(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-3764
(P2025-3764A)
(43)公開日　令和7年1月10日(2025.1.10)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ３３３

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　（全273頁）

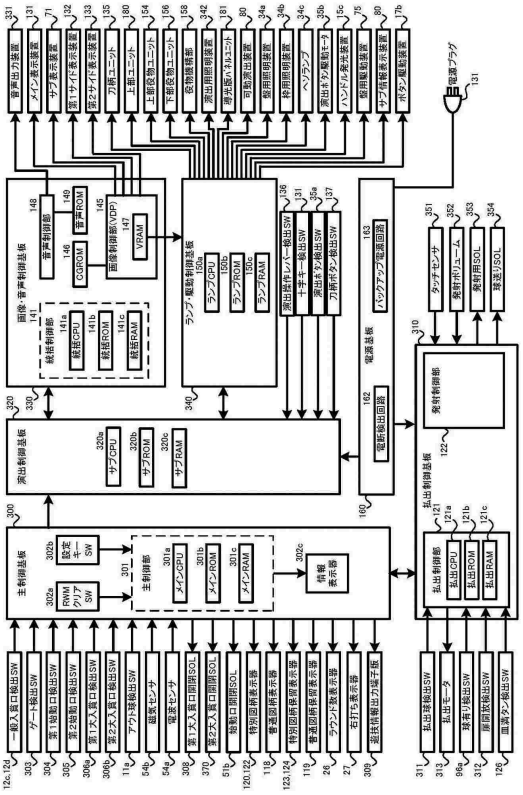
(21)出願番号　特願2023-102948(P2023-102948)
(22)出願日　令和5年6月23日(2023.6.23)

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

Ｆターム（参考）　2C088　BC22
2C333　AA11 CA29 CA49 GA05

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】遊遊技の進行を制御する主制御基板３００と、遊技の演出を制御する演出制御基板３２０と、１つ以上の発光手段と、を備え、遊技者から虹色に見える特定態様で発光表示を行う第１演出と、第１演出と異なる発光態様にて発光表示を行う第１演出と、を実行可能である。遊技状態が第１状態である場合と、第２状態である場合とで発光態様が変化可能である。
【選択図】図３－１



【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である遊技機において、
遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段を備え、
前記発光手段を第１の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第１演出と、前記発光手段を第２の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第２演出と、を実行可能であり、
前記特別遊技の実行を示唆する所定演出が開始された後に実行される演出においては、前記第１演出に続いて前記第２演出が実行されるパターンより、前記第２演出に続いて前記第１演出が実行されるパターンの方が実行され易い遊技機。
【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取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特許文献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、遊技機においては、常に遊技の興趣の向上が望まれている。例えば、遊技者に対してより強い印象を与える演出を実行すること、適切な遊技期間の調整を遊技者の意欲を低下させることなく実行すること、などが検討されている。
【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】
［適用例］
上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機において、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段を備え、前記発光手段を第１の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第１演出（フラッシュ以外）と、前記発光手段を第２の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第２演出（フラッシュ）と、を実行可能であり、前記特別遊技（大当たり遊技）の実行を示唆する所定演出（決め成功演出）が開始された後に実行される演出においては、前記第１演出に続いて前記第２演出が実行されるパターンより、前記第２演出に続いて前記第１演出が実行されるパターンの方が実行され易いことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、遊技者の興趣を向上できる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】

【図１】第１実施形態の遊技機１００の正面図である。
【図２】外枠１６０に対してガラス枠１５０と内枠１７０が開いた状態を示す遊技機１００の斜視図である。
【図３－１】遊技機１００の機能ブロックを表す図である。
【図３－２】主制御基板３００のメインＲＯＭ３０１ｂを説明するための図である。
【図３－３】大当たり／当たり判定テーブルＴ１の一例を示した図である。
【図３－４】図柄決定テーブルＴ２の一例を示した図である。
【図３－５】主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃを説明するための説明図である。
【図３－６】演出制御基板３２０の詳細を示すブロック図である。
【図３－７】サブＲＡＭ３２０ｃに設けられる事前判定情報記憶領域３２０ｃ３を模式的に示す説明図である。
【図４－１】遊技状態の移行について説明する図である。
【図４－２】主制御基板３００で実行される処理の概略フローを示す説明図である。
【図４－３】演出制御基板３２０で実行される処理の一覧を示す説明図である。
【図４－４】主制御基板３００での処理の一つである特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。
【図４－５】時短遊技状態への移行判定処理および時短遊技状態の終了判定処理を説明するフローチャートである。
【図４－６】時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時について説明する図である。
【図４－７】情報表示器３０２ｃの詳細を説明する図である。
【図４－８】ベース値Ｂの計数期間の具体例を説明する図である。
【図５－１】演出モード毎の表示演出例を示す図である。
【図５－２】保留数の表示演出例を示す図である。
【図５－３】時短遊技状態１および時短遊技状態２への移行時に実行される時短突入演出および時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了前に実行される表示演出について説明する図である。
【図５－４】時短遊技状態３または時短遊技状態４への移行前後に実行される表示演出について説明する図である。
【図５－５】時短遊技状態１～４における終了時の表示演出について説明する図である。
【図６－１】変動停止後における遊技機１００の状態の変移とメイン表示装置１３１の表示態様の概要を説明する図である。
【図６－２】客待ちデモ演出の概要を説明する図である。
【図７－１】通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート（１）である。
【図７－２】図７－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図７－３】図７－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図７－４】客待ち状態中に入賞した場合の演出例を示す図である。
【図７－５】変動表示中に刀柄ユニットを操作した場合の演出例を示す図である。
【図８－１】時短遊技状態３での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートである。
【図８－２】図８－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図８－３】図８－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図９－１】通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート（２）である。
【図９－２】図９－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図１０】その他の実施形態における演出例を示す図である。
【図１１】虹色演出の具体例を示す図である。
【図１２】虹色演出の具体例を示す図である。
【図１３】虹色演出の具体例を示す図である。
【図１４】客待ち中の虹色演出の演出例を示す図である。

【図１５】客待ち中の虹色演出の演出例を示す図である。
【図１６】客待ち中の虹色演出の演出例を示す図である。
【図１７】音量調節表示等実行中の虹色演出の演出例を示す図である。
【図１８】変動演出の実行中の虹色演出の演出例を示す図である。
【図１９】リーチ後に大当りとなる変動中における演出例を示す図である。
【図２０】リーチ後に大当りとなる変動中における演出例を示す図である。
【図２１】図柄拡大演出が実行される場合の発光演出の例を示す図である。
【図２２】刀柄ユニットを操作した場合の場合の発光演出の例を示す図である。
【図２３】大当り確定リーチと、大当りでない（ハズレ）の場合の発光演出の例を示す図である。
【図２４】大当り遊技が開始された後の虹色演出の例を示す図である。
【図２５】メイン基板の電源が投入されたときの初期動作中の演出例を示す図である。
【図２６】第１演出における客待ち時、変動演出中、大当たり遊技中の虹色演出パターンの例を示す図である。
【図２７】決め演出後の虹色演出パターンの実行割合の例を示す図である。
【図２８】メイン表示装置と枠ランプの虹色演出の組み合わせパターンの例を示す図である。
【図２９】決め演出後に虹色演出を実行する発光手段の数の経時変化を示す図である。
【図３０】客待ち中、大当たり遊技中の虹色演出パターンの例を示す図である。
【図３１】通常遊技状態と特定遊技状態の異なる始動条件における虹色演出パターンの例を示す図である。
【図３２】演出具体例１を示す図である。
【図３３】演出具体例１を示す図である。
【図３４】色エフェクトによる演出の実行割合を示す図である。
【図３５】ゾーン演出の実行割合を示す図である。
【図３６】変化報知音演出の実行割合を示す図である。
【図３７】保留アイコン変化演出の実行割合を示す図である。
【図３８】ランプ変化演出の実行割合を示す図である。
【図３９】第１可動部材の作動演出の実行割合を示す図である。
【図４０】演出具体例１の変形例を示す図である。
【図４０－１】導光板表示演出の実行割合を示す図である。
【図４１】演出具体例２における通常遊技状態のタイミングチャートを示す図である。
【図４２】演出具体例２の通常遊技状態を示す図である。
【図４３】演出具体例２における特定遊技状態のタイミングチャートを示す図である。
【図４４】演出具体例２の特定遊技状態を示す図である。
【図４５】演出具体例３を示す図である。
【図４６】演出具体例３を示す図である。
【図４７】変動時間の関係を示す図である。
【図４８】準備動作の実行割合を示す図である。
【図４９】停止動作の実行割合を示す図である。
【図５０】変動停止パターンの実行割合を示す図である。
【図５０－１】変動開始パターンの実行割合を示す図である。
【図５１】演出具体例４を示す図である。
【図５２】演出図柄の態様変化演出の実行割合を示す図である。
【図５３】演出図柄の表示サイズ変化演出の実行割合を示す図である。
【図５４】リーチ演出の表示サイズ変化演出の実行割合を示す図である。
【図５５】演出具体例５のタイミングチャートを示す図である。
【図５６】演出具体例５を示す図である。
【図５７】演出具体例６を示す図である。
【図５８】報知演出の実行割合を示す図である。

【図５９】振動演出の実行割合を示す図である。
【図６０】ＲＡＭクリア操作と特定機能との関係を示す説明図である。
【図６１】エラー報知の優先順位の一例を示す説明図である。
【図６２】通常遊技状態において第１始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、エフェクトによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６３】特定遊技状態において第１始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、エフェクトによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６４】特定遊技状態において第２始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、エフェクトによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６５】通常遊技状態において第１始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、保留アイコンによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６６】特定遊技状態において第１始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、保留アイコンによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６７】特定遊技状態において第２始動口への遊技球の入賞に基づく特定機能作動事前報知と、保留アイコンによる虹色演出との関係を示す説明図である。
【図６８】特定機能作動フラグセット時の遊技状態の違いによる制御フローを示す説明図である。
【図６９】特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動中画像が表示されるまでの各演出の状態を示す説明図である。
【図７０】特定機能が作動していない状態で電断復旧した場合の説明図である。
【図７１】特定機能が作動している状態で電断復旧した場合の説明図である。
【図７２】電源投入から変動開始までを説明する説明図である。
【図７３】変動演出の一例を示すタイミングチャートである。
【図７４】図７３の変動演出の一例を示す説明図である。
【図７５】変動演出の具体例１について、特定機能が作動する場合を示すタイミングチャートである。
【図７６】図７５の変動演出の具体例１を示す説明図である。
【図７７】変動演出の具体例２について、特定機能が作動する場合を示すタイミングチャートである。
【図７８】図７７の変動演出の具体例２を示す説明図である。
【図７９】可動部材の動作演出と特定機能との関係を示す説明図である。
【図８０】通常遊技状態の変動演出の一例を示す説明図である。
【図８１】図８０に続く通常遊技状態の変動演出の一例を示す説明図である。
【図８２】通常遊技状態における第１始動口への入賞に基づく変動演出例を示すタイミングチャートである。
【図８３】通常遊技状態における第１始動口への入賞に基づく変動演出例を示す説明図である。
【図８４】特定遊技状態における第２始動口への入賞に基づく変動演出例を示す説明図である。
【図８５】特定遊技状態において第１始動口へ入賞した場合を示すタイミングチャートである。
【図８６】特定遊技状態において第１始動口へ入賞した場合を示す説明図である。
【図８７】通常遊技状態において第１始動口への入賞により特定機能が作動する場合の説明図である。
【図８８】特定遊技状態において第２始動口への入賞により特定機能が作動する場合の説明図である。
【図８９】特定遊技状態において第１始動口への入賞により特定機能が作動する場合の説明図である。
【図９０】通常遊技状態において第１始動口への入賞による特定機能事前報知の例を示す説明図である。

【図９１】特定遊技状態において第１始動口への入賞による特定機能事前報知の例を示す説明図である。
【図９２】特定遊技状態において第２始動口への入賞による特定機能事前報知の例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
［第１実施形態］
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態としての遊技機１００について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明を限定するものではなく、また、実施形態の中で説明されている諸要素およびその組み合わせの全てが本発明の解決手段に必須であるとは限らない。
【００１１】
［遊技機１００の説明］
図１および図２を参照して、まず、本発明の第１実施形態である遊技機１００の構成について説明する。図１は、本実施形態の遊技機１００の正面図である。図２は、外枠１６０に対して、ガラス枠１５０と内枠１７０が開いた状態を示す遊技機１００の遊技機枠に関する斜視図である。なお、遊技機１００は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞口に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。
【００１２】
以下の説明では、必要に応じて、遊技機１００の左右方向を「Ｘ方向」とも呼び、特に、遊技機１００の右方向を「＋Ｘ方向」とも呼び、遊技機１００の左方向を「－Ｘ方向」とも呼ぶ。また、遊技機１００の上下方向を「Ｙ方向」とも呼び、特に、遊技機１００の上方向を「＋Ｙ方向」とも呼び、遊技機１００の下方向を「－Ｙ方向」とも呼ぶ。さらに、遊技機１００の奥行方向を「Ｚ方向」とも呼び、特に、遊技機１００に対して奥側に向かう方向を「＋Ｚ方向」とも呼び、遊技機１００に対して手前側に向かう方向を「－Ｚ方向」とも呼ぶ。
【００１３】
図１および図２に示すように、遊技機１００は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠１６０と、その外枠１６０の前方側で該外枠１６０と回動可能に支持された内枠１７０、及びその内枠１７０の前方側で該内枠１７０と回動可能に支持されたガラス枠１５０を備えている。ガラス枠１５０には、ガラス部材１５１が裏側から着脱自在に設けられる。また、ガラス枠１５０の所定の位置には、ガラス枠１５０及び内枠１７０を外枠１６０に対して開閉可能な状態にするとともに、上部ユニット１８０を着脱可能な状態にするための錠ユニット１９０が設けられている。さらに、ガラス枠１５０の所定位置には、ガラス枠１５０が開放されたことを検出するための図示しないガラス枠開放スイッチが設けられており、内枠１７０の所定位置には、内枠１７０が開放されたことを検出するための図示しない内枠開放スイッチが設けられている。
【００１４】
内枠１７０には、遊技機１００を構成する主要な機構や種々の部品及び基板などが設けられるとともに、遊技盤ユニット１０２が着脱自在に設けられている。ガラス部材１５１と遊技盤ユニット１０２との間には、遊技領域１０６が設けられている。この遊技領域１０６は、遊技球が流下する遊技球流下領域と、メイン表示装置１３１の表示画面領域とを含む。
【００１５】
遊技盤ユニット１０２は、遊技領域１０６を構成する遊技盤１０２Ａと、種々の可動役物等を備える役物ユニット１０２Ｂと、メイン表示装置１３１と、演出制御基板３２０を備える演出制御基板ユニット１０２Ｃと、主制御基板３００を備える主制御基板ユニット１０２Ｄと、から構成されている。なお、遊技盤ユニット１０２の遊技盤１０２Ａは、開口部１０２ＡＺを有している。メイン表示装置１３１は、この開口部１０２ＡＺに配置さ

れる。これにより、遊技者からメイン表示装置１３１が視認し易くなる。また、遊技盤ユニット１０２において、遊技者側の面を表側面とも呼び、奥側の面（表側面とは反対面）を裏側面とも呼ぶ。

【００１６】

ガラス枠１５０の下部側には、演出操作ユニットＢＳＵが設けられている。演出操作ユニットＢＳＵは、刀柄ユニット１３５及び演出操作スティック１３６が設けられている。また、演出操作ユニットＢＳＵの奥側には、上皿１２８が設けられており、演出操作ユニットＢＳＵの右下方には、発射ハンドル装置１０３が設けられている。さらに、ガラス枠１５０の上部側には、所定の遊技状態になると所定の関連動作を実行する上部ユニット１８０が、ガラス枠１５０の上部の一部を覆うように設けられている。なお、上部ユニット１８０は、外枠１６０に対して取り付けられており、ガラス枠１５０に対しては係合するような構成のものである。そして、ガラス枠１５０の左右両側面には、遊技時及び非遊技時に演出表示を行うための第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３が設けられている。

【００１７】

上皿１２８は、遊技領域１０６に発射するための遊技球を貯留するための皿である。上皿１２８に貯留された遊技球は、発射レール（図示せず）に導出され、発射ハンドル装置１０３により所定の発射強度で発射レールを介して誘導レール（図示せず）に誘導されて、遊技領域１０６（遊技球流下領域）に発射される。この場合、遊技者による発射ハンドル装置１０３の回転操作具合により、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、遊技領域１０６に含まれる遊技球流下領域の左側ルート１０６ａ、または、右側ルート１０６ｂを通過する。具体的には、遊技者が、発射ハンドル装置１０３を比較的弱めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、左側ルート１０６ａを通過し得る。一方、遊技者が、発射ハンドル装置１０３を比較的強めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置１０３から発射された遊技球は、右側ルート１０６ｂを通過し得る。

【００１８】

演出操作ユニットＢＳＵの中央部には、刀剣における柄の部分の形態を模した刀柄ユニット１３５が配置されている。刀柄ユニット１３５は、遊技中の決定操作など（操作入力）を行うことが可能な刀柄ボタンと、刀柄ボタンの操作を検出するための刀柄ボタン検出スイッチ１３７と、刀柄ボタンを通常状態と通常状態よりも上方に位置する突出状態とに変化させるためのボタン駆動モータ及び刀柄ボタンを通常状態と所定態様で振動する振動状態とに変化させるためのボタン振動モータを備えたボタン駆動装置、及び、刀柄ボタンを消灯状態と所定態様で発光する点灯状態とに変化させるためのボタン発光ＬＥＤが設けられており、遊技者が遊技機１００へ所定の情報を入力可能となっている。また、演出操作ユニットＢＳＵの左側には、遊技者によって遊技機１００の音量等を調節するときに操作されるジョイステックである演出操作スティック１３６が設けられている。

【００１９】

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

【００２０】

上部役物ユニット１５４および下部役物ユニット１５６は、役物ユニット１０２Ｂに備えられた可動役物（いわゆるギミック）であり、遊技の進行等に応じて所定の態様の作動や移動等によって種々の態様の演出を実行するようになっている。また、導光板パネルユニット１８１は、透明なアクリルなどの樹脂製の導光パネルと、導光パネルに入光させるための発光部と、を備えている。導光板パネルユニット１８１では、メイン表示装置１３１で表示される演出表示が導光パネルを透過して視認可能とするとともに、発光部から入射される光によりパネルの一部を発光させることにより図柄などを表示させることが可能

となっている。なお、本実施形態では、「可動役物」は、動く役物を意味するように解釈するものとし、「役物」は、可動役物、および動かない不動役物の両方を含むように広義に解釈するものとする。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

第１大入賞口１１７は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片１１７ｂを有しており、この可動片１１７ｂは、第２始動口１１５の可動片１１５ｂと同様に、遊技盤１０２Ａから突出する突出状態と、遊技盤１０２Ａに引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片１１７ｂが引き込み状態になると、遊技球を開口部から第１大入賞口１１７内に導き、遊技球が第１大入賞口１１７に入賞可能となる（この状態を「開放」または「開放状態」とも呼ぶ）。また、第１大入賞口１１７に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば１５個）が払い出される。逆に、可動片１１７ｂが突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第１大入賞口１１７に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」または「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【００２５】

第２大入賞口１２７は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片１２７ｂを有しており、この可動片１２７ｂは、第２始動口１１５の可動片１１５ｂや第１大入賞口１１７の可動片１１７ｂと同様に、遊技盤１０２Ａから突出することで遊技球が第２大入賞口１２７に入賞できなくなる突出状態と、遊技盤１０２Ａに引き込むことで遊技球が第２大入賞口１２７に入賞可能な引き込み状態とに可動制御される。また、第２大入賞口１２７に遊技球が入賞すると、所定の賞球（

例えば１０個）が払い出される。また、第２大入賞口１２７の上方には、入賞補助装置（図示せず）を備えている。この入賞補助装置は、遊技領域１０６の右側ルート１０６ｂを通過した複数の遊技球が閉塞状態の可動片１２７ｂを通過するときに、可動片１２７ｂの上に所定の時間滞留するようになっており、所定の時間毎に可動片１２７ｂが開放されて、滞留している複数の遊技球を一度に第２大入賞口１２７に入球させることにより、遊技者に対する興趣を向上させるようになっている。

【００２６】

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

【００２７】

遊技領域１０６の略中央部分には、液晶表示装置（ＬＣＤ）等からなるメイン表示装置１３１が設けられており、このメイン表示装置１３１は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第１始動口１１２、第２始動口１１５の遊技球の入賞に基づいて、大当たりの判定結果を報知するための複数の演出図柄が変動表示され、特定の演出図柄の組合せ（例えば、７７７等）が停止して確定停止表示されることにより、大当たり判定結果として大当たりが報知される。つまり、演出図柄は、第１始動口１１２、第２始動口１１５に遊技球が入賞したときには、後述する第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示されるとともに、所定の変動時間経過後に特別図柄の停止表示に合わせて停止表示される。すなわち、メイン表示装置１３１による演出図柄の変動表示と第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２による特別図柄の変動表示のタイミングは、同期している。また、この演出図柄の変動表示中に、様々な画像やキャラクタ等を演出表示したり、あるいは、特別図柄に係る保留表示の先読み演出等を表示したりすることによって、大当たりに当選するかもしれないという期待感を遊技者に与えるようにもなっている。なお、本実施形態においては、メイン表示装置１３１を液晶表示装置として用いているが、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイを用いてもよいし、プロジェクタや、いわゆる７セグメントＬＥＤ、ドットマトリクス、回転ドラム等の表示装置を用いてもよい。

【００２８】

メイン表示装置１３１は、遊技盤ユニット１０２の略中央に配置され、３つの演出図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このようなメイン表示装置１３１で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、メイン表示装置１３１で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。メイン表示装置１３１における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、３つの演出図柄を停止表示させて、大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「７,７,７」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、最後に、３つの演出図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「２,５,１」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

第１始動口１１２は、常時開放されている始動口である。一方、第２始動口１１５は、通常時は可動片１１５ｂによって閉塞されている。可動片１１５ｂは、普通図柄作動ゲート１１３ｂへの遊技球の入球を条件とする当たり判定の判定結果に基づいて、第２始動口１１５を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第１始動口１１２または第２始動口１１５へ入球した場合には、大当たり乱数、種々の図柄乱数（大当たり図柄乱数、小当たり図柄乱数、時短図柄乱数）、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の３つの判定が実行され得る。（１）遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定（以下では、大当たり判定とも呼ぶ）。（２）表示器１２５において、大当たり判定の結果を報知するための大当たりか否かを示す図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の判定（以下では、図柄判定とも呼ぶ）。（３）メイン表示装置１３１での表示演出において、リーチを行うか否かの判定（以下では、リーチ判定とも呼ぶ）、複数の変動パターンのうちでいずれの変動パターンとするかの判定（以下では、変動パターン判定とも呼ぶ）。

【００３２】

ここで、「大当たり遊技」とは、複数回のラウンド遊技（例えば、１０Ｒ）で構成されており、各ラウンドでは予め定めされた時間（例えば、３０秒）で第１大入賞口１１７あるいは第２大入賞口１２７を開放させる特別遊技である。但し、各ラウンドでは、予め定められた個数（例えば、１０個）の遊技球が第１大入賞口１１７等に入賞すると終了するようにもなっている。また、「小当たり遊技」とは、遊技球が入賞可能な時間（例えば、１．８秒）で第１大入賞口１１７あるいは第２大入賞口１２７を開放させる遊技である。さらに、「リーチ」とは、メイン表示装置１３１において、変動表示する３つの演出図柄のうち、２つの演出図柄が停止表示し、当該２つの演出図柄が、大当たり図柄配列を構成する３つの演出図柄のうちの２つを構成する状態となった場合をいう。例えば、メイン表示装置１３１において、変動表示する３つの演出図柄のうち、２つの演出図柄が停止表示し、当該２つの演出図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成する３つの演出図柄のうちの２つを構成する演出図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。なお、以下の説明では、第１始動口１１２を通過した遊技球の入賞を条件として実行される判定を「特１大当たり判定」、「第１特別図柄判定」とも呼び、第２始動口１１５への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「特２大当たり判定」、「第２特別図柄判定」とも呼ぶものとする。

【００３３】

また、遊技球が普通図柄作動ゲート１１３ｂを通過した場合には、当たり乱数が取得され、第２始動口１１５の可動片１１５ｂを開放するか否かの判定が実行される。以下では、普通図柄作動ゲート１１３ｂへの遊技球の通過を条件として実行される判定を「当たり判定」、「普通図柄判定」とも呼ぶものとする。本実施形態の遊技機１００では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、可動片１１５ｂを開放すると判定する確率は、遊技機１００の遊技状態で変化する仕様となっている。

【００３４】

第１大入賞口１１７は、大当たり判定の結果に応じて可動片１１７ｂが開放される。第１大入賞口１１７は、通常はこの可動片１１７ｂによって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記可動片１１７ｂを作動させて第１大入賞口１１７を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊

技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。なお、第２大入賞口１２７は、第１大入賞口１１７と略同様に可動片１２７ｂが作動し、大当たり判定の判定結果に応じた大当たり遊技のときに開放される。

【００３５】

（表示器１２５の説明）

表示器１２５は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２、第１特別図柄保留表示器１２３、第２特別図柄保留表示器１２４、普通図柄表示器１１８、及び、普通図柄保留表示器１１９を有している。なお、表示器１２５については、具体的な図示をしないが、複数のＬＥＤから構成されており、各ＬＥＤが第１特別図柄表示器１２０等の上述の各表示器に対応していることが判別し易いような表示も有している。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

なお、本実施形態の遊技機１００では、右打ちランプ（図示せず）とラウンドランプ（図示せず）とを備えている。右打ちランプは、後述の大当たり遊技状態時と後述の時短遊技状態時に点灯し、遊技者に右打ち（詳細は後述）をすることを推奨する。ラウンドランプは、２つ以上のランプから構成されており、大当たり時において、消灯状態から点灯状

態に移行する。ラウンドランプは、点灯により大当たり時の大当たり種別に応じて、ラウンド遊技の回数を示唆する。例えば、ラウンドランプが２つある場合には、一方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を３回実行することを示唆し（すなわち、３Ｒ大当たりであることを示唆する）、他方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を１０回実行することを示唆する（すなわち、１０Ｒ大当たりであることを示唆する）。

【００４１】

（遊技機１００の内部構成）

図３－１を参照して、遊技機１００の内部構成について説明する。図３－１は、遊技機１００の機能ブロックを表す図である。遊技機１００は、主制御基板３００、払出制御基板３１０、演出制御基板３２０、画像・音声制御基板３３０、ランプ制御基板３４０、発射制御基板３５０、および、電源基板３６０を備えている。

【００４２】

図３－１に示すように、主制御基板３００は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板３００は、ワンチップマイコン３０１を備えている。ワンチップマイコン３０１は、メインＣＰＵ３０１ａ、メインＲＯＭ３０１ｂおよびメインＲＡＭ３０１ｃを含んでいる。また、主制御基板３００は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。

【００４３】

この主制御用の入力ポートには、普通図柄作動ゲート１１３ｂに遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ３０３、第１始動口１１２に遊技球が入球したことを検知する第１始動口検出スイッチ３０４、第２始動口１１５に遊技球が入球したことを検知する第２始動口検出スイッチ３０５、第１大入賞口１１７に遊技球が入球したことを検知する第１入賞口検出スイッチ３０６ａ、第２大入賞口１２７に遊技球が入球したことを検知する第２入賞口検出スイッチ３０６ｂ、及び、払出制御基板３１０が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板３００に入力される。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

また、主制御基板３００の表面側には、メインＲＡＭ３０１ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭ（ＲＡＭ）クリアスイッチ３０２ａ、後述する設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースイッチ３０２ｂ、遊技機の実性能を把握可能とするベース値Ｂや設定値を表示するための情報表示器３０２ｃ、その他の電子部品等が実装されている。

【００４８】
情報表示器３０２ｃは、詳細については後述するが、左右方向に並べられた４つの７セグメント表示器（３０２ｃａ～３０２ｃｄ）で構成されている。そして、これら４つの７セグメント表示器３０２ｃａ～３０２ｃｄによって、後述する設定値や通常遊技状態におけるベース値Ｂが表示される。なお、ベース値Ｂを表示する場合にはダイナミック点灯が行われ、２桁の設定値を表示する場合には右から２つの７セグメント表示器３０２ｃｃ、３０２ｃｄでのスタティック点灯が行われるようになっている。
【００４９】
払出制御基板３１０は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板３１０は、図示しない払出ＣＰＵ、払出ＲＯＭ、払出ＲＡＭから構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板３００に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出ＣＰＵは、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ３１１、扉開放スイッチ３１２、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出ＲＯＭに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板３００に送信する。また、払出制御基板３１０の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ３１３が接続されている。払出ＣＰＵは、主制御基板３００から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ＲＯＭから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ３１３を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出ＲＡＭは、払出ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。
【００５０】
演出制御基板３２０は、主に遊技中や待機中等の各表示演出を制御する。この演出制御基板３２０は、サブＣＰＵ３２０ａ、サブＲＯＭ３２０ｂ、サブＲＡＭ３２０ｃを備えており、主制御基板３００に対して、当該主制御基板３００から演出制御基板３２０への一方向に通信可能に接続されている。サブＣＰＵ３２０ａは、主制御基板３００から受信した各種コマンド、各種ユニット、演出操作スティック１３６、刀柄ボタン検出スイッチ１３７、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ３２０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像・音声制御基板３３０やランプ制御基板３４０へ送信する。なお、演出制御基板３２０には、音声出力装置３３１から出力される演出音の音量や表示装置（メイン表示装置、第１サイド表示装置、第２サイド表示装置等）や各種照明装置（演出用照明装置等）の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２が設けられている。
【００５１】
例えば、サブＣＰＵ３２０ａは、主制御基板３００から変動開始コマンドを受信すると、メイン表示装置１３１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、音声出力装置３３１、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、役物機構部１５８、導光板パネルユニット１８１、および演出用照明装置３４２等に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像・音声制御基板３３０やランプ制御基板３４０へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は、後述する。また、サブＲＯＭ３２０ｂには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は、後述する。さらに、サブＲＡＭ３２０ｃは、サブＣＰＵ３２０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能するとともに、遊技状態、演出パターン、演出図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。なお、サブＲＡＭ３２０ｃには、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。
【００５２】
画像・音声制御基板３３０は、メイン表示装置１３１の画像表示制御を行うための図示しない画像ＣＰＵ、制御ＲＯＭ、制御ＲＡＭ、ＣＧＲＯＭ、ＶＲＡＭ、ＶＤＰと、音声ＣＰＵ、音声ＲＯＭ、及び、音声ＲＡＭを備えている。この画像・音声制御基板３３０は、

演出制御基板３２０に対して双方向通信可能に接続されており、その出力側にメイン表示装置１３１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、および音声出力装置３３１が接続されている。また、画像ＣＰＵは、演出制御基板３２０から受信したコマンドに基づいて、ＶＤＰに所定の画像を表示させる制御を行う。制御ＲＡＭは、画像ＣＰＵの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御ＲＯＭから読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御ＲＯＭには、画像ＣＰＵの制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報などが格納されている。ＣＧＲＯＭには、メイン表示装置１３１等に表示される演出図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像ＣＰＵは、演出制御基板３２０から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、ＣＧＲＯＭに格納された所定の画像データをＶＲＡＭに展開させ、ＶＲＡＭに展開された画像データをメイン表示装置１３１等に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。音声ＲＯＭには、音声出力装置３３１から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声ＣＰＵは、演出制御基板３２０から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、ガラス枠１５０、第１サイド表示装置１３２、および第２サイド表示装置１３３に設けられたスピーカ等の音声出力装置３３１における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

【００５３】

ランプ制御基板３４０は、種々の可動役物（ＬＥＤ等）、刀柄ユニット１３５（ボタン駆動装置、ボタン発光ＬＥＤ）、および導光板パネルユニット１８１の制御と、発射ハンドル装置１０３に内蔵されるランプ、ガラス枠１５０に設けられた装飾部材のランプなどの演出用照明装置３４２の制御と、を実行する。具体的には、ランプ制御基板３４０は、刀柄ユニット１３５、上部ユニット１８０、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、及び役物機構部１５８の各々に設けられたモータ等を駆動制御することで、ユニットの可動役物（可動体）による役物可動演出を実現する。また、ランプ制御基板３４０は、種々の可動役物等の発光ＬＥＤ、導光板パネルユニット１８１の発光部を制御することで導光板パネルによる発光演出を実現したり、演出用照明装置３４２を点灯／点滅制御することで演出用照明装置３４２による照明演出を実現したりする。なお、ランプ制御基板３４０は、刀柄ユニット１３５や上部ユニット１８０等から所定の信号を受信可能に接続されている。

【００５４】

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

【００５５】

電源基板３６０は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機１００に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板３００、払出制御基板３１０、演出制御

基板３２０、発射制御基板３５０へ電源電圧を供給する。また、遊技機１００に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板３００に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ３０１ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ３０１ａは動作停止状態になる。なお、バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【００５６】

（主制御基板３００の電気的構成）

図３－２～図３－５を参照して、主制御基板３００の電気的構成について説明する。図３－２は、主制御基板３００のメインＲＯＭ３０１ｂを説明するための図である。図３－３は、大当たり／当たり判定テーブルＴ１の一例を示した図である。図３－４は、図柄決定テーブルＴ２の一例を示した図である。図３－５は、主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃを説明するための説明図である。

【００５７】

図３－２に示すように、メインＲＯＭ３０１ｂには、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されており、例えば、大当たり／当たり判定テーブルＴ１と、図柄判定テーブルＴ２と、リーチ判定テーブルＴ３と、第１変動パターンテーブルＴ４と、第２変動パターンテーブルＴ５と、が格納されている。

