01  | 2UP              | —   | —      |
|          | 5       | ノーマル変化パターン02  | —                | 2UP | —      |
|          | 80      | キャラ作用変化パターン01 | —                | 2UP | —      |

40

50

【図 37】



【図 38】

| 通常遊技状態用の連続予告種別決定テーブル    |            |                      |
|-------------------------|------------|----------------------|
| 先読み指定コマンド<br>(予定変動パターン) | 選択率<br>(%) | 連続予告種別               |
| 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              |
|                         | 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              |
|                         | 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          | 先読みゾーン演出             |
|                         | 1          | 先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出 |
|                         | 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          | 先読みゾーン演出             |
|                         | 2          | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
|                         | SPSPリーチ    | 80                   |
| 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                      |            | 先読みゾーン演出             |
| 14                      |            | 先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出 |
| 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              |
| SPSP「7」リーチ              | 14         | 先読みゾーン演出             |
|                         | 16         | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
|                         | 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         | 先読みゾーン演出             |
|                         | 18         | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
|                         | 30         | 非実行                  |
|                         | 70         | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
| 全回転リーチ                  | 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              |
| 特殊ハズレ                   | ANY        | 先読み動作演出              |
|                         | ANY        | 先読み振動演出              |

10

20

【図 39】

時短状態用の連続予告種別決定テーブル

| 先読み指定コマンド<br>(予定変動パターン) |                   | 選択率<br>(%)           | 連続予告種別               |
|-------------------------|-------------------|----------------------|----------------------|
| 通常ハズレ                   | 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              |
|                         | (短縮)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              |
|                         | (短縮/特殊)SPリーチ      | ▲1                   | 先読み振動演出              |
|                         |                   | ▲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                   | 先読みゾーン演出             |
|                         |                   | ▲2                   | 先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出 |
|                         |                   | ▲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                   | 先読みゾーン演出             |
|                         |                   | ▲3                   | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
|                         |                   | (短縮)ノーマルリーチ          | ▲79                  |
| ▲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           |                      |                      |
| (短縮/特殊)SPリーチ<br>状態分岐演出  | ▲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               | 先読みゾーン演出             |                      |
|                         | ▲15               | 先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出 |                      |
|                         | ▲41               | 非実行                  |                      |
| 大当たり                    | SPSPリーチ<br>即当たり演出 | ▲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                  | 先読みゾーン演出             |
|                         |                   | ▲17                  | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |
|                         | SPSP「7」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                  | 先読みゾーン演出             |
| 全回転リーチ                  | ▲19               | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |                      |
|                         | ▲20               | 非実行                  |                      |
|                         | ▲80               | 先読み動作演出 & 先読みゾーン演出   |                      |
| 特殊ハズレ                   | ANY               | 100                  | 非実行                  |

※▲△は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

【図 40】

通常遊技状態用の連続予告演出シナリオ決定テーブル

| 保留数 | 先読み指定コマンド<br>(予定変動パターン) | 選択率<br>(%) | 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   | ハズレ                     | 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 |
|     |                         | 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 |
|     | 大当たり                    | SPSPリーチ    | 90     | シナリオ11    |      |      |      |      | 強予告 |
|     |                         | SPSPリーチ    | 10     | シナリオ12    |      |      |      |      | 強予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 80     | シナリオ11    |      |      |      |      | 強予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 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   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 90     | シナリオ21    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 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  | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 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  | 弱予告 |
|     | 大当たり                    | SP/SPSPリーチ | 30     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 75     | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | SPリーチ      | 25     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | SPSPリーチ    | 70     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | SPSPリーチ    | 30     | シナリオ23    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
| 3   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 65     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 35     | シナリオ23    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 50     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 50     | シナリオ23    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | 全回転リーチ     | 100    | シナリオ23    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     | 大当たり                    | 通常/短縮変動    | 90     | シナリオ31    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 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  | 弱予告 |
|     |                         | SP/SPSPリーチ | 70     | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
|     |                         | SP/SPSPリーチ | 30     | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  | 弱予告 |
| 4   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 75     | シナリオ33    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 25     | シナリオ34    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 75     | シナリオ31    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPリーチ      | 25     | シナリオ32    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSPリーチ    | 70     | シナリオ31    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     | 大当たり                    | SPSPリーチ    | 30     | シナリオ32    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 50     | シナリオ33    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 75     | シナリオ34    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 25     | シナリオ34    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | 全回転リーチ     | 100    | シナリオ34    |      |      |      |      | 弱予告 |
| 5   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 90     | シナリオ41    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 10     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 80     | シナリオ41    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SP/SPSPリーチ | 20     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SP/SPSPリーチ | 55     | シナリオ41    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     | 大当たり                    | SP/SPSPリーチ | 30     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 10     | シナリオ43    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 5      | シナリオ44    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 40     | シナリオ41    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 60     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
| 6   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 20     | シナリオ43    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 20     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | ノーマルリーチ    | 30     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPリーチ      | 30     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSPリーチ    | 50     | シナリオ42    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     | 大当たり                    | SPSP「7」リーチ | 60     | シナリオ43    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 10     | シナリオ44    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 20     | シナリオ43    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | SPSP「7」リーチ | 80     | シナリオ44    |      |      |      |      | 弱予告 |
|     |                         | 全回転リーチ     | 100    | シナリオ44    |      |      |      |      | 弱予告 |

※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))、先読みゾーン演出(ゾーン)

※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))、先読みゾーン演出(熱ゾーン)

30

40

50

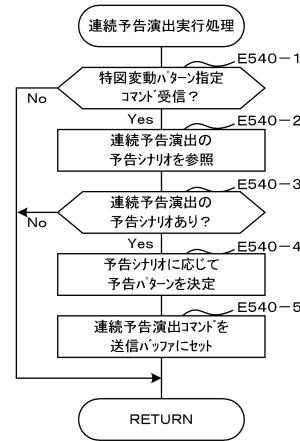
【図 4 1】

時短状態用の連続予告演出シナリオ決定テーブル

| 保留数 | 先読み指定コマンド<br>(予告変動パターン) | 選択率<br>(%) | 予告シナリオ | 演出形態(※参考) |      |      |      |      |
|-----|-------------------------|------------|--------|-----------|------|------|------|------|
|     |                         |            |        | 4変動前      | 3変動前 | 2変動前 | 1変動前 | 当該変動 |
| 1   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | 100    | シナリオ11    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | 100    | シナリオ11    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 100    | シナリオ11    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | 100    | シナリオ11    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 100    | シナリオ11    |      |      |      | 弱予告  |
|     | 大当たり                    | SPSPハズレ    | 90     | シナリオ11    |      |      |      | 強予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 10     | シナリオ12    |      |      |      | 強予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 80     | シナリオ11    |      |      |      | 強予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 20     | シナリオ12    |      |      |      | 強予告  |
|     |                         | 全図転りハズレ    | 100    | シナリオ12    |      |      |      | 強予告  |
| 2   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | △95    | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | △85    | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | ▲15    | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 70     | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 30     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  |
|     | 大当たり                    | SPハズレ      | 75     | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 25     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 70     | シナリオ21    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 30     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 65     | シナリオ22    |      |      |      | 弱予告  |
| 3   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | △95    | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | △85    | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | ▲15    | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 70     | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 30     | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  |
|     | 大当たり                    | SPハズレ      | 75     | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 25     | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 70     | シナリオ31    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 30     | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 65     | シナリオ32    |      |      |      | 弱予告  |
| 4   | ハズレ                     | 通常/短縮変動    | △95    | シナリオ41    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | △85    | シナリオ41    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | ノーマルハズレ    | ▲15    | シナリオ42    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 70     | シナリオ41    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SP/SPSPハズレ | 30     | シナリオ42    |      |      |      | 弱予告  |
|     | 大当たり                    | SPハズレ      | 75     | シナリオ41    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 25     | シナリオ42    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 70     | シナリオ41    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPハズレ      | 30     | シナリオ42    |      |      |      | 弱予告  |
|     |                         | SPSPハズレ    | 65     | シナリオ42    |      |      |      | 弱予告  |

※弱予告⇒先読み動作演出：弱動作(青)、先読みズレ演出：青ズレハズレ、先読み振動演出：弱振動(1秒)、先読みゾーン演出：ゾーン  
 ※強予告⇒先読み動作演出：強動作(赤)、先読みズレ演出：赤ズレハズレ、先読み振動演出：強振動(3秒)、先読みゾーン演出：強ゾーン  
 ※△と▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

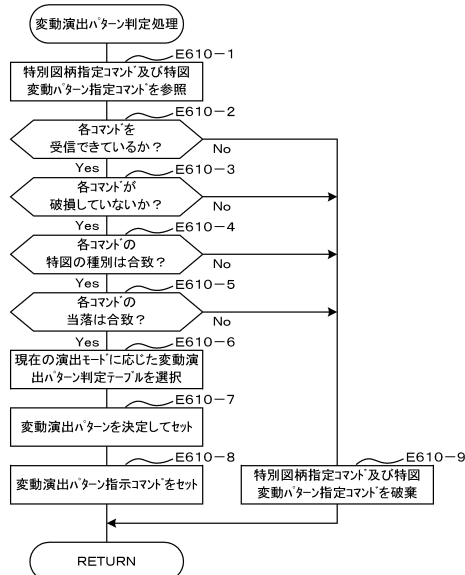
【図 4 2】



10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

| 開始時コマンドの受信状況 |            |                | 演出の状態                      |
|--------------|------------|----------------|----------------------------|
| 遊技状態         | 特別図柄指定コマンド | 特図変動パターン指定コマンド |                            |
| ○            | ○          | ○              | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| ○            | ○          | x              |                            |
| ○            | x          | ○              | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| ○            | x          | x              |                            |
| x            | ○          | ○              |                            |
| x            | ○          | x              |                            |
| x            | x          | ○              |                            |
| x            | x          | x              |                            |