【００５８】

大当たり／当たり判定テーブルＴ１は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルであり、第１特別図柄表示器１２０における特別図柄の変動の停止結果について、大当たり、小当り、後述する時短４（時短遊技状態４）、ハズレの何れにするかを判定（大当り抽選）する際に参照される特１大当たり判定テーブルＴ１Ａと、第２特別図柄表示器１２２における特別図柄の変動の停止結果について判定する際に参照される特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂと、普通図柄の変動の停止結果を当たりとするか否かを判定する当たり判定において参照される当り判定テーブルＴ１Ｃと、を含んでいる。なお、大当たり／当たり判定テーブルＴ１における特１大当たり判定テーブルＴ１Ａと特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂとは、複数の設定値に応じて異なる大当たり乱数が設定されており、大当たりと判定される確率が設定値毎に異なるような構成となっている。具体的に、例えば、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａにおいては、設定値が「１」～「４」の４段階に設定されており、設定値が「１」の場合は大当たりと判定される確率が約１／３００、設定値が「２」の場合は約１／２９０、設定値が「３」の場合は約１／２８０、設定値が「４」の場合は約１／２７０、となるように設定されている。また、特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂにおいても、設定値が「１」～「４」の４段階に設定されており、設定値が「１」の場合は大当たりと判定される確率が約１／３０、設定値が「２」の場合は約１／２９、設定値が「３」の場合は約１／２８、設定値が「４」の場合は約１／２７、となるように設定されている。なお、これらの設定値が情報表示器３０２ｃにおいて表示される場合は、２つの７セグメント表示器３０２ｃｃ、３０２ｃｄで「０１」～「０４」のように表示されることとなる。

【００５９】

図柄決定テーブルＴ２は、大当たり図柄乱数、小当たり図柄乱数、時短図柄乱数、および普通図柄乱数に基づいて、図柄表示器１２５における特別図柄等の停止図柄の決定を行うときに参照されるテーブルであり、大当たり図柄決定テーブル、小当たり図柄決定テーブル、ハズレ図柄決定テーブル、時短図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブル、を含んでいる。これらの決定テーブルの詳細については、後述する。

【００６０】

リーチ判定テーブルＴ３は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うときに参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルＴ３は、特１通常時リーチ判定テーブル、特２時短時リーチ判定テーブル等といった遊技状態や特別図柄の種別によって選択され得る種々のテーブルを含んでいる。具体的に、例えば、特１通常時リーチ判定テーブルは、通

常遊技状態において、第１始動口１１２への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルであり、特２時短時リーチ判定テーブルは、時短遊技状態１および時短遊技状態２において、第２始動口１１５への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

【００６１】

第１変動パターンテーブルＴ４は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルであって、平均変動秒数（平均演出時間）が第２変動パターンテーブルＴ５よりも短いものであり、後述の取得時保留順情報が「３」、または、「４」の場合に選択されるテーブルである。第１変動パターンテーブルＴ４は、４つの変動パターンテーブル、すなわち、第１特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａと、第１特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂと、第１特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃと、第１特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄとを含む。これら４つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第１特１通常時変動パターンテーブルＴ４Ａは、非確変遊技状態で、第１始動口１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特１確変時変動パターンテーブルＴ４Ｂは、確変遊技状態で、第１始動口１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特２通常時変動パターンテーブルＴ４Ｃは、非確変遊技状態で、第２始動口１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第１特２確変時変動パターンテーブルＴ４Ｄは、確変遊技状態で、第２始動口１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【００６２】

第２変動パターンテーブルＴ５は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルであって、平均変動秒数が第１変動パターンテーブルＴ４よりも長いものであり、後述の取得時保留順情報が「１」、または、「２」の場合に選択されるテーブルである。第２変動パターンテーブルＴ５は、４つの変動パターンテーブル、すなわち、第２特１通常時変動パターンテーブルＴ５Ａと、第２特１確変時変動パターンテーブルＴ５Ｂと、第２特２通常時変動パターンテーブルＴ５Ｃと、第２特２確変時変動パターンテーブルＴ５Ｄとを含む。これら４つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第２特１通常時変動パターンテーブルＴ５Ａは、非確変遊技状態で、第１始動口１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特１確変時変動パターンテーブルＴ５Ｂは、確変遊技状態で、第１始動口１１２への入球に基づく第１特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特２通常時変動パターンテーブルＴ５Ｃは、非確変遊技状態で、第２始動口１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第２特２確変時変動パターンテーブルＴ５Ｄは、確変遊技状態で、第２始動口１１５への入球に基づく第２特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

【００６３】

なお、これら第１変動パターンテーブルＴ４と第２変動パターンテーブルＴ５とは、変動パターン判定時に、いずれか１つのテーブルが選択され、同時に選択されることはない。また、これら第１変動パターンテーブルＴ４と第２変動パターンテーブルＴ５とは、種々の変動パターンを有している。具体的には、擬似連演出、通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、ＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出（リーチ形成演出の実行後の発展演出）、ＳＰＳＰリーチ（ハズレまたは当たり）演出（ＳＰリーチ演出の実行後の発展演出）、ＳＰＳＰリーチ復活（当たり）演出、ハズレ図柄配列が形成される演出、特定図柄での大当たり図柄配列が形成される演出、といった種々の演出が組み合わされた変動パターンである。ここで、擬似連演出（または擬似連続変動演出）とは、特別図柄の変動表示中において、演出図柄を変動表示させ、当該演出図柄を仮停止させた

後、再び、変動表示させて、演出図柄の変動表示を擬似的に繰り返す演出である。なお、この場合、擬似連演出では、演出図柄を仮停止させているが、これに限られず、演出図柄を仮停止させずに、スローダウンさせた後、その後、演出図柄を変動表示させてもよい。

【００６４】

ここで、本実施形態における種々の遊技状態について説明する。まず、大当たり判定に関する状態として「低確率状態（非確変遊技状態）」、「高確率状態（確変遊技状態）」があり、第２始動口１１５の可動片１１５ｂの開閉に関する状態として「非時短遊技状態」、「時短遊技状態」がある。そのため、本実施形態では、低確率状態且つ非時短遊技状態である「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」、低確率状態且つ時短遊技状態である「低確時短遊技状態（時短遊技状態２／時短遊技状態３／時短遊技状態４）」、高確率状態且つ時短状態である「高確時短遊技状態（時短遊技状態１）」を設けており、詳細については後述する。なお、遊技機１００の初期の遊技状態は、「通常遊技状態」に設定されるようになっており、大当たり遊技中も「通常遊技状態」に設定されることになるが、大当たり遊技が実行されているので通常遊技状態とは別の遊技状態となる。

【００６５】

まず、「低確率状態（非確変遊技状態）」というのは、例えば、上述のように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」の場合であれば、第１始動口１１２または第２始動口１１５に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たり判定において、大当たり確率が約１／３００と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率状態（確変遊技状態）」というのは、上述のように設定値が「１」の場合であれば、大当たり確率が約１／３０と高く設定されることで、低確率状態と比べて遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、低確率状態から高確率状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。

【００６６】

次に、「非時短遊技状態」というのは、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄判定において、当たり確率が１／２０と低く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３０秒に設定され、かつ、当たりである場合の第２始動口１１５の開放時間が０．１８０秒に設定される遊技状態をいう。これに対して「時短遊技状態」とは、普通図柄判定における当たり確率が１９／２０と高く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３秒に設定され、かつ、当たりである場合の第２始動口１１５の開放時間が３～６秒に設定されることで、「非時短遊技状態」と比べて第２始動口１１５へ遊技球が入球し易いため遊技球の消費が抑えられた遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、「非時短遊技状態」よりも「時短遊技状態」の方が、普通図柄の平均変動時間、第２始動口１１５の開放時間および当たり確率が有利になるよう設定されているが、普通図柄の平均変動時間、第２始動口１１５の開放時間および当たり確率のいずれか１つのみが有利になるように設定してもよい。また、「非時短遊技状態」での当たり確率が１／２０となっているが、当たり確率を０／２０にして当たりと判定されないようにしてもよい。このような場合には、「非時短遊技状態」において補助遊技が実行されずに第２始動口１１５に遊技球が入球（入賞）しないことになる。

【００６７】

図３－３（ａ－１）に示すように、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａでは、第１始動口１１２への入球に基づく低確率状態および高確率状態の各状態における大当たり判定の判定結果（大当たり、小当り、時短４、ハズレ）に対応する大当たり乱数の値が設定されている。そして、詳細については後述するが、例えば、大当り判定で大当りに当選すると大当り図柄（特別図柄Ａ１等）が表示され、小当たりに当選すると小当たり図柄（特別図柄Ｋ）が表示され、時短４に当選すると後述の時短遊技状態４への移行を示唆する時短図柄（特別図柄Ｊ１）が表示され、ハズレとなるとハズレ図柄（特別図柄Ｈ）が表示される。

【００６８】

図３－３（ａ－２）に示すように、特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂでは、第２始動口１１５への入球に基づく低確率状態および高確率状態の各状態における大当たり判定の判

定結果（大当たり、小当り、時短４、ハズレ）に対応する大当たり乱数の値が設定されている。なお、第１始動口１１２への入球に基づく大当たり判定と第２始動口１１５への入球に基づく大当たり判定とでは、大当たりの当選確率は同じであるものの、小当りの当選確率と時短４の当選確率が相違するようになっている。また、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａおよび特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂにおいて、低確率状態では時短４の当選は可能であるが、高確率状態では時短４の当選はしないようになっている。

【００６９】

ここで、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａおよび特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂを参照した大当たり判定について説明する。まず、本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、当該遊技球の入賞時の遊技状態（低確率状態または高確率状態）を参照し、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａおよび特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂにおける各遊技状態に対応するテーブルを選択する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、上述したように第１始動口１１２または第２始動口１１５に遊技球が入賞すると取得される大当たり乱数（乱数範囲は数値「０」～「５９８」である。）と、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａまたは特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂの設定と、を比較して、一致する場合に、大当たり、小当たり、または時短４に当選したと判定し、いずれにも一致しない場合に、ハズレと判定する。なお、特１大当たり判定テーブルＴ１Ａおよび特２大当たり判定テーブルＴ１Ｂを参照した大当たり判定においては、上述の設定値が「１」～「４」のいずれであっても、小当たりに当選する確率、および時短４に当選する確率は、同じ確率である。

【００７０】

図３－３（ｂ）に示すように、当たり判定テーブルＴ１Ｃでは、普通図柄作動ゲート１１３ｂの遊技球の通過に基づく非時短遊技状態および時短遊技状態の各状態における当り判定の判定結果（当たり、ハズレ）に対応する当たり乱数の値が設定されている。ここで、当たり判定テーブルＴ１Ｃを参照した当たり判定について説明する。まず、本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、当該遊技球の入賞時の遊技状態（非時短遊技状態または時短遊技状態）を参照し、当たり判定テーブルＴ１Ｃにおける各遊技状態に対応するテーブルを選択する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、上述したように普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過すると取得される当たり乱数（乱数範囲は数値「０」～「１９」である。）と、当たり判定テーブルＴ１Ｃの設定と、を比較して、一致する場合に、当たり、またはハズレと判定する。

【００７１】

図３－４に示すように、図柄決定テーブルＴ２は、大当たり判定で大当たりと判定された場合の停止図柄（大当たり図柄）を決定する際に参照される大当たり図柄決定テーブルと、大当たり判定で小当たりと判定された場合の停止図柄（小当たり図柄）を決定する際に参照される小当たり図柄決定テーブルと、大当たり判定でハズレと判定された場合の停止図柄（ハズレ図柄）を決定する際に参照されるハズレ図柄決定テーブルと、大当たり判定で時短４と判定された場合の停止図柄（時短図柄）を決定する際に参照される時短図柄決定テーブルと、を含んでいる。また、当たり判定で当たりと判定された場合の停止図柄（長開放図柄、短開放図柄）を決定する際に参照される普通図柄決定テーブルＸと、当たり判定でハズレと判定された場合の停止図柄（ハズレ図柄）を決定する際に参照される普通図柄決定テーブルＹと、も含んでいる。

【００７２】

図３－４（ａ－１）に示すように、大当たり図柄決定テーブルにおいては、第１始動口１１２への入球に基づく大当たり判定で大当たりと判定された場合に参照される第１特図用のものと、第２始動口１１５への入球に基づく大当たり判定で大当たりと判定された場合に参照される第２特図用のものと、が設定されている。ここで、大当たり図柄決定テーブルを参照した図柄判定について説明する。まず、本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、第１始動口１１２または第２始動口１１５への遊技球の入賞に対応して、大当たり図柄決定テーブルにおける第１特図用または第２特図用のうちのいずれかのテーブルを選択する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、上述したように第１始動口１１２または第２始動

口１１５に遊技球が入賞すると取得される大当たり図柄乱数（乱数範囲は数値「０」～「９９」である。）と、大当たり図柄決定テーブルの設定と、を比較する。なお、メインＣＰＵ３０１ａは、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。

【００７３】

具体的に、例えば、大当たり判定で大当たりと判定され、第１始動口１１２への入賞時に取得した大当たり図柄乱数が「０」～「５９」の場合には、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「０１（特別図柄Ａ１）」を決定することで、第１特別図柄表示器１２０に特別図柄Ａ１が停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ０Ｈ」と「０１Ｈ」とが生成される。また、例えば、大当たり判定で大当たりと判定され、第２始動口１１５への入賞時に取得した大当たり図柄乱数が「７０」～「９９」の場合には、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「０５（特別図柄Ｂ２）」を決定することで、第２特別図柄表示器１２２に特別図柄Ｂ２が停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ１Ｈ」と「０２Ｈ」とが生成される。このように、表示器１２５において、特別図柄が停止表示された後には、各特別図柄に対応する第１確変長当たり、第１確変短当たり、第１通常長当たり、第２確変長当たり、第２通常長当たり、といった大当たり遊技が開始される。なお、上述したように大当たり遊技としては、複数回のラウンド遊技で構成されており、長当たり（例えば、１０Ｒ）とは、短当たり（例えば、３Ｒ）に比べて多いラウンド数で構成されているものであって、第１大入賞口１１７あるいは第２大入賞口１２７の開放時間の合計が大きいものである。

【００７４】

図３－４（ａ－２）に示すように、小当たり図柄決定テーブルにおいては、第１始動口１１２への入球に基づく大当たり判定で小当たりと判定された場合に参照される第１特図用のものと、第２始動口１１５への入球に基づく大当たり判定で小当たりと判定された場合に参照される第２特図用のものと、が設定されている。ここで、小当たり図柄決定テーブルを参照した図柄判定について説明する。まず、本実施形態の遊技機１００のメインＣＰＵ３０１ａでは、第１始動口１１２または第２始動口１１５への遊技球の入賞に対応して、小当たり図柄決定テーブルにおける第１特図用または第２特図用のうちのいずれかのテーブルを選択する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、上述したように第１始動口１１２または第２始動口１１５に遊技球が入賞すると取得される小当たり図柄乱数（乱数範囲は数値「０」～「９９」である。）と、大当たり図柄決定テーブルの設定と、を比較する。なお、メインＣＰＵ３０１ａは、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。具体的に、例えば、大当たり判定で小当たりと判定され、第１始動口１１２への入賞時に取得した小当たり図柄乱数が「０」～「９９」のいずれであっても、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「１１（特別図柄Ｋ）」を決定することで、第１特別図柄表示器１２０に特別図柄Ｋが停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ０Ｈ」と「０ＡＨ」とが生成される。このように、表示器１２５において、特別図柄が停止表示された後には、小当たり遊技が開始される。

【００７５】

図３－４（ａ－３）に示すように、ハズレ図柄決定テーブルにおいては、第１始動口１１２への入球に基づく大当たり判定でハズレと判定された場合に参照される第１特図用のものと、第２始動口１１５への入球に基づく大当たり判定でハズレと判定された場合に参照される第２特図用のものと、が設定されている。ここで、ハズレ図柄決定テーブルを参照した図柄判定について説明する。まず、本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、第１始動口１１２または第２始動口１１５への遊技球の入賞に対応して、ハズレ図柄決定テーブルにおける第１特図用または第２特図用のうちのいずれかのテーブルを選択して、停止図柄を決定する。なお、メインＣＰＵ３０１ａは、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。具体的に、例えば、第１始動口１１２への入賞に基づく大当たり判定でハズレと判定された場

合には、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「００（特別図柄Ｈ）」を決定することで、第１特別図柄表示器１２０に特別図柄Ｋが停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ０Ｈ」と「００Ｈ」とが生成される。

【００７６】

図３－４（ａ－４）に示すように、時短図柄決定テーブルにおいては、第１始動口１１２および第２始動口１１５への入球に基づく大当たり判定で時短４と判定された場合に参照されるものが、第１始動口１１２および第２始動口１１５で共通に設定されている。ここで、時短図柄決定テーブルを参照した図柄判定について説明する。本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、第１始動口１１２または第２始動口１１５への遊技球の入賞に基づき取得した時短図柄乱数（乱数範囲は数値「０」～「９９」である。）に対応させて停止図柄を決定する。なお、メインＣＰＵ３０１ａは、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。具体的に、例えば、大当たり判定で時短４と判定され、第１始動口１１２への入賞時に取得した大当たり図柄乱数が「０」～「７０」の場合には、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「２１（特別図柄Ｊ１）」を決定することで、第１特別図柄表示器１２０に特別図柄Ｊ１が停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ０Ｈ」と「１１Ｈ」とが生成される。このように、表示器１２５において、特別図柄が停止表示された後には、後述するように遊技状態が時短遊技状態４に移行し、時短遊技が開始される。

【００７７】

このとき、より具体的に、例えば、第１特別図柄表示器１２０では約４００００ｍｓに亘って変動表示されるとともに、メイン表示装置１３１において後述するノーマルリーチ演出が実行された後に時短遊技状態４への移行が報知されたり、メイン表示装置１３１で約４００００ｍｓの所定の時短移行演出（時短遊技状態４への移行が報知されるような態様の演出）が実行された後に時短遊技状態４へ移行したりするようにしてもよい。また、例えば、第１特別図柄表示器１２０では約６００００ｍｓに亘って変動表示されるとともに、メイン表示装置１３１において後述するノーマルリーチ演出およびＳＰリーチ演出（ハズレ）が実行された後に時短遊技状態４への移行が報知されたり、メイン表示装置１３１で約６００００ｍｓの所定の時短移行演出（時短遊技状態４への移行が報知されるような態様の演出）が実行された後に時短遊技状態４へ移行したりしてもよい。

【００７８】

図３－４（ｂ－１）、（ｂ－２）に示すように、普通図柄決定テーブルＸにおいては、普通図柄作動ゲート１１３ｂでの遊技球の通過に基づく当たり判定で当たりと判定された場合に参照されるものが設定されており、普通図柄決定テーブルＹにおいては、普通図柄作動ゲート１１３ｂでの遊技球の通過に基づく当たり判定でハズレと判定された場合に参照されるものが設定されている。なお、これらの普通図柄決定テーブルは、種々の遊技状態で共通のものである。ここで、普通図柄決定テーブルを参照した図柄判定について説明する。本実施形態のメインＣＰＵ３０１ａでは、当たり判定での判定結果に対応して、普通図柄決定テーブルＸまたは普通図柄決定テーブルＹのいずれかのテーブルを選択して、普通図柄作動ゲート１１３ｂでの遊技球の通過に基づき取得した普通図柄乱数（乱数範囲は数値「０」～「１０」である。）と比較することで停止図柄を決定する。なお、メインＣＰＵ３０１ａは、特別図柄の変動開始時において、停止図柄データ（特別図柄の種類）を特定可能な演出図柄指定コマンドを生成する。具体的に、例えば、当たり判定で当たりと判定され、普通図柄作動ゲート１１３ｂでの遊技球の通過時に取得した普通図柄乱数が「２」～「１０」の場合には、メインＣＰＵ３０１ａが停止図柄として「０２（短開放図柄）」を決定することで、普通図柄表示器１１８に短開放図柄が停止表示されるとともに、演出図柄指定コマンドとして「Ｅ８Ｈ」と「０２Ｈ」とが生成される。このように、表示器１２５において、特別図柄（長開放図柄、短開放図柄、ハズレ図柄）が停止表示された後には、各特別図柄に対応する第２始動口１１５の開放又は非開放が実行される。なお、長開放（例えば、６秒）とは、短開放（例えば、３秒）に比べて長い時間で第２始動口１１５が開放される状態のことであり、ハズレとは、第２始動口１１５が開放されない状

態のことである。
【００７９】
図３－５（Ａ）に示すように、メインＲＡＭ３０１ｃは、メインＣＰＵ３０１ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有しており、例えば、後述する保留情報記憶領域３０１ｃｘと、保留情報に基づいて図柄判定が実行される判定領域である保留情報判定領域３０１ｃｙと、を有している。また、メインＲＡＭ３０１ｃは、各種フラグ（後述する高確フラグ、時短フラグ、および大当たりフラグ等）や、各種記録値などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。
【００８０】
図３－５（Ｂ）に示すように、保留情報記憶領域３０１ｃｘは、第１始動口１１２に係る保留情報、および、取得時保留順情報を対応付けて格納可能な４つの保留情報領域（第１保留情報領域、第２保留情報領域、第３保留情報領域、第４保留情報領域）と、第２始動口１１５に係る保留情報を格納可能な４つの保留情報領域（第１保留情報領域、第２保留情報領域、第３保留情報領域、第４保留情報領域）と、が設けられている。保留情報記憶領域３０１ｃｘの第１特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第１保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第１保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第２保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第３保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４保留情報領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。なお、保留情報格納の有無においては、保留情報が格納されている保留情報領域には、「〇」が示されており、保留情報が格納されていない保留情報領域には、「－」が示されている。また、保留情報記憶領域３０１ｃｘの保留情報領域に格納される取得時保留順情報は、保留情報が取得された際の保留順を表す情報である。具体的に、取得時保留順情報は、保留情報が取得された場合において、その際に格納される保留情報領域の番号に対応する。例えば、保留情報が取得された場合において、第１保留情報領域のみに保留情報が格納されている場合には、保留情報は第２保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「２」となる。保留情報が取得された場合において、第１保留情報領域、第２保留情報領域、および、第３保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報は、第４保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「４」となる。つまり、図３－５（Ｂ）においては、３つ目の保留情報が取得されたときに、第２保留情報領域と第３保留情報領域に保留情報が既に格納されており、当該３つ目の保留情報は第１保留情報領域に格納され、４つ目の保留情報は第４保留情報領域に格納された状態を示している。
【００８１】
（演出制御基板３２０の電気的構成）
図３－６および図３－７を参照して、演出制御基板３２０の電気的構成について説明する。図３－６は、演出制御基板３２０の詳細を示すブロック図である。図３－７は、サブＲＡＭ３２０ｃに設けられる事前判定情報記憶領域３２０ｃ３を模式的に示す説明図である。演出制御基板３２０は、主制御基板３００から送信されるコマンド（変動パターン等含む）に基づき、演出パターンを決定して、演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドを画像・音声制御基板３３０及びランプ制御基板３４０へ送信する。上述したように、画像・音声制御基板３３０にはメイン表示装置１３１等が電気的に接続されており、ランプ制御基板３４０には、刀柄ユニット１３５等が電気的に接続されている。かかる構成により、画像・音声制御基板３３０およびランプ制御基板３４０は、演出制御基板３２０から送信される演出パターン指定コマンドに基づいて、表示演出、音声演出、照明演出、および、役物可動演
出を実行することが可能となる。
【００８２】
図３－６に示すように、サブＲＯＭ３２０ｂには、基幹表示演出指定テーブルＴＳ１と、演出図柄決定テーブルＴＳ２と、チャンスアップ決定テーブルＴＳ３とが格納されている。基幹表示演出指定テーブルＴＳ１は、主制御基板３００から送信される変動パターン

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

【００８３】

図３－７に示すように、サブＲＡＭ３２０ｃには、保留記憶領域３２０ｃ１と、事前判定情報記憶領域３２０ｃ３とが設けられている。なお、サブＲＡＭ３２０ｃは、所定のフラグ（連続実行演出フラグ、擬似連演出実行フラグ等）などが記憶されるフラグ記憶領域（図示せず）も有している。保留記憶領域３２０ｃ１は、第１特別図柄に対応した第１保留領域、第２保留領域、第３保留領域、および、第４保留領域と、第２特別図柄に対応した第１保留領域、第２保留領域、第３保留領域、および、第４保留領域との８つの領域に区分され、それぞれに１つの保留フラグが格納可能となっている。保留記憶領域３２０ｃ１の第１特別図柄に対応する保留領域において、保留フラグの格納の優先順は、第１保留領域が最優先で格納対象とされ、第１保留領域に保留フラグが格納されていれば、次に、第２保留領域が優先で格納対象とされ、次に、第３保留領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４保留領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対応する保留領域においても同様である。演出制御基板３２０が主制御基板３００からの保留コマンドを受信すると、保留記憶領域３２０ｃ１において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、当該保留領域の次に優先的に格納すべき保留領域に保留フラグを格納する。ただし、第４保留領域に保留フラグが格納されている状態で、保留コマンドを受信した場合には、保留フラグの格納は行わない。また、保留フラグの消去の優先順は、格納する場合の優先順の逆であり、すなわち、第４保留領域が最優先で消去対象とされ、第４保留領域に保留フラグが格納されていないと、次に、第３保留領域が優先で消去対象とされ、次に、第２保留領域が優先で消去対象とされ、最後に、第１保留領域が消去対象として選択される。演出制御基板３２０が主制御基板３００から図柄確定コマンドを受信すると、保留記憶領域３２０ｃ１において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、優先的に消去すべき保留領域の保留フラグを消去する。なお、第１保留領域に保留フラグを格納されていない場合には、消去処理を行わない。

【００８４】

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

【００８５】
主制御基板３００から送信されてくる保留コマンドには、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）が含まれる。事前判定情報記憶領域３２０ｃ３には、これらの事前判定情報が対応付けられて格納される。第１特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第１格納領域が最優先で格納対象とされ、第１格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第２格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第３格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第４格納領域が格納対象として選択される。第２特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第１特別図柄の第３格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第１特別図柄の事前判定情報（特定図柄Ａ、変動パターン７Ｂ、取得時保留順情報「４」）を格納する場合（図３－７参照）には、第４格納領域の取得時保留順情報欄に「４」を表す情報を格納し、第４格納領域の変動パターン情報欄に「変動パターン７Ｂ」を表す情報を格納し、第４格納領域の大当たり図柄情報欄に「特定図柄Ａ」を表す情報を格納し、第４格納領域の大当たり判定情報欄に「大当たり」を表す情報を格納する。
【００８６】
なお、図３－７では、第１特別図柄に係る第１格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン１」の情報が、取得時保留順情報欄に「３」を表す情報がそれぞれ格納されている。第２格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン２ＡＸ」の情報が、取得時保留順情報欄に「１」を表す情報がそれぞれ格納されている。第３格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン４ＢＸ」の情報が、取得時保留順情報欄に「２」を表す情報がそれぞれ格納されている。また、連続演出有無情報欄には、後述の先読み処理において、連続演出を実行するか否かを表す連続演出発動情報が格納される。また、第１特別図柄に係る第４格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出の発動を示す情報である連続演出発動情報として「〇」が示され、その他の格納領域には、連続演出を発動しないことを示す情報である連続演出不発動情報として「－」が示されている。
【００８７】
（遊技状態の説明）
図４－１を参照して、次に、遊技が進行する際の遊技状態の移行について説明する。図４－１は、遊技状態の移行について説明する図である。
【００８８】
図４－１に示すように、本実施形態の遊技機１００においては、従来の遊技機と同様に、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態（時短遊技状態１）」に移行する（（イ）→（ニ））場合と、「時短遊技状態（時短遊技状態１又は時短遊技状態２）」において、大当たり判定処理によって大当たりと判定されたときには「大当たり遊技」を実行する（（ハ））場合と、一方で、大当たりと判定されなかった場合には、「通常遊技状態」に移行する（（ホ））場合とがある。さらに、従来の遊技機とは異なり、「通常遊技状態」において「所定条件の成立」となると、大当たり遊技を経ずとも「時短遊技状態（時短遊技状態３又は時短遊技状態４）」に移行する（（ロ））ことを可能としている。なお、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態」に移行した場合においては、「高確時短遊技状態（時短遊技状態１）」の遊技可能回数が「１００回」となっており、「低確時短遊技状態（時短遊技状態２）」の遊技可能回数が「１００回」となっている。一方で、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経ないで「低確時短遊技状態（時短遊技状態３又は時短遊技状態４）」に移行した場合においては、遊技可能回数が「７００回」となっている。つまり、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経て「時短遊技状態」に移行する場合における遊技可能回数よりも、「通常遊技状態」から「大当たり遊技」を経ないで「所定条件の成立」によって「時短遊技状態」へ移行する場

合の方が、「時短遊技状態」の遊技可能回数が多いような関係になっている。例えば、本実施形態においては、通常遊技状態における大当たりと判定される確率であって、最も低い確率（設定値が「１」の場合の１／３００）の逆数の約３．８倍以下となるように時短遊技状態３および時短遊技状態４の「７００回」といった遊技可能回数が設定されるようにしてもよい。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

これにより、遊技者に対して、遊技を行うか否かの判断材料を与えることができ、闇雲に遊技を行ってしまうような遊技者を減らすことができる。また、例えば、所定の回数が「８００（回）」程度である場合、長く大当たりが得られなかった遊技者に対して救済的に措置を与えることができるので、遊技離れ等の防止に繋がる。さらに、「所定条件の成立」によって「時短遊技状態」に移行する場合は、「大当たり遊技」を経て「低確時短遊技状態（時短遊技状態２）」に移行する場合よりも、「低確時短遊技状態（時短遊技状態３又は時短遊技状態４）」の遊技可能回数が多くなるので、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」を積極的に遊技してみようと思わせることができ、遊技機の稼働を向上させることができる。

【００９３】

ここで、メインＲＡＭ３０１ｃでの特別図柄の変動表示の回数を計数記憶する領域における累積回数「ｎ」の計数処理について説明する。具体的に、例えば、メインＣＰＵ３０１ａは、「大当たり遊技」の終了時等の「起点」となったときに、累積回数「ｎ」の初期化処理として「８００」として設定し、「時短遊技状態２」や「通常遊技状態」といった低確遊技状態での特別図柄の変動表示が終了する毎に累積回数「ｎ（８００）」に対する「１」の減算処理を実行する。そして、累積回数「ｎ」が「０」となると、第１所定条件が成立されたものと判定して、メインＣＰＵ３０１ａは、遊技状態について「時短遊技状態３」への移行処理を実行する。なお、このように遊技状態が「時短遊技状態３」に移行した後であっても、メインＣＰＵ３０１ａは、減算処理を継続して実行するものの、再度の「起点」となって累積回数「ｎ」を「８００」に更新しない限り、２回目の第１所定条件の成立に基づく「時短遊技状態３」への移行処理は実行しないようになっている。また、大当たり判定において、小当たり、および時短４との判定結果となる特別図柄の変動表示の終了でも減算処理が実行される。このような減算処理であれば、低確遊技状態で８００回以上の特別図柄の変動表示が実行されたとしても、「起点」とならない限り累積回数「ｎ」が更新されないようにすることができるため、メインＲＡＭ３０１ｃでの記憶容量やメインＣＰＵ３０１ａでの制御容量等についての肥大化を抑制することができる。

【００９４】

また、遊技状態において「時短遊技状態２（低確時短遊技状態）」の状態で、上述した第１所定条件又は第２所定条件が成立した場合は、「時短遊技状態２」の状態で「時短遊技状態３」又は「時短遊技状態４」に移行するように制御してもよい。このような遊技機であれば、「時短遊技状態２」中において、さらに、「時短遊技状態３」又は「時短遊技状態４」が継続されることとなり、「時短遊技状態」で継続して遊技することができるので、更なる遊技興趣の向上が図れる。一方で、「時短遊技状態２」の状態で、第１所定条件又は第２所定条件が成立した場合であっても、「時短遊技状態２」のみであって、「時短遊技状態３」又は「時短遊技状態４」に移行しないように制御してもよい。このような遊技機であれば、遊技者側が著しく有利になることを防止できる。

【００９５】

さらに、遊技状態において「時短遊技状態３（低確時短遊技状態）」の状態で、上述した第２所定条件が成立した場合は、「時短遊技状態３」の状態で「時短遊技状態４」に移行するように制御してもよい。このような遊技機でも、上述と同様に「時短遊技状態」で継続して遊技することができるので、更なる遊技興趣の向上が図れる。一方で、「時短遊技状態３」の状態で、第２所定条件が成立した場合であっても、「時短遊技状態３」のみであって、「時短遊技状態４」に移行しないように制御してもよい。このような遊技機でも、上述と同様に、遊技者側が著しく有利になることを防止できる。なお、上述したように、「時短遊技状態３」の状態で、第１所定条件が成立するような場合はないため、「時短遊技状態３」の状態で「時短遊技状態３」に移行するように制御されることはない。

【００９６】

そして、遊技状態において「時短遊技状態４」の状態で、上述した第１所定条件又は第２所定条件が成立した場合は、「時短遊技状態４」の状態で「時短遊技状態３」又は「時短遊技状態４」に移行するように制御してもよい。具体的に、例えば、「時短遊技状態４」の状態で６００回の特別図柄の変動表示が実行されたときに第１所定条件が成立した場合には、「時短遊技状態４」を終了させて６０１回目の特別図柄の変動表示から「時短遊技状態３」に移行しないで、７００回目の特別図柄の変動表示までは「時短遊技状態４」と「時短遊技状態４」との状態にして、７０１回目から「時短遊技状態３」のみの状態へ移行するように制御してもよい。このような遊技機でも、上述と同様に「時短遊技状態」で継続して遊技することができるので、更なる遊技興趣の向上が図れる。一方で、「時短遊技状態４」の状態で、第１所定条件又は第２所定条件が成立した場合であっても、「時短遊技状態４」のみであって、「時短遊技状態３」又は「時短遊技状態４」に移行しないように制御してもよい。このような遊技機でも、上述と同様に、遊技者側が著しく有利になることを防止できる。

【００９７】
（主制御基板３００での処理一覧）
図４－２を参照して、次に、主制御基板３００で実行される処理を説明する。図４－２は、主制御基板３００で実行される処理の概略フローを示す説明図である。
【００９８】
図４－２に示すように、主制御基板３００のメインＣＰＵ３０１ａは、電源が供給されると、メインＲＯＭ３０１ｂに格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。メインＣＰＵ３０１ａは、メイン処理として、電源遮断から電源遮断前の遊技状態に復旧するための電源復旧処理、設定キースイッチ３０２ｂの操作に基づき遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）するための設定変更処理、ＲＷＭクリアスイッチ３０２ａの操作に基づきメインＲＡＭ３０１ｃを初期化するＲＡＭクリア処理、設定キースイッチ３０２ｂの操作に基づきメインＲＡＭ３０１ｃの記憶領域にセーブされている設定値を情報表示器３０２ｃに表示させるための設定確認処理、を実行するとともに、各種の乱数（例えば、大当たり乱数等）の初期値の更新を実行する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、メイン処理の実行中に、一定周期（例えば４ミリ秒周期）ごとに繰り返しタイマ割込処理（乱数更新処理、スイッチ処理、特別図柄処理、普通図柄処理、大入賞装置開放制御処理、払出処理、コマンド送信処理）を実行する。以下に、各種処理について説明する。
【００９９】
設定変更処理は、設定キースイッチ３０２ｂの所定の操作（例えば、２秒以上の押下）に応じて設定変更モードに移行するとともに、情報表示器３０２ｃに現在の設定値を表示させ、設定変更モード中に設定キースイッチ３０２ｂの所定の操作（例えば、１秒以下の押下回数）に応じて設定値を変更する処理である。また、設定変更処理において、設定変更モード中に設定キースイッチ３０２ｂの所定の操作（例えば、２秒以上の押下）によって、設定変更モードを終了するとともに、変更した設定値に設定するように処理することもできる。さらに、設定確認処理は、設定変更モードではない状態で設定キースイッチ３０２ｂの所定の操作（例えば、１秒以下の押下）に応じて設定確認モードに移行するとともに、情報表示器３０２ｃに現在の設定値を表示させ、設定確認モード中に設定キースイッチ３０２ｂの所定の操作（例えば、１秒以下の押下）に応じて設定確認モードを終了させるとともに、情報表示器３０２ｃでの設定値の表示を終了する処理である。
【０１００】
乱数更新処理は、大当たり乱数、当たり乱数、リーチ乱数、大当たり図柄乱数、小当たり図柄乱数、時短図柄乱数、普通図柄乱数、および変動パターン乱数などの各種乱数値を更新する処理である。スイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される処理であって、第１始動口１１２または第２始動口１１５の入球を検出すると大当たり乱数等を取得し保留情報として記憶する始動口スイッチ処理と、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過した場合に普通図柄乱数を取得して記憶するゲートスイッチ処理と、大当たり遊技を実行中（大当たり遊技状態時）に第１大入賞口１１７または第２大入賞口１２７に入賞した遊技球を検知する大入賞装置スイッチ処理と、を含む処理である。なお、始動口スイッチ処理には、保留情報に基づいて大当たり判定や大当たり図柄判定等を実行する事前判定処理が含まれる。
【０１０１】
特別図柄処理は、上述のスイッチ処理（第１始動口１１２、第２始動口１１５）における処理結果や後述する特図特電処理データに応じた特別図柄に関する処理であって、特別図柄の変動表示が終了するとメインＲＡＭ３０１ｃの保留情報記憶領域３０１ｃｘにおける保留情報と取得時保留順情報とをシフトさせる保留情報シフト処理と、保留情報シフト処理で保留情報判定領域３０１ｃｙにシフトされた保留情報の大当たり乱数と当たり／大当たり判定テーブルＴ１とに基づいて大当たり判定を実行する大当たり判定処理と、大当たり判定の結果が大当たりの場合に保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と図柄判定テーブルＴ２とに基づいて大当たり図柄（特別図柄）を決定する大当たり図柄判定処理と、保

留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルＴ３とに基づいてリーチ判定を実行するリーチ判定処理と、変動パターンテーブルおよび保留情報の変動パターン乱数に基づいて変動パターンを設定する変動パターン設定処理と、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２の変動表示を停止表示させる特別図柄停止処理（詳細については後述する。）と、を含む処理である。

【０１０２】

普通図柄処理は、スイッチ処理（普通図柄作動ゲート１１３ｂ）における処理結果に応じた普通図柄に関する処理であって、当たり乱数と当たり／大当たり判定テーブルＴ１とに基づいて当たり判定を実行する当たり判定処理と、普通図柄の保留情報がある場合に普通図柄乱数と普通図柄判定テーブルＴ６とに基づいて普通図柄を判定する普通図柄判定処理と、普通図柄判定で当たりと判定した場合に可動片１１５ｂの動作パターンを設定する動作パターン設定処理と、動作パターン設定処理で設定された動作パターンに基づいて第２始動口１１５の可動片１１５ｂを開閉制御する開閉部材制御処理と、を含む処理である。

【０１０３】

大入賞装置開放制御処理は、後述する特図特電処理データに基づいて第１大入賞口１１７及び第２大入賞口１２７の開閉制御に関する処理であって、大当たり遊技の初めのオープニング演出中に開放パターンを設定する開放パターン設定処理と、大当たり遊技の最後のエンディング演出が終了する場合に大当たり遊技フラグをＯＦＦにしたり、高確遊技状態であることを示す高確フラグや時短遊技状態１／時短遊技状態２であることを示す時短１／時短２フラグ等をＯＮにしたりするとともに時短遊技の遊技可能回数を所定回数（例えば、１００回）に設定する遊技状態設定処理と、を含む処理である。

【０１０４】

払出処理は、スイッチ処理での検出結果（遊技球の入賞）に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。コマンド送信処理は、上記処理において生成された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板３２０に送信する処理である。

【０１０５】

（演出制御基板３２０での処理一覧）

図４－３を参照して、次に、演出制御基板３２０で実行される処理を説明する。図４－３は、演出制御基板３２０で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【０１０６】

図４－３に示すように、演出制御基板３２０のサブＣＰＵ３２０ａは、電源が供給されると、サブＲＯＭ３２０ｂに格納されているプログラムに基づいて、演出メイン処理を実行する。サブＣＰＵ３２０ａは、演出メイン処理として、主制御基板３００で実行される電源復旧処理に対応する電源復旧報知処理、主制御基板３００で実行される設定変更処理に対応する設定変更報知処理、主制御基板３００で実行されるＲＡＭクリア処理に対応するＲＡＭクリア報知処理、主制御基板３００で実行される設定確認処理に対応する設定確認報知処理、を実行する。また、サブＣＰＵ３２０ａは、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、２ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理（乱数更新処理、コマンド受信処理、演出ボタン処理、コマンド送信処理等）を実行する。以下に、各種処理について説明する。

【０１０７】

電源復旧報知処理は、主制御基板３００での電源復旧処理の実行中において、メイン表示装置１３１に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電源復旧画面を所定期間（例えば３０秒間）に亘って表示したり、演出用照明装置３４２を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置３３１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（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ような電源復旧報知を実行する処理である。

【０１０８】

ＲＡＭクリア報知処理は、主制御基板３００でのＲＡＭクリア処理の実行中において、メイン表示装置１３１に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、演出用照明装置３４２を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置３３１から記憶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ような電源投入報知を実行する処理である。

【０１０９】

設定変更報知処理は、主制御基板３００での設定変更処理の実行中で設定変更モード中において、メイン表示装置１３１等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、演出用照明装置３４２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、音声出力装置３３１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」）を出力するような設定変更報知を実行する処理である。また、設定確認報知処理は、主制御基板３００での設定確認処理の実行中で設定確認モード中において、メイン表示装置１３１等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、演出用照明装置３４２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、音声出力装置３３１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」）を出力するような設定確認報知を実行する処理である。

【０１１０】

乱数更新処理は、演出に用いる各種乱数（例えば、演出図柄決定乱数、チャンスアップ乱数）を更新する処理である。コマンド受信処理は、後述する遊技状態指定コマンド等に基づいて遊技状態を設定する遊技状態設定処理と、主制御基板３００から送信される種々のコマンド等に基づく処理であって、保留コマンドに基づいて連続演出、擬似連演出、アイコン変化演出等を行うか否かを判定する先読み処理と、基幹表示演出指定テーブルＴＳ１や演出図柄決定テーブルＴＳ２やチャンスアップ決定テーブルＴＳ３に基づいて演出パターンを決定する演出パターン決定処理と、保留コマンドを受信した場合にサブＲＡＭ３２０ｃの保留記憶領域３２０ｃ１に保留フラグを格納するとともにメイン表示装置１３１での保留表示のための保留表示コマンドをセットする保留処理と、変動開始コマンドを受信した場合にサブＲＡＭ３２０ｃの事前判定情報記憶領域３２０ｃ３の事前判定情報のシフト処理を実行する事前判定情報シフト処理と、普通図柄判定の判定結果に応じてメイン表示装置１３１で普通図柄の変動に対応する演出を行うための処理である普図演出処理と、図柄確定コマンドに基づいてメイン表示装置１３１で変動中の演出図柄を確定停止表示させるための処理である図柄確定処理と、大当たり遊技におけるオープニング指定コマンドに対応するオープニング演出やエンディング演出やラウンド演出を実行する大当たり処理と、を含む処理である。演出ボタン処理は、刀柄ユニット１３５（刀柄ボタン検出スイッチ１３７）や演出操作スティック１３６を介した入力を検出して所定の演出を行う処理である。コマンド送信処理は、上記各種処理で生成された各種コマンドを画像・音声制御基板３３０及びランプ制御基板３４０へ送信する処理である。

【０１１１】

ここで、連続演出とは、メイン表示装置１３１において、実行され得る演出であり、特別図柄における複数の変動表示に亘って、変動開始演出中に実行され得る演出である。この連続演出は、１種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。連続演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち１つの演出を選択して実行するようにしてもよい。また、連続演出は、特別図柄における１回の変動表示に実行されてもよい。また、擬似連演出は、１種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもいい。擬似連演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち１つの演出を選択して実行するようにしてもよい。さらに、アイコン変化演出とは、メイン表示装置１３１に表示される保留アイコンや当該アイコンを通常表示態様（通常アイコン）とは異なる特別表示態様（特別アイコン）で表示することで特別遊技が実行される期待度（可能性）を示唆する演出である。特別表示態様（特別アイ

コン）とは、彩色、大きさ、形状について種々の態様のものがあり、例えば、通常アイコンでは白色であるが、特別アイコンでは青色、緑色、赤色、金色等のものがあり、白色→青色→緑色→赤色→金色の順に期待度が高くなるように設定されている。

【０１１２】

また、演出メイン処理として、サブＣＰＵ３２０ａは、上述の処理以外に、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置３３１、メイン表示装置１３１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３等における演出要素（背景画像、演出画像、ＢＧＭ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。ここで、「演出モード」としては、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）において設定される演出モードＡ～Ｃと、後述する時短遊技状態１（高確時短遊技状態）において設定される演出モードＤと、後述する時短遊技状態２（低確時短遊技状態）において設定される演出モードＥと、時短遊技状態３（低確時短遊技状態）において設定される演出モードＦが設けられている。なお、電源ＯＮ時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、ＲＷＭクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＡとなっている。また、「ＢＧＭ」についても、通常遊技状態の演出モードＡ～Ｃの各々の変動表示中に出力される変動ＢＧＭ１～３と、時短遊技状態１の演出モードＤの変動表示中に出力される変動ＢＧＭ４と、時短遊技状態２の演出モードＥの変動表示中に出力される変動ＢＧＭ５と、時短遊技状態３の演出モードＦの変動表示中に出力される変動ＢＧＭ６とが設けられている。さらに、種々のリーチ演出等の実行中に出力されるＢＧＭとして、ノーマルリーチＢＧＭ、ＳＰリーチＢＧＭ、ＳＰＳＰリーチＢＧＭ等も設けられている。なお、変動ＢＧＭについては、後述するように、遊技者の操作に応じて設定変更が可能であり、例えば、演出モードＡのときに、変動ＢＧＭ４を出力するように設定することもできる。

【０１１３】

（特別図柄停止処理の説明）

図４－４、および図４－５を参照して、次に、遊技状態における時短遊技状態３または時短遊技状態４への移行について説明する。図４－４は、上述した主制御基板３００での処理の一つである特別図柄停止処理を説明するフローチャートである。図４－５は、時短遊技状態への移行判定処理および時短遊技状態の終了判定処理を説明するフローチャートであって、（ａ）は時短３移行判定処理を説明するフローチャートであり、（ｂ）は時短４移行判定処理を説明するフローチャートであり、（ｃ）は時短遊技状態終了判定処理を説明するフローチャートである。

【０１１４】

図４－４に示すように、特別図柄の変動表示が停止した直後に、メインＣＰＵ３０１ａは、まず、遊技状態が時短遊技状態３へ移行しているか否かを判定する時短３移行判定処理を実行し（Ｓ２３１）、その後に、遊技状態が時短遊技状態４へ移行しているか否かを判定する時短４移行判定処理を実行する（Ｓ２３２）。なお、これら時短３移行判定処理および時短４移行判定処理の詳細については、後述する。

【０１１５】

次に、メインＣＰＵ３０１ａは、表示ウェイト期間（例えば、約０．５秒）が経過したか否かを判定し（Ｓ２３３）、表示ウェイト期間が終了していないと判定したとき（Ｓ２３３でＮＯ）は、終了したと判定するまで待機し、一方で、表示ウェイト期間が終了したと判定したとき（Ｓ２３３でＹＥＳ）は、次のステップを実行する。なお、表示ウェイト期間とは、遊技者において、当該遊技での特別図柄の停止表示を認識可能にするために設けられる期間である。つまり、表示ウェイト期間が終了するまでは次の遊技での特別図柄の変動表示（変動開始）が禁止されることとなる。

【０１１６】

次に、メインＣＰＵ３０１ａは、時短遊技が終了したか否かを判定する時短遊技終了判

定処理を実行する（Ｓ２３４）。なお、時短遊技終了判定処理の詳細については、後述する。次に、メインＣＰＵ３０１ａは、当該遊技の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ３０１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし（Ｓ２３５）、当該遊技で停止した特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断し（Ｓ２３６）、大当たり図柄であると判断した場合（Ｓ２３６でＹＥＳ）には、特図特電処理データを「３」（大入賞装置開放制御処理）にセットする（Ｓ２３７）。ここで、特図特電処理データとは、第１特別図柄表示器１２０や第２特別図柄表示器１２２および大入賞口の可動片１１７ｂ、１２７ｂの作動制御するために大入賞装置開放制御処理にて利用するデータであって、例えば、「３」の場合には、大当たり遊技のオープニング演出の実行後に可動片１１７ｂ等を大当たり遊技状態の所定のパターンで開閉させ、「４」の場合には、小当たり遊技のオープニング演出の実行後に可動片１１７ｂ等を小当たり遊技の所定のパターンで開閉させ、「０」の場合には、可動片１１７ｂ等を開放状態にしない、と設定されている。

【０１１７】

次に、メインＣＰＵ３０１ａは、各種の情報を初期化する大当たり時初期化処理を実行する（Ｓ２３８）。この大当たり時初期化処理では、例えば、高確率遊技状態でＯＮ状態である高確フラグをＯＦＦ状態に変更するとともに低確率遊技状態へ移行したり、時短遊技状態でＯＮ状態である時短フラグをＯＦＦ状態に変更するとともに、非時短遊技状態へ移行したりする。また、上述の累積回数「ｎ」を「８００（回）」に初期化する初期化処理を実行したり、時短遊技状態の遊技を継続可能な（残りの）遊技回数を示す残り遊技可能回数「Ｍ」を「０」に初期化する初期化処理を実行したりする。なお、時短フラグには、時短遊技状態１でＯＮ状態となる第１時短フラグと、時短遊技状態２でＯＮ状態となる第２時短フラグと、時短遊技状態３でＯＮ状態となる第３時短フラグと、時短遊技状態４でＯＮ状態となる第４時短フラグと、があり、大当たり時初期化処理においては全ての時短フラグがＯＦＦ状態に変更されるものとする。また、遊技可能回数「Ｍ」には、時短遊技状態１での遊技可能回数「Ｍ１」、時短遊技状態２での遊技可能回数「Ｍ３」、時短遊技状態３での遊技可能回数「Ｍ４」、時短遊技状態４での遊技可能回数「Ｍ４」、といったように各時短遊技状態に対応したものがあり、大当たり時初期化処理においては全ての遊技可能回数「Ｍ」が初期化されるものとする。

【０１１８】

次に、メインＣＰＵ３０１ａは、大当たり遊技における第１大入賞口１１７の可動片１１７ｂおよび第２大入賞口１２７の可動片１２７ｂの開放に関するパターンを特別図柄（大当たりの種類）に応じて決定する大当たり開始準備処理を実行し（Ｓ２３９）、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし（Ｓ２４０）、大当たりの種類に応じたオープニング時間をセットして（Ｓ２４１）、特別図柄停止時処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、上述のステップＳ２３６において当該遊技で停止した特別図柄が大当たり図柄でないと判断した場合（Ｓ２３６でＮＯ）には、停止した特別図柄が小当たり図柄であるか否かを判定し（Ｓ２４２）、小当たり図柄であると判定した場合（Ｓ２４２でＹＥＳ）には、特図特電処理データを「４」（大入賞装置開放制御処理）に設定し（Ｓ２４３）、特別図柄停止時処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、上述のステップＳ２３２において当該遊技で停止した特別図柄が小当たり図柄でないと判定した場合（Ｓ２４２でＮＯ）には、特図特電処理データを「０」に設定し（Ｓ２４３）、特別図柄停止時処理を終了する。

【０１１９】

なお、上述の特別図柄停止処理のステップＳ２３３においては、全ての時短遊技状態に移行するときの表示ウェイト期間を一定であるものとしたが、これに限定されるものではなく種々の態様であってもよい。例えば、時短図柄（特別図柄Ｊ１等）が停止表示された場合の表示ウェイト期間を通常の表示ウェイト期間よりも長いものとしてもよく、より具体的には、時短図柄が停止表示された際の表示ウェイト期間の時間を大当たり遊技のエンディング期間の時間と同じにしてよい。また、時短図柄が停止表示された際の表示ウェイト期間において、時短遊技状態４へ移行する場合の移行を示唆する演出である時短突入演

出を実行してもよいし、当該表示ウェイト期間の終了後に時短遊技状態４へ移行するようにしてもよい。さらに、表示ウェイト期間の終了後の時短遊技状態４へ移行するときに時短突入演出を実行する場合には、当該表示ウェイト期間中に後述する演出図柄および小図柄が表示されてもよいし、表示されなくてもよい。

【０１２０】

図４－５（ａ）に示すように、メインＣＰＵ３０１ａは、時短３移行判定処理を実行開始すると、まず、当該遊技で大当たりに当選したか否かを判断し（Ｓ２６１）、大当たりに当選したと判断した場合（Ｓ２６１でＹＥＳ）には、時短３移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２６１において大当たりに当選していないと判断した場合（Ｓ２６１でＮＯ）には、低確率遊技状態（通常遊技状態または時短遊技状態２）であるか否かを判断し（Ｓ２６２）、低確率遊技状態ではないと判断した場合（Ｓ２６２でＮＯ）には、時短３移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２６２において低確率遊技状態であると判断した場合（Ｓ２６２でＹＥＳ）には、累積回数「ｎ」に対して数値「１」を減算し（Ｓ２６３）、累積回数「ｎ」が更新後（Ｓ２３８の大当たり時初期化処理またはＲＡＭクリア処理の実行後）の初回の「０」となったか否かを判断し（Ｓ２６４）、更新後の初回の「０」ではないと判断した場合（Ｓ２６４でＮＯ）には、時短３移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２６４において累積回数「ｎ」が更新後の初回の「０」となったと判断した場合（Ｓ２６４でＹＥＳ）には、時短遊技状態３の残り遊技回数Ｍ３に初期値「７００」を設定し（Ｓ２６５）、時短３フラグをＯＮ状態に更新して（Ｓ２６６）、時短３移行判定処理を終了する。

【０１２１】

このように、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２での特別図柄の停止表示の直後に時短３移行判定処理が実行されると、大当たりに非当選であり、且つ、低確率遊技状態である場合には、累積回数「ｎ」が減算されることとなる。また、今回の大当たり遊技の終了後から次回の大当たり遊技が開始されるまでの期間においては、ＲＡＭクリア処理が実行されない限り、１回のみ時短遊技状態３に移行することとなり、２回以上の時短遊技状態３に移行することがないこととなる。なお、メインＣＰＵ３０１ｃは、遊技可能回数「Ｍ３」が初期値に設定されたときに、遊技可能回数「Ｍ３」を示す時短３残り回数コマンドを演出制御基板３２０に送信したり、遊技が終了したり開始したりするときに、時短３残り回数コマンドおよび累積回数「ｎ」を示す時短３累積回数コマンドを送信するようにしてもよい。このような構成であれば、例えば、演出制御基板３２０において遊技可能回数「Ｍ３」や累積回数「ｎ」が消去された場合であっても、演出制御基板３２０では定期的に受信する時短３残りコマンドや時短３累積回数コマンドを参照することができる。

【０１２２】

図４－５（ｂ）に示すように、メインＣＰＵ３０１ａは、時短４移行判定処理を実行開始すると、まず、今回の遊技が低確率非時短遊技状態であるか否かを判断し（Ｓ２８１）、低確率非時短遊技状態でないと判断した場合（Ｓ２８１でＮＯ）には、時短４移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２８１において低確率非時短遊技状態であると判断した場合（Ｓ２６１でＹＥＳ）には、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２において時短図柄Ｊ１で停止表示されたか否かを判断し（Ｓ２８２）、時短図柄Ｊ１で停止表示されたと判断した場合（Ｓ２８２でＹＥＳ）には、時短遊技状態４の遊技可能回数「Ｍ４」に初期値「１００」を設定し（Ｓ２８３）、時短４フラグをＯＮ状態に更新して（Ｓ２８６）、時短４移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２８２において時短図柄Ｊ１で停止表示されていないと判断した場合（Ｓ２８２でＮＯ）には、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２において時短図柄Ｊ２で停止表示されたか否かを判断し（Ｓ２８４）、時短図柄Ｊ２で停止表示されたと判断した場合（Ｓ２８４でＹＥＳ）には、時短遊技状態４の遊技可能回数「Ｍ４」に初期値「７００」を設定し（Ｓ２８５）、ステップＳ２８

６で時短４フラグをＯＮ状態に更新して時短４移行判定処理を終了する。一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ２８４において時短図柄Ｊ２で停止表示されていないと判断した場合（Ｓ２８４でＮＯ）には、そのまま時短４移行判定処理を終了する。

【０１２３】

このように、第１特別図柄表示器１２０または第２特別図柄表示器１２２での特別図柄の停止表示の直後に時短４移行判定処理が実行されると、特別図柄として時短図柄Ｊ１で停止した場合には、遊技可能回数が「１００（回）」の時短遊技状態４に移行することになり、時短図柄Ｊ２で停止した場合には、遊技可能回数が「７００（回）」の時短遊技状態４に移行することになる。したがって、このような構成であれば、時短遊技状態４の遊技可能回数が一定のものに比べて、遊技者における遊技の興趣を高めさせることができる。なお、上述の時短３移行判定処理を実行するときと同様に、メインＣＰＵ３０１ｃは、遊技可能回数「Ｍ４」が初期値に設定されたときや遊技が終了したり開始したりするときに、遊技可能回数「Ｍ４」を示す時短４残り回数コマンドを演出制御基板３２０に送信するようにしてもよい。

【０１２４】

図４－５（ｃ）に示すように、メインＣＰＵ３０１ａは、時短終了判定処理を実行開始すると、まず、時短１フラグまたは時短２フラグがＯＮ状態であるか否かを判断し（Ｓ３０１）、時短１フラグまたは時短２フラグがＯＦＦ状態であると判断した場合（Ｓ３０１でＮＯ）には、時短３フラグがＯＮ状態であるか否かを判断し（Ｓ３０５）、時短３フラグがＯＦＦ状態であると判断した場合（Ｓ３０５でＮＯ）には、時短４フラグがＯＮ状態であるか否かを判断（Ｓ３０９）し、時短４フラグがＯＦＦ状態であると判断した場合（Ｓ３０９でＮＯ）には、時短終了判定処理を終了する。つまり、遊技状態が時短遊技状態でない場合には、時短終了判定処理が実行されないこととなる。なお、上述したように、特別図柄停止処理において大当たり遊技が開始された場合には、大当たり時初期化処理によって、時短１フラグ、時短２フラグ、時短３フラグ、および時短４フラグの全ての時短フラグがＯＦＦ状態に変更される（図４－４のＳ２３８）ため、メインＣＰＵ３０１ｃは大当たり遊技中には時短終了判定処理を実行しないこととなる。

【０１２５】

一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３０１において時短１フラグまたは時短２フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ３０１でＹＥＳ）には、時短遊技状態１および時短遊技状態２の遊技可能回数「Ｍ１」から数値「１」を減算し（Ｓ３０２）、遊技可能回数「Ｍ１」が「０」であるか否かを判断し（Ｓ３０３）、遊技可能回数「Ｍ１」が「０」であると判断した場合（Ｓ３０３でＹＥＳ）には、時短１フラグまたは時短２フラグをＯＦＦ状態にし（Ｓ３０４）、ステップＳ３０５へ処理を移行する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３０３において遊技可能回数「Ｍ１」が「０」でないと判断した場合（Ｓ３０３でＮＯ）にも、ステップＳ３０５へ処理を移行する。このようなステップＳ３０１からステップＳ３０４までの処理が実行されることによって、大当たりに当選しない限りは、時短遊技状態１および時短遊技状態２の遊技可能回数「Ｍ１」の初期値「１００」で示されるように、時短遊技状態１および時短遊技状態２の時短遊技を最大で１００回まで継続できることとなる。

【０１２６】

一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３０５において時短３フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ３０５でＹＥＳ）には、時短遊技状態３の遊技可能回数「Ｍ３」から数値「１」を減算し（Ｓ３０６）、遊技可能回数「Ｍ３」が「０」であるか否かを判断し（Ｓ３０７）、遊技可能回数「Ｍ３」が「０」であると判断した場合（Ｓ３０７でＹＥＳ）には、時短３フラグをＯＦＦ状態にし（Ｓ３０８）、ステップＳ３０９へ処理を移行する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３０７において遊技可能回数「Ｍ３」が「０」でないと判断した場合（Ｓ３０７でＮＯ）にも、ステップＳ３０９へ処理を移行する。このようなステップＳ３０５からステップＳ３０８までの処理が実行されることによって、大当たりに当選しない限りは、時短遊技状態３の遊技可能回数「Ｍ１」の初

期値「７００」で示されるように、時短遊技状態３の時短遊技を最大で７００回まで継続できることとなる。

【０１２７】

一方で、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３０９において時短４フラグがＯＮ状態であると判断した場合（Ｓ３０９でＹＥＳ）には、時短遊技状態４の遊技可能回数「Ｍ４」から数値「１」を減算し（Ｓ３１０）、遊技可能回数「Ｍ４」が「０」であるか否かを判断し（Ｓ３１１）、遊技可能回数「Ｍ４」が「０」であると判断した場合（Ｓ３１１でＹＥＳ）には、時短４フラグをＯＦＦ状態にし（Ｓ３１２）、時短終了判定処理を終了する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、ステップＳ３１１において遊技可能回数「Ｍ４」が「０」でないと判断した場合（Ｓ３１１でＮＯ）にも、時短終了判定処理を終了する。このようなステップＳ３０９からステップＳ３１２までの処理が実行されることによって、大当たりに当選しない限りは、時短遊技状態４の遊技可能回数「Ｍ１」の初期値「７００」で示されるように、時短遊技状態４の時短遊技を最大で７００回まで継続できることとなる。

【０１２８】

このように時短終了判定処理では、時短遊技状態（時短遊技状態１、時短遊技状態２、時短遊技状態３、時短遊技状態４）の終了契機が成立した場合には、当該時短遊技状態に対応した時短フラグ（時短１フラグ、時短２フラグ、時短３フラグ、時短４フラグ）をＯＦＦ状態に変更することで、時短遊技状態を終了させるようにすることとなる。なお、時短終了判定処理において、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２のうちのいずれでも変動表示が停止される毎に、遊技可能回数「Ｍ（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）」は減算されるようになっている。

【０１２９】

また、上述の時短終了判定処理では、各時短遊技状態は、遊技可能回数「Ｍ（Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３、Ｍ４）」が「０」となったとき、所謂、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２における変動表示の合計回数が、所定の初期値で示す回数に到達したときに、終了するものとしたが、これに限定されるものではなく種々の態様であってもよい。例えば、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２における変動表示の合計回数が５０回に達した契機、第２特別図柄表示器１２２における変動表示の回数が５回に達した契機、および小当たりに最初に当選した契機、のうち最初に成立した契機にて各時短遊技状態が終了するようにしてもよい。また、各時短遊技状態において、終了する契機が異なるようにしてもよい。例えば、時短遊技状態１は、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２における変動表示の合計回数が５０回に達した契機、第２特別図柄表示器１２２における変動表示の回数が５回に達した契機、および小当たりに最初に当選した契機、のうち最初に成立した契機にて終了するものとし、時短遊技状態３は、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２における変動表示の合計回数が５００回に達した契機、第２特別図柄表示器１２２における変動表示の回数が２０回に達した契機、および小当たりに４回当選した契機、のうち最初に成立した契機にて終了するものとし、時短遊技状態４は、第１特別図柄表示器１２０および第２特別図柄表示器１２２における変動表示の合計回数が３０回に達した契機、第２特別図柄表示器１２２における変動表示の回数が６回に達した契機、および小当たりに３回当選した契機、のうち最初に成立した契機にて終了するものとしてもよい。

【０１３０】

図４－６を参照して、ここで、上述の時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時について説明する。図４－６は、時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時について説明する図であり、（ａ）は時短遊技状態３中に大当たり遊技となって時短遊技状態３を終了する場合を説明する図であり、（ｂ）は時短遊技状態４中に大当たり遊技となって時短遊技状態４を終了する場合を説明する図である。なお、図４－６においては、大当たり遊技の期間（オープニング期間およびエンディング期間を含む）、時短遊技状態１、時短遊技状態３、および時短遊技状態４の作動期間、および遊技可能回数「Ｍ１」、「Ｍ３」、

「Ｍ４」を例示している。
【０１３１】
図４－６（ａ）に示すように、時短遊技状態３中の時点ｔｂ１で大当たり遊技が開始されると、時点ｔｂ１で大当たり時初期化処理が実行されるため、時点ｔｂ１における時短遊技状態３での遊技可能回数「Ｍ３」は「５００」であるものの「０」に更新されるとともに、時短遊技状態３が終了することとなる。また、大当たり遊技が終了する時点ｔｂ２では、時短遊技状態１の遊技可能回数「Ｍ１」が初期値「１００」に設定されるとともに、時短遊技状態１に移行されることとなり、時短遊技状態３が再開されることがない。このように、時短遊技状態３中に大当たりに当選したときには、時短遊技状態３での遊技可能な最大回数「７００（回）」を消化できるように大当たり遊技後に時短遊技状態３を再開させることなく、遊技可能な最大回数「７００（回）」を消化することなく時短遊技状態３を終了させる場合がある。
【０１３２】
図４－６（ｂ）に示すように、時短遊技状態４中の時点ｔｃ１で大当たり遊技が開始されると、時点ｔｃ１で大当たり時初期化処理が実行されるため、時点ｔｃ１における時短遊技状態４の遊技可能回数「Ｍ４」は「１０」であるものの「０」に更新されるとともに、時短遊技状態４が終了することとなる。また、大当たり遊技が終了する時点ｔｃ２では、時短遊技状態１での遊技可能回数「Ｍ１」が初期値「１００」に設定されるとともに、時短遊技状態１に移行されることとなり、時短遊技状態４が再開されることがない。このように、時短遊技状態４中に大当たりに当選したときにも、時短遊技状態４での遊技可能な最大回数「７００（回）」を消化できるように大当たり遊技後に時短遊技状態４を再開させることなく、遊技可能な最大回数「７００回」を消化することなく時短遊技状態４を終了させる場合がある。
【０１３３】
（情報表示器３０２ｃの説明）
図４－７および図４－８を参照して、次に、本実施形態の情報表示器３０２ｃについて説明する。図４－７は、情報表示器３０２ｃの詳細を説明する図である。図４－８は、ベース値Ｂの計数期間の具体例を説明する図である。ここで、ベース値Ｂとは、通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）の特定の区間で払出された賞球数の総数に対して、アウト数（打出した遊技球の総数）を除することで算出される数値である。また、アウト数とは、図示しないアウト球検出スイッチにより検出された遊技球の個数であり、例えば、アウト口１１１に入球した遊技球や、第１始動口１１２等の始動口や第１大入賞口１１７等の入賞口や図示しない一般入賞口に入球した遊技球であって、アウト球検出スイッチによって検出された遊技球の個数である。
【０１３４】
図４－７（ａ）に示すように、まず、メインＲＡＭ３０１ｃに設けられる各種のカウンタ（ベース算出用アウトカウンタ、ベース算出用賞球カウンタ、総アウトカウンタ）は、情報表示器３０２ｃにおけるベース値Ｂの表示制御に用いられるものである。ベース算出用アウトカウンタは、特定の区間におけるアウト数を計数するものであり、例えば、アウト球検出スイッチで遊技球が検出される毎に、ベース算出用アウトカウンタに数値「１」が加算されることとなる。ベース算出用賞球カウンタは、特定の区間における賞球を計数するものであり、例えば、ベース算出用賞球カウンタには、遊技球が、一般入賞口に入賞すると数値「１０」が加算され、第１大入賞口１１７等の入賞口に入賞すると数値「１５」が加算され、第１始動口１１２等の始動口に入賞すると数値「３」が加算されることとなる。総アウトカウンタは、最初に電源が投入されてからのアウト数（以下「総アウト数」と記載する場合がある）を計数するものである。そして、メインＣＰＵ３０１ａでは、ベース算出用賞球カウンタの数値をベース算出用アウトカウンタの数値で除した計算結果に数値「１００」を掛けることによって、特定の区間のベース値Ｂを算出するとともに、予め定められた区間が終了する毎に、当該区間のベース値Ｂを記憶（保存）する。なお、本実施形態では、アウト数が６００００個と計数される毎に、ベース値Ｂが保存されるも

のとし、具体的に、メインＣＰＵ３０１ａでは、総アウトカウンタに数値「６００００」が加算される毎に、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタの現在値からベース値Ｂを算出して保存するとともに、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタが初期化されることとなる。なお、本実施形態では、ベース算出用アウトカウンタおよびベース算出用賞球カウンタが加算される期間を「計数期間」と記載し、計数期間以外の期間を「非計数期間」と記載する場合がある。