30

| 開始時コマンドの受信状況 |              |                  |                  | 演出の状態                      |
|--------------|--------------|------------------|------------------|----------------------------|
| 第1特別図柄指定コマンド | 第2特別図柄指定コマンド | 第1特図変動パターン指定コマンド | 第2特図変動パターン指定コマンド |                            |
| 大当たり         | —            | 大当たり             | —                | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| 大当たり         | —            | 通常ハズレ            | —                |                            |
| 大当たり         | —            | 特殊ハズレ            | —                | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| 大当たり         | —            | 通常ハズレ            | —                |                            |
| 通常ハズレ        | —            | 大当たり             | —                | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| 通常ハズレ        | —            | 特殊ハズレ            | —                |                            |
| 特殊ハズレ        | —            | 大当たり             | —                | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| 特殊ハズレ        | —            | 通常ハズレ            | —                |                            |
| 大当たり         | —            | —                | ANY              | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| 通常ハズレ        | —            | —                | ANY              |                            |
| 特殊ハズレ        | —            | —                | ANY              | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| —            | 大当たり         | —                | 大当たり             |                            |
| —            | 大当たり         | —                | 通常ハズレ            | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| —            | 大当たり         | —                | 特殊ハズレ            |                            |
| —            | 通常ハズレ        | —                | 通常ハズレ            | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| —            | 通常ハズレ        | —                | 大当たり             |                            |
| —            | 通常ハズレ        | —                | 特殊ハズレ            | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| —            | 通常ハズレ        | —                | 特殊ハズレ            |                            |
| —            | 特殊ハズレ        | —                | 通常ハズレ            | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始する |
| —            | 特殊ハズレ        | —                | 大当たり             |                            |
| —            | 特殊ハズレ        | —                | 通常ハズレ            | 変動演出(演出/特殊/ラフ図柄の変動表示)を開始せず |
| —            | 大当たり         | ANY              | —                |                            |
| —            | 通常ハズレ        | ANY              | —                |                            |
| —            | 特殊ハズレ        | ANY              | —                |                            |

40

50

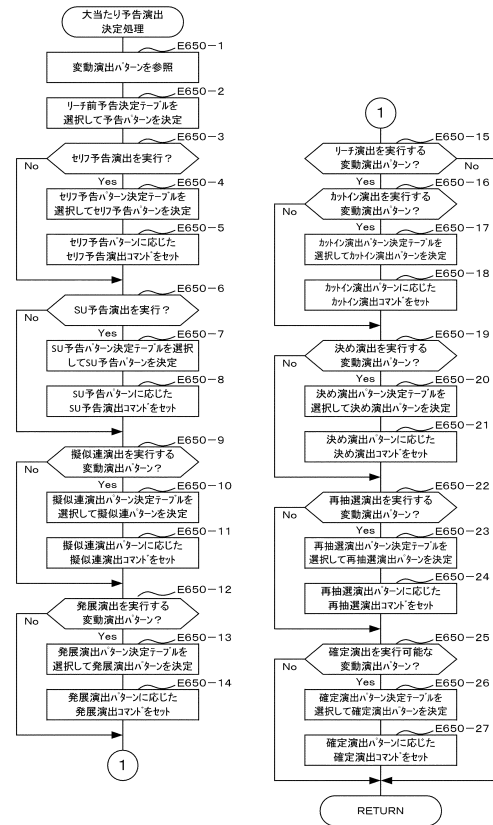
【圖 4 5】

| (a)   |                                |                                          |
|-------|--------------------------------|------------------------------------------|
| 変動演出  | 停止時コマンドの<br>受信状況<br>特因演出指定コマンド | 演出の状態                                    |
| 図柄変動中 | ○                              | 変動演出を終了(指定図柄で仮停止)                        |
|       | ×                              | 変動時間経過後に演出図柄のみの停止(特殊/ツイン図柄は変動表示を継続)する    |
| 仮停止中  | ○                              | 変動演出を終了(仮停止中の演出図柄が停止、特殊/ツイン図柄は指定図柄で停止)する |
|       | ×                              | 変動演出を継続(演出図柄は仮停止を継続、特殊/ツイン図柄は変動表示を継続)する  |
| 本停止中  | ○                              |                                          |
|       | ×                              | 各図柄の停止表示を継続する(何もしない)                     |

(b)

|        |        | 停止時コマンドの受信状況     |                  | 演出の状態                                       |
|--------|--------|------------------|------------------|---------------------------------------------|
| 第1変動演出 | 第2変動演出 | 第1特徴停止<br>指定コマンド | 第2特徴停止<br>指定コマンド |                                             |
| 図柄変動中  | —      | ○                | —                | 変動演出を終了(指定図柄で停止)する                          |
| 仮停止中   | —      | —                | ○                | 変動演出を終了(仮停止中の演出図柄が停止、特殊/ラン<br>図柄は指定図柄で停止)する |
| 本停止中   | —      | ○                | —                | 各図柄の停止表示を継続する(何もしない)                        |
| —      | 図柄変動中  | ○                | —                | 変動演出を終了(指定図柄で停止)する                          |
| —      | 仮停止中   | ○                | —                | 変動演出を終了(仮停止中の演出図柄が停止、特殊/ラン<br>図柄は指定図柄で停止)する |
| —      | 本停止中   | ○                | —                | 各図柄の停止表示を継続する(何もしない)                        |

【圖 46】



10

20

【圖 47】

|                         | 電源投入後<br>(RWMクリア後) | 移行条件成立後               | 電源復旧後    |
|-------------------------|--------------------|-----------------------|----------|
| 通常遊技状態                  | 演出モード'A            | 演出モード'A～C<br>チャンスモード' | 通常モード'A  |
| 確変遊技状態<br>(時短残回数報知なし)   | —                  | 演出モード'D               | 演出モード'D  |
| 時短遊技状態A1<br>(時短残回数報知あり) | —                  | 演出モード'E               | 演出モード'E  |
| 時短遊技状態A2<br>(時短残回数報知なし) | —                  | 穢れモード'                | 穢れモード'   |
| 時短遊技状態B<br>(時短残回数報知あり)  | —                  | お助けモード'               | お助けモード'  |
| 時短遊技状態C1<br>(時短残回数報知なし) | —                  | チャンスモード'<br>穢れモード'    | チャンスモード' |
| 時短遊技状態C2<br>(時短残回数報知あり) | —                  | 時短モード'                | 時短モード'   |

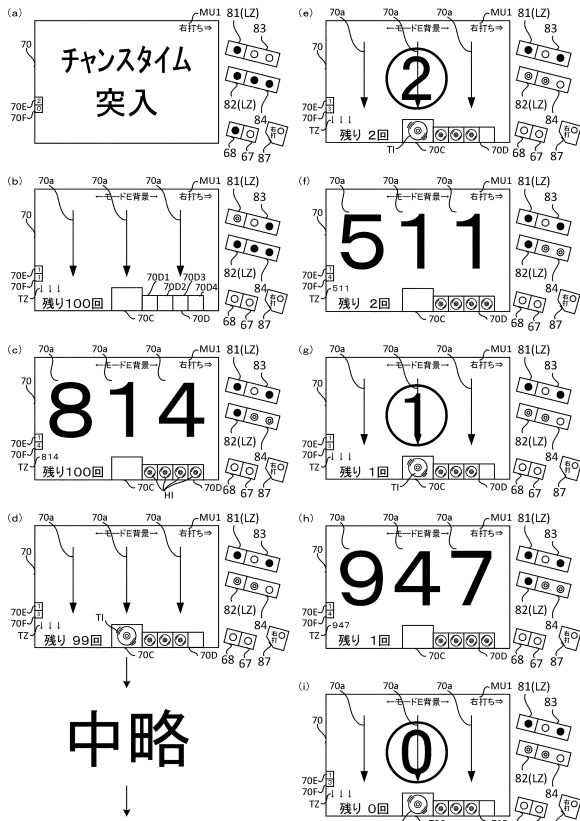
【圖 48】

|                    |        |                                |                                |                                |                                |                                |
|--------------------|--------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
|                    | 通常遊技状態 | 通常遊技状態<br>時短遊技状態A1             | 時短遊技状態A2                       | 時短遊技状態B、C2                     | 時短遊技状態C1                       | 大当り1回連続<br>(内部的に通常遊技状態)        |
| 右打ち表示器             | 消灯     | 通常遊技状態<br>開始から終了まで<br>常時表示     | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 開始から終了まで<br>常時表示               | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 開始から終了まで<br>常時表示               |
| 時短状態表示器            | 消灯     | 開始から終了まで<br>常時表示               | 消灯                             | 開始から終了まで<br>常時表示               | 消灯                             | 消灯                             |
| 遊技状態表示器            | 消灯     | 通常遊技状態時短遊技状態の両方に<br>遊技状態変化まで点灯 | 通常遊技状態時短遊技状態の両方に<br>遊技状態変化まで点灯 | 通常遊技状態時短遊技状態の両方に<br>遊技状態変化まで点灯 | 通常遊技状態時短遊技状態の両方に<br>遊技状態変化まで点灯 | 消灯                             |
| 977右打ち表示器          | 消灯     | 開始から終了まで<br>常時表示               | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 開始から終了まで<br>常時表示               | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 開始から終了まで<br>常時表示               |
| 右打ち小画面<br>(通常表示位置) | 非表示    | 開始から終了まで<br>常時表示               | 非表示                            | 開始から終了まで<br>常時表示               | 非表示                            | 977右打ち表示器から978右打ち表示器終了後のみ3秒間表示 |
| 右打ち大画面<br>(通常表示位置) | 非表示    | 非表示                            | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 開始後に3秒間表示                      | 補助遊技中のみ、(O)の開始<br>→E終了まで/点灯    | 977右打ち表示器から978右打ち表示器終了後のみ3秒間表示 |
| 右打ちキレ              | 非表示    | 非表示                            | 右打ち大画面に<br>合わせて1/6出力           | 右打ち大画面に<br>合わせて1/6出力           | 右打ち大画面に<br>合わせて1/6出力           | 右打ち大画面に<br>合わせて1/6出力           |
| 左打ち大画面             | 非表示    | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            |
| 左打ちキレ              | 非表示    | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            | 非表示                            |