【０１３５】

図４－７（ｂ）に示すように、次に、区間３で６００００個のアウト数が計数され、その後の区間２で６００００個のアウト数が計数され、その後の区間１で６００００個のアウト数が計数され、そして、区間Ｌ（アウト数が６００００個未満（０～５９９９９個））が開始された場合において、情報表示器３０２ｃでの表示について説明する。ここで、区間３のベース値Ｂを「Ｂ３」とし、区間２のベース値Ｂを「Ｂ２」とし、区間１のベース値を「Ｂ１」とし、区間Ｌのベース値Ｂを「ＢＬ」とする。このような区間Ｌにおける情報表示器３０２ｃにおいては、当該区間Ｌ（リアルタイム）のベース値ＢＬ、区間１のベース値Ｂ１、区間２のベース値Ｂ２、区間３のベース値Ｂ３が、この順序で約５秒毎に切替るように表示される。また、区間Ｌにおけるアウト数が６００００個に達すると、区間Ｌのベース値ＢＬが最も新しい区間のベース値Ｂとして記憶され、区間１のベース値Ｂ１が次に新しい区間のベース値Ｂとして記憶され、区間２のベース値Ｂ２が３番目に新しい区間のベース値Ｂとして記憶されるとともに、最も古い区間３のベース値Ｂ３が破棄される。つまり、１つの区間が終了する（６００００個のアウト数が計数される）と、当該区間のベース値Ｂが前回の区間のベース値Ｂとして保存され、最も古い区間のベース値Ｂが破棄されることとなる。なお、本実施形態では、遊技が可能な期間を含み、情報表示器３０２ｃにおいて、これらのベース値Ｂが継続して表示される。

【０１３６】

図４－７（ｃ）に示すように、情報表示器３０２ｃは、４つの７セグメント表示器３０２ｃａ～３０２ｃｄで構成されている。２つの７セグメント表示器３０２ｃｃ、３０２ｃｄにおいては、上述のように、２桁のベース値Ｂとして、ベース値ＢＬ、ベース値Ｂ１、ベース値Ｂ２、ベース値Ｂ３が、この順序で約５秒毎に切替るように表示される。なお、ベース値Ｂが数値「１００」より大きい場合には、「９９．」が表示される（ドット表示部が点灯する。）。また、２つの７セグメント表示器３０２ｃａ、３０２ｃｂにおいては、２つの７セグメント表示器３０２ｃｃ、３０２ｃｄで表示されているベース値Ｂに対応し、何れの区間のベース値Ｂが表示されているかを識別可能な識別情報「ｂＬ」、「ｂ１」、「ｂ２」、「ｂ３」が表示される。具体的に、情報表示器３０２ｃの２つの７セグメント表示器３０２ｃａ、３０２ｃｂにおいて、区間Ｌのベース値ＢＬが表示される期間では識別情報「ｂＬ」が表示され、区間１のベース値Ｂ１が表示される期間では識別情報「ｂ１」が表示され、区間２のベース値Ｂ２が表示される期間では識別情報「ｂ２」が表示され、区間３のベース値Ｂ３が表示される期間では識別情報「ｂ３」が表示される。

【０１３７】

ここで、区間Ｌ～区間３の各区間における情報表示器３０２ｃでの表示の態様について、より詳細に説明する。例えば、総アウト数が６００００個より少ない場合であって、識別情報「ｂ１」、「ｂ２」、「ｂ３」が表示される期間においては、ベース値Ｂが算出できない場合がある。このように総アウト数が６００００個より少ない場合には、７セグメント表示器３０２ｃａ、３０２ｃｂで各識別情報が点滅表示されるとともに、７セグメント表示器３０２ｃｃ、３０２ｃｄで特殊記号「ーー」が点灯表示される。また、総アウト数が６００００個以上で１２００００個より少ない場合には、ベース値Ｂ１は算出されるものの、識別情報「ｂ２」のベース値Ｂ２および識別情報「ｂ３」のベース値Ｂ３が算出できない場合がある。このように総アウト数が６００００個以上で１２００００個より少ない場合には、識別情報「ｂ１」が表示される期間では、当該識別情報が点灯表示されるとともにベース値Ｂ１が点灯表示されるが、識別情報「ｂ２」、「ｂ３」が表示される期間では、各識別情報が点滅表示されるとともに特殊記号「ーー」が点灯表示される。さら

に、総アウト数が１２００００個以上で１８００００個より少ない場合には、ベース値Ｂ１およびベース値Ｂ２が算出されるものの、識別情報「ｂ３」のベース値Ｂ３が算出できない場合がある。このように総アウト数が１２００００個以上で１８００００個より少ない場合には、識別情報「ｂ１」または「ｂ２」が表示される期間では、当該識別情報が点灯表示されるとともにベース値Ｂ１またはベース値Ｂ２が点灯表示され、識別情報「ｂ３」が表示される期間では当該識別情報が点滅表示されるとともに特殊記号「ーー」が点灯表示される。そして、上述した通り、本実施形態では、識別情報「ｂＬ」が表示される期間においては、リアルタイムのベース値ＢＬが表示されるものの、区間Ｌにおける通常アウト数が十分に多くない場合には、正確な（本来の）ベース値Ｂが算出され難い場合がある。このよう場合であって、例えば、区間Ｌの通常アウト数が６０００個末満の場合には、識別情報「ｂＬ」が点滅表示され、通常アウト数が６０００個以上の場合には、識別情報「ｂＬ」が点灯表示されるようにしてもよい。このような表示態様であれば、区間Ｌにおける通常アウト数が十分に多いか否かが実質的に報知されることで、遊技機１００の管理者は、区間Ｌにおける通常アウト数が十分であるか否かを考慮したうえで、ベース値Ｂを評価することができる。

【０１３８】

ところで、遊技者が実際に遊技する前には、管理者によって遊技機１００の動作確認が実施されるのが通常であり、この動作確認には、各種の検出スイッチ（アウト球検出スイッチ等）において遊技球が正常に検出されるか否かの確認が含まれる。このように動作確認が実施された場合であって、例えば、遊技機１００において最初の電源投入直後からベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタが加算されるような構成では、最初の電源投入直後において算出されるベース値Ｂが、実際に遊技した場合に算出されるベース値Ｂと相違する場合がある。このような場合には、本実施形態では、総アウトカウンタが予め定められた数値（例えば、数値「３００」）に達するまで、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタが加算されないようにしてもよく、このようにすれば、最初の電源投入直後のベース値が相違してしまう、といったことが抑制されることとなる。

【０１３９】

ここで、主制御基板３００でのメイン処理において実行される処理の一つであって、通常遊技状態（低確率非時短遊技状態）のベース値Ｂを算出するために賞球数およびアウト数を計数する処理である計数処理、および情報表示器３０２ｃにおいてベース値Ｂを表示する処理であるベース表示処理について、具体的に説明する。計数処理を実行したときのメインＣＰＵ３０１ａは、ベース算出用賞球カウンタに対して、通常遊技状態で、一般入賞口に遊技球が入賞して一般入賞検出スイッチで遊技球が検出されると数値「１０」（一般入賞口に対応する賞球数）を加算し、第１始動口検出スイッチ３０４または第２始動口検出スイッチ３０５で遊技球が検出されると数値「３」を加算し、第１入賞口検出スイッチ３０６ａまたは第２入賞口検出スイッチ３０６ｂで遊技球が検出されると数値「１５」を加算する。また、メインＣＰＵ３０１ａは、ベース算出用アウトカウンタに対して、通常遊技状態で、アウト球検出スイッチで遊技球が検出されると数値「１」を加算する。なお、通常遊技状態以外の遊技状態では、ベース算出用賞球カウンタおよびベース算出用アウトカウンタに対して数値は加算されない。そして、メインＣＰＵ３０１ａは、計数処理を実行した後に、上述の計数処理で計数した通常賞球数および通常アウト数からベース値を算出して、情報表示器３０２ｃに識別情報およびベース値Ｂを表示する処理であるベース表示処理を実行する。このベース表示処理が実行されることによって、上述のような態様で情報表示器３０２ｃに識別情報およびベース値Ｂが表示される。

【０１４０】

図４－８を参照して、次に、上述した情報表示器３０２ｃにおいてベース値Ｂを表示するときに必要な計数処理を実行する期間である計数期間の具体例について説明する。まず、図４－８（ａ）は、低確非時短遊技状態（通常遊技状態）から時短遊技状態３へ移行される前後における計数期間の具体例を説明するための図である。また、図４－８（ｂ）は

、低確非時短遊技状態（通常遊技状態）から時短遊技状態４へ移行される前後における計数期間の具体例を説明するための図である。さらに、図４－８（ｃ）は、低確非時短遊技状態（通常遊技状態）から時短遊技状態４へ移行される前後における計数期間の他の具体例を説明するための図である。なお、下記の説明における計数期間とは、上述の計数処理を実行する期間であり、非計数期間とは、計数処理を実行しない期間である。

【０１４１】

図４－８（ａ）に示すように、ここでは、低確非時短遊技状態における８００回目の遊技（特別図柄の変動表示）が時点ｔｎ１で開始され、当該８００回目の遊技でハズレ図柄が停止表示された場合であって、時点ｔｎ２において、ハズレ図柄が停止表示されるとともに、第１所定条件の累積回数「ｎ」が「０」となる場合について説明する。このような場合には、時点ｔｎ２より前の低確非時短遊技状態中が計数期間になり、時点ｔｎ２以降の時短遊技状態３の状態中が非計数期間になる。また、時短遊技状態３の状態で大当り遊技に当選しないで、時短遊技状態３での最終回となる遊技（７００回目の特別図柄の変動表示）が時点ｔｎ３で開始され、時点ｔｎ４で当該最終回となる遊技でのハズレ図柄が停止表示され、遊技可能回数が「０（回）」となった場合について説明する。このような場合には、時点ｔｎ４以降が低確非時短遊技状態になって、時点ｔｎ４から計数期間が再開されることとなる。なお、上述では、時短遊技状態３への移行時における非計数期間の開始時点を時点ｔｎ２としたが、時点ｔｎ１としてもよい。また、時短遊技状態３の終了後に低確非時短遊技状態への移行時における計数期間の再開時点を時点ｔｎ４としたが、時点ｔｎ３としてもよい。

【０１４２】

図４－８（ｂ）に示すように、ここでは、低確非時短遊技状態において時短図柄Ｊ２が停止表示される遊技が時点ｔｏ１で開始され、時短図柄Ｊ２が時点ｔｏ２で停止表示された場合について説明する。このような場合には、時点ｔｏ２より前の低確非時短遊技状態中が計数期間になり、時点ｔｏ２以降の時短遊技状態４の状態中が非計数期間になる。また、時短遊技状態４の状態で大当り遊技に当選しないで、時短遊技状態４での最終回となる遊技（７００回目の特別図柄の変動表示）が時点ｔｏ３で開始され、時点ｔｏ４で当該最終回となる遊技でのハズレ図柄が停止表示され、遊技可能回数が「０」となった場合について説明する。なお、このとき、第１所定条件の累積回数「ｎ」が「０」となっていないものとする。このような場合には、時点ｔｏ４以降が低確非時短遊技状態になって、時点ｔｏ４から計数期間が再開されることとなる。なお、例えば、時短遊技状態４の最終回となる遊技で時短図柄Ｊ１等が停止表示された場合には、上述のようにハズレ図柄が停止表示された場合と同様に、計数期間が再開されるようにしてもよい。また、時短遊技状態４の最終回となる遊技で小当り図柄が停止表示された場合には、小当り遊技が終了した後に計数期間が再開されるようにしてもよい。さらに、上述では、時短遊技状態４への移行時における非計数期間の開始時点を時点ｔｏ２としたが、時点ｔｏ１としてもよい。また、時短遊技状態４の終了後に低確非時短遊技状態への移行時における計数期間の再開時点を時点ｔｏ４としたが、時点ｔｏ３としてもよい。

【０１４３】

図４－８（ｃ）に示すように、ここでは、低確非時短遊技状態において時短図柄Ｊ２が停止表示される遊技が時点ｔｐ１で開始され、時短図柄Ｊ２が時点ｔｐ２で停止表示された場合について説明する。このような場合には、時点ｔｐ２より前の低確非時短遊技状態中が計数期間になり、時点ｔｐ２以降の時短遊技状態４中が非計数期間になる。また、時短遊技状態４の状態で大当り遊技に当選しないで、時短遊技状態４の最終回となる遊技（７００回目の特別図柄の変動表示）が時点ｔｐ３で開始され、時点ｔｐ４で当該最終回となる遊技でのハズレ図柄が停止表示され、遊技可能回数が数値「０」となった場合について説明する。なお、このとき、第１所定条件の累積回数「ｎ」が「０」となったものとする。このような場合には、時点ｔｐ４以降が時短遊技状態３になるため、時点ｔｐ４以降においても非計数期間が継続されることとなる。なお、時短遊技状態４の最終回となる遊技において第１所定条件の累積回数「ｎ」が「０」となった場合であって、当該遊技で時

短図柄Ｊ１等または小当り図柄が停止表示されても、非計数期間が継続されることとなる。

【０１４４】

（演出モード毎の演出表示例）

図５－１および図５－２を参照して、メイン表示装置１３１における演出モード毎の演出表示例（変動前動作、停止前動作等）、および保留数の演出表示例について説明する。図５－１は、メイン表示装置１３１における演出モード毎の演出表示例（変動前動作、停止前動作等）を示す図であり、図５－２は、メイン表示装置１３１における保留数の演出表示例を示す図である。

【０１４５】

図５－１、および図５－２に示すように、メイン表示装置１３１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５０ａ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。メイン表示装置１３１の表示部（有効表示領域）には、３つの演出図柄５０ａ（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を示すためのモード表示領域などが形成されている。また、メイン表示装置１３１には、通常遊技状態において第１保留数に対応する数の第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５０ｂや、時短遊技状態において第２保留数に対応する数の第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５０ｄ（図示せず）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５０ｃや、第１保留数を数字表示するための第１保留数表示領域ＳＡや、第２保留数を数字表示するための第２保留数表示領域ＳＢ等が形成されている。

【０１４６】

演出図柄５０ａは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄等により構成され、第１特別図柄表示器１２０や第２特別図柄表示器１２２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。また、演出図柄５０ａ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５０ａの組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄５０ａ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）などであってもよい。また、演出図柄５０ａ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メイン表示装置１３１等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。

【０１４７】

第１保留アイコン表示領域５０ｂは、当該アイコン表示領域５０ｃに近い側から第１表示部５０ｂ１（第１エリア）、第２表示部５０ｂ２（第２エリア）、第３表示部５０ｂ３（第３エリア）、第４表示部５０ｂ４（第４エリア）といった態様で区画されており、第１表示部５０ｂ１～第４表示部５０ｂ４には、第１保留数に対応した数の第１保留アイコンが表示される。具体的には、第１表示部５０ｂ１には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第２表示部５０ｂ２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保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第３表示部５０ｂ３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保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、第４表示部５０ｂ４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保留情報を示す第１保留アイコンが表示される。なお

、第２保留アイコン表示領域５０ｄは、当該アイコン表示領域５０ｃに近い側から第１表示部５０ｄ１、第２表示部５０ｄ２、第３表示部５０ｄ３、第４表示部５０ｄ４といった態様で区画されており、第１表示部５０ｄ１～第４表示部５０ｄ４には、第２保留数に対応する数の第２保留アイコンが表示される。

【０１４８】

当該アイコン表示領域５０ｃは、第１保留アイコン表示領域５０ｂや第２保留アイコン表示領域５０ｄと明確に区別するために第１保留アイコン表示領域５０ｂの各表示部等に比べて大きい態様となっており、表示される当該アイコンも第１保留アイコンに比べて大きい態様で表示される。具体的には、例えば、第１特別図柄（演出図柄５０ａ）の変動表示の開始に伴って第１保留アイコン表示領域５０ｂ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５０ｃに向けて１つずつ移動（シフト）し、第１表示部５０ｂ１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５０ｃ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５０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンが消滅（消去）する（当該アイコンの消滅演出（消去演出））ように表示される。なお、第１特別図柄（演出図柄５０ａ）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。

【０１４９】

図５－１（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）では、モードＡ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第１態様（矩形状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全ての演出モードで共通の共通態様（数字画像）で表示され、上述した累積回数「ｎ」に対応する遊技回数を示す累積回数画像ＲＫが表示される。そして、第１態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．７５秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作としてキャラクタ画像ＣＧが図柄停止位置で頭を揺らす表示を０．９秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンが第１態様（六角形）で表示される。そして、第１態様の通常アイコンは、左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）から右側に傾く第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる揺れ動作（演出動作）を常に１周期２秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＡで変動表示中には、変動ＢＧＭ１が出力されるようになっている。さらに、累積回数画像ＲＫは、通常遊技状態での累積回数「ｎ」が予め定められた回数（例えば、７８０回）に達する前は非表示であって、予め定められた回数に達した後に表示開始され、通常遊技状態での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表示）する度に、「１」加算された数値の画像に更新される。

【０１５０】

図５－１（ｂ）に示すように、演出モードＢ（通常遊技状態）では、モードＢ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第２態様（提灯状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全ての演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示され、上述した演出モードＡと同じ態様の累積回数画像ＲＫが表示される。そして、第２態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新動作）を開始する前の変動前動作として演出図柄５０ａの縮小表示を０．５秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示（更新動作）を終了する前の停止前動作として図柄停止位置で演出図柄５０ａの縮小→通常表示を０．５秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンが第２態様（シャトル形）で表示される。そして、第２態様の通常アイコンは、左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）から右側に傾く第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる揺れ動作（演出動作）をメイン表示

装置１３１への表示中は常に１周期２秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＢで変動表示中には、変動ＢＧＭ２が出力されるようになっている。

【０１５１】

図５－１（ｃ）に示すように、演出モードＣ（通常遊技状態）では、モードＣ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第３態様（Ｒ面取りされた矩形状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、Ｒ面取りされた六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示され、上述した演出モードＡと同じ態様の累積回数画像ＲＫが表示される。そして、第３態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新変動）を開始する前の変動前動作として演出図柄５０ａの拡大表示を０．５秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示（更新変動）を終了する前の停止前動作として図柄停止位置で演出図柄５０ａの回転表示を０．７秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンであれば第３態様（星形）で表示される。そして、第３態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）を常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＣで変動表示中には、変動ＢＧＭ３が出力されるようになっている。

【０１５２】

なお、上述の演出モードＡ～Ｃにおいては、累積回数画像ＲＫを共通の態様のものとしたが、演出モードに応じて異なる態様のものであってもよく、例えば、文字フォントが異なる態様であったり、大きさが異なる態様であったりしてもよい。また、累積回数画像ＲＫは、通常遊技状態での累積回数が予め定められた回数（例えば、７９０回）に達した後に表示開始されるものとしたが、通常遊技状態中は常に表示されるようにしてもよい。さらに、累積回数画像ＲＫとして、上述した累積回数「ｎ」に対応する遊技回数を示すものとしたが、これに限定されるものではない。例えば、時短遊技状態３に移行するまでの遊技回数を示すような表示態様であってもよく、具体的には、「遊タイム開始（時短遊技状態３へ移行）まであと２０回！！」といったように時短遊技状態３への移行を期待させる文言が併せて表示されるような態様であってもよい。

【０１５３】

図５－１（ｄ）に示すように、演出モードＤ（時短遊技状態１）では、モードＤ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第４態様（矩形状のベース画像ＢＧ、数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全ての演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示され、時短遊技状態１で遊技可能な残り回数（遊技可能回数「Ｍ１」に対応）を示唆する残回数画像ＪＫが表示され、右打ちを示唆する右打ち画像ＭＧが表示される。そして、第４態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．４秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がった後下方に下がるバウンド表示を０．４秒に亘って行うようになっている。なお、停止前動作としてのバウンド表示は、変動前動作としての浮上表示と演出態様は類似するが、バウント表示の方が演出図柄５０ａの移動速度が速く、且つ、浮き上がりの高さも低くなっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンが第４態様（丸形）で表示される。そして、第４態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）を常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＤで変動表示中には、変動ＢＧＭ４が出力されるようになっている。さらに、残回数画像ＪＫにおいては、時短遊技状態１での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表

示）する度に、「１」減算された数値の画像に更新される。そして、右打ち画像ＭＧは、右打ちランプの点灯中には表示され、右打ちランプの消灯中には非表示となる。

【０１５４】

図５－１（ｅ）に示すように、演出モードＥ（時短遊技状態２）では、モードＥ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第４態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄ＴＺが全ての演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示され、時短遊技状態２で遊技可能な残り回数（遊技可能回数「Ｍ２」に対応）を示唆する残回数画像ＪＫが表示され、右打ちを示唆する右打ち画像ＭＧが表示される。そして、第４態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．４秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として図柄停止位置で演出図柄５０ａの回転（小）表示を０．４秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンが第４態様（丸形）で表示される。そして、第４態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）を常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＥで変動表示中には、変動ＢＧＭ５が出力されるようになっている。さらに、残回数画像ＪＫにおいては、時短遊技状態２での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表示）する度に、「１」減算された数値の画像に更新される。そして、右打ち画像ＭＧは、右打ちランプの点灯中には表示され、右打ちランプの消灯中には非表示となる。

【０１５５】

図５－１（ｆ）に示すように、演出モードＦ（時短遊技状態３）では、モードＦ背景画像が常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄５０ａが第４態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数値画像）で表示され、時短遊技状態３で遊技可能な残り回数（遊技可能回数「Ｍ３」に対応）を示唆する残回数画像ＪＫが表示され、右打ちを示唆する右打ち画像ＭＧが表示される。そして、第４態様の演出図柄５０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として演出図柄５０ａの縮小表示を０．４秒に亘って行うようになっており、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がるバウンド（小）表示を０．４秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）では、通常アイコンが第５態様（五角形）で表示される。そして、第５態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）を常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＦで変動表示中には、変動ＢＧＭ６が出力されるようになっている。さらに、残回数画像ＪＫにおいては、時短遊技状態３での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表示）する度に、「１」減算された数値の画像に更新される。そして、右打ち画像ＭＧは、右打ちランプの点灯中には表示され、右打ちランプの消灯中には非表示となる。

【０１５６】

なお、変動演出において演出図柄５０ａが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行した場合であっても、３つの演出図柄５０ａの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を同一にする（左→中→右）ようになっているが、複数種類の変動前動作の種類に応じて３つの演出図柄５０ａの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を異ならせる（浮上表示：左→中→右、拡大表示：中→左→右、縮小表示：右→中→左等）ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄５０ａの変動前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。また、

変動演出において演出図柄５０ａが複数種類の停止前動作（頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転（小）表示、バウンド（小）表示）の何れを実行した場合であっても、３つの演出図柄５０ａの停止前動作や仮停止の順序を同一にする（左→右→中）ようになっているが、複数種類の停止前動作の種類に応じて３つの演出図柄５０ａの停止前動作や仮停止の順序を異ならせる（頭を揺らす表示：左→右→中、回転表示：左→中→右等）ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄５０ａの停止前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。

【０１５７】

また、時短遊技状態４に対応する演出モードの詳細については説明してないが、時短遊技状態３に対応する演出モードＦと同じ態様であってもよいし、上述の演出モードＡ～Ｆとは異なる態様のものであって、例えば、演出モードＧとして、演出モードＦの背景画像やＢＧＭがモードＧ背景画像やＢＧＭ７で構成されるような態様であってもよい。そして、時短遊技状態１～４における演出図柄５０ａの態様も、各々で異なる態様のものであってもよい。このように時短遊技状態１～４においては、各々で背景画像やＢＧＭ等が異なる態様となっているため、遊技者は、時短遊技状態１～４への移行後に、現時点の時短遊技状態の種類を容易に認識することができる。また、上述の時短遊技状態１～４においては、各々で演出モードが異なるものの、各時短遊技中では同じ演出モードにより遊技が実行されるものとしたが、各時短遊技中の遊技可能回数に応じて演出モードが変更されるような態様であってもよい。例えば、時短遊技状態３において、遊技可能回数「Ｍ３」が「１００」となったとき（時短遊技状態２での遊技を６００回実行したとき）に、演出モードＦから異なる演出モードに変更されるような態様であってもよい。

【０１５８】

さらに、上述の演出モードＤ～Ｆ等（時短遊技状態１～４）においては、残回数画像ＪＫを共通の態様のものとしたが、演出モードに応じて異なる態様のものであってもよく、例えば、文字フォントが異なる態様であったり、大きさが異なる態様であったりしてもよい。また、上述の演出モードＤ～Ｆ等（時短遊技状態１～４）に応じて、残回数画像ＪＫが表示されるものと、表示されないものと、が設定されていてもよい。さらに、残回数画像ＪＫは、各時短遊技状態中は常に表示されるようにしてもよいし、各時短遊技状態への移行後の所定の回数の遊技が実行されるまでや、遊技可能回数「Ｍ」が予め定められた回数に達した後や、時短遊技状態中の所定の期間のみに表示されるものとしてもよい。例えば、時短遊技状態１（演出モードＤ）、および時短遊技状態２（演出モードＥ）では残回数画像ＪＫを表示し、時短遊技状態３（演出モードＦ）等の移行後の序盤の遊技では残回数画像ＪＫを表示しないで、時短遊技状態３での遊技可能回数「Ｍ３」が「１００」まで減算された後に、残回数画像ＪＫが表示開始されるような態様であってもよい。

【０１５９】

そして、上述の第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、および第２保留アイコン表示領域５０ｄは、各演出モードで共通の態様であるものとしているが、例えば、演出モード毎で異なる態様のものとしてもよく、例えば、彩色が異なっていたり、装飾や形状が異なっていたりしてもよい。また、上述の演出モードＤ～Ｆにおいては、現時点の遊技状態を示唆する表示が表示されるようにしてもよく、例えば、「時短１モード」、「時短２モード」、「時短３モード」といった表示がメイン表示装置１３１の上部に表示されるようにしてもよい。さらに、上述の第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、および特殊図柄ＴＺにおいては、演出モードＡ～Ｃでの表示位置と、演出モードＤ～Ｆでの表示位置と、が異なる態様のものとしたが、同じ位置に表示されるようにしてもよく、例えば、メイン表示装置１３１の右下隅または左下隅に表示されるようにしてもよい。

【０１６０】

ここで、時短図柄に対応するものであって、所定の３つの演出図柄５０ａから構成される時短演出図柄について説明する。上述（図３－４（ａ－４）を参照。）のように、時短図柄としては、遊技可能回数が１００回の時短遊技状態４への移行に対応する特別図柄Ｊ

１と、遊技可能回数が７００回の時短遊技状態４への移行に対応する特別図柄Ｊ２と、が設定されている。これら特別図柄Ｊ１と特別図柄Ｊ２とに対応する時短演出図柄としては、例えば、同じ演出図柄５０ａ（例えば、「１５１」）で構成されていてもよいし、各々で異なる演出図柄５０ａ（例えば、「１５１」と「５１５」）で構成されていてもよいし、各特別図柄に対応する時短演出図柄が複数種類で設定されていてもよい。

【０１６１】

また、時短演出図柄としては、主として数字を示す図柄等によって構成されている演出図柄５０ａで構成されているものであるが、これに限定されず種々の態様であってもよい。例えば、時短演出図柄は、主として「時短」といった文字のみから構成される専用図柄が含まれているような構成であってもよい。具体的に、時短演出図柄は、「１」の演出図柄５０ａ、「時短」の専用図柄、「１」の演出図柄５０ａ、といった構成であってもよく、特に、演出図柄５０ａによる変動演出中において、２つの「１」の演出図柄５０ａの仮停止後に、「時短」の専用図柄が仮停止する、といった態様であってもよい。このような態様において、リーチ演出が実行される変動パターンでの遊技の場合には、リーチ演出が実行されない期間では変動表示中の演出図柄５０ａに専用図柄が含まれず、リーチ演出の実行後に専用図柄が表示されるような態様であってもよい。また、時短演出図柄で停止表示されない遊技（大当たり判定処理にて時短４に当選していない判定の遊技）においては、仮停止した専用図柄が通常の演出図柄５０ａに変化するような態様であってもよい。このような態様であれば、時短図柄で停止表示されない遊技であっても、時短図柄での停止表示によって時短遊技状態４への移行に対する期待度を向上させることができる。さらに、累積回数に応じた時短遊技状態３への移行において、演出図柄５０ａの停止表示で上述の専用図柄のような図柄（時短演出図柄や大当たり／小当たりに対応する演出図柄５０ａとは異なる態様であって、例えば、「時短遊技開始！」という文字で構成された図柄）が移行時に停止表示されるような態様にしてもよい。

【０１６２】

図５－２（ａ）に示すように、まず、保留数が「０」であって客待ち状態では、第１保留アイコン表示領域５０ｂ及び当該アイコン表示領域５０ｃにアイコンが表示されず、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢにはそれぞれ「０」が表示される。

【０１６３】

図５－２（ｂ）に示すように、次に、第１始動口１１２に遊技球が入賞して第１保留数が「１」になると、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「１」に更新（増加表示）される。このとき、保留アイコンＨＩは左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。

【０１６４】

図５－２（ｃ）に示すように、次に、第１保留数が「０」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに表示されている保留アイコンＨＩを当該アイコン表示領域５０ｃに向けてシフト表示（減少表示、変化表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「０」に更新（減少表示）される。このとき、保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作）は継続して行われる。

【０１６５】

図５－２（ｄ）に示すように、次に、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると、保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩとして保留アイコンＨＩよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【０１６６】

図５－２（ｅ）に示すように、そして、第１始動口１１２に遊技球が入賞して第１保留数が「１」になると、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「１」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、他

の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。つまり、特別図柄が変動表示している状態では、保留アイコンＨＩが第１姿勢（初期姿勢）から表示が開始されない場合があるようになっている。

【０１６７】

図５－２（ｆ）に示すように、次に、通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【０１６８】

図５－２（ｇ）に示すように、そして、第１始動口１１２に遊技球が入賞して第１保留数が「２」になるとともに、アイコン変化演出が実行されることが決定されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第２表示部に第１特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「２」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、特定部位が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）とは同期しない演出動作（回転動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。

【０１６９】

図５－２（ｈ）に示すように、次に、第１特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された第１特別態様（青色）の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（回転動作）が継続して行われる。

【０１７０】

図５－２（ｉ）に示すように、そして、第１特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、当該アイコン表示領域５０ｃに表示されている当該アイコンＴＩの消去表示が開始される。このとき、消滅表示される当該アイコンＴＩはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消滅するが、消滅表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。

【０１７１】

図５－２（ｊ）に示すように、次に、第１保留数が「１」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩについて当該アイコン表示領域５０ｃに向けてのシフト表示（減少表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「１」に更新（減少表示）される。このとき、２つの保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。

【０１７２】

図５－２（ｋ）に示すように、次に、２つの保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第１表示部に表示されていた通常表示態様の保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩとして保留アイコンＨＩよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。また、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第２表示部に表示されていた第１特別態様の保留アイコンＨＩが第１表示部に通常サイズであって不透明で表示され、これに伴ってアイコン変化演出により第２特別表示態様（赤色）に変化するが、演出動作（回転動作）は継続して行われる。

【０１７３】

図５－２（ｌ）に示すように、そして、第１始動口１１２に遊技球が入賞して第１保留数が「２」になると、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第２表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「２」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、他の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。

【０１７４】
図５－２（ｍ）に示すように、次に、通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。
【０１７５】
図５－２（ｎ）に示すように、そして、第１特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、当該アイコン表示領域５０ｃに表示されていた当該アイコンＴＩの消滅表示が開始される。このとき、消滅表示される当該アイコンＴＩはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消滅されるが、消滅表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。
【０１７６】
図５－２（ｏ）に示すように、次に、第１保留数が「１」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに表示されていた演出動作中の２つの保留アイコンＨＩについて当該アイコン表示領域５０ｃに向けてのシフト表示（減少表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「１」に更新（減少表示）される。このとき、２つの保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。
【０１７７】
図５－２（ｐ）に示すように、ここで、例えば、演出モードＡから演出モードＢへの切替条件が成立していると、メイン表示装置１３１には画面全体に遮蔽画像（ブラックアウト画像ＢＯ、ホワイトアウト画像ＷＯ等）が表示され、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢの保留数字が視認可能な状態のまま、第１保留アイコン表示領域５０ｂや当該アイコン表示領域５０ｃのアイコンの視認が規制される。
【０１７８】
図５－２（ｑ）に示すように、なお、遮蔽画像の後方レイヤーでは、当該アイコンＴＩの表示態様や演出動作（回転動作）は維持されたまま、保留アイコンＨＩが演出モードＢに対応する通常表示態様の保留アイコンＨＩに切り替えられる。このとき、保留アイコンＨＩは左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。
【０１７９】
図５－２（ｒ）に示すように、そして、遮蔽画像が消去されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩ及び当該アイコン表示領域５０ｃに表示された第２特別表示態様の当該アイコンＴＩの視認が可能となる。
【０１８０】
なお、通常表示態様の２つ以上の保留アイコンが表示されている場合において、通常表示態様の保留アイコンと通常表示態様の当該アイコンとが同期するように演出動作を行うのと同じように、通常表示態様の複数の保留アイコンが同期するように演出動作を行うようになっている。また、ここでは主に演出モードＡにおける保留表示例を説明したが、他の演出モードでも保留アイコンの表示態様や動作演出態様が異なるだけで、基本的には同じような保留数の表示（演出モードの切替時の表示も含む）が行われることになる。また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が開始するタイミングよりも、保留数字の減少表示が開始されるタイミングが先になるようにしてもよく、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が完了するタイミングよりも、保留数字の減少表示が完了するタイミングが先になるようにしてもよい。また、保留アイコンの増加表示が開始するタイミングよりも、保留数字の増加表示が開始されるタイミング及び終了するタイミングが先になるようにしてもよい。また、保留アイコンの増加表示の開始時と増加表示の完了後とで、透明度だけを異ならせるのではなく、形状などを異ならせてもよい。
【０１８１】
なお、新たに始動入賞したことに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出

動作が他の保留アイコンの演出動作と同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよいし、シフト表示の完了時でもよい。また、保留アイコンのシフト表示後に保留アイコンの演出動作を再開させる場合、シフト表示後の位置（保留アイコン表示領域、当該アイコン表示領域）で初期姿勢から保留アイコンが演出動作を再開するようにしてもよい。

【０１８２】

なお、特別図柄（演出図柄）が停止表示して当該アイコンが消滅表示されるときでも当該アイコンが演出動作を継続して行うようになっているが、特別図柄（演出図柄）の停止表示によって演出動作を終了させるようにしてもよい。また、通常表示態様で表示される複数のアイコン（保留アイコン同士、保留アイコンと当該アイコン）が同期して演出動作を行うようになっているが、完全に同期して演出動作を行うのではなく、略同期して演出動作を行うようにしてもよい。なお、新たに始動入賞したことに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出動作が他の保留アイコンの演出動作と略同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよいし、シフト表示の完了時でもよい。