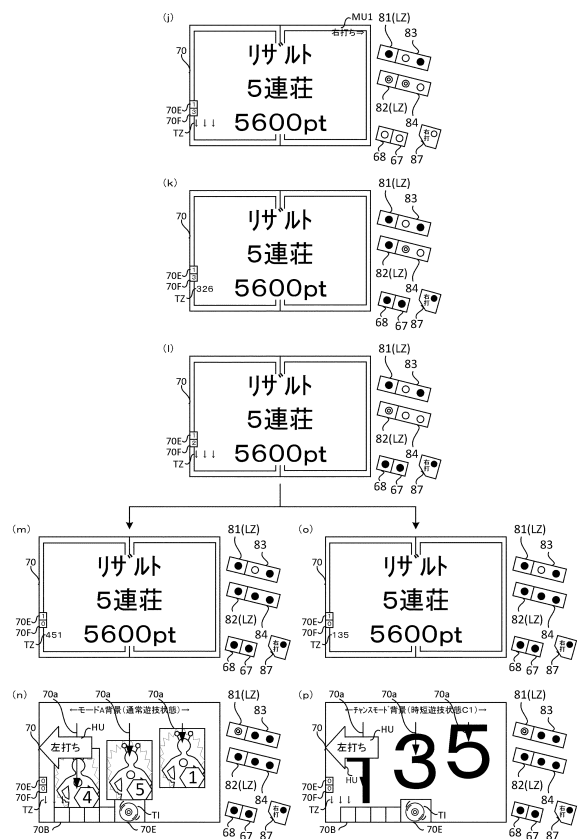
30

40

【図 49】



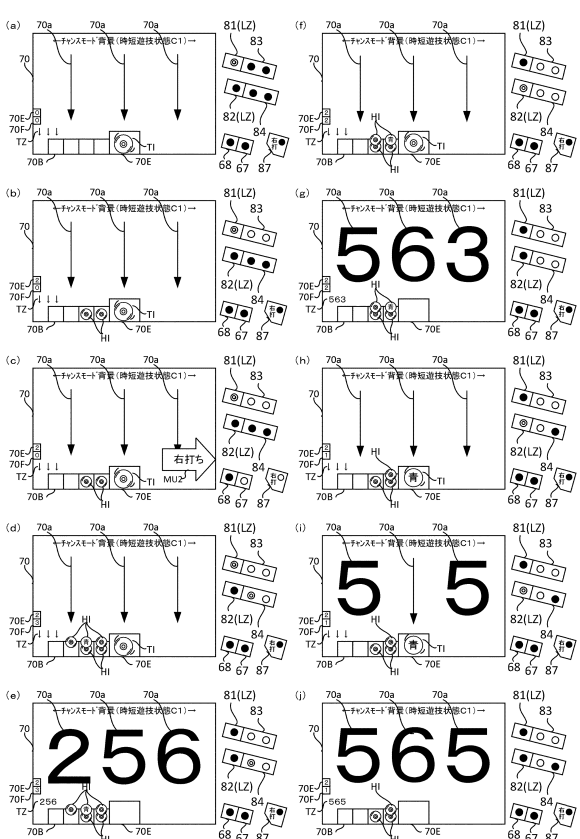
【図 50】



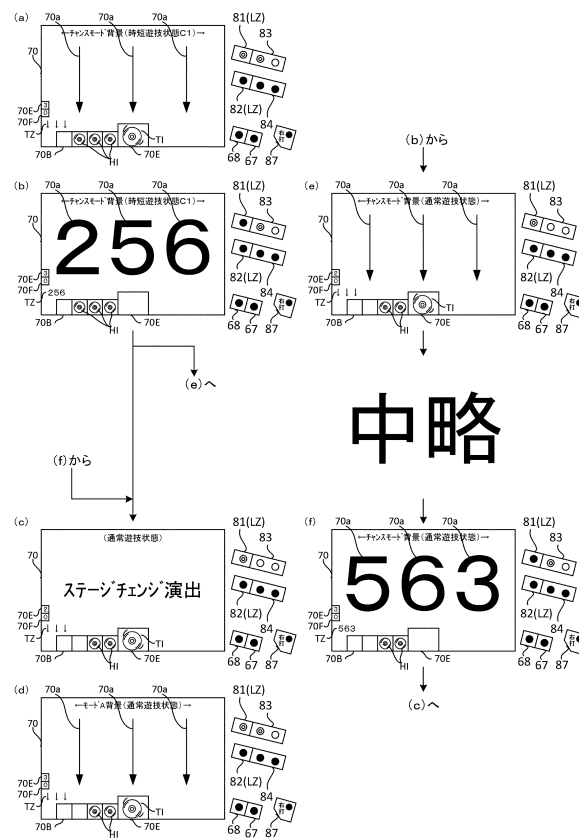
10

20

【図 51】



【図 52】

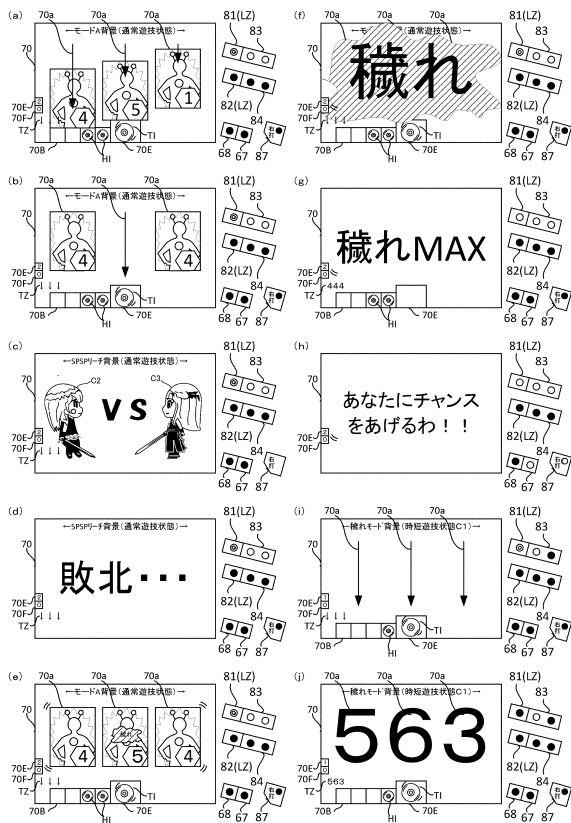


30

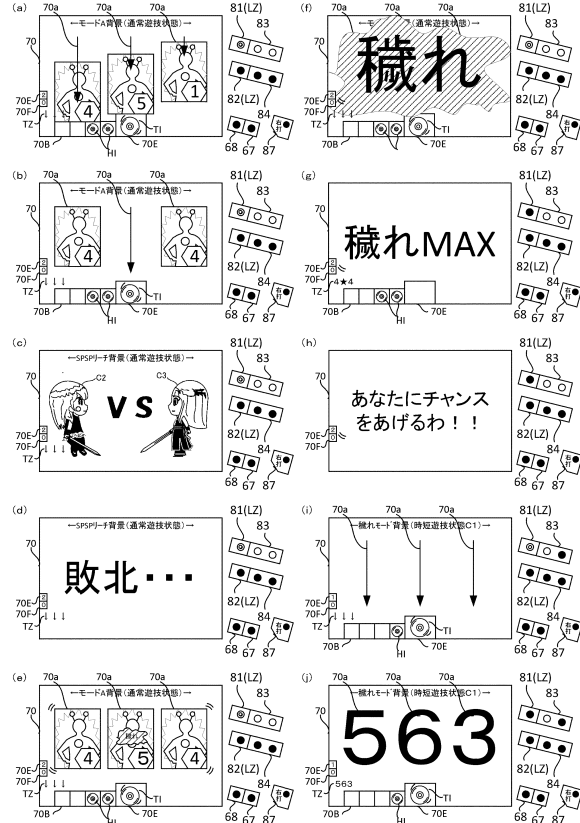
40

50

【図 53】



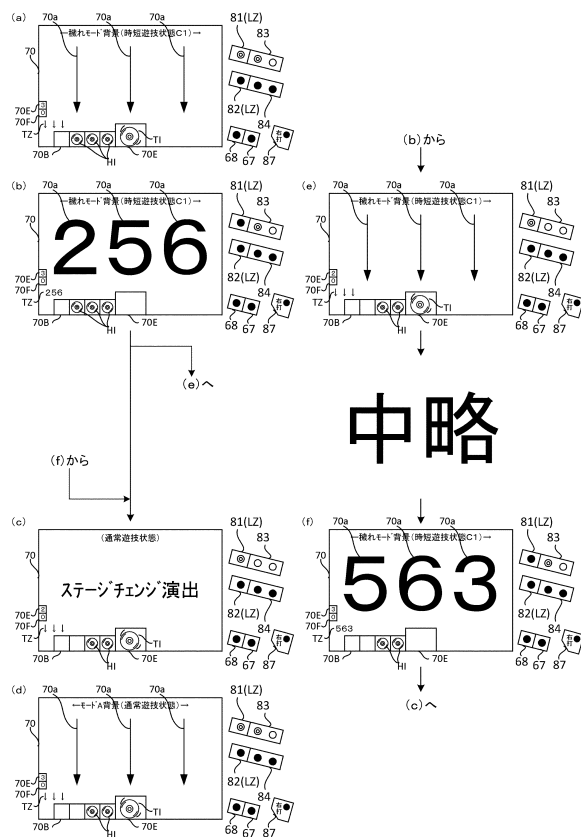
【図 54】



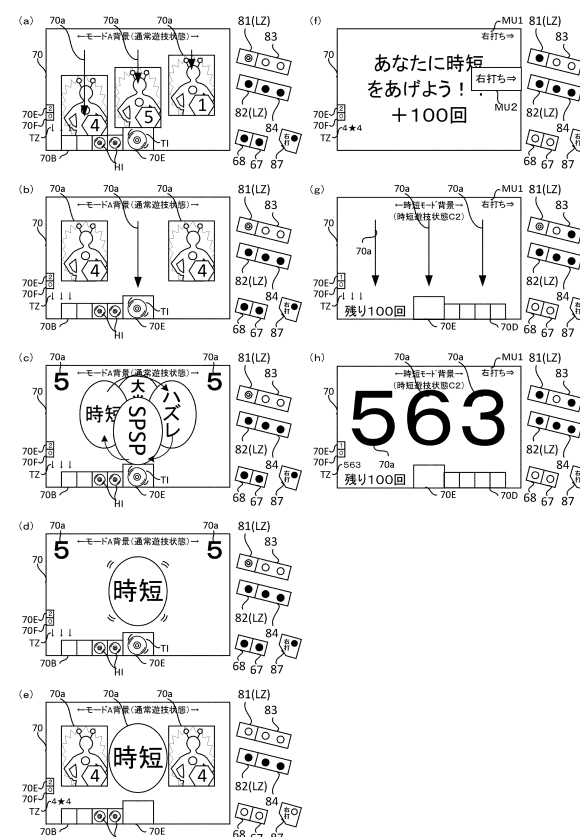
10

20

【図 55】



【図 56】



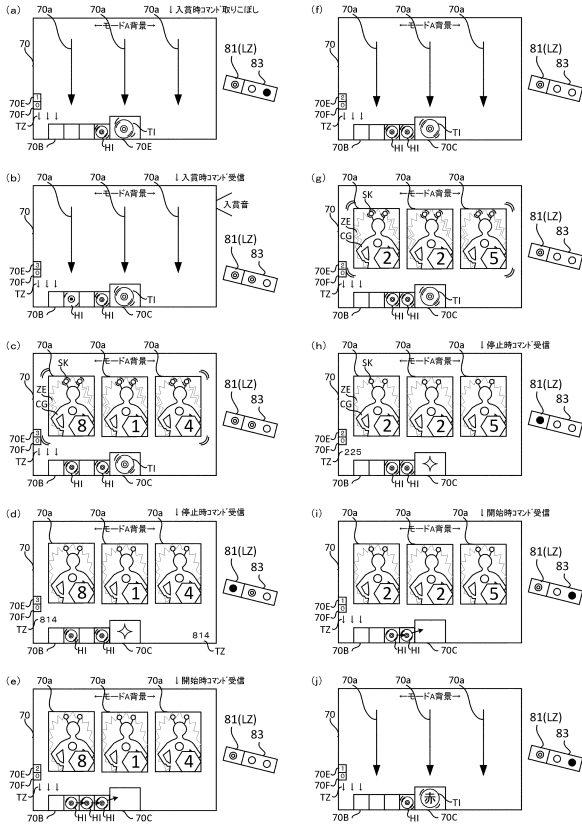
30

40

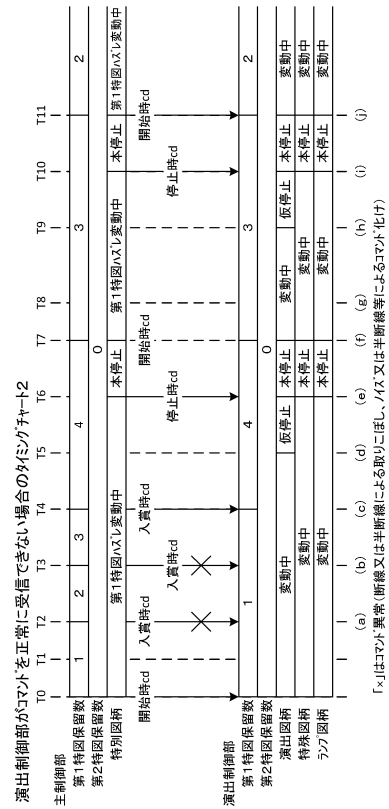
50



【図 6 1】



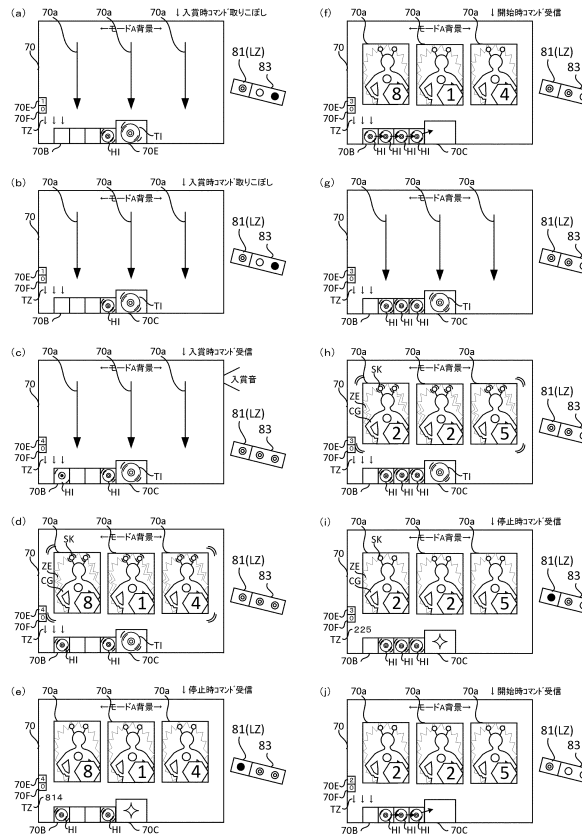
【図 6 2】



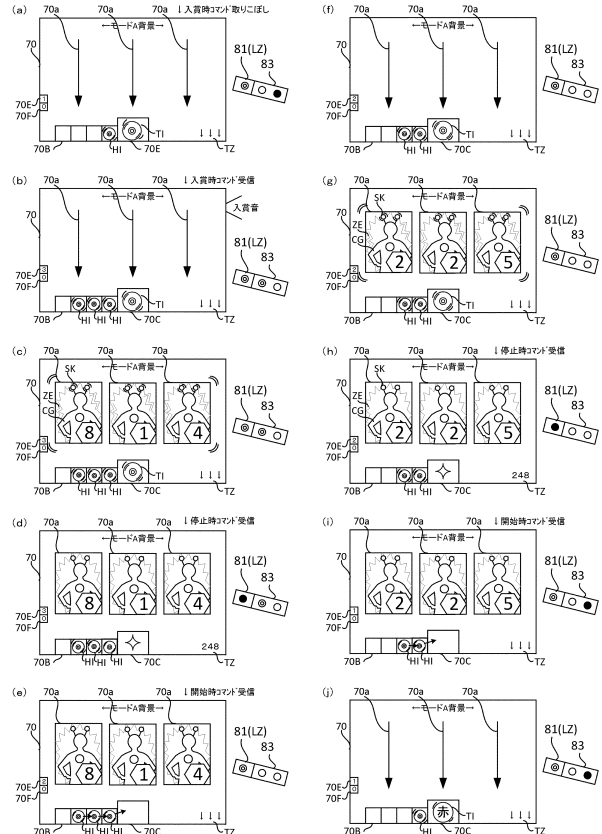
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