【０１８３】

（時短遊技状態毎の演出表示例）

図５－３～図５－５を参照して、ここで、時短遊技状態１～４における表示演出の態様の具体例について説明する。図５－３は、時短遊技状態１および時短遊技状態２への移行時に実行される時短突入演出および時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了前に実行される表示演出について説明する図であり、（ａ－１）、および（ａ－２）は時短遊技状態１等への移行時における時短突入演出の表示態様の一例を示す図であり、（ａ－３）は時短遊技状態１等の終了前における表示演出の表示態様の一例を示す図であり、（ｂ）は時短遊技状態１等への移行前後における種々の表示演出について説明する図である。図５－４は、時短遊技状態３または時短遊技状態４への移行前後に実行される表示演出について説明する図であり、（ａ－１）、および（ａ－２）は時短遊技状態３への移行前後における表示演出の表示態様の一例を示す図であり、（ｂ－１）は時短遊技状態３への移行前後における種々の表示演出について説明する図であり、（ｂ－２）は時短遊技状態４への移行前後における種々の表示演出について説明する図である。図５－５は、時短遊技状態１～４における終了時の表示演出について説明する図であり、（ａ）は時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了時における表示態様の一例を示す図であり、（ｂ－１）は時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了前後における表示態様について説明する図であり、（ｂ－２）は時短遊技状態３の終了前後における表示態様について説明する図であり、（ｂ－３）は時短遊技状態４の終了前後における表示態様について説明する図である。

【０１８４】

図５－３（ａ－１）、（ａ－２）に示すように、状態が終了して、時短遊技状態１または時短遊技状態２に移行するときには、時短遊技状態１等が開始されることを示唆する時短突入演出を実行する。そして、時短遊技状態１等の時短突入演出においては、メイン表示装置１３１に、例えば、背景画像として時短突入演出に対応する突入時背景画像が表示されるとともに、時短遊技状態１に移行することを報知する画像である突入画像ＣＴと、遊技用装置に挿入された遊技カードの取り忘れの防止を報知する画像である防止画像ＣＨと、右打ちを示唆する画像である右打ち画像ＭＧと、が表示される。その後に、防止画像ＣＨに替わって、遊技依存を警告する画像である警告画像ｎｈが表示される。なお、右打ち画像ＭＧは、大当たり遊技状態に移行して、大当たり遊技の開始から大当たり遊技中も表示されており、時短遊技状態１等への移行後も引き続き表示されている。

【０１８５】

図５－３（ａ－３）に示すように、時短遊技状態１または時短遊技状態２の終了前においては、メイン表示装置１３１に、例えば、時短遊技状態１等で遊技可能な残り回数（遊技可能回数「Ｍ１」／「Ｍ２」に対応）を報知する画像である残回数画像ＧＪが表示される。また、残回数画像ＧＪは、遊技可能回数が予め定められた回数（例えば、５回）以下

になると表示開始され、時短遊技状態１等での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表示）する度に、「１」減算された回数を報知するように表示する。このとき、メイン表示装置１３１には、時短遊技状態１中であるため、上述（図５－１（ｄ）を参照。）のように、モードＤ背景画像、残回数画像ＪＫ、演出図柄５０ａ（変動表示または停止表示）、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示されており、残回数画像ＧＪは、メイン表示装置１３１の略中央にて演出図柄５０ａに被さるように前面に大きく表示される。なお、時短遊技状態１等での最後となる遊技においては、残回数画像ＧＪが「ＬＡＳＴ」という態様の表示であってもよい。また、残回数画像ＧＪは、時短遊技状態１または時短遊技状態２の終了前に表示されるものとしたが、時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了前にも同じような態様で表示されるようにしてもよい。

【０１８６】

図５－３（ｂ）に示すように、時短遊技状態１および時短遊技状態２への移行前後においては、大当たり中演出→時短突入演出→時短中演出、といった順序で表示演出が実行される。ここで、時点ｔｈ１は、大当たり遊技におけるラウンド期間が終了してエンディング期間が開始する時点であり、時点ｔｈ２は、エンディング期間が終了した時点である。まず、時点ｔｈ１前の大当たり遊技のラウンド期間では、演出図柄５０ａ、突入画像ＣＴ、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示であって、大当たり中演出に対応する大当たり中背景画像が表示された状態で、所定の態様の動画等で構成された大当たり中演出が実行される。次に、時点ｔｈ１～時点ｔｈ２の期間では、演出図柄５０ａが非表示であって、突入時背景画像が表示された状態で、突入画像ＣＴ、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが表示されるような時短突入演出が実行される（図５－３（ａ－１）、（ａ－２）を参照。）。但し、当該期間における防止画像ＣＨと警告画像ｎｈとは、開始時から所定の期間で防止画像ＣＨのみが表示され、その後、所定の期間が経過すると防止画像ＣＨが非表示となって、防止画像ＣＨに替えて警告画像ｎｈが表示されるといったように、防止画像ＣＨと警告画像ｎｈとが同時に表示されないようになっている。そして、時短ｔｈ２後の時短遊技状態１等中の期間では、突入画像ＣＴ、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示になって、モードＤ背景等の時短背景画像が表示された状態で、第４態様の演出図柄５０ａによる変動表示が表示されるとともに、所定の態様の動画等で構成された時短中演出が実行される。なお、防止画像ＣＨと警告画像ｎｈとが表示される期間は、上述のような期間に限定されることなく、種々の期間であってもよい。例えば、防止画像ＣＨが表示されている期間において、少なくとも一部の期間で警告画像ｎｈも表示されるようにしてもよい。また、時短中演出の実行開始時や、時短遊技状態１等の終了直前に、防止画像ＣＨおよび警告画像ｎｈが表示されるようにしてもよい。さらに、時点ｔｈ１～ｔｈ２の期間では、メイン表示装置１３１において、突入画像ＣＴを所定期間で表示した後に、モードＤ背景画像、第４態様の演出図柄５０ａ等を表示した状態で、「右打ちを開始して下さい！」といったような右打ち開始を示唆する右打ち開始画像が３つの演出図柄５０ａの略全てを覆うような大きさで表示されるようにしてもよい。そして、右打ち開始画像を表示するときに、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声も出力されるようにしてもよい。

【０１８７】

図５－４（ａ－１）に示すように、次に、時短遊技状態３の移行前においては、メイン表示装置１３１に、例えば、通常遊技状態等での遊技の累積回数（累積回数「ｎ」に対応）を報知する画像である累積回数画像ＡＫが表示される。また、累積回数画像ＡＫは、時短遊技状態３に移行するまでの残りの遊技回数を報知するものであって、累積回数が予め定められた回数（例えば、７９５回）になると表示開始され、通常遊技状態等での１回の遊技が終了（ハズレ図柄等で停止表示）する度に、「１」減算された回数を報知するように表示する。このとき、メイン表示装置１３１には、通常遊技状態中であるため、上述（図５－１（ａ）を参照。）のように、モードＡ背景画像、累積回数画像ＲＫ、演出図柄５

０ａ（変動表示または停止表示）、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示されており、累積回数画像ＡＫは、メイン表示装置１３１の略中央にて演出図柄５０ａに被さるように前面に大きく表示される。また、累積回数画像ＡＫは、遊技開始の直後に表示され、予め定められた時間（例えば、最も短い変動時間の変動パターンの変動時間に比べて短い時間）が経過すると非表示になる。このような累積回数画像ＡＫの表示時間であれば、当該の遊技で表示された累積回数画像ＡＫが、次の遊技中にも表示される不都合を抑制することができる。なお、累積回数画像ＡＫは、時短遊技状態３に移行する直前の遊技においては、「ＬＡＳＴ」という態様の表示であってもよいし、「チャンスタイムまで、あと２回」といったように、時短遊技状態３への移行を期待させる文言が併せて表示されるような態様であってもよい。

【０１８８】

図５－４（ａ－２）に示すように、通常遊技状態が終了して、時短遊技状態３に移行するときには、時短遊技状態３が開始されることを示唆する時短突入演出を実行する。そして、時短遊技状態３の時短突入演出においては、メイン表示装置１３１に、例えば、背景画像として時短突入演出に対応する突入時背景画像が表示されるとともに、時短遊技状態３に移行することを報知する画像である突入画像ＣＴが表示される。このとき、メイン表示装置１３１には、時短遊技状態３に移行するため、上述（図５－１（ｆ）を参照。）のように、第４態様の演出図柄５０ａ（変動表示または停止表示）、右打ち画像ＭＧ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示されており、突入画像ＣＴは、メイン表示装置１３１の略中央にて演出図柄５０ａに被さるように前面に大きく表示される。なお、突入画像ＣＴは、時短遊技状態３への移行時の時短突入演出のときに表示されるものとしたが、時短遊技状態４への移行時の時短突入演出においても同じような態様で表示されるようにしてもよい。

【０１８９】

図５－４（ｂ－１）に示すように、時短遊技状態３への移行前後においては、上述の図５－４（ａ－１）に示したような通常中演出→時短突入演出→時短中演出、といった順序で表示演出が実行される。ここで、時点ｔｉ１は、通常遊技状態から時短遊技状態３へ移行する時点である。まず、時点ｔｉ１前の通常遊技状態中では、突入画像ＣＴ、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示であって、通常背景画像（モードＡ背景画像等）が表示された状態で、第１態様等の演出図柄５０ａ（変動表示または停止表示）、累積回数画像ＡＫ（上述のような所定の期間）、累積回数画像ＲＫ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。次に、時点ｔｉ１以降の期間では、まず、時短突入演出が実行され、例えば、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示であって、背景画像として通常背景画像から突入時背景画像に替わって表示された状態で、突入画像ＣＴ、第１態様等から切替った第４態様の演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。そして、時短突入演出が終了すると、時短中演出が実行され、例えば、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示のままで突入画像ＣＴが非表示となって、背景画像として突入時背景画像から時短背景画像（モードＦ背景）に替わって表示された状態で、第４態様の演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。なお、時短突入演出は、時短遊技状態３への移行後の最初の遊技が実行されるか否か（時短遊技状態３への移行時における保留の有無）によらず実行される。また、時短遊技状態３への移行時に保留があるときであって、移行時に特別図柄が変動表

示されるとともに、演出図柄５０ａの変動表示が表示される場合には、時短中演出の背景画像を時短背景画像（モードＦ背景）としてもよい。さらに、時短突入演出では、メイン表示装置１３１において、突入画像ＣＴを所定期間で表示した後に、モードＤ背景画像、第４態様の演出図柄５０ａ等を表示した状態で、「右打ちを開始して下さい！」といったような右打ち開始を示唆する右打ち開始画像が３つの演出図柄５０ａの略全てを覆うような大きさで表示されるようにしてもよい。そして、右打ち開始画像を表示するときに、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声も出力されるようにしてもよい。

【０１９０】

さらに、上述のような時短遊技状態３への移行時での第１特別図柄表示器１２０の変動表示（累積回数「ｎ」が「０」となるときの遊技の変動表示）においては、変動時間が通常より長い時間であったり短い時間であったりすることなく、時短遊技状態３への移行時のみに対応するような専用の変動時間が設定されていない。一方、時短遊技状態３への移行後において、時短遊技状態３中の遊技では、第２特別図柄表示器１２２の変動時間を通常より長い時間であったり短い時間であったりするような専用の変動時間が設定されていてもよい。具体的に、ＲＡＭクリア処理後の時短遊技状態３へ移行した場合においては、時短遊技状態３に専用の変動時間が設定されておらず、大当たり状態後の時短遊技状態３へ移行した場合においては、時短遊技状態３に専用の変動時間が設定されるようにしてもよい。

【０１９１】

図５－４（ｂ－２）に示すように、時短遊技状態４への移行前後においては、時短図柄が停止表示される通常中演出（時短移行演出）→時短突入演出→時短中演出、といった順序で表示演出が実行される。ここで、時点ｔｊ１は、直前の遊技で時短図柄が停止表示されて、通常遊技状態から時短遊技状態４へ移行する時点である。まず、時点ｔｊ１前の通常遊技状態中では、突入画像ＣＴ、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示であって、通常背景画像（モードＡ背景画像等）が表示された状態で、第１態様等の演出図柄５０ａ（変動表示、停止表示、時短図柄での停止表示）、累積回数画像ＲＫ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。次に、時点ｔｊ１以降の期間では、まず、時短突入演出が実行され、例えば、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示であって、背景画像として通常背景画像から突入時背景画像に替わって表示された状態で、突入画像ＣＴ、第１態様等から切替った第４態様の演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。そして、時短突入演出が終了すると、時短中演出が実行され、例えば、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈが非表示のままで突入画像ＣＴが非表示となって、背景画像として突入時背景画像から時短背景画像（モードＦ背景）に替わって表示された状態で、第４態様の演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。なお、時短突入演出は、時短遊技状態４への移行後の最初の遊技が実行されるか否か（時短遊技状態４への移行時における保留の有無）によらず実行される。また、時短遊技状態４への移行時に保留があるときであって、移行時に特別図柄が変動表示されるとともに、演出図柄５０ａの変動表示が表示される場合には、時短中演出の背景画像を時短背景画像（モードＦ背景）としてもよい。さらに、時短突入演出では、メイン表示装置１３１において、突入画像ＣＴを所定期間で表示した後に、モードＤ背景画像、第４態様の演出図柄５０ａ等を表示した状態で、「右打ちを開始して下さい！」といったような右打ち開始を示唆する右打ち開始画像が３つの演出図柄５０ａの略全てを覆うような大きさで表示されるようにしてもよい。そして、右打ち開始画像を表示するときに、右打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声も出力されるようにしてもよい。

【０１９２】

また、時短遊技状態３への移行前の通常中演出（図５－４（ａ－１）を参照。）においては、累積回数画像ＡＫの表示中であってもアイコン表示領域が表示されているため、保留変化の表示演出が実行可能となっている。ここで、例えば、時短遊技状態３への移行前の通常中演出における累積回数画像ＡＫの表示中には、保留変化の表示演出の実行を制限するようにしてもよい。このような時短遊技状態３への移行前の通常中演出であれば、遊技者は、保留変化の演出に注目することなく、累積回数画像ＡＫの表示によって、時短遊技状態３に移行するまでの残りの遊技回数を把握し易くなる。また、累積回数画像ＡＫの表示中には保留変化の表示演出の実行を制限するような時短遊技状態３への移行前の通常中演出において、累積回数画像ＡＫを表示しないで、累積回数画像ＪＫのみを表示するようにしてもよい。このような時短遊技状態３への移行前の通常中演出であっても、遊技者は、保留変化の演出に注目することなく、累積回数画像ＪＫの表示によって、時短遊技状態３に移行するまでの残りの遊技回数を把握し易くなる。

【０１９３】

ここで、時短遊技状態１および時短遊技状態２への移行時の時短突入演出と、時短遊技状態３および時短遊技状態４への移行時の時短突入演出と、を比較する。まず、時短遊技状態１等への移行時の時短突入演出においては、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈを表示するものの、演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域等を非表示にしている。一方で、時短遊技状態３等への移行時の時短突入演出においては、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈを非表示にするものの、演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域等を表示するようにしている。これは、大当たり遊技のエンディング期間中に実行される時短遊技状態１等への移行時の時短突入演出で、遊技者にとっては、演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域等による大当たり判定の結果を確認する必要がなく、却って、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈによる注意喚起の必要性が高いためである。一方で、大当たり遊技のエンディング期間中ではない期間中に実行される時短遊技状態３等への移行時の時短突入演出で、遊技者にとっては、防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈによる注意喚起の必要がなく、演出図柄５０ａ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域等による大当たり判定の結果を確認する必要性が高いためである。また、時短遊技状態３等への移行時の時短突入演出おいて、遊技者にとって確認の必要性の低い防止画像ＣＨ、および警告画像ｎｈを非表示にすることによって、メイン表示装置１３１で表示される画像情報の過多に基づき、必要性の高い情報に関する遊技者側での確認漏れを防止することもできる。さらに、時短遊技状態３等への移行時の時短突入演出において、演出図柄５０ａは非表示とするものの、特殊図柄ＴＺを表示するようにしてもよい。このような態様であっても、メイン表示装置１３１で表示される画像情報の過多に基づき、必要性の高い情報に関する遊技者側での確認漏れを防止することもできる。

【０１９４】

なお、上述の時短遊技状態１～４への移行時の時短突入演出においては、主として、突入画像ＣＴが表示されることによって、時短遊技状態１～４へ移行したことを遊技者が認識できるようになっていたが、遊技者が認識できれば、このような態様に限定されずその他の種々の態様であってもよい。例えば、時短遊技状態１～４のいずれの遊技状態への移行時での時短突入演出において、常に特殊図柄ＴＺが表示されるようにしてもよい。より具体的には、時短遊技状態１または時短遊技状態２への移行時の時短突入演出では、大当たり図柄に対応する特殊図柄ＴＺの停止表示が表示され、時短遊技状態３への移行時の時短突入演出では、ハズレ図柄に対応する特殊図柄ＴＺの停止表示が表示され、時短遊技状態４への移行時の時短突入演出では、時短図柄に対応する特殊図柄ＴＺの停止表示が表示されることとなる。このような態様であれば、遊技者は、時短突入演出中の特殊図柄ＴＺの表示によって、移行後の時短遊技状態の種類を容易に認識することができる。

【０１９５】

また、上述の時短遊技状態３への移行時の時短突入演出においては、演出図柄５０ａ、右打ち画像ＭＧ、特殊図柄ＴＺ、アイコン表示領域、当該アイコンＴＩ等が表示された状態で、演出図柄５０ａを覆うように突入画像ＣＴが表示されていたが、これらの表示され

ている画像等のうち演出図柄５０ａのみを非表示にした状態で、突入画像ＣＴが表示されるような態様であってもよい。このような態様であれば、特殊図柄ＴＺやアイコン表示領域等が表示されていないような態様の時短遊技状態１および時短遊技状態２への移行時の時短突入演出（図５－３（ａ－１）等を参照。）と、時短遊技状態３への移行時の時短突入演出と、における相違点によって、移行された時短遊技状態の種類を遊技者が認識し易くなる。また、上述の時短遊技状態１～４への移行時の時短突入演出の各々において、遊技者が時短遊技状態の種類を認識し易ければ、どのような態様であってもよい。例えば、時短遊技状態３への移行時の時短突入演出では、演出図柄５０ａ、右打ち画像ＭＧ、特殊図柄ＴＺ、アイコン表示領域、当該アイコンＴＩ等のうち、少なくとも１つの要素が表示されている態様であってもよく、同様に、時短遊技状態４への移行時の時短突入演出では、時短遊技状態３で表示されているものとは異なる要素が表示されているような態様であってもよい。このような態様であれば、各時短遊技状態への移行時の時短突入演出において、突入画像ＣＴは表示されているものの、突入画像ＣＴ以外に表示される要素が異なるようになるため、遊技者が移行後の時短遊技状態の種類を容易に認識することができる。

【０１９６】

図５－５（ａ）に示すように、時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了時には、メイン表示装置１３１に、例えば、大当たり遊技状態および時短遊技状態１等の期間における獲得した利益に関する情報を表示する画像であるリザルト画像ＧＰが表示される。また、リザルト画像ＧＰには、最初に大当り遊技に当選してから低確率非時短遊技状態へ移行するまでの期間（有利期間）における大当り遊技の回数（例えば、３回）、および当該有利期間で払出された賞球の合計個数（例えば、４５１５個）が表示される。このとき、メイン表示装置１３１には、リザルト画像ＧＰにより覆われることで演出図柄５０ａは非表示となり、背景画像としてリザルト背景画像が表示された状態で、リザルト画像ＧＰ、右打ち画像ＭＧ、特殊図柄ＴＺ、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ）、当該アイコンＴＩ等が表示される。なお、リザルト画像ＧＰにおける賞球の合計個数においては、第１大入賞口１１７等の大入賞口に対する入賞に基づく賞球が含まれ、第１始動口１１２等の始動口、および一般入賞口に対する入球に基づき払出された賞球は含まれていない。但し、リザルト画像ＧＰにおける賞球の合計個数において、一般入賞口に対する入球によって払出された賞球が含まれるようにしてもよい。

【０１９７】

図５－５（ｂ－１）に示すように、次に、時短遊技状態１および時短遊技状態２の終了時においては、通常は、時短遊技状態１等から低確非時短遊技状態（通常遊技状態）に移行する。ここで、時点ｔｋ１は、時短遊技状態１等の最後の遊技（大当たり判定でハズレと判定された遊技）が開始された時点であり、時点ｔｋ２は、当該最後の遊技の終了が示唆された（ハズレ図柄で演出図柄５０ａが仮停止した）時点であり、時点ｔｋ３は、時短遊技状態１等が終了して低確非時短遊技状態へ移行する時点である。まず、時点ｔｋ１では、リザルト画像ＧＰが非表示であり、時短遊技状態１での時短中演出等であって、第４態様の演出図柄５０ａによる変動表示等が表示されている。次に、時点ｔｋ２で、上述のようにリザルト画像ＧＰが表示される。そして、時点ｔｋ３において、リザルト画像ＧＰが非表示となって、「左打ちに戻して下さい！」といったような左打ちの開始を示唆する左打ち開始画像が３つの演出図柄５０ａの略全てを覆うような大きさで表示されるとともに、通常遊技状態等の通常中演出が表示される。つまり、リザルト画像ＧＰは、時短遊技状態１の最後の遊技の途中から終了するまで表示される。また、左打ち開始画像は、時短遊技状態１等から低確非時短遊技状態への移行後において、最初の遊技が実行されるか否かによらず（保留数の有無によらず）表示される。さらに、左打ち開始画像を表示するときに、左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声も出力されるようにしてもよい。

【０１９８】

図５－５（ｂ－２）および（ｂ－３）に示すように、時短遊技状態３または時短遊技状態４の終了時においては、通常は、時短遊技状態３または時短遊技状態４から低確非時短

遊技状態（通常遊技状態）に移行する。ここで、時点ｔｌは、時短遊技状態３または時短遊技状態４が終了して低確非時短遊技状態へ移行する時点である。時点ｔｌ前後においては、リザルト画像ＧＰは表示されることがないため、時短遊技状態３および時短遊技状態４では、終了時に左打ち開始画像が表示されるものの、リザルト画像ＧＰが表示されることなく終了することとなる。また、上述と同様に、左打ち開始画像は、時短遊技状態３等から低確非時短遊技状態への移行後において、最初の遊技が実行されるか否かによらず（保留数の有無によらず）表示される。また、左打ち開始画像を表示するときに、左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声も出力されるようにしてもよい。ここで、時短遊技状態３および時短遊技状態４は、時短遊技状態１等とは異なり、大当たり遊技の後に移行された状態でないため、時短遊技状態３および時短遊技状態４中に第１大入賞口１１７等の大入賞口に入賞することがない。そのため、リザルト画像ＧＰにて表示される大当り遊技の回数は「０回」となるとともに、賞球の合計数は「０個」となる。つまり、時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時においては、大当り遊技の回数が「０回」で賞球の合計数が「０個」であるというリザルト画像ＧＰが表示されないことで、もし、このようなリザルト画像ＧＰが表示された場合に生じる遊技に対する遊技者の意欲を損なってしまう、ということを防止することができる。なお、時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時においては、メイン表示装置１３１に「時短終了」といった時短遊技状態３等の終了を報知する画像を表示するようにしてもよい。

【０１９９】

なお、上述の時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時においては、リザルト画像ＧＰを表示しないようにしたが、リザルト画像ＧＰを表示するようにしてもよい。このように、時短遊技状態３および時短遊技状態４の終了時において、大当り遊技の回数が「０回」で賞球の合計数が「０個」であるというリザルト画像ＧＰが表示された場合には、遊技者は時短遊技状態３等が終了したことを容易に認識することができる。また、時短遊技状態１等の終了時に表示されるリザルト画像ＧＰは、上述のような所定の期間で表示されるものとしたが、当該所定の期間としてはその他の種々の期間であってもよい。例えば、時短遊技状態（時短遊技状態１～４）での最後の遊技の終了時にリザルト画像ＧＰが表示開始され、その後、第２保留数が「０」に減算され、且つ、第２特別図柄表示器１２２での変動表示が停止した後に、リザルト画像ＧＰが非表示になるようにしてもよい。つまり、低確非時短遊技状態への移行後において、第１特別図柄表示器１２０の最初の変動表示が開始可能になるまで、リザルト画像ＧＰが表示され続けるようにしてもよい。さらに、上述の左打ち開始画像は、低確非時短遊技状態の最初の遊技が実行されるか否かによらず表示されるものとしたが、このような態様に限定されず種々の態様であってもよい。例えば、時短遊技状態（時短遊技状態１～４）から低確非時短遊技状態への移行後の最初の遊技が実行されることを条件に、左打ち開始画像の表示とともに左打ち遊技を開始すべき旨を指示する音声の出力もされるようにしてもよい。

【０２００】

ここで、時短遊技状態３中に大当たりに当選しないで遊技可能回数「Ｍ３」が「０」となって時短遊技状態３の終了した場合のように、時短遊技状態３の終了後について説明する。上述したように、大当たり遊技の終了後から次の大当たり遊技が開始されるまでの期間においては、ＲＡＭクリア処理が実行されない限り、１回のみ時短遊技状態３に移行することとなり、２回以上の時短遊技状態３に移行することがないような構成である。そこで、例えば、時短遊技状態３の終了後において、既に時短遊技状態３が終了している旨が報知されるような態様にしてもよく、このような態様であれば、遊技者は時短遊技状態３が終了していることを容易に認識することができる。具体的に、時短遊技状態３の終了後の低確非時短遊技状態中には、メイン表示装置１３１に表示される累積回数画像ＲＫにおいて、「８００回」を超えた回数で表示することによって、既に時短遊技状態３が終了している旨が報知されるような態様であってもよい。また、時短遊技状態３の終了後には、メイン表示装置１３１において、時短遊技状態３に移行して終了した旨を示唆する「時短３済」といった移行済報知画像を表示することによって、既に時短遊技状態３が終了して

いる旨が報知されるような態様であってもよい。なお、このような時短遊技状態３の終了後に表示される累積回数画像ＲＫおよび移行済報知画像は、時短遊技状態３の終了後に、ＲＡＭクリア処理が実行されたり、大当たり遊技が実行されたりするまで常に表示されるようにしてもよい。また、時短遊技状態３の終了後に表示される累積回数画像ＲＫおよび移行済報知画像は、表示中に一旦電源遮断してから電源供給したとしても、電源供給後のメイン表示装置１３１に表示されるようにしてもよい。さらに、時短遊技状態３の終了後に、一旦電源遮断してから電源供給したときに、メイン表示装置１３１の全面に亘るような大きさの移行済報知画像を表示したり、音声等によって報知したりするような態様であってもよい。さらに、時短遊技状態３の終了後の通常遊技状態において、時短遊技状態３への移行前の通常遊技状態での演出モードＡ～Ｃとは異なる演出モード（例えば、時短遊技状態３の終了後の通常遊技状態に特有の演出モード）で通常中演出が実行されるようにしてもよい。このような態様であれば、時短遊技状態３の終了後の通常遊技状態における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２０１】

［変動停止後のメイン表示装置１３１における表示態様の概要］

図６－１および図６－２を参照して、変動停止後における遊技機１００の状態の変移とメイン表示装置１３１の表示態様の概要について説明する。図６－１は、変動停止後における遊技機１００の状態の変移とメイン表示装置１３１の表示態様の概要を説明する図である。図６－２は、客待ちデモ演出の概要を説明する図である。

【０２０２】

図６－１に示すように、特別図柄の変動表示が停止して、例えば、第１保留数等の保留数が「０」であって第１始動口１１２への遊技球の入賞等がない場合には、客待ち状態となり、デモ待機期間Ｂ１（１２０秒）→客待ちデモ期間Ｂ２（８０秒）→２回目のデモ待機期間Ｂ１（１００秒）→２回目の客待ちデモ期間Ｂ２（８０秒）→…といったように、デモ待機期間Ｂ１と客待ちデモ期間Ｂ２とが交互に繰り返される。デモ待機期間Ｂ１とは、メイン表示装置１３１において３つの演出図柄５０ａが停止した状態で表示されている期間であって、後述する客待ちデモ演出の表示の待機状態となっている期間である。また、客待ちデモ期間Ｂ２とは、メイン表示装置１３１において客待ちデモ演出を表示する期間である。なお、デモ待機期間Ｂ１の期間は、１回目のデモ待機期間Ｂ１が２回目以降のデモ待機期間Ｂ１に比べて長くなるようになっており、２回目以降のデモ待機期間Ｂ１は同じ長さの期間である。一方で、客待ちデモ期間Ｂ２は、１回目の客待ちデモ期間Ｂ２と２回目以降の客待ちデモ期間Ｂ２とは同じ長さの期間である。

【０２０３】

図６－１（ａ）に示すように、まず、特別図柄の変動中のメイン表示装置１３１には、例えば、モードＡ背景画像等が横スクロールするような背景画像と、その前方において３つの演出図柄５０ａのうち２つの演出図柄５０ａが停止表示するとともに１つの演出図柄５０ａがスクロール表示している状態と、が表示される。また、背景画像の前方において、第１保留数に応じた第１保留アイコンＨＩが表示される第１保留アイコン表示領域５０ｂ、および左右に揺動するようなアニメーションである当該アイコンＴＩの画像が表示された当該アイコン表示領域５０ｃが表示される。さらに、背景画像の前方において、第１保留数および第２保留数に応じた数字が表示された第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢが表示され、特殊図柄ＴＺがスクロール表示している状態で表示される。

【０２０４】

図６－１（ｂ）に示すように、次に、デモ待機期間Ｂ１中のメイン表示装置１３１には、モードＡ背景画像等が横スクロールするような背景画像と、その前方において停止した状態の３つの演出図柄５０ａと、が表示される。また、背景画像の前方において、第１保留アイコンＨＩが表示されていない第１保留アイコン表示領域５０ｂ、および当該アイコンＴＩの画像が表示されていない当該アイコン表示領域５０ｃが表示される。さらに、背景画像の前方において、第１保留数および第２保留数が「０」であることを示す第１保留

数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢが表示され、特殊図柄ＴＺが停止した状態の３つの演出図柄５０ａに対応する組合せの数字で停止している状態で表示される。そして、背景画像および３つの演出図柄５０ａの前方において、演出操作スティック１３６の操作に応じてＢＧＭ等の音量の大小を調節可能であることを示唆する音調節画像ＯＣが表示される。

【０２０５】

図６－１（ｃ）に示すように、次に、客待ちデモ期間Ｂ２中のメイン表示装置１３１には、後述する客待ちデモ演出が表示されるとともに、客待ちデモ演出の表示の前方において、第１保留数および第２保留数が「０」であることを示す第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢが表示される。なお、客待ちデモ期間Ｂ２中のメイン表示装置１３１には、デモ待機期間Ｂ１中に表示されていた３つの演出図柄５０ａ、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、および特殊図柄ＴＺは表示されない。また、客待ちデモ期間Ｂ２中（客待ちデモ演出の表示中）のメイン表示装置１３１において、第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢとともに特殊図柄ＴＺも表示されるようにしてもよい。

【０２０６】

図６－２を参照して、ここで、客待ちデモ演出の表示態様について説明する。客待ちデモ演出（８０秒）は、「変動演出のデモ（２５秒）」→「キャラクタ紹介（２５秒）」→「機種名（５秒）」→「メーカ名（５秒）」→「のめり込み防止の注意喚起（１０秒）」→「可動役物のデモ（１０秒）」、といった内容の表示で構成され、この順番で表示される演出である。つまり、客待ちデモ期間Ｂ２（８０秒）中のメイン表示装置１３１には、これらの内容が表示されることとなる。

【０２０７】

図６－２（ａ）に示すように、まず、客待ちデモ演出における「変動演出のデモ」は、特別図柄の変動表示中にメイン表示装置１３１に表示される種々の変動演出が表示される態様の演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、ＳＰＳＰリーチ復活演出、ＳＰＳＰリーチ演出、ＳＰリーチ演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出等といった種々の変動演出が、大当たりとなる期待度の高い順に表示される。なお、この「変動演出のデモ」において、各変動演出を表示するときに、その演出内容と期待度の高さとを説明する文字を付加させた態様で表示するようにしてもよい。

【０２０８】

図６－２（ｂ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「キャラクタ紹介」は、種々の変動演出中に表示される複数のキャラクタ、および演出図柄５０ａの構成の一部である複数のキャラクタ等が表示される態様の演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、背景画像として舞台を模した画像を含むキャラクタ紹介背景がスクロール表示されるとともに、背景画像の前方において、動作する各キャラクタの画像と各キャラクタの名称の文字表示とから構成されるキャラクタ表示ＣＰ１～ＣＰ３が表示される。また、キャラクタ表示ＣＰ１は、例えばＳＰＳＰリーチ演出といった期待度の高い変動演出で表示されるキャラクタを含んでおり、キャラクタ表示ＣＰ２は、例えばＳＰリーチ演出といった期待度の比較的高い変動演出で表示されるキャラクタを含んでおり、キャラクタ表示ＣＰ１は、例えばノーマルリーチ演出といった変動演出で表示されるキャラクタを含んでいる。そして、「キャラクタ紹介」の表示中においては、キャラクタ表示ＣＰ１が他のキャラクタ表示ＣＰ２、ＣＰ３に比べて長い時間で表示される。つまり、「キャラクタ紹介」の表示中においては、キャラクタ表示ＣＰ１がキャラクタ表示ＣＰ２、ＣＰ３に比べて高い割合で表示されることとなる。なお、キャラクタ表示ＣＰ１～ＣＰ３において、各キャラクタの画像と名称の文字表示とが、互いに異なる種々の態様で動作するような動画としてもよい。

【０２０９】

図６－２（ｃ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「機種名」は、遊技機１００の機種名を示す機種名表示ＫＨが表示される演出である。具体的には、メイン表示装

置１３１において、例えば、背景画像として白色と青色とのグラデーションで構成された機種名背景がスクロール表示され、背景画像の前方に機種名表示ＫＨが突然出現するように表示される。ここで、「機種名」の表示時間である５秒間における態様の変化について説明する。「機種名」の表示時間の５秒間においては、メイン表示装置１３１での、機種名表示ＫＨの表示開始（「キャラクタ紹介」からの表示の切替）から表示完了（例えば、１秒）を経て、機種名表示ＫＨが非表示となる、といった表示態様の変化が実行される。

【０２１０】

図６－２（ｄ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「メーカ名」は、遊技機１００を製造したメーカ名を示すメーカ名表示ＭＨが表示される演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、背景画像として白色のメーカ名背景が表示され、背景画像の前方にメーカ名表示ＭＨの枠部分が突然出現するように表示されるとともに、「びっくり．」、「株式会社」、「ロゴマーク」の各部分が左から順に出現するように表示される。また、「びっくり．株式会社（ロゴマーク）」の全ての濃淡が薄い状態から徐々に濃くなるように表示されてもよい。ここで、「メーカ名」の表示時間である５秒間における態様の変化について説明する。「メーカ名」の表示時間の５秒間においては、メイン表示装置１３１での、メーカ名表示ＭＨの表示開始（「機種名」からの表示の切替り）から表示完了（例えば、３秒）を経て、メーカ名表示ＭＨが非表示となる、といった表示態様の変化が実行される。