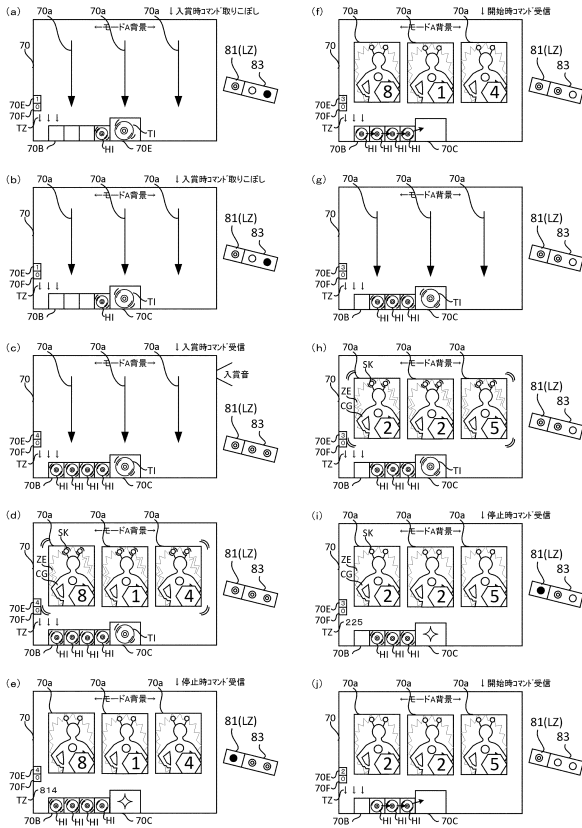


30

40

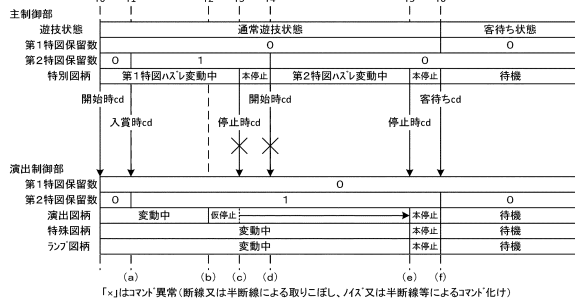
50

【図 65】

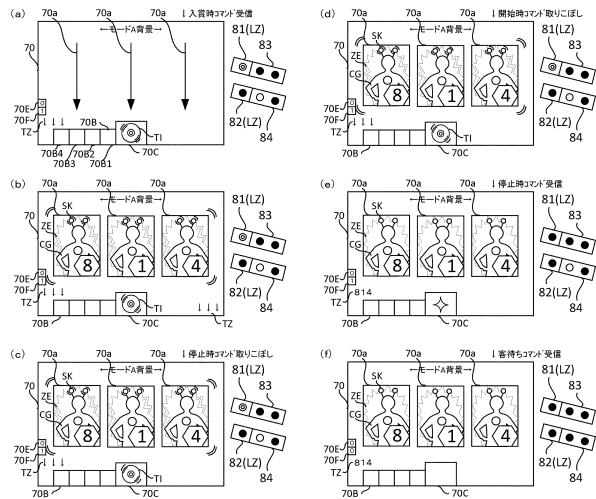


【図 66】

演出制御部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



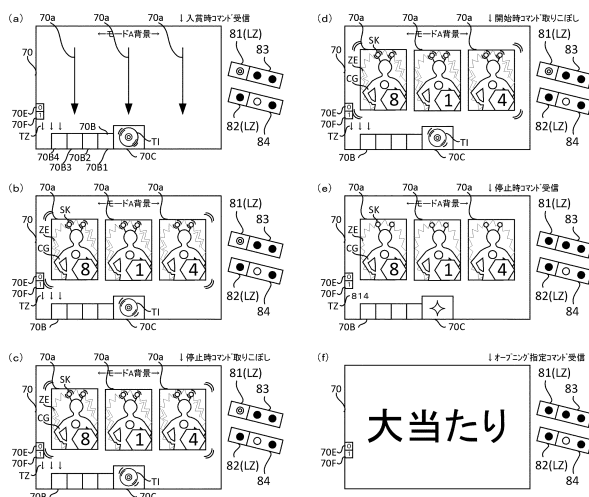
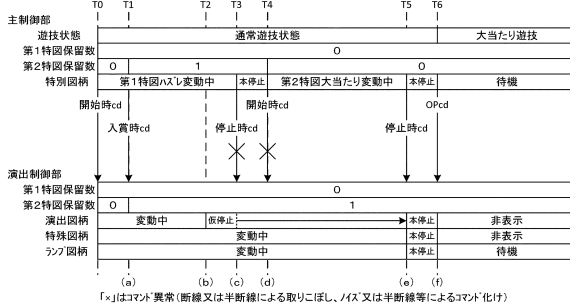
10



20

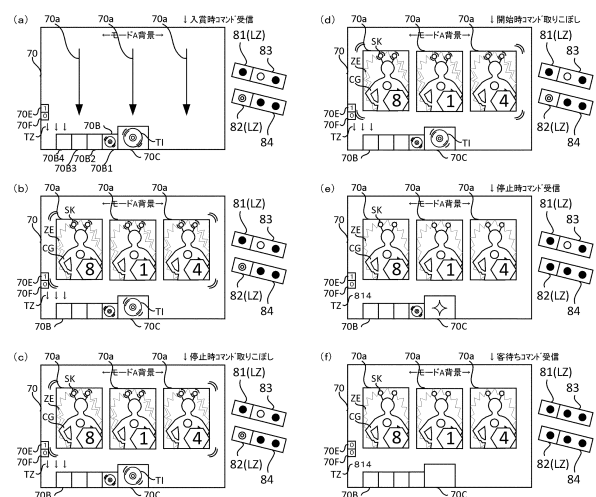
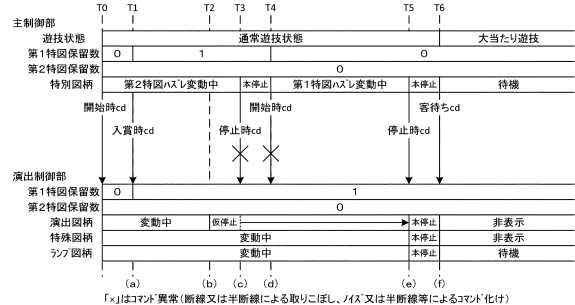
【図 67】

演出制御部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



【図 68】

演出制御部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



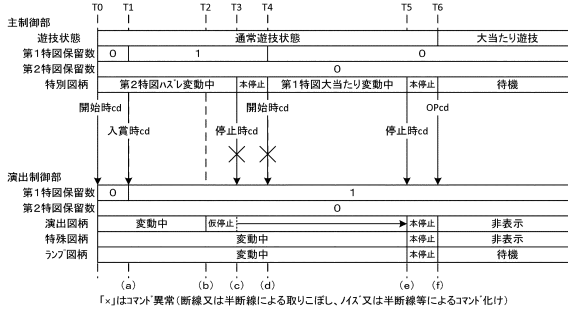
30

40

50

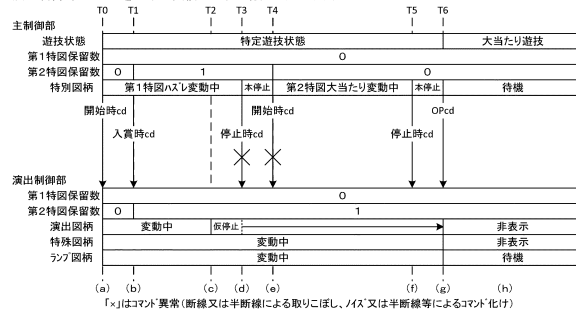
【圖 69】

演出制御部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



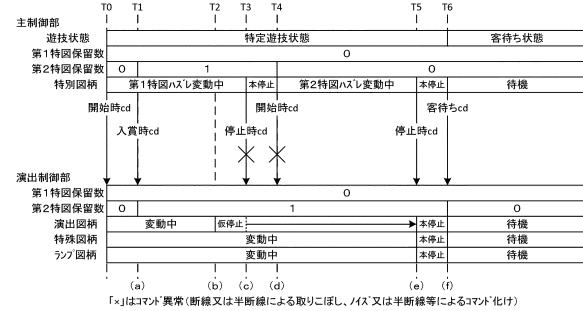
【圖 7 1】

演出制御部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



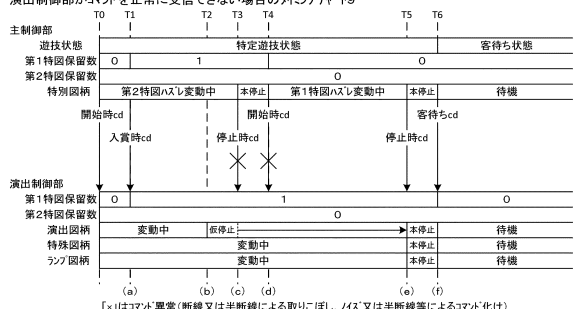
【圖 70】

演出制御部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



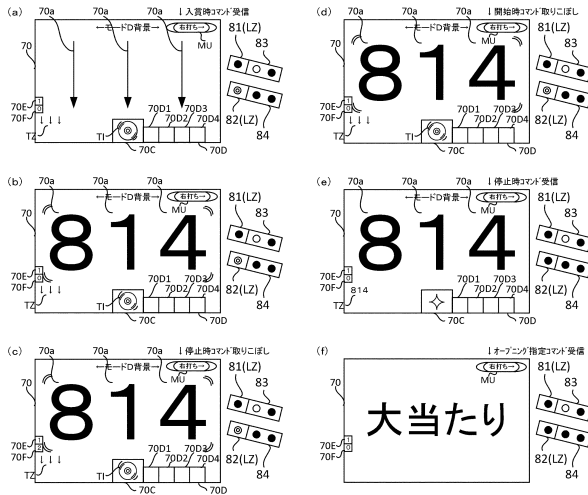
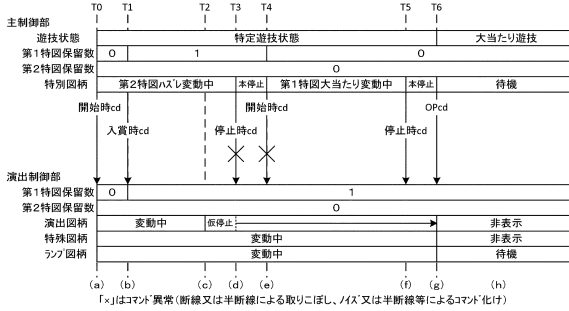
【圖 7 2】

演出制御部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9

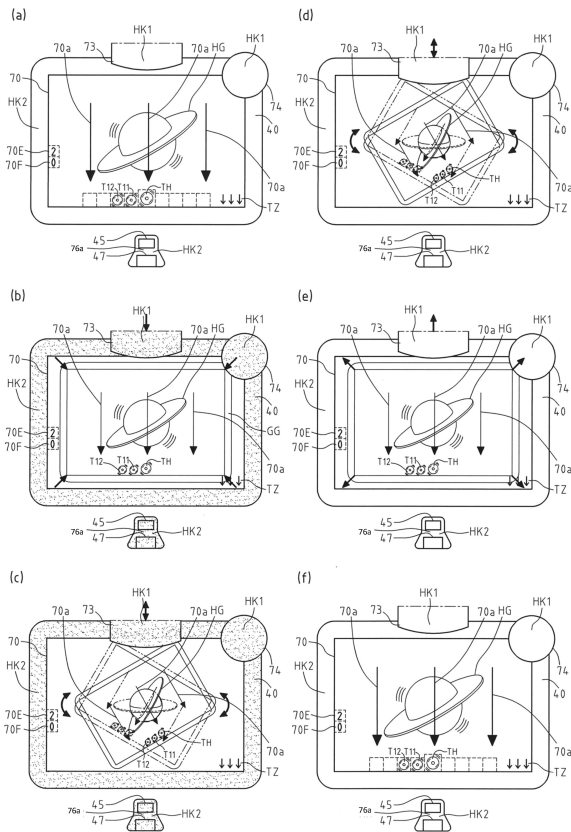


【図 7 3】

演出制御部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10



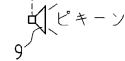
【図 7 5】



【図 7 4】

画像変化演出の具体例 1

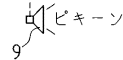
|                | T0   | T1      | T2   | T3      | T4      | T5   |
|----------------|------|---------|------|---------|---------|------|
| 第1可動部材         | 第1態様 | 第2態様へ移行 | 第2態様 | 第1態様へ復帰 | 第1態様    |      |
| 第2可動部材         | 第1態様 |         |      |         |         |      |
| 第1可動部材(第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態    | →       |      |
| 第2可動部材(第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態    | →       |      |
| 飾り枠(第2発光領域)    | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態    | →       |      |
| 入賞口ランプ(第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態    | →       |      |
| 枠用照明装置(第2発光領域) | 第1状態 |         |      |         |         |      |
| 音声出力装置         | —    | 変化報知音出力 | —    |         |         |      |
| 第1画像表示装置画面     | 通常表示 | SV表示へ移行 | SV表示 | →       | 通常表示へ復帰 | 通常表示 |



【図 7 6】

画像変化演出の具体例 2

|                | T0   | T1      | T2   | T3   | T4      | T5   | T6 |
|----------------|------|---------|------|------|---------|------|----|
| 第1可動部材         | 第1態様 | 第2態様へ移行 | 第2態様 | →    | 第1態様へ復帰 | 第1態様 |    |
| 第2可動部材         | 第1態様 |         |      |      |         |      |    |
| 第1可動部材(第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態 | →       |      |    |
| 第2可動部材(第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態 | →       |      |    |
| 飾り枠(第2発光領域)    | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態 | →       |      |    |
| 入賞口ランプ(第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態 | →       |      |    |
| 枠用照明装置(第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    | →    | 第1状態 | →       |      |    |
| 音声出力装置         | —    | 変化報知音出力 | →    |      |         |      |    |
| 第1画像表示装置画面     | 通常表示 | SV表示へ移行 | SV表示 | →    | 通常表示へ復帰 | 通常表示 |    |



10

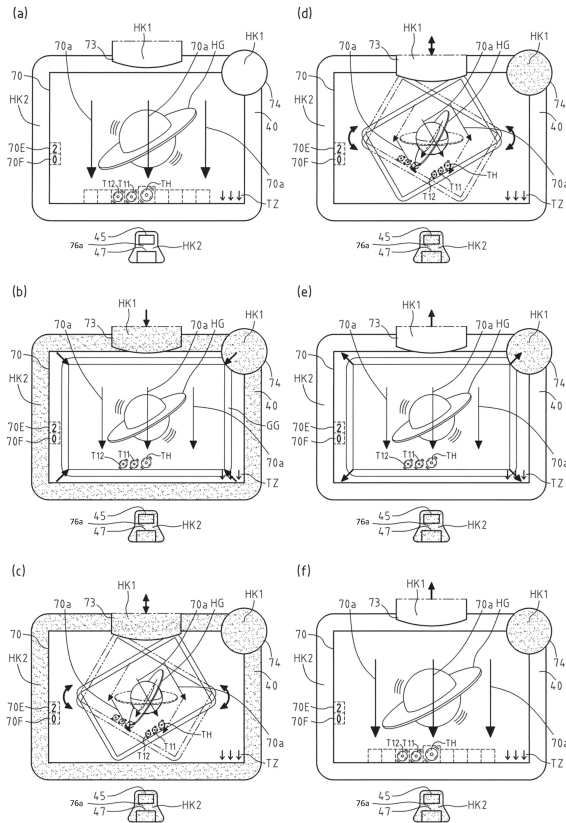
20

30

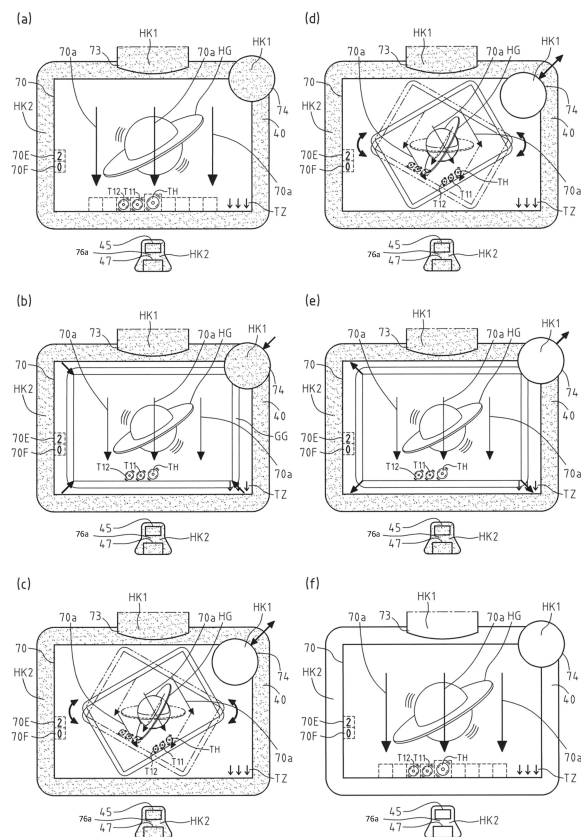
40

50

【図 77】



【図 79】



【図 78】

画像変化演出の具体例3

|                 | T0   | T1a     | T2   | T3 | T4      | T5   |
|-----------------|------|---------|------|----|---------|------|
| 第1可動部材          | 第1態様 |         |      |    |         |      |
| 第2可動部材          | 第1態様 | 第2態様へ移行 | 第2態様 |    | 第1態様へ復帰 | 第1態様 |
| 第1可動部材 (第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |         | 第1状態 |
| 第2可動部材 (第1発光領域) | 第1状態 | 第1状態    |      |    |         | 第1状態 |
| 飾り枠 (第2発光領域)    | 第1状態 | 第2状態    |      |    |         | 第1状態 |
| 入貫口ランプ (第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |         | 第1状態 |
| 枠用照明装置 (第2発光領域) | 第1状態 | 第1状態    |      |    |         | 第1状態 |
| 音声出力装置          | —    | 変化報知音出力 |      | —  |         |      |
| 第1画像表示装置画面      | 通常表示 | SV表示へ移行 | SV表示 |    | 通常表示へ復帰 | 通常表示 |

第2状態  
9 ピキーン

【図 80】

画像変化演出の具体例4

|                 | T0   | T1a     | T1b  | T2 | T3 | T4      | T5a  | T5b |
|-----------------|------|---------|------|----|----|---------|------|-----|
| 第1可動部材          | 第1態様 | 第2態様へ移行 | 第2態様 |    |    | 第1態様へ復帰 | 第1態様 |     |
| 第2可動部材          | 第1態様 | 第2態様へ移行 | 第2態様 |    |    | 第1態様へ復帰 | 第1態様 |     |
| 第1可動部材 (第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |    |         | 第1状態 |     |
| 第2可動部材 (第1発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |    |         | 第1状態 |     |
| 飾り枠 (第2発光領域)    | 第1状態 | 第2状態    |      |    |    |         | 第1状態 |     |
| 入貫口ランプ (第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |    |         | 第1状態 |     |
| 枠用照明装置 (第2発光領域) | 第1状態 | 第2状態    |      |    |    |         | 第1状態 |     |
| 音声出力装置          | —    | 変化報知音出力 |      | —  |    |         |      |     |
| 第1画像表示装置画面      | 通常表示 | SV表示へ移行 | SV表示 |    |    | 通常表示へ復帰 | 通常表示 |     |