【０２１１】

図６－２（ｅ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「のめり込み防止の注意喚起」は、遊技機１００に対する過度の遊技の実行を遊技者に対して注意喚起する内容の文字からなる注意喚起表示ＮＨが表示される演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、背景画像として白色の注意喚起背景が表示され、背景画像の前方に、最上段として表示される第１段部ＮＢ１、第１段部ＮＢ１の下方に表示される第２段部ＮＢ２、第２段部ＮＢ２の下方に表示される第３段部ＮＢ３とで構成された注意喚起表示ＮＨが上段から順に出現するように表示される。また、第１段部ＮＢ１は、赤色枠と枠内の「のめり込みに注意しましょう。」といった赤色文字で構成され、第２段部ＮＢ２は、黒色枠と枠内の「パチンコ・パチスロは」といった黒色文字で構成され、第３段部ＮＢ３は、黒色枠と枠内の「適度に楽しむ遊びです。」といった黒色文字で構成されている。

【０２１２】

図６－２（ｆ）に示すように、そして、客待ちデモ演出における「可動役物のデモ」は、上部役物ユニット１５４や下部役物ユニット１５６等の可動役物が種々の変動演出中の作動態様と同様の態様で作動する演出である。具体的には、例えば、メイン表示装置１３１において、背景画像として放射状の線から構成された可動役物デモ背景が表示され、下部役物ユニット１５６は背景画像の前方でＳＰＳＰリーチ演出等にて作動する位置に移動するとともにＳＰＳＰリーチ演出等と同じ態様（移動等とＬＥＤ等での発光演出等とを併せた態様）で作動する。なお、「可動役物のデモ」においては、下部役物ユニット１５６だけでなく、上部役物ユニット１５４や導光板パネルユニット１８１による種々の演出が実行されてもよい。

【０２１３】

上述のような客待ち状態によれば、変動停止から初回の客待ちデモ演出の開始まで期間であるデモ待機期間Ｂ１（１２０秒）よりも、２回目のデモ待機期間Ｂ１（１００秒）の方が短くなるようになっている。このような客待ち状態であれば、変動停止の直後は、遊技者が遊技を継続している可能性があるため、客待ちデモ演出の開始までの時間を長くすることで、変動停止の直後に客待ちデモ演出を開始する場合に比べて、変動停止直後の客待ちデモ演出の実行による煩わしさといった遊技者における不快感を軽減することができる。一方で、客待ち状態中は、複数回の客待ちデモ演出が表示される間隔を短くして客待ちデモ演出の表示頻度を多くすることによって、遊技のアピールとなって、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。なお、このように表示頻度の多い客待ちデモ演出による遊技の強いアピールのできる態様としては、１回目の客待ちデモ期間Ｂ２の経過

後（１回目の客待ちデモ演出の表示後）に、２回目のデモ待機期間Ｂ１を経ずとも、デモ待機期間Ｂ１（１２０秒）→客待ちデモ期間Ｂ２（８０秒）→２回目の客待ちデモ期間Ｂ２（８０秒）→…といったように、客待ちデモ期間Ｂ２が連続で実行されるような態様であってもよい。このような態様であれば、客待ち状態において、２回の客待ちデモ演出が連続して表示されるため、客待ちデモ演出の内容を遊技者により印象付けることができ、上述と同様に、遊技の強いアピールをすることができる。

【０２１４】

上述のような客待ちデモ演出によれば、「キャラクタ紹介」の表示中においては、キャラクタ表示ＣＰ１がキャラクタ表示ＣＰ２、ＣＰ３に比べて長い時間および高い割合で表示される。このような客待ちデモ演出であれば、期待度の高い変動演出に関連するキャラクタ（例えば、キャラクタ表示ＣＰ１）が長い時間および高い割合で表示されているため、客待ちデモ演出を視認している遊技者は、期待度の高い変動演出において表示され易いキャラクタを認識し易い。

【０２１５】

上述のような客待ちデモ演出によれば、「機種名」の表示時間（５秒）よりも「のめり込み防止の注意喚起」の表示時間（１０秒）の方が長くなっている。このような客待ちデモ演出であれば、機種名に関する情報に比べて重要性の高い「のめり込み防止の注意喚起」による注意喚起を効果的に行うことができる。

【０２１６】

上述のような客待ちデモ演出によれば、「可動役物のデモ」として可動役物を変動演出中の進出位置に移動させるとともに可動演出のデモを実行するようになっている。このような客待ちデモ演出であれば、客待ちデモ演出において可動役物の作動を行わない従来の遊技機に比べて、遊技者に対する遊技機のアピールをより効果的に行うことができる。

【０２１７】

上述のような客待ちデモ演出によれば、メイン表示装置１３１に第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、および特殊図柄ＴＺが表示されるため、現時点での保留数（保留数が「０」であること）だけでなく変動表示中でないことも遊技者が容易に認識することができる。特に、客待ちデモ演出においては、上述のようにメイン表示装置１３１での表示態様が種々のものに変化する（図６－２（ａ）～（ｆ））ため、客待ちデモ期間Ｂ２中であるにも関わらず変動表示中の変動演出であると遊技者が勘違いしてしまうことがあり、第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、および特殊図柄ＴＺの表示によって、このような遊技者の勘違いを防止することができる。

【０２１８】

上述のような客待ちデモ演出によれば、「機種名」における機種名表示ＫＨの表示開始から表示完了までの時間に比べて、「メーカ名」におけるメーカ名表示ＭＨの表示開始から表示完了までの時間を長くすることができる。このような客待ちデモ演出であれば、遊技開始時や遊技中に遊技者が認識している可能性の高い「機種名」に関する情報よりも、遊技開始時等に遊技者が認識している可能性の低い「メーカ名」に関する情報を、遊技者に対して強く印象付けることができる。なお、このように「機種名」に関する情報よりも「メーカ名」に関する情報を遊技者に強く印象付けることができる態様としては、種々の態様のものであってもよい。例えば、上述の客待ちデモ演出において、「機種名（３秒）」、および「メーカ名（５秒）」といったように「メーカ名」の表示時間の方が「機種名」の表示時間に比べて長い態様であってもよい。具体的に、「機種名」の表示時間の３秒間においては、メイン表示装置１３１での、機種名表示ＫＨの表示開始（「キャラクタ紹介」からの表示の切替）から表示完了（例えば、１秒）を経て、機種名表示ＫＨが非表示となる、といった表示態様の変化が実行される。一方、「メーカ名」の表示時間の５秒間においては、上述と同様である。つまり、「機種名」における機種名表示ＫＨの表示時間に比べて、「メーカ名」におけるメーカ名表示ＭＨの表示時間の方が長いだけでなく、「機種名」における機種名表示ＫＨの表示完了から非表示となる時間に比べて、「メーカ名」におけるメーカ名表示ＭＨの表示完了から非表示となる時間の方が長くなる。したがっ

て、このような客待ちデモ演出であっても、同様に、「機種名」に関する情報よりも「メーカ名」に関する情報を遊技者に対して強く印象付けることができる。

【０２１９】

［通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例１］

図７－１～図７－３を用いて、通常遊技状態における変動演出が終了してデモ待機期間→客待ちデモ期間となる場合の具体例１について説明する。図７－１は、通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート（１）であり、図７－２および図７－３は、図７－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ、Ｃも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０２２０】

図７－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態で第１特別図柄表示器１２０での第１特別図柄の変動表示が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器１２３、および第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄５０ａのうちの中央の１つ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域５０ｂおよび当該アイコン表示領域５０ｃは表示されており、第１保留アイコン表示領域５０ｂには保留アイコンＨＩが表示されていないものの、当該アイコン表示領域５０ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されている。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が可聴出力されている（図７－２（ａ）参照）。

【０２２１】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、低速でスクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄５０ａが仮停止すると、３つの演出図柄５０ａのキャラクタが停止前動作としての演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って３つの演出図柄５０ａがハズレ出目（「５３７」）で仮停止した状態になる。そして、Ｔ２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、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信されるとともに、第１特別図柄表示器１２０にハズレ特別図柄が停止表示される。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている（図７－２（ｂ）参照）。

【０２２２】

次に、Ｔ３のタイミングにおいて、当該アイコン表示領域５０ｃに表示されていた当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄５０ａ（「５３７」）及び特殊図柄ＴＺ（「５３７」）での停止表示が開始される。その後、Ｔ４のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が終了する。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている（図７－２（ｃ）参照）。

【０２２３】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して客待ち状態指定コマンドが送信され、客待ち状態となって特別図柄が停止表示されるデモ待機期間となる。このとき、背景画像については、第１特別図柄表示器１２０の変動表示中と同様のモードＡ背景画像が横スクロール中であり、ＢＧＭについては、何らかのＢＧＭが継続して出力されていればよく、例えば、第１特別図柄表示器１２０の停止表示前と同様の変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されていたり、第１特別図柄表示器１２０の停止表示前と異なるものであって、デモ待機期間（客待ち状態）に対応する所定のＢＧＭ（例えば、ＢＧＭ８）が出力開始されていたりしてもよい。なお、ここでは、第１特別図柄表示器１２０の停止表示前と同様の変動ＢＧＭ６が継続して可聴出力されているものとする（図７－２（ｄ）参照）。

【０２２４】

次に、Ｔ６のタイミングにおいて、第１特別図柄表示器１２０の停止表示から所定の時

間（３０秒）が経過すると、可聴出力されていた変動ＢＧＭ１が停止され、無音の状態となる（図７－２（ｅ）参照）。なお、変動ＢＧＭ１が出力中であるＴ４からＴ６の期間では、遊技者による演出操作スティック１３６の操作に応じて、変動ＢＧＭ１の音量の大きさを変化させるとともに、出力音量の大きさの設定変更が可能となっている。

【０２２５】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、第１特別図柄表示器１２０の停止表示から所定の時間（４０秒）が経過すると、演出操作スティック１３６の操作によって変動ＢＧＭ等の音量調節が可能であることを示唆する音調節表示ＯＣが演出図柄５０ａの前方に表示される（図７－２（ｆ）参照）。音調節表示ＯＣには、現時点で設定されている音量の大きさの表示（音量ゲージ）と演出操作スティック１３６の操作方向を示す内容とが表示されている。なお、演出操作スティック１３６の操作に応じて、音調節表示中の音量の大きさの表示（音量ゲージ）が変化するとともに、出力音量の大きさの設定変更がされる。

【０２２６】

次に、Ｔ８のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して客待ちデモ演出開始コマンドが送信され、所定期間（８０秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄５０ａの前方であって保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）の後方において、所定期間（０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄５０ａ、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＡ背景画像、特殊図柄ＴＺのフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。つまり、３つの演出図柄５０ａ、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＡ背景画像、特殊図柄ＴＺが徐々に消える消滅表示と、客待ちデモ画像（キャラクタ画像、客待ちデモ背景）が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。なお、保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）は、客待ちデモ画像の前方に表示されるため、客待ちデモ画像によって視認できない（遮蔽された）状態になることはない（図７－３（ｇ）参照）。

【０２２７】

そして、Ｔ８のタイミング以降において、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄５０ａ等が非表示（視認不能状態）となり、「変動演出のデモ（２０秒）」→「キャラクタ紹介（２０秒）」→「機種名（１０秒）」→「メーカ名（１０秒）」→「のめり込み防止の注意喚起（１０秒）」→「可動役物のデモ（１０秒）」、といった順の客待ちデモ演出が開始される（図７－３（ｈ）参照）。つまり、客待ち状態で遊技球の入賞等が無い場合には、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始され、さらに、客待ちデモ演出の実行中に遊技球の入賞等が無い場合は、所定時間（８０秒）の客待ちデモ演出が表示されることとなる。

【０２２８】

図７－３（ｉ）を参照して、ここで、Ｔ５～Ｔ６の期間において、遊技者が演出操作スティック１３６を操作することにより、変動ＢＧＭ１の音量の大きさを変化させる場合について説明する。

【０２２９】

図７－３（ｉ）に示すように、変動ＢＧＭ１が出力中であるＴ５～Ｔ６の期間に、演出操作スティック１３６が操作されると、メイン表示装置１３１において音調節表示ＯＣの表示が開始される（表示中の音調節表示ＯＣは、所定期間（２秒）での演出操作スティック１３６の操作が無い場合には表示を終了する。）とともに、音声出力装置３３１において所定の効果音や視聴音が一定期間（例えば。０．５秒）で出力される。ここで、音調節表示ＯＣの表示の開始に伴う所定の効果音や視聴音は、音調節表示ＯＣの表示を開始するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミ

ングで出力されるものの、音調節表示ＯＣの表示を終了するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミングでなくとも（例えば、音調節表示ＯＣの表示を終了するよりも前のタイミング）出力が終了される。また、音調節表示ＯＣの表示中の演出操作スティック１３６の操作に基づいて、変動ＢＧＭ１の音量が変化するとともに、音調節表示ＯＣ中の音量の大きさの表示（音量ゲージ）が変化し、出力されるＢＧＭ等の音量の大きさの設定変更がされる。さらに、演出操作スティック１３６の操作に基づく音量ゲージの変化の表示に伴って、音声出力装置３３１において設定変更された音量での所定の視聴音が一定期間（例えば、０．５秒）で出力される。ここで、所定の視聴音は、演出操作スティック１３６の操作に基づく音量ゲージの変化の表示を開始するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミングで出力されるものの、音量ゲージの変化の表示が完了するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミングでなくとも（例えば、音量ゲージの変化の表示が完了するよりも前のタイミング）出力が終了される。

【０２３０】

図７－３（ｊ－１）、（ｊ－２）を参照して、また、客待ち状態中の刀柄ユニット１３５の操作によってメニュー画像ＭＮ１ａ、ＭＮ１ｂが表示される場合について説明する。なお、上述のように、客待ち状態においては、客待ち状態指定コマンドを受信した演出制御基板３２０により刀柄ユニット１３５（刀柄ボタン）の操作有効期間が設定されており、操作有効期間中に刀柄ユニット１３５が操作されると、刀柄ボタン検出スイッチ１３７により検出された刀柄ボタンの操作に基づく所定の信号が演出制御基板３２０に送信されるとともに、演出制御基板３２０からの所定の信号に基づきランプ制御基板３４０およびボタン駆動装置によって刀柄ユニット１３５が所定の態様で振動するようになっている。また、刀柄ユニット１３５の操作に基づくメニュー画像ＭＮ１ａ等の表示開始時やメニュー画像ＭＮ１ａ等の表示中における刀柄ユニット１３５の操作による態様の変化時には、音声出力装置３３１において所定の効果音が一定期間（例えば、０．５秒）で出力される。ここて、所定の効果音は、刀柄ユニット１３５の操作に基づくメニュー画像ＭＮ１ａ等の表示や態様の変化の表示を開始するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミングで出力されるものの、メニュー画像ＭＮ１ａ等の表示や態様の変化の表示が完了するタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に応じたタイミングでなくとも（例えば、メニュー画像ＭＮ１ａ等の表示や態様の変化の表示が完了するよりも前のタイミング）出力が終了される。

【０２３１】

図７－３（ｊ－１）に示すように、例えば、客待ち状態における操作有効期間中で「キャラクタ紹介」の表示中に刀柄ユニット１３５が操作されると、「キャラクタ紹介」の表示の前方にメニュー画像ＭＮ１ａが表示される。メニュー画像ＭＮ１ａにおいては、「機種説明」タグ、「演出カスタマイズ」タグ、「ぱちログ」タグ、が表示されており、演出操作スティック１３６の操作に応じていずれかのタグへの選択および決定が可能となっている。「機種説明」タグが選択され決定されると、遊技機１００の遊技の流れや特徴等に関する説明が表示され、「ぱちログ」タグが選択され決定されると、遊技機１００に関する本日や前日の大当たりとなった回数等の遊技機１００の遊技の結果に関するデータが表示される。なお、操作有効期間は、客待ち状態中は継続する期間として設定されており、メニュー画像ＭＮ１ａの表示中に、再度刀柄ユニット１３５が操作されると、メニュー画像ＭＮ１ａが消滅するようになっている。

【０２３２】

図７－３（ｊ－２）に示すように、メニュー画像ＭＮ１ａの表示中に「演出カスタマイズ」が選択され決定されると、メニュー画像ＭＮ１ｂが表示される。メニュー画像ＭＮ１ｂにおいては、「推しキャラ選択」という文字とともに、演出操作スティック１３６の操作に応じて選択および決定が可能な複数のキャラクタ名称のタグが表示される。そして、例えば、このメニュー画像ＭＮ１ｂで、一つのキャラクタ名称のタグを選択すると、選択したキャラクタを含む演出図柄５０ａが遊技中に表示されたときに、演出図柄５０ａに対

して「推しキャラ」といった文字が付加された状態で表示される。なお、メニュー画像ＭＮ１ｂの表示中に、刀柄ユニット１３５が操作されると、メニュー画像ＭＮ１ｂが消滅する。

【０２３３】

上述のような客待ち状態によれば、変動停止してから変動ＢＧＭの出力が停止されるまでの時間（３０秒）よりも、客待ちデモ演出の表示時間（８０秒）の方が長い期間である。このような客待ち状態であれば、変動停止の直後は遊技者が遊技を継続している可能性が高いため、変動ＢＧＭを継続して出力することで遊技の継続を促すことができる。また、客待ちデモ演出の表示時間に比べて変動停止後の変動ＢＧＭの出力の時間が短くなっているため、変動停止後の変動ＢＧＭの継続した出力が長すぎることで生じる周囲の他の遊技機の遊技者の不快感を抑止することもでき、長い期間の客待ちデモ演出の表示によって周囲の他の遊技機の遊技者に対する遊技のアピールもすることができる。

【０２３４】

上述のような客待ち状態によれば、変動停止してから音調節表示ＯＣが表示されるまでの時間（４０秒）よりも、音調節表示ＯＣが表示されてから客待ちデモ演出を表示するまでの時間（８０秒又は６０秒）の方が長い期間である。このような客待ち状態であれば、変動停止してから所定期間は音調節表示ＯＣが表示されないため、遊技中の遊技者には変動演出等を注視させるとともに、変動停止の直後の遊技を継続している遊技者に対しては音調節表示ＯＣの表示による煩わしさを軽減することができる。また、音調節表示ＯＣが表示されてから客待ちデモ演出が表示されるまでの期間が十分に長いとともに、客待ちデモ演出の表示によって音調節表示ＯＣを視認し難くなることがないため、客待ち状態中の遊技者はＢＧＭ等の音量の調節が可能であることを認識し易いこととなる。

【０２３５】

上述のような客待ち状態によれば、メイン表示装置１３１での音調節表示ＯＣの表示、音量ゲージの変化の表示、メニュー画像ＭＮ１ａ等の表示や態様の変化の表示、といったメイン表示装置１３１における表示態様の変化のタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）に比べて、音声出力装置３３１における所定の効果音や所定の試聴音の出力のタイミング、が早くなるような態様にすることができる。このような客待ち状態の態様であれば、例えば、所望の音量に調節すべく音調節表示ＯＣ等の表示中に演出操作スティック１３６を操作しつつ早く第１始動口１１２等への入賞を望むべく発射ハンドル装置１０３を操作しているような遊技者に対して、メイン表示装置１３１において音量ゲージの変化の表示が完了する前に演出図柄５０ａによる変動表示が開始してしまい遊技者が音量ゲージの変化の表示を注視しないようになったりしても、音量ゲージの変化の表示が完了する前に出力される所定の試聴音にて所望の音量への調節が完了した旨を認識させることができる。つまり、遊技者は、自身の操作に基づくメイン表示装置１３１における表示態様の変化の完了を視認することなく、所定の効果音や試聴音によって、自身の操作に応じた遊技機１００における設定の変更が完了した旨を認識することができる。

【０２３６】

（客待ち状態中に入賞した場合の演出例）

図７－４を参照して、客待ち状態中に入賞した場合の演出例について説明する。図７－４は、客待ち状態中に入賞した場合の演出例を示す図である。ここでは、客待ち状態であってデモ待機期間のＴ４～Ｔ６の期間において入賞した場合の演出例について説明する。

【０２３７】

図７－４（ａ）に示すように、客待ち状態であってデモ待機期間のＴ４～Ｔ６の期間中においては、上述のように、特別図柄の停止時間が経過して主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して客待ち状態指定コマンドが送信され、演出図柄５０ａを停止表示するデモ待機期間となっている。このとき、メイン表示装置１３１において、背景画像としては、第１特別図柄表示器１２０の変動表示中と同様のモードＡ背景画像が横スクロール中であり、ＢＧＭについては、第１特別図柄表示器１２０の停止表示前と同様の変動ＢＧ

Ｍ１が継続して可聴出力されている。
【０２３８】
図７－４（ｂ）に示すように、ここで、第１始動口１１２に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」になって、第１保留アイコン表示領域５０ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「１」に更新される。また、変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されるとともに、入賞したことを示唆する効果音が出力される。さらに、背景画像としては、モードＡ背景画像の横スクロールが継続して出力される。つまり、客待ち状態のデモ待機期間であって、変動ＢＧＭが出力されているときに、第１始動口１１２に遊技球が入賞した場合には、入賞前に出力されていた変動ＢＧＭが継続して出力されることとなる。
【０２３９】
図７－４（ｃ）に示すように、そして、第１保留数が「０」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに表示されている保留アイコンＨＩを当該アイコン表示領域５０ｃに向けてシフト表示（減少表示、変化表示）が開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が「０」に更新（減少表示）される。また、モードＡ背景画像の横スクロールの前方にて、停止表示していた３つの演出図柄５０ａが変動前動作としての浮上表示を行うとともに、特殊図柄ＴＺのスクロール表示が開始される。さらに、このときも、変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている。なお、このときに、例えば、演出モードが変更される場合は、背景画像、演出図柄５０ａ、保留アイコンＨＩ、当該アイコンＴＩ、変動ＢＧＭ等が変更された状態で、変動演出を表示するようにしてもよい。
【０２４０】
（変動表示中に刀柄ユニット１３５を操作した場合の演出例）
図７－５を参照して、また、特別図柄の変動表示中に刀柄ユニット１３５を操作した場合の演出例について説明する。図７－５は、変動表示中に刀柄ユニット１３５を操作した場合の演出例を示す図である。なお、ここでは、第１特別図柄が大当たりであると判定されたうえで、変動演出パターンとしてＳＰＳＰリーチ演出が設定された場合について説明する。また、演出制御基板３２０において、変動演出パターンとしてＳＰＳＰリーチ演出（大当たり）が設定されると、刀柄ユニット１３５の操作が有効な操作有効期間（１０秒）が設定される。さらに、操作有効期間（１０秒）は、ＳＰＳＰリーチ演出（大当たり）に限られず、例えば、ＳＰＳＰリーチ演出（はずれ）、ＳＰリーチ演出（大当たり）、擬似連続演出等の複数種類の変動演出パターンで設定されるものである。
【０２４１】
図７－５（ａ）に示すように、まず、ＳＰＳＰリーチ演出の最終局面でＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止されて決め演出が開始されると、刀柄ユニット１３５の刀柄ボタンの操作を促す促進画像の表示及び刀柄ボタンの操作有効期間（１０秒）が開始される。具体的には、メイン表示装置１３１に刀柄ボタンを模した操作促進画像ＳＳＧが表示されるとともに、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止（非出力）され、音声出力装置３３１から「押せ」との効果音が出力される。なお、このとき、メイン表示装置１３１の左上隅部において縮小した演出図柄５０ａが変動表示されている。
【０２４２】
図７－５（ｂ）に示すように、次に、操作有効期間（１０秒）中に刀柄ユニット１３５の刀柄ボタンが操作されると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行される。具体的には、下部役物ユニット１５６が演出位置まで移動するとともに、下部役物ユニット１５６に設けられた複数の発光ＬＥＤが点滅する。また、メイン表示装置１３１のＳＰＳＰリーチ背景の前方に決め成功画像ＳＥＦが表示されるとともに、音声出力装置３３１から「キュインキュイン」との効果音が出力される。さらに、刀柄ユニット１３５が、ボタン駆動装置により振動する。そして、メイン表示装置１３１の左上隅部において縮小した演出図柄５０ａが「５」で仮停止することで、３つの演出図柄５０ａが大当たり出目（「５５５」）で仮停止した状態になる。なお、操作有効期間中に刀柄ユニッ

ト１３５が操作されなかった場合には、上述の操作促進画像ＳＳＧが消滅するとともに、決め成功演出が実行される。

【０２４３】

図７－５（ｃ）に示すように、そして、ＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄５０ａが停止表示することを示唆する停止前演出（０．５秒間で背景画像や演出図柄５０ａ等を遮蔽する遮蔽画像（機種名を含むアイキャッチ画像）の表示）が実行された後に、モードＡ背景画像の横スクロールが再開されるとともに、演出図柄５０ａがＳＰＳＰリーチ演出の開始前の位置且つ第１態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコンＴＩが表示された当該アイコン表示領域５０ｃ、が再表示される。なお、このとき、所定期間（例えば、演出図柄５０ａの停止表示まで）に亘って音声出力装置３３１からは音声が出力されない状態となる。

【０２４４】

上述のような操作有効期間が設定される変動演出であれば、変動演出パターンに応じて設定される操作有効期間（１０秒）は、複数種類の変動演出パターンで設定されるため、客待ち状態中に設定される操作有効期間（１回）に比べて、多くの回数で設定することができるとともに、客待ち状態中に設定される操作有効期間（客待ち状態中に亘って設定）に比べて短い期間とすることができる。このような変動演出であれば、変動演出中の操作有効期間の設定による変動演出は遊技者の期待度を向上させるものであり、短い操作有効期間で多くの種類の変動演出パターンで実施するようにできるため、変動演出の興趣を向上させることができる。さらには、客待ち状態中の操作有効期間の設定による演出は、長い操作有効期間を少ない回数（１回）で設定されるため、遊技者の飽き状態を軽減させることができ、客待ち中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２４５】

［時短遊技状態３での変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例］

図８－１～図８－３を用いて、遊技可能回数「Ｍ３」が「０」となっていないときの時短遊技状態３における変動演出が終了してデモ待機期間→客待ちデモ期間となる場合の具体例について説明する。図８－１は、時短遊技状態３での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートであり、図８－２および図８－３は、図８－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＦである場合の説明をするが、時短遊技状態の演出モードである演出モードＤ、Ｅも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０２４６】

図８－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第２保留数が「０」の状態で第２特別図柄表示器１２２での第２特別図柄の変動表示が実行されている。このとき、第２特別図柄保留表示器１２４、および第２保留数表示領域ＳＢが「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＦ背景画像の前方において第４態様の３つの演出図柄５０ａのうちの中央の１つ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、残回数画像ＪＫ（時短遊技状態３での残りの遊技可能回数が「１０１回」であることを報知する態様）が表示されているとともに、第２保留アイコン表示領域５０ｄおよび当該アイコン表示領域５０ｃは表示されており、第２保留アイコン表示領域５０ｄには保留アイコンＨＩが表示されていないものの、当該アイコン表示領域５０ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されている。また、右打ち画像ＭＧが表示されており、演出モードＦに対応する変動ＢＧＭ６が可聴出力されている（図８－２（ａ）参照）。

【０２４７】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、低速でスクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄５０ａが仮停止すると、３つの演出図柄５０ａが停止前動作としての演出動作（バウンド（小）表示）を行って３つの演出図柄５０ａがハズレ出目（「５３７」）で仮停止した状態になる。そして、Ｔ２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、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して停止時コマンド（図柄確定コマン

ド）が送信されるとともに、第２特別図柄表示器１２２にハズレ特別図柄が停止表示される。また、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫが表示されているとともに、演出モードＦに対応する変動ＢＧＭ６が継続して可聴出力されている（図８－２（ｂ）参照）。

【０２４８】

次に、Ｔ３のタイミングにおいて、当該アイコン表示領域５０ｃに表示されていた当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄５０ａ（「５３７」）及び特殊図柄ＴＺ（「５３７」）での停止表示が開始される。その後、Ｔ４のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が終了する。また、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫが表示されているとともに、演出モードＦに対応する変動ＢＧＭ６が継続して可聴出力されている（図８－２（ｃ）参照）。なお、図示しないが、残回数画像ＪＫにおいては、当該アイコンＴＩの消滅表示の終了とともに、遊技可能回数「１０１」から「１」減算されるようなアニメーションで「残１００回」という画像が表示されるようになる。

【０２４９】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示するデモ待機期間となり、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。このとき、背景画像については、第２特別図柄表示器１２２の変動表示中と同様のモードＦ背景画像が横スクロール中であり、ＢＧＭについては、何らかのＢＧＭが継続して出力されていればよく、例えば、第２特別図柄表示器１２２の停止表示前と同様の変動ＢＧＭ６が継続して可聴出力されていたり、第２特別図柄表示器１２２の停止表示前と異なるものであって、デモ待機期間（客待ち状態）に対応する所定のＢＧＭ（例えば、ＢＧＭ８）が出力開始されていたりしてもよい。なお、ここでは、第２特別図柄表示器１２２の停止表示前と同様の変動ＢＧＭ６が継続して可聴出力されているものとする。また、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫは継続して表示されている（図８－２（ｄ）参照）。

【０２５０】

次に、Ｔ６のタイミングにおいて、第２特別図柄表示器１２２の停止表示から所定の時間（３０秒）が経過すると、可聴出力されていた変動ＢＧＭ６が停止され、無音の状態となる。また、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫは継続して表示されている（図８－２（ｅ）参照）。なお、変動ＢＧＭ６が出力中であるＴ４からＴ６の期間では、遊技者による演出操作スティック１３６の操作に応じて、変動ＢＧＭ６の音量の大きさを変化させるとともに、出力音量の大きさの設定変更が可能となっている。

【０２５１】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、第２特別図柄表示器１２２の停止表示から所定の時間（４０秒）が経過すると、演出操作スティック１３６の操作によって変動ＢＧＭ等の音量調節が可能であることを示唆する音調節表示ＯＣが演出図柄５０ａの前方に表示される。また、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫは継続して表示されている（図８－２（ｆ）参照）。音調節表示ＯＣには、現時点で設定されている音量の大きさの表示（音量ゲージ）と演出操作スティック１３６の操作方向を示す内容とが表示されている。なお、演出操作スティック１３６の操作に応じて、音調節表示中の音量の大きさの表示（音量ゲージ）が変化するとともに、出力音量の大きさの設定変更がされる。

【０２５２】

次に、Ｔ８のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、所定期間（８０秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄５０ａの前方であって保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）の後方において、所定期間（０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄５０ａ、右打ち画像ＭＧ、残回数画像ＪＫ、第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＦ背景画像、特殊図柄ＴＺのフェードアウト（不透明な状態から徐々に

透明な状態となって消去）が開始される。つまり、３つの演出図柄５０ａ、右打ち画像ＭＧ、残回数画像ＪＫ、第２保留アイコン表示領域５０ｄ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＦ背景画像、特殊図柄ＴＺが徐々に消える消滅表示と、客待ちデモ画像（キャラクタ画像、客待ちデモ背景）が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。なお、保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）は、客待ちデモ画像の前方に表示されるため、客待ちデモ画像によって視認できない（遮蔽された）状態になることはない（図８－３（ｇ）参照）。

【０２５３】

そして、Ｔ８のタイミング以降において、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄５０ａ等が非表示（視認不能状態）となり、「変動演出のデモ（２０秒）」→「キャラクタ紹介（２０秒）」→「機種名（１０秒）」→「メーカ名（１０秒）」→「のめり込み防止の注意喚起（１０秒）」→「可動役物のデモ（１０秒）」、といった順の客待ちデモ演出が開始される（図８－３（ｈ）参照）。つまり、客待ち状態で遊技球の入賞等が無い場合には、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始され、さらに、客待ちデモ演出の実行中に遊技球の入賞等が無い場合は、所定時間（８０秒）の客待ちデモ演出が表示されることとなる。

【０２５４】

図８－３（ｉ）を参照して、ここで、Ｔ５～Ｔ６の期間において、遊技者が演出操作スティック１３６を操作することにより、変動ＢＧＭ６の音量の大きさを変化させる場合について説明する。図８－３（ｉ）に示すように、変動ＢＧＭ６が出力中であるＴ５～Ｔ６の期間に、演出操作スティック１３６が操作されると、音調節表示ＯＣが表示される。そして、演出操作スティック１３６の操作に応じて、変動ＢＧＭ６の音量が変化するとともに、音調節表示ＯＣ中の音量の大きさの表示（音量ゲージ）が変化し、出力されるＢＧＭ等の音量の大きさの設定変更がされる。なお、このとき、演出操作スティック１３６の操作に応じた音量の大きさの表示の変化に伴って、設定変更された音量での所定の視聴音が出力される。また、所定期間（２秒）での演出操作スティック１３６の操作が無い場合には、音調節表示ＯＣは消滅する。

【０２５５】

図８－３（ｊ－１）、（ｊ－２）を参照して、また、客待ち状態中の刀柄ユニット１３５の操作によってメニュー画像ＭＮ２ａ、ＭＮ２ｂが表示される場合について説明する。なお、メニュー画像ＭＮ２ａ等の表示開始時やメニュー画像ＭＮ２ａ等の表示中における刀柄ユニット１３５の操作による態様の変化時には、所定の効果音が一定期間（例えば、０．５秒）で出力される。この効果音についても、上述のメニュー画像ＭＮ１ａ等と効果音との関係と同様に、メニュー画像ＭＮ２ａ等の表示や態様の変化のタイミング（つまり、メイン表示装置１３１のフレーム更新タイミング）と、所定の効果音の出力のタイミングと、が合わないような態様であってもよい。

【０２５６】

図８－３（ｊ－１）に示すように、客待ち状態においては、客待ち状態指定コマンドを受信した演出制御基板３２０により刀柄ユニット１３５（刀柄ボタン）の操作有効期間が設定されており、例えば、この操作有効期間中であってデモ待機期間中に刀柄ユニット１３５が操作されると、モードＦ背景画像、停止した状態の３つの演出図柄５０ａ、右打ち画像ＭＧ、残回数画像ＪＫ、第２保留アイコン表示領域５０ｄ、および当該アイコン表示領域５０ｃの前方にメニュー画像ＭＮ２ａが表示される。メニュー画像ＭＮ２ａにおいては、「機種説明」タグ、「ＭＵＳＩＣ選択」タグ、が表示されており、演出操作スティック１３６の操作に応じていずれかのタグへの選択および決定が可能となっている。「機種説明」タグが選択され決定されると、遊技機１００の遊技の流れや特徴等に関する説明が表示される。なお、メニュー画像ＭＮ２ａの表示中に、再度刀柄ユニット１３５が操作されると、メニュー画像ＭＮ２ａが消滅する。