9 ピキーン

10

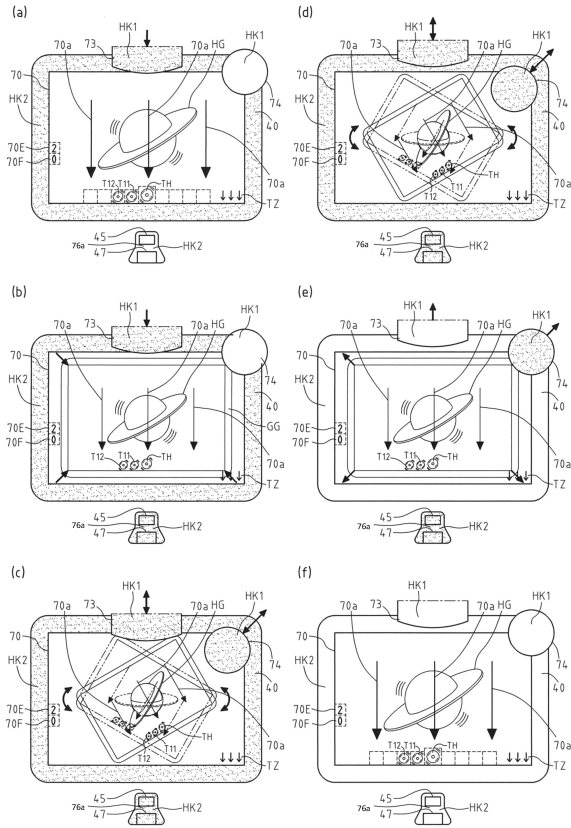
20

30

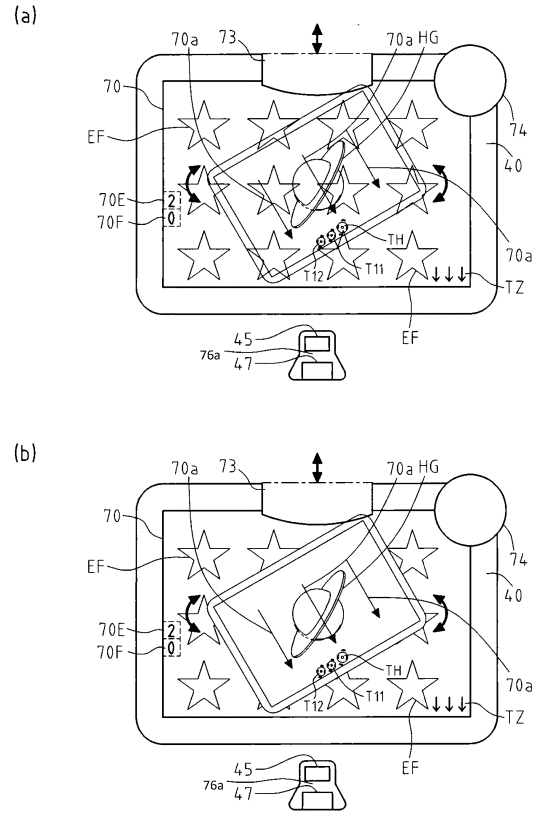
40

50

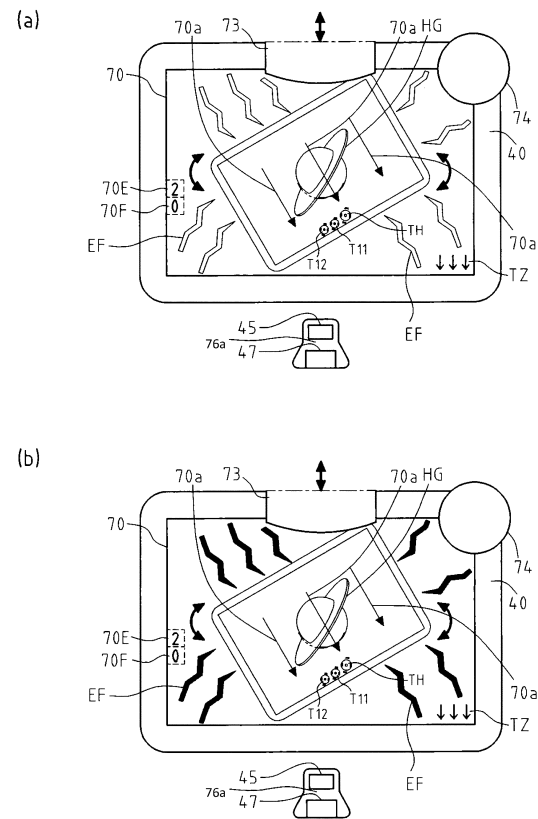
【図 8 1】



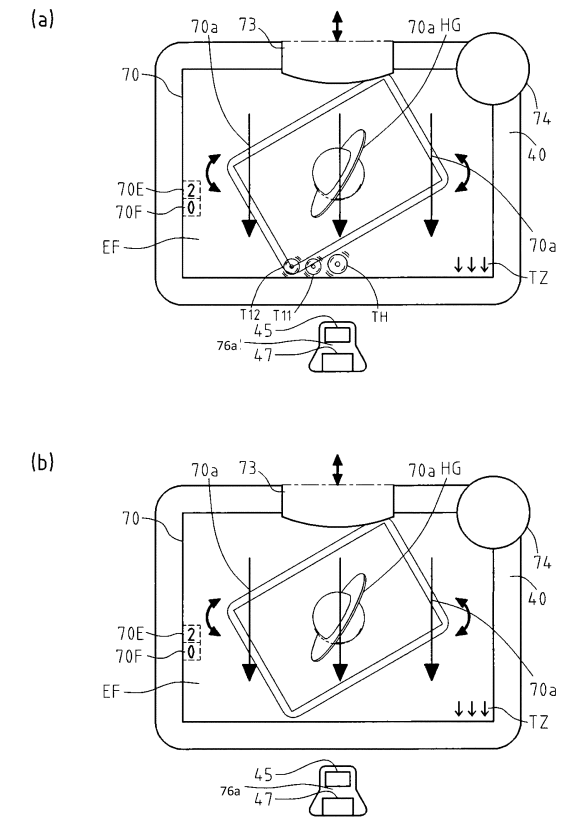
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

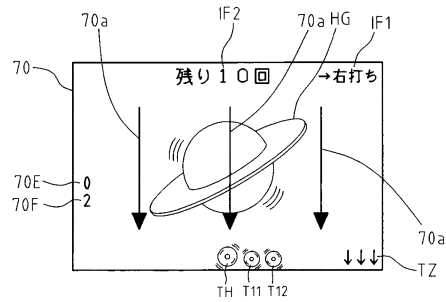
30

40

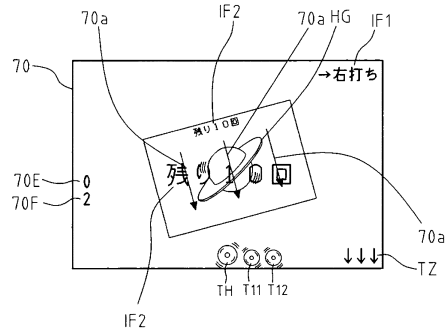
50

【図 8 5】

(a)

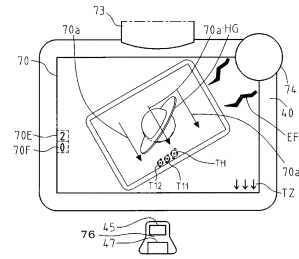


(b)

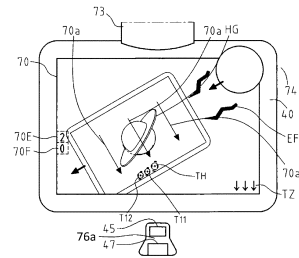


【図 8 6】

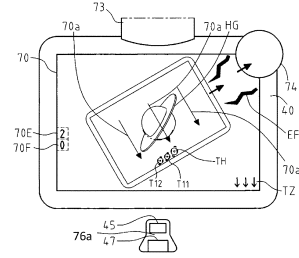
(a)



(b)



(c)

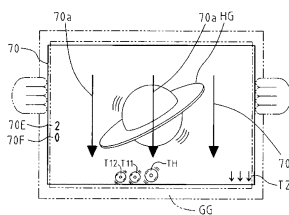


10

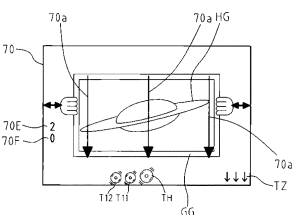
20

【図 8 7】

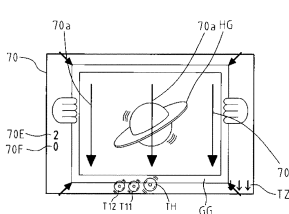
(a)



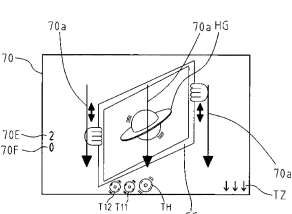
(d)



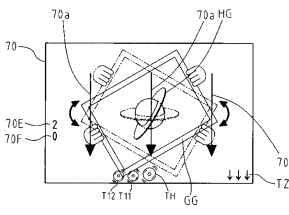
(b)



(e)

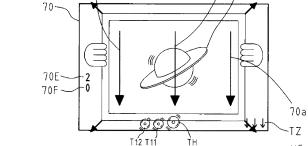


(c)

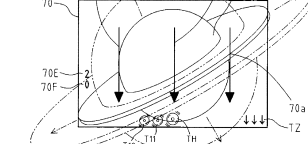


【図 8 8】

(a)



(b)



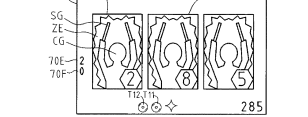
(c)



(d)



(e)

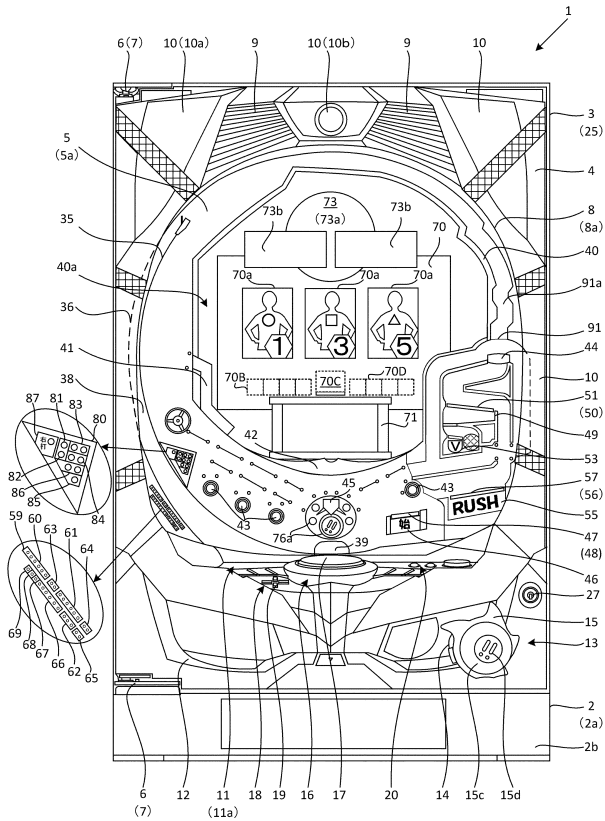


30

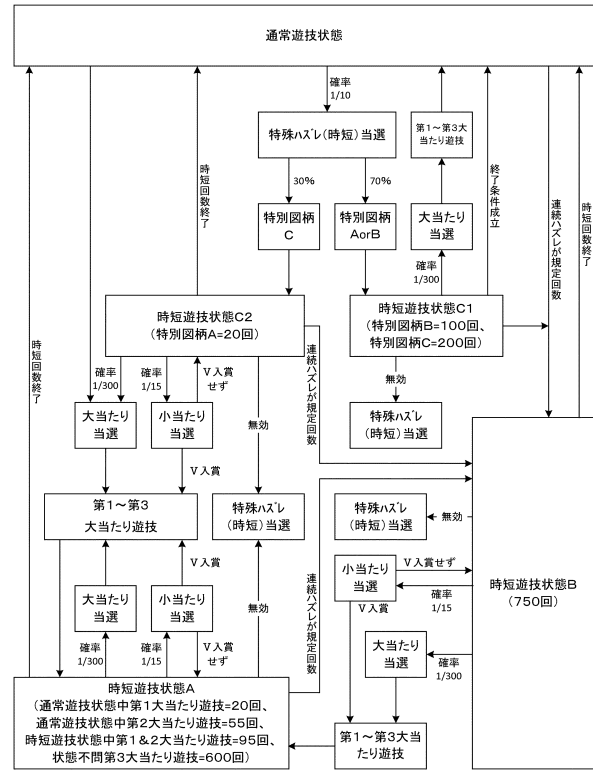
40

50

【圖 89】



【圖 90】



※第1大当たり遊技：4ラウンド、第2大当たり遊技：7ラウンド、第3大当たり遊技：10ラウンド  
 ※通常遊技状態：右打ち報知なし、時短遊技状態A&B&C1：常時右打ち報知、時短遊技状態C2：補助遊技中のみ右打ち報知  
 ※有利度合い：時短遊技状態C2<通常遊技状態<時短遊技状態C1<時短遊技状態A<時短遊技状態B