【０２５７】

図８－３（ｊ－２）に示すように、メニュー画像ＭＮ２ａの表示中に「ＭＵＳＩＣ選択」タグが選択され決定されると、メニュー画像ＭＮ２ｂが表示される。メニュー画像ＭＮ２ｂにおいては、「ＭＵＳＩＣ選択」という文字とともに、演出操作スティック１３６の操作に応じて選択および決定が可能な複数の曲名称のタグが表示される。そして、例えば、このメニュー画像ＭＮ２ｂで、一つの曲名称のタグを選択すると、選択した曲名称のＢＧＭが出力されるとともに、演出操作スティック１３６の操作に応じて選択した曲名称のＢＧＭの音量を調節することができる。なお、メニュー画像ＭＮ２ｂの表示中に、刀柄ユニット１３５が操作されると、メニュー画像ＭＮ２ｂが消滅する。また、メニュー画像ＭＮ２ｂの出力中に選択した曲名称のＢＧＭの音量を調節するときに、音調節画像ＯＣが表示されるようにしてもよい。

【０２５８】

ここで、上述のような通常遊技状態（累積回数「ｎ」が「０」になる前）において客待ち状態となった場合（図７－１～図７－３を参照。）と、時短遊技状態３（累積回数「ｎ」が「０」になった後）において客待ち状態となった場合（図８－１～図８－３を参照。）と、における客待ち状態での態様を比較して、異なる要素と同じ要素とについて説明する。なお、以下の説明においては、便宜上、通常遊技状態において客待ち状態となった場合のことを「通常客待ち」、時短遊技状態３において客待ち状態となった場合のことを「時短３客待ち」と称することとする。

【０２５９】

まず、通常客待ちと時短３客待ちとで異なる態様となる要素について説明する。第１の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表示される背景画像が異なる。具体的に、通常客待ちでは、演出モードＡ～Ｃのうちのいずれかに対応するモード背景画像であり、時短３客待ちでは、時短遊技状態３に専用の演出モードＦに対応するモードＦ背景画像である。第２の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表示される演出図柄５０ａの態様が異なる。具体的に、通常客待ちでは、第１態様～第３態様のうちのいずれかであり、時短３客待ちでは、第４態様である。第３の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから所定期間で出力されるＢＧＭが異なる。具体的に、通常客待ちでは、ＢＧＭ１～ＢＧＭ３のうちのいずれかであり、時短３客待ちでは、ＢＧＭ６である。第４の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表示される保留アイコン表示領域の態様が異なる。具体的に、通常客待ちでは、第１保留アイコン表示領域５０ｂであり、時短３客待ちでは、第２保留アイコン表示領域５０ｄである。なお、上述のように、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、および第２保留アイコン表示領域５０ｄの表示態様が各演出モードで異なる場合には、通常客待ちと時短３客待ちとで異なる態様となる。また、時短３客待ちにおいては、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに右打ち画像ＭＧと残回数画像ＪＫとが表示されるものの、通常客待ちでは表示されない。さらに、時短３客待ちにおいては、上述のように現時点の遊技状態を示唆する表示が表示される場合には、「時短３モード」が表示されるものの、通常客待ちでは表示されない。そして、上述した第１～第４の要素においては、通常客待ちと時短３客待ちとで異なる態様であるものとしたが、同じ態様であってもよい。

【０２６０】

次に、通常客待ちと時短３客待ちとで同じ態様となる要素について説明する。第１の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表示される音調節画像ＯＣが同じ態様である。第２の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表示される音調節画像ＯＣにおける音量の大きさの表示（音量ゲージ）と音量調節時に出力される試聴音（短音）とが同じ態様である。第３の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止後にデモ待機期間を経てから表示される客待ちデモ演出が同じ態様である。第４の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してから客待ちデモ演出の開始までに表

示される特殊図柄ＴＺが同じ態様である。第５の要素としては、通常客待ちと時短３客待ちとで、変動停止してからＢＧＭが出力される期間、変動停止してから音調節画像ＯＣの表示が開始されるまでの期間、およびデモ待機期間Ｂ１が同じ時間である。なお、上述のように、特殊図柄ＴＺの表示位置が各演出モードで同じ場合には、通常客待ちと時短３客待ちとで同じ表示位置となる。また、上述した第１～第５の要素においては、通常客待ちと時短３客待ちとで同じ態様とであるものとしたが、異なる態様であってもよい。特に、第５の要素においては、通常客待ちと時短３客待ちとで、３つの期間の全てが異なる時間であってもよいし、３つの期間のうち少なくとも１つまたは２つが異なる時間であってもよい。具体的に、時短３客待ちにおいて、変動停止してからＢＧＭが出力される期間と変動停止してから音調節画像ＯＣの表示が開始されるまでの期間とを通常客待ちの場合に比べて短くすると、時短遊技状態３での遊技を始める前に出力音の音量を調節したい遊技者にとっては、通常客待ちに比べ早いタイミングでＢＧＭの音量を確認した上で音量調節を実行して、時短遊技状態３の遊技を行うことができるため、遊技の興趣を損なうことがない。また、時短３客待ちにおいて、デモ待機期間Ｂ１を通常客待ちの場合に比べて長くすると、すぐにでも時短遊技状態３での遊技の実行を望む遊技者に対して、客待ちデモ演出の表示による煩わしさを感じさせることによる遊技の興趣の低下を軽減させることができる。

【０２６１】

また、通常遊技状態（大当たり判定処理で時短４に当選していない状態）において客待ち状態となった場合（図７－１～図７－３を参照。）と、時短遊技状態４（大当たり判定処理で時短４に当選した状態）において客待ち状態となった場合と、における客待ち状態での態様の比較について説明する。これらの客待ちにおいても、異なるまたは同じ態様となる要素は、上述の通常客待ちと時短３客待ちとを比較した場合と同様である。

【０２６２】

［通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例２］

図９－１、図９－２を用いて、通常遊技状態における変動演出が終了してデモ待機期間→客待ちデモ期間となる場合の具体例２について説明する。図９－１は、通常遊技状態での変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート（２）であり、図９－２は、図９－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ、Ｃも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０２６３】

図９－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態で第１特別図柄表示器１２０での第１特別図柄の変動表示が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器１２３、および第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄５０ａのうちの中央の１つ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域５０ｂおよび当該アイコン表示領域５０ｃは表示されており、第１保留アイコン表示領域５０ｂには保留アイコンＨＩが表示されていないものの、当該アイコン表示領域５０ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されている。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が可聴出力されている。

【０２６４】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、低速でスクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄５０ａが仮停止すると、３つの演出図柄５０ａのキャラクタが停止前動作としての演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って３つの演出図柄５０ａがハズレ出目（「５３７」）で仮停止した状態になる。そして、Ｔ２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、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信されるとともに、第１特別図柄表示器１２０にハズレ特別図柄が停止表示される。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている。

【０２６５】
次に、Ｔ３のタイミングにおいて、当該アイコン表示領域５０ｃに表示されていた当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄５０ａ（「５３７」）及び特殊図柄ＴＺ（「５３７」）での停止表示が開始される。その後、Ｔ４のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が終了する。また、演出モードＡに対応する変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている。
【０２６６】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示するデモ待機期間となり、主制御基板３００から演出制御基板３２０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。このとき、背景画像については、第１特別図柄表示器１２０の変動表示中と同様のモードＡ背景画像が横スクロール中であり、ＢＧＭについては、第１特別図柄表示器１２０の停止表示前と同様の変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている（図９－２（ｄ）参照）。
【０２６７】
次に、Ｔ６のタイミングにおいて、第１特別図柄表示器１２０の停止表示から所定の時間（３０秒）が経過すると、変動ＢＧＭ１が継続して可聴出力されている状態で、演出操作スティック１３６の操作によって変動ＢＧＭ等の音量調節が可能であることを示唆する音調節表示ＯＣが演出図柄５０ａの前方に表示される。音調節表示ＯＣには、現時点で設定されている音量の大きさと演出操作スティック１３６の操作方向を示す内容とが表示されている。なお、演出操作スティック１３６の操作に応じて、音調節表示中の音量の大きさの表示が変化するとともに、出力音量の大きさの設定変更がされる（図９－２（ｅ）参照）。
【０２６８】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、第１特別図柄表示器１２０の停止表示から所定の時間（４０秒）が経過すると、可聴出力されていた変動ＢＧＭ１が停止され、無音の状態となる（図７－２（ｆ）参照）。なお、Ｔ７以降で変動ＢＧＭ１が出力していない状態であっても、遊技者による演出操作スティック１３６の操作に応じて、変動ＢＧＭ１の音量の大きさを変化させるとともに、出力音量の大きさの設定変更が可能となっている。例えば、無音の状態で演出操作スティック１３６が操作されると、設定されている音量の大きさの短音（試聴音）が出力され、遊技者によって設定された音量の大きさを確認することができるようになっている。
【０２６９】
次に、Ｔ８のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、所定期間（８０秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄５０ａの前方であって保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）の後方において、所定期間（０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄５０ａ、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＡ背景画像、特殊図柄ＴＺのフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。つまり、３つの演出図柄５０ａ、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコン表示領域５０ｃ、モードＡ背景画像、特殊図柄ＴＺが徐々に消える消滅表示と、客待ちデモ画像（キャラクタ画像、客待ちデモ背景）が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。なお、保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）は、客待ちデモ画像の前方に表示されるため、客待ちデモ画像によって視認できない（遮蔽された）状態になることはない。
【０２７０】
そして、Ｔ８のタイミング以降において、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄５０ａ等が非表示（視認不能状態）となり、「変動演出のデモ（２０秒）」→「キャラクタ紹介（２０秒）」→「機種名（１０秒）」→「メーカ名（１０秒）」→「の

めり込み防止の注意喚起（１０秒）」→「可動役物のデモ（１０秒）」、といった順の客待ちデモ演出が開始される（図７－３（ｈ）参照）。つまり、客待ち状態で遊技球の入賞等が無い場合には、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（１２０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始され、さらに、客待ちデモ演出の実行中に遊技球の入賞等が無い場合は、所定時間（８０秒）の客待ちデモ演出が表示されることとなる。

【０２７１】

［本実施形態の作用効果］

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ち状態において、変動表示が終了しても第４の時間（３０秒）が経過するまで継続して変動ＢＧＭが出力されるようにすることが可能である。このような遊技機であれば、変動表示の終了から所定の期間（３０秒間）は、遊技の興趣を向上させるようなＢＧＭが継続出力されるため、変動表示の終了直後にＢＧＭが停止し客待ち状態中にＢＧＭ等が出力されないような従来の遊技機に比べて、遊技の継続の訴求力を高めることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２７２】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ち状態において、変動表示が終了しても第４の時間（３０秒）が経過するまで継続して変動ＢＧＭが出力されるようにすることが可能であり、第４の時間において、遊技者により変動ＢＧＭを確認可能な状態で、演出操作スティック１３６の操作に応じて変動ＢＧＭの音量が調節できるようにすることができる。このような遊技機であれば、客待ち状態中に遊技者がＢＧＭ等を聞きながら好みの音量に変更したうえで、好みの音量のＢＧＭ等で遊技を継続することができるため、客待ち状態中に遊技者がＢＧＭ等を聞きながら音量調節のできない従来の遊技機に比べて、遊技の継続の訴求力を高めることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２７３】

上述のような図６－１および図６－２に示した実施形態の遊技機によれば、客待ちデモ演出の実行中に、遊技機のタイトルに関する表示である第１表示（「機種名」）と、遊技に対するのめり込みに関して遊技者へ注意喚起を促す表示である第２表示（「のめり込み防止の注意喚起」）と、を表示可能であり、客待ち状態において、第３表示（音調節表示ＯＣ）を表示可能であり、デモ待機期間は、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまで実行され、客待ちデモ演出は、第１の時間が経過した後に第２の時間（８０秒）が経過するまで実行され、第１表示は、第２表示よりも先に表示され、第３表示は、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に表示され、第２の演出（２回目の客待ちデモ演出）は、第２の時間が経過した後に再度実行されることを可能とすることができる。このような遊技機であれば、遊技者の好みのコンテンツ等の内容が

盛り込まれた遊技機のタイトル等に関する第１表示の後に、注意喚起を促す第２表示が表示されるため、注意喚起を促す表示の後に遊技機のタイトル等に関する第１表示が表示されるような従来の遊技機に比べて、先に表示される第１表示に注視したままの遊技者に対して、後に表示される第２表示による注意喚起を効果的に行うことができ、延いては、客待ち状態中の演出の興趣を適切に向上させることができる。

【０２７４】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、変動表示の実行中は、メイン表示装置１３１において、第１キャラクタ（キャラクタ表示ＣＰ１）または第２キャラクタ（キャラクタ表示ＣＰ２、ＣＰ３）を表示可能であり、客待ち状態における客待ちデモ演出の実行中は、メイン表示装置１３１において、第１キャラクタを第２キャラクタよりも高い割合で表示することができる。このような遊技機であれば、客待ちデモ演出を確認した遊技者は、期待度の高い第１キャラクタを認識したうえで遊技を継続することができるため、客待ちデモ演出中に第１キャラクタと第２キャラクタとの表示割合が略同じであるような従来の遊技機に比べて、遊技中の演出において第１キャラクタが出現したときの期待感を高めることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２７５】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ちデモ演出において、遊技に対するのめり込みに関して遊技者への注意を促す「のめり込み防止の注意喚起」の表示を実行し、この表示は、第１表示部ＮＢ１と第１表示部ＮＢ１の下方の第２表示部ＮＢ２とを有するようにすることができる。このような遊技機であれば、「のめり込み防止の注意喚起」の表示が複数段の文章で構成される態様であるため、例えば、メイン表示装置１３１の水平方向に長い文章で表示される１段のみの態様のものに比べて、遊技者は表示の内容を短時間で認識し易くなるため、当該表示による注意喚起を効果的に行うことができ、延いては、客待ち状態中の演出の興趣を適切に向上させることができる。

【０２７６】

上述のような図６－１～図７－３、図７－５に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、変動表示中の操作有効期間において、遊技者によって刀柄ユニット１３５が操作された場合は、第１態様演出（図７－５（ｂ））を実行し、客待ち状態中の操作有効期間において、遊技者によって刀柄ユニット１３５が操作された場合は、第２態様演出（メニュー画像ＭＮ１の表示）を実

行するようにすることができる。このような遊技機であれば、客待ち状態中の操作有効期間が設定されておらず、客待ち中に刀柄ユニット１３５のような演出ボタンが操作されても第２態様演出のような演出を実行しないような従来の遊技機に比べて、客待ち状態中の遊技者における遊技機の興趣の低下を防止することができ、延いては、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２７７】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ち状態において、変動表示が終了しても継続して第４の時間（３０秒）が経過するまで変動ＢＧＭを出力可能であり、第３の時間は、第４の時間よりも長い時間であって、第１の時間よりも短い時間であるようにすることができる。このような遊技機であれば、変動停止から客待ちデモ演出を開始するまでに、音調節表示ＯＣを表示することができるため、客待ちデモ演出を注視したい遊技者にとっては、客待ちデモ演出の開始前に音調節表示ＯＣを確認しながら好みの音量に設定し、その後の遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７８】

上述のような図６－１、図６－２、図９－１、図９－２に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（３０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ち状態において、変動表示が終了しても継続して第４の時間（４０秒）が経過するまで変動ＢＧＭを出力可能であり、第３の時間は、第１の時間および第４の時間よりも短い時間であるようにすることができる。このような遊技機であれば、変動停止から客待ちデモ演出を開始するまでに、音調節表示ＯＣを表示することができるため、客待ちデモ演出を注視したい遊技者にとっては、客待ちデモ演出の開始前に音調節表示ＯＣを確認しながら好みの音量に設定し、その後の遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、客待ち状態中に遊技者がＢＧＭ等を聞きながら好みの音量に変更したうえで、好みの音量のＢＧＭ等で遊技を継続することができるため、客待ち状態中に遊技者がＢＧＭ等を聞きながら音量調節のできない従来の遊技機に比べて、遊技の継続の訴求力を高めることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２７９】

上述のような図６－１～図７－４に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ち状態において、変動表示が終了しても第４の時間（３０秒）が経過するまで継続して変動ＢＧＭ１が出力されるよ

うにすることが可能であり、第４の時間の経過前において、入賞に基づいて変動表示が開始された場合は、変動表示が開始された後も継続して変動ＢＧＭ１を出力するようにすることができる。このような遊技機であれば、客待ち状態中のＢＧＭの出力中に入賞したときでも、ＢＧＭが途切れることなく遊技が継続されるため、客待ち状態中のＢＧＭの出力中に入賞して変動表示の開始時に出力中のＢＧＭが途切れたり変更されたりするような従来の遊技機に比べて、ＢＧＭの途切れ等による遊技の興趣の低下を防止することができ、延いては、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２８０】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後で、且つ、第２時間以外の時間において、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示することができる。このような遊技機であれば、客待ちデモ演出中に内容には関連しない音調節表示ＯＣが非表示であるため、客待ちデモ演出を注視したい遊技者にとっては、客待ちデモ演出の内容とは関係ない音調節表示ＯＣを気にすることなく客待ちデモ演出を見ることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２８１】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、変動表示の終了前に設定された演出モードに応じたモード背景画像によって異なる態様でデモ待機期間を実行することができる。このような遊技機であれば、例えば、変動停止前の演出モードが期待度の高い演出モードであって、そのままの演出モードに対応したモード背景画像によるデモ待機期間とすることができるため、遊技者において、デモ待機期間中に入賞すると大当たりとなる期待度を維持させたままで遊技の継続の促すことができる。したがって、デモ待機期間中に入賞した場合に、変動停止前の演出モードに関わらず特定の演出モードで変動表示を開始するような従来の遊技機に比べて、遊技の継続の訴求力を高めることができ、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２８２】

上述のような図６－１～図７－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、変動表示が終了してから第３の時間（４０秒）が経過した後に、演出操作スティック１３６の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節表示ＯＣを表示し、客待ちデモ演出中において、「キャラクタ紹介」の表示で複数のキャラクタ表示を表示可能であり、複数のキャラクタの表示中に刀柄ユニット１３５が遊技者によって操作された場合は、遊技者の動作に応じて複数のキャラクタのうちで推しキャラとしての選択および設定が可能である。このような遊技機であれば、例えば、客待ちデモ演出中の「キャラクタ紹介」の表示によって、キャ

ラクタを確認したうえで、遊技者のお気に入りのキャラクタ等の好みに応じたカスタマイズができるため、このような客待ちデモ演出の内容を確認しながらのカスタマイズができない従来の遊技機に比べて、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２８３】

上述のような図６－１～図７－３、図８－１～図８－３に示した実施形態の遊技機によれば、メイン表示装置１３１では、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（１２０秒）が経過するまでデモ待機期間として演出モードに応じたモード背景画像のスクロール等を含む演出を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（８０秒）が経過するまで客待ちデモ演出を表示し、さらに客待ちデモ演出は第２の時間が経過した後にも２回目以降の客待ちデモ演出として表示可能であり、通常遊技状態におけるデモ待機期間Ｂ１と、時短遊技状態におけるデモ待機間Ｂ１とを、異なる態様で表示し、通常遊技状態のデモ待機期間Ｂ１中に、刀柄ユニット１３５が遊技者により操作された場合は、第１の設定（推しキャラ選択）を行うことが可能であり、時短遊技状態のデモ待機期間中に、刀柄ユニット１３５が遊技者により操作された場合は、第２の設定（ＭＵＳＩＣ選択）を行うことが可能である。このような遊技機であれば、遊技機の遊技状態に応じて遊技者の好みに沿ったカスタマイズができるため、このような複数種類のカスタマイズのできない従来の遊技機に比べて、客待ち状態中の演出の興趣を向上させることができる。

【０２８４】

［その他の実施形態］

図１０を参照して、その他の実施形態について説明する。図１０は、その他の実施形態における演出例を示す図である。図１０に示すように、この実施形態においては、変動演出中のメイン表示装置１３１の演出図柄５０ａ等の視認性を阻害しない位置に、スクロール図柄ＳＺが表示される。スクロール図柄ＳＺは、３つの図柄から構成されており、各図柄においては、「■」、「□」、「●」、「○」、「◎」が変動表示（スクロール表示）された後に停止表示される。なお、図１０では、演出モードＡの場合について説明しているが、その他の演出モードＢ～Ｆでも同様であるため、説明を省略する。

【０２８５】

図１０（ａ）に示すように、まず、特別図柄の変動表示の開始後であって、３つの演出図柄５０ａの変動表示の開始のタイミングで、スクロール図柄ＳＺの変動表示が開始される。図１０（ｂ）に示すように、そして、特別図柄の停止表示の前であって、３つの演出図柄５０ａのうち少なくとも一つが変動表示中に、スクロール図柄ＳＺが停止表示される。このとき、スクロール図柄ＳＺの３つの図柄の停止表示される順は、左側から順に停止されるようにしてもよいし、右側から順に停止されるようにしてもよい。つまり、遊技球が第１始動口１１２又は第２始動口１１５に入賞すると、スクロール図柄ＳＺの変動表示が行われることとなる。なお、スクロール図柄ＳＺの停止表示において、３つの図柄が同じ図柄の組合せで停止表示された回数については、演出制御基板３２０のサブＲＡＭ３２０ｃに記憶される。

【０２８６】

図１０（ｃ）に示すように、例えば、客待ち状態におけるメニュー画像ＭＮ１ａの表示中に、演出操作スティック１３６の操作によって「ぱちログ」タグが選択および決定されると、メニュー画像ＭＮ３が表示されるようにしてもよい。メニュー画像ＭＮ３は、過去の３日分のスクロール図柄ＳＺにおける３つの図柄が同じ組合せで停止表示された回数および停止表示された図柄の種類が一覧表となって表示されたものである。このような実施形態であれば、遊技者は、客待ち状態中にスクロール図柄ＳＺにおける３つの同じ図柄で停止表示された回数等の情報を確認することができ、さらには、この情報に基づいて遊技機１００の設定値を推測する、といったことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８７】

上述の実施形態においては、客待ち状態中に音調節表示ＯＣを表示するようになってい

たが、変動演出中にも演出操作スティック１３６の操作に応じて音調節表示ＯＣよりも小さい音調節表示小をメイン表示装置１３１に表示し、演出操作スティック１３６の操作が所定期間（５秒）にない場合には消滅するようにしてもよい。このような実施形態であれば、変動演出中の音調節表示小は、客待ち状態における音調節表示ＯＣよりも小さいとともに表示期間については短いため、メイン表示装置１３１における変動演出の視認を阻害することがなく、遊技の興趣の低下を防止することができる。なお、変動演出中の音調節表示の態様は、メイン表示装置１３１における変動演出の表示を阻害しないような種々の態様でもよく、例えば、第１サイド表示装置１３２や第２サイド表示装置１３３に表示されるようにしてもよい。このような態様であっても、上述と同様の効果を奏することができる。

【０２８８】

また、特別図柄の変動停止前から客待ち状態に移行するときに、演出操作スティック１３６の操作によってＢＧＭ等の出力音の音量を調節した場合についていて説明する。具体的に、特別図柄の変動中には、音調節表示小が表示された状態で演出操作スティック１３６の操作に応じた音量の調節が可能であり、特別図柄の変動停止および客待ち状態に移行するタイミングで、音調節表示小が消滅するとともに音量の調節が不可能となり、客待ち状態への移行後に演出操作スティック１３６の操作によって音調節表示ＯＣが表示されるとともに音量の調節が可能となる。このような実施形態であれば、遊技機において特別図柄の変動中や客待ち状態等の何れの状態であっても、遊技者は好みのタイミングで音量の調節ができる。

【０２８９】

上述の実施形態においては、客待ちデモ演出中の「機種名」の表示は、「のめり込み防止の注意喚起」の表示よりも先に表示されるとともに短い表示時間であったが、「のめり込み防止の注意喚起」の表示よりも先に表示されるとともに長い表示時間であってもよい。このような実施形態であれば、「機種名」の表示が「のめり込み防止の注意喚起」の表示よりも表示時間が長いため、より遊技機のコンテンツ等を遊技者に対して印象付けることができ、「のめり込み防止の注意喚起」の表示は「機種名」の表示よりも後に表示されるため、「のめり込み防止の注意喚起」の表示による注意喚起を遊技者に十分に印象付けることもできる。

【０２９０】

上述の実施形態において、客待ちデモ演出では、「メーカ名」の表示と「のめり込み防止の注意喚起」の表示とを別々に表示していたが、「メーカ名」の表示と「のめり込み防止の注意喚起」の表示とを同時に表示してもよく、さらには、「メーカ名」の表示の途中から「のめり込み防止の注意喚起」の表示を表示するようにしてもよい。具体的には、「メーカ名＆のめり込み防止の注意喚起（１０秒）」としたり、「メーカ名」の表示開始から３秒後に「のめり込み防止の注意喚起」を表示したりしてもよい。このような実施形態であれば、遊技者に印象付けたい内容である「メーカ名」と「のめり込み防止の注意喚起」とを同時に表示できるため、遊技者に対してより印象付けることができるとともに、客待ちデモ演出の表示時間が短縮されることで、長時間の客待ちデモ演出の表示で生じる遊技者の飽きを防止することもできる。また、「メーカ名」の表示の途中から「のめり込み防止の注意喚起」が表示されるため、単に順に表示される従来の遊技機に比べて、変化に富んだ客待ちデモ演出となり、遊技者により印象付けることができる。

【０２９１】

上述の実施形態において、客待ちデモ演出の「のめり込み防止の注意喚起」の表示時間中においては、注意喚起表示ＮＨのみが表示されるような態様であったが、その他に遊技者に対して注意や警告等を報知するような内容の画像が表示されるようにしてもよい。例えば、注意喚起表示ＮＨ以外の注意等を報知するような内容の画像としては、遊技用装置に挿入された遊技カードの取り忘れの防止を報知する防止画像ＣＨ（図５－３（ａ－１）を参照。）や、遊技機等に対する違法行為に関して警告する画像や、喫煙は決められた場所にて行うことに関して注意する画像等がある。これらの画像は、客待ちデモ演出の「の

めり込み防止の注意喚起」の表示時間中に、少なくとも一つが表示されるようにしてもよいし、各画像が順に切替わって表示されるようにしてもよい。つまり、客待ちデモ演出の「のめり込み防止の注意喚起」の表示時間中には、注意喚起表示ＮＨが常に表示された状態で、その他の注意等を報知する画像が表示されるようにしてもよい。このような態様であれば、客待ちデモ演出のの「のめり込み防止の注意喚起」の表示時間中の態様に変化を生じさせることによって、単に注意喚起表示ＮＨのみが表示される態様に比べて、最も重要度の高い注意喚起表示ＮＨを遊技者の印象に残り易くすることができる。

【０２９２】

上述の実施形態において、客待ち状態では、変動停止後に継続して出力されている変動ＢＧＭを停止した後で、所定期間（１０秒）の経過後に音調節表示ＯＣが表示されるようになっていたが、変動ＢＧＭの停止と同時に音調節表示ＯＣが表示されるようにしてもよい。このような実施形態であれば、音調節表示ＯＣのみの表示よりも、変動ＢＧＭの停止と同時の音調節表示ＯＣの表示によって、遊技者に対して音量の調節が可能であることをより効果的に認識させることができる。

【０２９３】

上述の図８－１～図８－３の実施形態では、遊技可能回数「Ｍ３」が「０」となっていないとき、つまり、時短遊技状態３中における変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例について説明したが、これ以外にも、客待ち状態となるタイミングは種々のものとなる場合がある。ここで、例えば、通常遊技状態から時短遊技状態３への移行時に客待ち状態になる場合について説明する。このように通常遊技状態から時短遊技状態３への移行時に客待ち状態になった場合では、累積回数「ｎ」が「０」となる遊技での第１特別図柄表示器１２０の変動表示が停止したときに、メイン表示装置１３１での表示態様が、上述のような演出モードＡ～Ｃ（図５－１（ａ）～（ｃ）を参照。）のうちのいずれかから演出モードＦ（図５－１（ｆ））に変化し、時短遊技状態３の表示態様での客待ち状態（図８－２（ｄ）～（ｆ）、および図８－３を参照。）となる。また、このとき、右打ちランプが点灯されるとともに、メイン表示装置１３１においては、右打ち画像ＭＧの表示が開始され、「残７００回」といった残回数画像ＪＫが表示される。そして、このような時短遊技状態３での客待ち状態であるときに、第２始動口１１５に入賞すると、時短遊技状態３での最初の遊技に対応する演出が実行され、メイン表示装置１３１においては、右打ち画像ＭＧが継続して表示される（右打ちランプも継続して点灯）。但し、時短遊技状態３で客待ち状態であるときには、上述の時短突入演出は実行されないものの、時短遊技状態３での最初の第２始動口１１５への入賞によって、時短突入演出が実行されるような態様になっている。なお、時短遊技状態３で客待ち状態であるときに、時短突入演出が実行されないような態様としたが、時短突入演出が実行されるようにしてもよい。また、例えば、メイン表示装置１３１において、客待ち状態となる前の通常遊技状態で表示されていた累積回数画像ＲＫは、「８００回」といったように時短遊技状態３で客待ち状態となっても表示され、時短遊技状態３での最初の遊技の開始と同時に非表示となり、「残７００回」といった残回数画像ＪＫが表示されるようにしてもよい。

【０２９４】

なお、通常遊技状態から時短遊技状態３への移行時に客待ち状態になる場合において、メイン表示装置１３１での表示態様が演出モードＡ～Ｃのうちのいずれかから演出モードＦに変化するタイミングとしては、上述のようなタイミング以外にも、時短遊技状態３での最初の第２特別図柄表示器１２２の変動表示が開始したときであってもよい。このような態様においては、メイン表示装置１３１での表示態様は通常遊技状態（演出モードＡ～Ｃのうちのいずれか）のままで、（右打ちランプが点灯されるものの）上述のような右打ち画像ＭＧや残回数画像ＪＫが表示されないで客待ち状態（図７－２（ｄ）～（ｆ）、および図７－３を参照。）となる。そして、このような客待ち状態で第２始動口１１５に入賞すると、メイン表示装置１３１での表示態様において、演出モードＡ～Ｃのうちのいずれかから演出モードＦ（図５－１（ｆ））に変化し、右打ち画像ＭＧの表示が開始されたり、「残７００回」といった残回数画像ＪＫが表示されたりして、時短遊技状態３での最

初の遊技に対応する演出が実行される。また、例えば、上述のような客待ち状態のメイン表示装置１３１においては、「８００回」といった累積回数画像ＲＫが表示されたままで、時短遊技状態３での最初の遊技の開始と同時に非表示となり、「残７００回」といった残回数画像ＪＫが表示されるようにしてもよい。

【０２９５】

次に、例えば、通常遊技状態から時短遊技状態４への移行時に客待ち状態になる場合について説明する。このように通常遊技状態から時短遊技状態４への移行時に客待ち状態になった場合では、大当たり判定処理で時短４に当選した遊技での第１特別図柄表示器１２０の変動表示が停止したときに、メイン表示装置１３１での表示態様が、上述のような演出モードＡ～Ｃ（図５－１（ａ）～（ｃ）を参照。）のうちのいずれかから時短遊技状態４に対応する演出モードＧに変化し、時短遊技状態４の表示態様での客待ち状態となる。このような態様におけるメイン表示装置１３１等での態様の変化は、上述の通常遊技状態から時短遊技状態３への移行時に客待ち状態になった場合であって、累積回数「ｎ」が「０」となる遊技での第１特別図柄表示器１２０の変動表示が停止したときに態様が変化する場合と同様である。また、例えば、通常遊技状態から時短遊技状態４への移行時に客待ち状態になる場合であって、時短遊技状態３での最初の第２特別図柄表示器１２２の変動表示が開始したときに、メイン表示装置１３１での表示態様が、上述のような演出モードＡ～Ｃ（図５－１（ａ）～（ｃ）を参照。）のうちのいずれかから時短遊技状態４に対応する演出モードＧに変化する場合もある。このような態様におけるメイン表示装置１３１等での態様の変化は、上述の通常遊技状態から時短遊技状態３への移行時に客待ち状態になった場合であって、時短遊技状態３での最初の第２特別図柄表示器１２２の変動表示が開始したときに態様が変化する場合と同様である。

【０２９６】

次に、例えば、時短遊技状態３から通常遊技状態への移行時に客待ち状態になる場合について説明する。このように時短遊技状態３から通常遊技状態への移行時に客待ち状態になった場合では、遊技可能回数が「０」となる遊技での第２特別図柄表示器１２２の変動表示が停止したときに、メイン表示装置１３１での表示態様が、上述のような演出モードＦ（図５－１（ｆ））から演出モードＡ～Ｃ（図５－１（ａ）～（ｃ）を参照。）のうちのいずれかに変化し、通常遊技状態の表示態様での客待ち状態（図７－２（ｄ）～（ｆ）、および図７－３を参照。）となる。また、このとき、右打ちランプが消灯されるとともに、メイン表示装置１３１においては、右打ち画像ＭＧおよび残回数画像ＪＫが非表示となり、左打ち開始画像が所定の期間で表示される。そして、所定期間が経過すると、左打ち開始画像が非表示となって、移行済報知画像が表示され、通常遊技状態の表示態様での客待ち状態となる。また、例えば、メイン表示装置１３１において、客待ち状態となる前の時短遊技状態３で表示されていた残回数画像ＪＫは、「残０回」といったように通常遊技状態で客待ち状態となっても表示され、通常遊技状態での最初の遊技の開始と同時に非表示となり、「時短３済」といった移行済報知画像が表示されるようにしてもよい。

【０２９７】

なお、時短遊技状態３から通常遊技状態への移行時に客待ち状態になる場合において、メイン表示装置１３１での表示態様が演出モードＦから演出モードＡ～Ｃのうちのいずれかに変化するタイミングとしては、上述のようなタイミング以外にも、通常遊技状態での最初の第１特別図柄表示器１２０の変動表示が開始したときであってもよい。このような態様においては、メイン表示装置１３１での表示態様は時短遊技状態３（演出モードＦ）のままで、左打ち開始画像が所定の期間で表示され、（右打ちランプが消灯される）上述のような右打ち画像ＭＧや残回数画像ＪＫが非表示とされて客待ち状態となる。そして、このような客待ち状態で第１始動口１１２に入賞すると、メイン表示装置１３１での表示態様において、演出モードＦから演出モードＡ～Ｃのうちのいずれかに変化し、移行済報知画像の表示が開始されて、時短遊技状態３での最初の遊技に対応する演出が実行される。また、例えば、上述のような客待ち状態のメイン表示装置１３１においては、「８００回」といった累積回数画像ＲＫが表示されたままで、通常遊技状態での最初の遊技の開始