【圖 9 1】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

| 遊技状態       | 当たり判定用数値<br>(0～255) | 判定結果 | ※参考<br>(当選確率) |
|------------|---------------------|------|---------------|
| 通常遊技状態     | 0.11～255            | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態A、C2 | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態B    | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態C1   | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |

(b) 普通図柄判定テーブル

| 当たり判定結果 | 当たり図柄判定用<br>乱数値(0～99) | 判定結果  | 停止音図<br>データ | 普通図柄指定コマンド |      |
|---------|-----------------------|-------|-------------|------------|------|
|         |                       |       |             | MODE       | DATA |
| ハズレ     | —                     | 普通図柄0 | 00          | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 0～49                  | 普通図柄1 | 01          | EDH        | 01H  |
|         | 50～99                 | 普通図柄2 | 02          | EDH        | 02H  |
| ハズレ     | —                     | 普通図柄0 | 00          | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 0～49                  | 普通図柄1 | 01          | EDH        | 01H  |
|         | 50～99                 | 普通図柄2 | 02          | EDH        | 02H  |

(c) 通常用の普図変動パターン判定テーブル

| 遊技状態       | 当たり判定結果 | 普段変動ハテン<br>乱数値(0～99) | 変動時間(秒) | 普段変動ハテン指定コード<br>MODE | DATA |
|------------|---------|----------------------|---------|----------------------|------|
| 通常遊技状態     | 当たり     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 00H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 01H  |
| 時短遊技状態A、C2 | 当たり     | 0～99                 | 0.5     | EEH                  | 02H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 0.5     | EEH                  | 03H  |
| 時短遊技状態B    | 当たり     | 0～99                 | 0.3     | EEH                  | 04H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 0.3     | EEH                  | 05H  |
| 時短遊技状態C1   | 当たり     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 06H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 07H  |

(d)補助遊技制御テーブル

| 遊技状態       | 停止原因データ   | 開放回数 | オプニング<br>時間(秒) | 1回目開放<br>時間(秒) | インターバル<br>時間(秒) | 2回目開放<br>時間(秒) | 2回目以降<br>時間(秒) |
|------------|-----------|------|----------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|
| 通常遊技状態     | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 0.3            | —               | 0.3            | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 0.3            | —               | —              | 0.5            |
| 時短遊技状態A、C2 | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 2              | —               | —              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 2              | 1               | 3              | 0.5            |
| 時短遊技状態B    | 01(普通図柄1) | 2    | 0.2            | 3              | 1               | 3              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 3              | 1               | 3              | 0.5            |
| 時短遊技状態C1   | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 0.3            | —               | —              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 2.0            | 2              | 1               | 3              | 0.5            |

【圖 9 2】

|                                          | 電源投入後<br>(RWMMの序後)    | 移行条件成立後               | 時短遊技状態C1<br>終了後 | 電源復旧後                 |
|------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|-----------------------|
| 通常遊技状態<br>(常時右打ち検知なし)                    | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) | チャンスモード               | チャンスモード         | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) |
| 時短遊技状態A<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)       | —                     | 演出モードE                | —               | 演出モードE                |
| 時短遊技状態B<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)       | —                     | お助けモード                | —               | お助けモード                |
| 時短遊技状態C1<br>(時短期間数報知なし、<br>補助遊技中のみ右打ち検知) | —                     | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) | —               | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) |
| 時短遊技状態C2<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)      | —                     | 時短モード                 | —               | 時短モード                 |

【圖 9 1】

(a) 普通図柄用の当たり判定テーブル

| 遊技状態       | 当たり判定用数値<br>(0～255) | 判定結果 | ※参考<br>(当選確率) |
|------------|---------------------|------|---------------|
| 通常遊技状態     | 0.11～255            | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態A、C2 | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態B    | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |
| 時短遊技状態C1   | 1～10                | 当たり  | 10/256        |
|            | 0.11～255            | ハズレ  | 246/256       |

(b) 普通図柄判定テーブル

| 当たり判定結果 | 当たり図柄判定用<br>乱数値(0～99) | 判定結果  | 停止音図<br>データ | 普通図柄指定コマンド |      |
|---------|-----------------------|-------|-------------|------------|------|
|         |                       |       |             | MODE       | DATA |
| ハズレ     | —                     | 普通図柄0 | 00          | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 0～49                  | 普通図柄1 | 01          | EDH        | 01H  |
|         | 50～99                 | 普通図柄2 | 02          | EDH        | 02H  |
| ハズレ     | —                     | 普通図柄0 | 00          | EDH        | 00H  |
| 当たり     | 0～49                  | 普通図柄1 | 01          | EDH        | 01H  |
|         | 50～99                 | 普通図柄2 | 02          | EDH        | 02H  |

(c) 通常用の普図変動パターン判定テーブル

| 遊技状態       | 当たり判定結果 | 普通変動ハテン<br>乱数値(0～99) | 変動時間(秒) | 普通変動ハテン指定コード<br>MODE | DATA |
|------------|---------|----------------------|---------|----------------------|------|
| 通常遊技状態     | 当たり     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 00H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 01H  |
| 時短遊技状態A、C2 | 当たり     | 0～99                 | 0.5     | EEH                  | 02H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 0.5     | EEH                  | 03H  |
| 時短遊技状態B    | 当たり     | 0～99                 | 0.3     | EEH                  | 04H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 0.3     | EEH                  | 05H  |
| 時短遊技状態C1   | 当たり     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 06H  |
|            | ハズレ     | 0～99                 | 60      | EEH                  | 07H  |

(d)補助遊技制御テーブル

| 遊技状態       | 停止原因データ   | 開放回数 | オプニング<br>時間(秒) | 1回目開放<br>時間(秒) | インターバル<br>時間(秒) | 2回目開放<br>時間(秒) | 2回目以降<br>時間(秒) |
|------------|-----------|------|----------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|
| 通常遊技状態     | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 0.3            | —               | 0.3            | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 0.3            | —               | —              | 0.5            |
| 時短遊技状態A、C2 | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 2              | —               | —              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 2              | 1               | 3              | 0.5            |
| 時短遊技状態B    | 01(普通図柄1) | 2    | 0.2            | 3              | 1               | 3              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 0.2            | 3              | 1               | 3              | 0.5            |
| 時短遊技状態C1   | 01(普通図柄1) | 1    | 0.2            | 0.3            | —               | —              | 0.5            |
|            | 02(普通図柄2) | 2    | 2.0            | 2              | 1               | 3              | 0.5            |

【圖 9 2】

|                                          | 電源投入後<br>(RWMMの序後)    | 移行条件成立後               | 時短遊技状態C1<br>終了後 | 電源復旧後                 |
|------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|-----------------------|
| 通常遊技状態<br>(常時右打ち検知なし)                    | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) | チャンスモード               | チャンスモード         | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) |
| 時短遊技状態A<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)       | —                     | 演出モードE                | —               | 演出モードE                |
| 時短遊技状態B<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)       | —                     | お助けモード                | —               | お助けモード                |
| 時短遊技状態C1<br>(時短期間数報知なし、<br>補助遊技中のみ右打ち検知) | —                     | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) | —               | 演出モードA<br>(遊技状態表示器消灯) |
| 時短遊技状態C2<br>(時短期間数報知あり、<br>常時右打ち検知)      | —                     | 時短モード                 | —               | 時短モード                 |

【圖 9 3】

|                    | 通常遊技状態                  | 時短遊技状態A                     | 時短遊技状態B、C2                  | 時短遊技状態C1                    | 大当たり遊技<br>(内部に通常遊技状態)          |
|--------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| 右打ち表示器             | 消灯                      | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 補助遊技中のみ(OP開始<br>一ひねり後)で点灯   | 開始から終了まで<br>常時点灯               |
| 時短状態表示器            | 消灯                      | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 消灯                          | 消灯                             |
| 遊技状態表示器            | 消灯                      | 電断復旧時時短状態の場合<br>に遊技状態変化まで点灯 | 電断復旧時時短状態の場合<br>に遊技状態変化まで点灯 | 電断復旧時時短状態の場合<br>に遊技状態変化まで点灯 | 消灯                             |
| 7つ右打ち表示器           | 消灯                      | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 開始から終了まで<br>常時点灯            | 補助遊技中のみ(OP開始<br>一ひねり後)で点灯   | 開始から終了まで<br>常時点灯               |
| 右打ち小画像<br>(画像表示装置) | 非表示                     | 開始から終了まで<br>常時点示            | 開始から終了まで<br>常時点示            | 非表示                         | ワウパニ遊技開始時からワウパ<br>ニ遊技終了時まで常時点示 |
| 右打ち大画像<br>(画像表示装置) | 非表示                     | 非表示                         | 開始後に3秒間表示                   | 補助遊技中のみ(OP開始<br>一ひねり後)で表示   | オアペンク中に<br>3秒間表示               |
| 右打ちボイス             | 非出力                     | 非出力                         | 右打ち大画像に<br>合わせて1キイ出力        | 右打ち大画像に<br>合わせて1キイ出力        | 右打ち大画像に<br>合わせて1キイ出力           |
| 左打ち画像              | 時短A、B、C2の終了後<br>のみ5秒間表示 | 非表示                         | 非表示                         | 非表示                         | 非表示                            |
| 左打ちボイス             | 時短A、B、C2の終了後<br>のみ5秒間出力 | 非出力                         | 非出力                         | 非出力                         | 非出力                            |

【圖 9 4】