と同時に非表示となり、「時短３済」といった移行済報知画像が表示されるようにしてもよい。

【０２９８】

◆上記課題を解決するための第１の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、所定の音（ＢＧＭ）を出力する音出力手段（音声出力装置３３１）を制御する音制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により前記所定の音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記音制御手段は、前記客待ち状態において、前記変動表示が終了しても第４の時間が経過するまで継続して前記所定の音を出力可能とする（図７－２（ｄ）、図８－２（ｄ））ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９９】

◆上記課題を解決するための第２の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、所定の音（ＢＧＭ）を出力する音出力手段（音声出力装置３３１）を制御する音制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により前記所定の音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記音制御手段は、前記客待ち状態において、前記変動表示が終了しても第４の時間が経過するまで継続して前記所定の音を出力可能とし（図７－２（ｄ）、図８－２（ｄ））、前記第４の時間において、遊技者により前記所定の音を確認可能な状態で、前記音量調節手段の操作に応じて前記所定の音の音量を調節可能にする（図７－３（ｉ）、図８－３（ｉ））ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３００】

◆上記課題を解決するための第３の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、変動表示を実行していない客待ち状態において、第１の演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））と第２の演出（客待ちデモ演出：図６－２）とを実行可能な遊技機において、第２の演出の実行中に第１表示（機種名表示ＫＨ）と第２表示（注意喚起表示ＮＨ）とを表示可能であり、客待ち状態において、第１表示および第２表示とは異なる第３表示（音調節画像ＯＣ）を表示可能であり、第１の演出は、変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで実

行され、第２の演出は、第１の時間が経過した後に第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで実行され、第１表示は、第２表示よりも先に表示され、第３表示は、変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に表示され、第２の演出は、第２の時間が経過した後に再度実行されることを可能とし、第１表示は、遊技機のタイトルに関する表示であり、第２表示は、遊技に対するのめり込みに関して遊技者へ注意喚起を促す表示であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０１】

◆上記課題を解決するための第４の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、表示制御手段は、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を表示し、第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を表示し、さらに第２客待ち演出は第２の時間が経過した後にも表示可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を表示し、変動表示の実行中は、表示手段において、第１キャラクタ（キャラクタ表示ＣＰ１）または第２キャラクタ（キャラクタ表示ＣＰ２，ＣＰ３）を表示可能であり、客待ち状態における第２客待ち演出の実行中は、表示手段において、第１キャラクタを第２キャラクタよりも高い割合で表示することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０２】

◆上記課題を解決するための第５の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、表示制御手段は、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに第２客待ち演出は第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、第２客待ち演出において、遊技に対するのめり込みに関して遊技者への注意を促す注意喚起表示（注意喚起表示ＮＨ）を実行し、注意喚起表示は、第１表示部（第１段部ＮＢ１）と前記第１表示部の下方の第２表示部（第２段部ＮＢ２等）とを有することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０３】

◆上記課題を解決するための第６の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手

段（刀柄ユニット１３５）と、前記変動表示中および前記客待ち状態中において、前記動作検出手段により遊技者の動作を検出可能な有効期間を設定可能な有効期間設定手段（演出制御基板３２０）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記変動表示中の前記有効期間において、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合は、第１態様演出（図７－５）を実行し、前記客待ち状態中の前記有効期間において、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合は、前記第１態様演出とは異なる第２態様演出（図７－３（ｊ－１），（ｊ－２）、図８－３（ｊ－１），（ｊ－２））を実行することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０４】

◆上記課題を解決するための第７－１の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、所定の音（ＢＧＭ）を出力する音出力手段（音声出力装置３３１）を制御する音制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により前記所定の音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記音制御手段は、前記客待ち状態において、前記変動表示が終了しても継続して第４の時間が経過するまで前記所定の音を出力可能とし（図７－２（ｄ）、図８－２（ｄ））、前記第３の時間は、前記第４の時間よりも長い時間であって、前記第１の時間よりも短い時間である（図７－１、図８－１）ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０５】

◆上記課題を解決するための第７－２の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、所定の音（ＢＧＭ）を出力する音出力手段（音声出力装置３３１）を制御する音制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により前記所定の音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が

経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記音制御手段は、前記客待ち状態において、前記変動表示が終了しても継続して第４の時間が経過するまで前記所定の音を出力可能とし（図９－２）、前記第３の時間は、前記第１の時間および前記第４の時間よりも短い時間である（図９－１）ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０６】

◆上記課題を解決するための第８の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、所定の音（ＢＧＭ）を出力する音出力手段（音声出力装置３３１）を制御する音制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により前記所定の音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記音制御手段は、前記客待ち状態において、前記変動表示が終了しても継続して第４の時間が経過するまで前記所定の音を出力し（図７－２（ｄ）、図８－２（ｄ））、前記第４の時間の経過前において、前記始動条件の成立に基づいて前記識別情報の前記変動表示が開始された場合は、前記変動表示が開始された後も継続して前記所定の音を出力する（図７－４）ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０７】

◆上記課題を解決するための第９の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後で、且つ、前記第２の時間以外の時間において、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０８】

◆上記課題を解決するための第１０の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、前記識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の状態に応じて設定される複数のモードに応じたモード画像（演出モードＡ～Ｇ：図５－１）を含む所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基

板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、を備え、前記表示制御手段は、前記変動表示を実行していない客待ち状態において、前記変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、前記第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで前記第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに前記第２客待ち演出は前記第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、前記変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、前記音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、前記変動表示の終了前に設定されたモードに応じた前記モード画像によって異なる態様で前記第１客待ち演出を実行する（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０９】

◆上記課題を解決するための第１１の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、識別情報が予め定められた特別態様で停止すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の操作により音出力手段（音声出力装置３３１）から出力される音の音量を調節可能な音量調節手段（演出操作スティック１３６）と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（刀柄ユニット１３５）と、を備え、表示制御手段は、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに第２客待ち演出は第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、変動表示が終了してから第３の時間が経過した後に、音量調節手段の操作に応じて音量を調節可能であることを認識可能な音調節可能表示（音調節画像ＯＣ）を実行し、第２客待ち演出の実行中において、複数のキャラクタを表示可能であり（図６－２（ｂ））、複数のキャラクタの表示中に動作検出手段によって遊技者の動作が検出された場合は、動作検出手段により検出された遊技者の動作に応じて選択された複数の態様のうちのいずれかの態様の表示を実行する（図７－３（ｊ－１），（ｊ－２）、）ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１０】

◆上記課題を解決するための第１２の構成の遊技機としては、始動条件の成立に基づき識別情報（特別図柄）の変動表示を実行し、識別情報が予め定められた特別態様で停止すると遊技者に有利な特別遊技を実行し、特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行可能な遊技機において、所定の画像を表示可能な表示手段（メイン表示装置１３１）を制御する表示制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（刀柄ユニット１３５）と、を備え、表示制御手段は、変動表示を実行していない客待ち状態において、変動表示が終了してから第１の時間（デモ待機期間）が経過するまで第１客待ち演出（図７－２（ｄ）～（ｆ）、図８－２（ｄ）～（ｆ））を実行し、第１の時間が経過した後で第２の時間（客待ちデモ期間）が経過するまで第１客待ち演出とは異なる第２客待ち演出（１回目の客待ちデモ演出：図６－２）を実行し、さらに第２客待ち演出は第２の時間が経過した後にも実行可能（２回目の客待ちデモ演出：図６－２）であり、通常遊技状態における第１客待ち演出（図７－２）と、有利遊技状態における第１客待ち演出（図８－２）とを、異なる態様で実行し、通常遊技状態の第１客待ち演出の実行中に、動作検出手段により遊技者の動作を検出した場合は、第１の設定を行うことが可能であり（図７－３（ｊ－１），（ｊ－２））、有利遊技状態の第１客待ち演出の実行中に、動作検出手段により遊技者の動作を検出した場合は、第１の設定とは異なる

第２の設定を行うことが可能である（図８－３（ｊ－１），（ｊ－２））ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１１】

＜虹色演出＞

［発光の態様の具体例］

図１１を参照して、遊技機１００による虹色演出の具体例について説明する。

虹色演出とは、発光手段により複数色を表示することにより遊技者によって虹色に見える虹発光表示を含む演出である。なお、遊技者によって虹色に見える態様であれば、必ず出力されるべき特定の色の種類、諧調（段階）などは特に限定されず、また虹色を構成する色数も特に限定されない。例えば、主に赤、青、緑、黄色、白に見える５色によって色を表示することができる。もちろん、主に見える色数はこれより少なくてもよいが、３色以上であるとよい。以下の説明において、虹色を表現するために表示される色を、単に複数色とも記載する。

【０３１２】

図１１（ａ）に示されるように、本実施形態における虹色演出は、遊技盤ユニット１０２に設けられたメイン表示装置１３１、ステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、及び、ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４、及び上部ユニット１８０などにより実行される。ステージ裏表示装置１４１は、第１始動口１１２や第２始動口１１５の演出を実行する所謂始動口ランプを含む。

【０３１３】

また図１１（ｂ）に示されるように、虹色演出は、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６などにおいても実行可能である。また図１１（ａ）、（ｂ）においては図示しない、導光板パネルユニット１８１や３Ｄ演出を実行するためのフィルムなどの上述した装置以外の装置においても実行可能である。

なおメイン表示装置１３１以外の虹色演出を実行する装置では、虹色演出は、複数色を切り替えて出力可能な１つ以上のＬＥＤなどの発光素子によって実現される。そして、発光素子の発光色を経時的に切り替えることで、色の変化や移動を表現し、より虹色を強調することができる。なお複数の発光素子により同時期に出現させる発光色としては、７色である必要はなく、予め定められた３色以上の多色が同時期に出現するものであればよい。

【０３１４】

以下の説明において、メイン表示装置１３１を含む上述した発光手段を特に区別せずに説明するときには、単に「発光手段」とも記載する。１つの発光手段とは、１つ以上の発光素子を有し、同じタイミングで作動する１つの発光ユニットを意味する。

例えば、メイン表示装置１３１、ステージ裏表示装置１４１、第１サイド表示装置１３２などはそれぞれが１つの発光手段となり得る。ただし、広い発光面積を有する発光手段の場合は、いくつかの領域に分かれて作動してもよく、その場合には、各領域を１つの発光手段として扱ってもよい。虹色演出は、１つの発光手段により実行されてもよいし、複数の発光手段により実現されてもよい。

【０３１５】

虹色演出は、上述した複数の発光手段の複数を組み合わせて実行されてもよい。例えば、可動役物（上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）とメイン表示装置１３１との組み合わせにより虹色演出を実行してもよい。また、メイン表示装置１３１と導光板パネルユニット１８１との組み合わせによる虹色演出を行ってもよい。

図１１（ａ）では、遊技領域に設けられた発光手段であるステージ裏表示装置１４１が発光ＬＥＤする場合が例示されている。ここで、ステージ裏表示装置１４１は、その全体が虹色演出を実行する演出と、図１１（ｂ）のように、第１始動口１１２の周りのみが発光するように構成されていてもよい。

【０３１６】

（発光態様のパターン例）
虹色演出は、遊技者から虹色であると認識される限りにおいて、様々な態様で実現可能である。以下に、その態様の代表的な例を説明する。
図１２（ａ）は、フラッシュによる虹色演出の実行例である。フラッシュとは、瞬間的に光る演出を意味し、遊技機においては瞬間的に複数回の発光を行う演出を指す。すなわち、虹色演出のフラッシュとは、１つ以上の発光手段を用いて、複数色の表示と瞬間的な発光を複数回行う演出を意味する。なお、１回の発光で２色以上を表示してもよいし、発光ごとに色を変化させてもよい。
なお図１２（ａ）では、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４によるフラッシュを例示しているが、これに限定されず、発光手段の様々な組み合わせ、又は単独で実行が可能である。フラッシュを実行する場合には、その具体的な発光部位の形状は特に限定されない。例えば、メイン表示装置１３１や導光板パネルユニット１８１で特定の部位が虹色にフラッシュしてもよい。
【０３１７】
フラッシュの具体例を図１３を用いて説明する。図１３（ａ）は、時間経過とともに時系列的に色の移り変わりつつ、各色が瞬間的に強い発光をする態様である。この態様では、例えば色１～色４の４色が順に強く発光する。色１～４は、順に発光することで遊技者から虹色に見える色を選択することができる。もちろん色数は特に限定されない。この態様では、複数の発光手段や発光素子が同時に同じ色を発光してもよいし、異なる色を発光してもよい。
また図１３（ｂ）は、虹発光表示を実行しつつ、一定の短い周期で特定色（例えば白色）の発光によりフラッシュを実現する態様である。特定色は、虹色を構成しない色であってもよいし、虹色を構成する色であってもよい。また、特定色は複数の色であってもよい。また虹発光表示を実行する発光素子とフラッシュを実行する発光素子は同じ素子であってもよいし、異なる素子であってもよい。異なる発光素子であれる場合には、虹発光表示を行う発光素子はフラッシュのタイミングで虹発光表示を停止する必要がない。図１３（ｂ）のような表示態様であっても、遊技者は虹色演出としてフラッシュするように視認できる。
【０３１８】
図１２（ｂ）は、複数色が移動発光を行う虹色演出の実行例である。ここでいう移動発光とは、発光手段に表示される色が遊技者から見て特定の方向に移動しているように見える演出を指す。この演出は、ある色（例えば赤色）で発光する領域を、特定の方向に隣接する領域に変化させる処理を繰り返すことで実現される。このような発光制御により、虹色を構成する各色が移動しているように遊技者からは視認される。なお図１２（ｂ）では、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４に複数色が表示されていて、それらが順に移動する状態を示している。すなわち、複数の発光手段に跨って移動演出が実行される例を示している。このような移動演出は、例えば、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６のように特定のタイミングで登場する可動役物である発光手段がメイン表示装置１３１の前方に移動した場合に実行してもよい。また、１つの発光手段の発光領域においてのみ移動発光が実行されてもよい。
【０３１９】
移動発光における移動の方向は特に限定されない。例えば図１２（ｂ）のように、遊技機１００の外周に沿う矢印Ｙ１のように、複数の発光手段（第１サイド表示装置１３２、上部表示装置１３４、第２サイド表示装置１３３）を跨って移動発光してもよい。ここでいう跨った移動発光とは、特定の色が複数の発光手段に亘って順次移動して見えるような演出をいう。なお図１２（ｂ）では、時計回りに色が移動する演出を例示しているが、反時計回りでもよい。また、図１２（ｂ）の左右中央に向かう矢印Ｙ２のように、特定の位置（例えば第１始動口１１２の位置）に集まるように色が移動してもよい。また、特定の位置から外側に広がるように、言い換えると放射状に広がるように移動してもよいし、それとは反対に周囲から特定の位置に集中するように移動してもよい。このような放射状の

移動は、メイン表示装置１３１を用いた場合に良好に実現できる。また、メイン表示装置１３１とその周囲に配置された盤ランプや枠ランプと協働して、メイン表示装置１３１と盤ランプや枠ランプを跨ぐように放射状の移動を実現してもよい。また、複数の発光手段の１つ又はつ以上が、色が同じ方向（例えば、上から下、下から上、右から左、左から右、など）に移動するように発光してもよい。

【０３２０】

虹色演出を実行する際の発光は、色を経時的に変化させることが可能であり、そのように発光することによって、より遊技者に強く演出効果を奏することができる。色の経時的な変化は、周期的な発光により実現できる。ここでいう発光周期は、発光する領域のうちのある１点を見たときに、例えば「青→緑」のように別の色へと変化するために必要な期間としてもよい。言い換えると、特定の色で光る位置が移動するかどうかには関わらず、あるＬＥＤ素子が特定の色を発光する時間とも言える。発光手段全体として色が変化する場合と、発光手段の一部の色が変化する場合と、を含む。

【０３２１】

発光の種類としては、他にも、所定の順番で特定の方向に色が段階的に移り変わる、いわゆる虹色のグラデーションを形成するような変化や、色が移動せず、又は移動しながら、色が切り替わると共に切り替わる速度によって虹色に見える場合と見えない場合とがある。

具体的な虹発光パターンとして、（ア）青→緑→黄→赤の順番で移り替わるように段階的に変化していくグラデーションの発光パターン、（イ）放射状に色が切り替わりながら広がっていく発光パターン、（ウ）移動しながら切り替わる／移動せずに切り替わり虹色に見えるように発光する発光パターン、（エ）青→白（閃光）→緑→白（閃光）→赤→白（閃光）→黄・・・色の切り替わりのときに閃光（白）が入ってくる発光パターン（フラッシュのパターン）、（オ）遊技者が操作可能な操作ボタン（レバー、刀柄ユニット１３５）の操作を示唆する操作示唆表示演出において、青→緑→赤に切り替わるパターン、などがある。なお上記（オ）については、切り替わりの速度によって虹色に見える場合と、虹色に見えない場合とがあってもよい。

【０３２２】

色を順番に切り替える場合、実際の虹の色（例えば、赤・橙・黄・緑・青・藍・紫）に沿った色順（例えば４色であれば、赤→黄→緑→青→赤…）で切り替えてもよいし、上記実際の虹の色に沿わない色順で切り替えてもよい。また、移動発光の場合に色が移動する順序も、実際の虹の色に沿った順序であってもよいし、沿わない順序であってもよい。

【０３２３】

ところで、同系色において周期が異なる場合（虹色とまでは言えない色数の場合）において、ある周期の場合には第１の演出を行い、別の周期のときは第２の演出を行うというように周期によって演出の内容が変化するように構成されていてもよい。また、ある周期の場合には、第３の演出は行わないように構成されていてもよい。例えば、ある周期の発光が終わるまでは特定の演出（例えば確定停止）が実行されず、発光が終わった後に特定の演出を実行するように構成されていてもよい。

【０３２４】

［発光を用いた具体的演出例］

（客待ち中のデモ中の虹色演出例）

図１４を参照して、遊技機１００による客待ち中のデモ中の虹色演出例について説明する。図１４は、客待ち中における発光演出の例である。

特別図柄の変動表示が停止して、例えば、第１保留数等の保留数が「０」であって第１始動口１１２への遊技球の入賞等がない場合には、客待ち状態となり、所定期間のデモが開始される。

【０３２５】

ここで、客待ちデモ演出の表示態様について説明する。客待ちデモ演出の期間（８０秒）では、例えば、「変動演出のデモ（２５秒）」→「キャラクタ紹介（２５秒）」→「機

種名（５秒）」→「メーカ名（５秒）」→「のめり込み防止の注意喚起（１０秒）」→「可動役物のデモ（１０秒）」、といった内容の表示で構成され、この順番で表示される演出である。つまり、客待ちデモ期間（８０秒）中のメイン表示装置１３１には、これらの内容が表示されることとなる。

【０３２６】

図１４（ａ）に示すように、まず、客待ちデモ演出における「変動演出のデモ」は、特別図柄の変動表示中にメイン表示装置１３１に表示される種々の変動演出が表示される態様の演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、ＳＰＳＰリーチ復活演出、ＳＰＳＰリーチ演出、ＳＰリーチ演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出等といった種々の変動演出が、大当たりとなる期待度の高い順に表示される。

【０３２７】

図１４（ｂ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「キャラクタ紹介」は、種々の変動演出中に表示される複数のキャラクタが表示される態様の演出である。具体的には、メイン表示装置１３１において、背景画像として舞台を模した画像を含むキャラクタ紹介背景がスクロール表示されるとともに、背景画像の前方において、動作する各キャラクタの画像と各キャラクタの名称の文字表示とから構成されるキャラクタ表示ＣＰ１～ＣＰ３が表示される。ここで、メイン表示装置１３１による表示領域の縁部分において、虹色に見える（虹色演出Ｒ１）。また、キャラクタ表示ＣＰ１～ＣＰ３は、文字が虹色で表示される（虹色演出Ｒ２）。また、図示しないが、表示されるキャラクタの後方に虹色が表示されてもよい。なお、虹色演出の実行期間は「キャラクタ紹介」が実行される全期間に限られない。例えば虹色演出Ｒ１はキャラクタの登場したタイミングにおける数秒であってもよい。また虹色演出Ｒ２は該当するキャラクタが紹介される期間のみであってもよい。

【０３２８】

図１４（ｃ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「機種名」では、遊技機１００の機種名を示す機種名表示ＫＨが表示される。具体的には、メイン表示装置１３１において、例えば、背景画像として白色と青色とのグラデーションで構成された機種名背景がスクロール表示され、背景画像の前方に機種名表示ＫＨが突然出現するように表示される。このとき、いずれかの発光手段による虹色演出は実行されない。

【０３２９】

図１４（ｄ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「メーカ名」では、遊技機１００を製造したメーカ名を示すメーカ名表示ＭＨが表示される。具体的には、メイン表示装置１３１において、背景画像として白色のメーカ名背景が表示され、背景画像の前方にメーカ名表示ＭＨの枠部分が突然出現するように表示されるとともに、「びっくり．」、「株式会社」、「ロゴマーク」の各部分が左から順に出現するように表示される。一方で、いずれかの発光手段による虹色演出は実行されない。

【０３３０】

図１４（ｅ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「のめり込み防止の注意喚起」では、遊技機１００に対する過度の遊技の実行を遊技者に対して注意喚起する内容の文字からなる注意喚起表示ＮＨが表示される。ここで表示される内容は、図６－２（ｅ）と同様である。このとき、メイン表示装置１３１において、虹色表示は実行されない。

【０３３１】

図１４（ｆ）に示すように、そして、客待ちデモ演出における「可動役物のデモ」は、下部役物ユニット１５６等の可動役物が種々の変動演出中の作動態様と同様の態様で作動する演出である。具体的には、例えば、メイン表示装置１３１において、背景画像として放射状の線から構成された可動役物デモ背景が虹色演出Ｒ３として表示され、下部役物ユニット１５６は背景画像の前方でＳＰＳＰリーチ演出等にて作動する位置に移動するとともに、下部役物ユニット１５６が備えるＬＥＤが虹色に発光して態様で作動する。このとき、枠ランプ（第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４）及び盤ランプ（ステージ裏表示装置１４１）も同時に虹色演出を実行する。

【０３３２】
なお、「可動役物のデモ」においては、下部役物ユニット１５６だけでなく、上部役物ユニット１５４、上部ユニット１８０、又は導光板パネルユニット１８１による種々の演出が実行されてもよい。なお、背景画像と下部役物ユニット１５６はＳＰＳＰリーチ演出等と同様の表示や動作を実行するが、音声出力装置３３１からはＳＰＳＰリーチ演出等において発生される演出のための音（音楽、効果音等）は出力されない。
また、このときの移動発光は、例えば後述する変動演出の図１９（ｇ）や図２２（ｅ）～（ｇ）などと比較して、色の移動する速度が相対的に小さい。
【０３３３】
図１４（ｇ）に示すように、可動役物のデモが一定時間経過すると、メイン表示装置１３１による虹色表示が停止される。一方、枠ランプと盤ランプは虹色表示を継続して実行する。
図１４（ｈ）に示すように、客待ちデモ演出が終了した後、演出図柄５０ａが停止表示された画面に戻る。
上述した客待ちデモ演出は、図１４（ｄ）または図１４（ｅ）のタイミングにおいて、枠ランプや盤ランプによる虹色演出を実行してもよい。
【０３３４】
（客待ち中のデモ中の虹色演出例）
図１５を参照して、遊技機１００による別の客待ち中のデモ中の虹色演出例について説明する。図１５は、客待ち中における発光演出の例である。
【０３３５】
図１５（ａ）に示すように、まず、図１４（ａ）と同様に変動演出のデモが実行される。
図１５（ｂ）に示すように、次に、客待ちデモ演出における「キャラクタ紹介」が実行される。ここでは、枠ランプ、盤ランプなどによる虹色演出が紹介の期間中実行される。メイン表示装置１３１では、期間の一部（数秒間）において、表示画面を通過するように移動する虹色演出Ｒ４が実行される。
図１５（ｃ）に示すように、メイン表示装置１３１による演出表示は継続するが、表示画面において虹色演出は実行されない。一方で、枠ランプでは虹色演出が継続される。
【０３３６】
図１５（ｄ）に示すように、次に、図１４（ｃ）と同様に「機種名」の演出が実行される。その後、図示しないが、図１４（ｄ）、（ｅ）と同様に「メーカ名」、「のめり込み防止の注意喚起」などが実行される。
図１５（ｅ）に示すように、客待ちデモ演出が終了した後、演出図柄５０ａが停止表示された画面に戻る。
【０３３７】
図１６を用いて、客待ち中の虹色演出の経時変化の例を説明する。客待ち中のデモ演出は、停止表示を実行しつつデモ待機期間（例えば１２０秒）を経過したときに、客待ちデモが開始され、例えば図１５（ａ）～（ｂ）に示すようにデモ映像が表示される。このデモ映像表示期間において、一定の期間において虹発光表示が実行される。
例えば、デモ映像表示の期間における第１のタイミング（虹発光期間）では、液晶表示装置１３１と枠ランプ及び盤ランプのうちの特定の第１領域（特定の箇所）にて虹発光表示が実行される。第１のタイミング以外の第２のタイミングでは、虹発光表示は実行されず、虹発光表示以外の発光色での発光が実行される。例えば、２色以上の発光色変化、フラッシュ、色の所定方向への移動速度や点滅速度が実行される。一方で、第１タイミング又は第２タイミングのいずれでもない場合には、単色発光や虹色に見えない（同系色に偏った、又は、色数の少ない）複数色による発光がなされる。
【０３３８】
続いて、タイトル表示が実行される場合には、枠ランプ、盤ランプは相対的にゆっくりと移動する移動発光による虹色演出が実行される。またメイン表示装置１３１においても

虹色の背景やオブジェクトなどが表示される。第２領域とは、発光手段における少なくとも第１領域とは異なる箇所を含む領域である。

続いて、例えばのめり込み防止表示のような警告表示を実行するタイミングでは、虹発光表示は制限される。すなわち、単色発光や虹色に見えない複数色による発光がなされたり、フラッシュ発光の制限、色変化の制限などがなされる。このタイミングでの発光表示は、遊技者に情報を伝えることを主目的とするため、例えば上述したデモ映像表示期間の第３タイミングと比較しても、発光色の移動速度が小さかったり、明滅の速度が小さかったり明るさの幅が小さかったりする。

【０３３９】

また、ランプ（枠、演出役物、ボタン）には、第１領域と、第２領域とが設けられ、第１領域での発光パターンと第２領域での発光パターンは異ならせることができる。なお、第１領域の例としては、遊技盤（盤ランプ）、役物などであり、第２領域の例としては、枠（ランプ）や演出ボタンなどが該当する。例えば、客待ち状態において、上述した第１タイミングのときは、第１領域は点滅による発光が可能となり、第２領域は移動発光が可能となる。

【０３４０】

客待ちデモ演出での特定の文字による注意喚起表示のときに、虹色演出が制限される。一方、機種名称表示やメーカーロゴ表示（文字を含む表示態様）だけでなく、特定のキャラ表示のときに虹発光表示が実行されてもよい。

すなわち、客待ちデモ演出において、第１特定情報（メーカー名等の文字表示、キャラ表示）が表示されるときには、虹色演出が実行可能であり、第１特定情報とは異なる文字を含む表示態様の第２特定情報（のめり込み防止表示）が表示されるときには、虹色演出を制限可能に構成されていてもよい。

【０３４１】

なお、虹色演出の実行が制限されるとは、虹色演出自体が実行されないことに加え、例えば、（ア）単色での点灯／点滅発光（白）を実行すること、（イ）色の変化や移り変わりが制限されること、（ウ）フラッシュ演出が制限されること、などが挙げられる。なお、ランプを第１領域と第２領域とに分ける場合、例えば、第１領域が上記（ア）から（ウ）の点灯をするように構成されていてもよい。上記（ア）の補足として、第１領域にて白発光を実行し、第２領域で青発光を実行してもよい。

なお、第１特定情報と、第２特定情報（文字含む）とで虹発光表示の実行され易さが異なっていてもよい。のめり込み防止表示（特定文字情報）のときは、フラッシュ演出の実行が制限されてもよい。

【０３４２】

（音量調節表示等実行中の虹色演出例）

図１７を参照して、遊技機１００による音量調節表示等実行中の虹色演出例について説明する。図１７は、客待ち中に音量調節表示が実行される場合の発光演出の例である。

【０３４３】

図１７に示すように、特別図柄の変動表示が停止して、例えば、第１保留数等の保留数が「０」であって第１始動口１１２への遊技球の入賞等がない場合には、客待ち状態となる。

【０３４４】

図１７（ａ）に示すように、まず、特別図柄の変動中のメイン表示装置１３１には、例えば、モードＡ背景画像等が横スクロールするような背景画像と、その前方において３つの演出図柄５０ａのうち２つの演出図柄５０ａが停止表示するとともに１つの演出図柄５０ａがスクロール表示している状態と、が表示される。また、当該アイコン表示領域５０ｃにおいて、当該アイコンＴＩの画像が表示される。さらに、特殊図柄ＴＺがスクロール表示している状態で表示される。このときは、図示しないが、盤ランプ、枠ランプ、メイン表示装置１３１などによる虹色演出を実行可能である。

【０３４５】

図１７（ｂ）に示すように、ハズレの停止表示直後には、虹色演出が実行されない。この後、第１始動口１１２への入賞が無い場合は、一定時間（例えば１２０秒）、メイン表示装置１３１の演出図柄５０ａの表示は、スクロールなどを行うことなく停止されるデモ待期期間となる。デモ待機期間中のメイン表示装置１３１には、例えば横スクロールするような背景画像と、その前方において停止した状態の３つの演出図柄５０ａと、が表示される。また、背景画像の前方において、第１保留アイコンＨＩが表示されていない第１保留アイコン表示領域５０ｂ、および当該アイコンＴＩの画像が表示されていない当該アイコン表示領域５０ｃが表示される。また、特殊図柄ＴＺが停止した状態の３つの演出図柄５０ａに対応する組合せの数字で停止している状態で表示される。

【０３４６】

図１７（ｃ）に示すように、演出操作スティック１３６の操作がなされると、背景画像および３つの演出図柄５０ａの前方において、ＢＧＭ等の音量の大小を調節可能であることを示唆する音調節画像ＯＣが表示される。このＯＣが表示されているときは、盤ランプ、枠ランプ、メイン表示装置１３１などによる虹色演出が実行されない。

なお、音量調節画像の他に、画面輝度調節表示が表示されてもよい。また、演出レベルを調整するための調整表示が表示されてもよい。このような表示がなされている場合にも、虹色演出が実行されない。

【０３４７】

図１７（ｄ）に示すように、音調節画像ＯＣの表示がされなくなった後、所定時間経過後に、客待ちデモ演出が表示される。このときは、盤ランプ、枠ランプ、メイン表示装置１３１などによる虹色演出を実行可能である。

なお音量調節画像ＯＣや画面輝度調節表示などは、変動中にも実行可能であってもよい。その場合には、虹色演出を制限しないように構成されていてもよい。

【０３４８】

（変動演出の実行中の虹色演出例１）

図１８を参照して、遊技機１００による変動演出の実行中の虹色演出例について説明する。この図１８は、リーチ後に大当りとなる変動中における演出例を示す図である。

【０３４９】

図１８（ａ）に示すように、まず、特別図柄の変動表示の開始に伴い、３つの演出図柄５０ａの変動表示が開始される。

図１８（ｂ）に示すように、リーチ前の予告演出が開始される。この予告演出において、枠ランプなどによる虹色演出が実行可能である。

【０３５０】

図１８（ｃ）～（ｅ）では、リーチ後の予告演出が開始される。予告演出において、虹色演出が実行される。

図１８（ｃ）では、左右の演出図柄５０ａの変動が同一の数字で停止され、中央の演出図柄５０ａのみが変動するリーチ状態となる。リーチ状態においては、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチなどに発展する場合がある。

【０３５１】

図１８（ｄ）では、下部役物ユニット１５６が演出位置まで移動するとともに、下部役物ユニット１５６に設けられた複数の発光ＬＥＤが点滅する虹色演出が実行される。また、メイン表示装置１３１の虹色演出が実行されるとともに、音声出力装置３３１から「キュインキュイン」との効果音が出力される。さらに、図示しない刀柄ユニット１３５が、ボタン駆動装置により振動する。そして、メイン表示装置１３１の左上隅部において縮小した演出図柄５０ａが「５」で仮停止することで、３つの演出図柄５０ａが大当たり出目（「５５５」）で仮停止した状態になる。

【０３５２】

図１８（ｅ）では、その後、演出図柄５０ａが仮停止表示された状態となる。また、第１保留アイコン表示領域５０ｂ、当該アイコンＴＩが表示された当該アイコン表示領域５０ｃ、が再表示される。仮停止表示の後、演出図柄５０ａが停止する確定演出が実行され

る。この後、大当り遊技へと移行する。
【０３５３】
ところで、図１８（ｂ－１）に示すように、図１８（ｂ）のリーチ前の予告演出において、メイン表示装置１３１の表示画面の縁を虹色に表示する虹色演出Ｒ１を実行してもよい。
【０３５４】
（変動演出の実行中の虹色演出例２）
図１９は、リーチ後に大当りとなる変動演出の実行中における演出例を示す図である。
図１９（ａ）に示すように、まず、特別図柄の変動表示の開始後であって、３つの演出図柄５０ａの変動表示の開始のタイミングで、演出図柄５０ａの変動表示が開始される。
図１９（ｂ）に示すように、第１始動口１１２に入賞すると、第１保留アイコン表示領域５０ｂに保留表示が追加される。このとき、先読み予告として、保留が虹色に表示される。この虹色の保留表示が、虹色演出の一例である（虹色演出Ｒ５）。
【０３５５】
図１９（ｃ）に示すように、虹色の保留表示は、その保留が当該保留となるまで継続して実行される。なお、当該保留となったとき、またはその前後において、保留の表示態様が変化してもよい。
図１９（ｄ）に示すように、リーチ前の予告演出として、キャラクタＣＲとセリフＳＥが表示される演出が実行される。このときの予告演出では、枠ランプ、盤ランプにより虹色演出が実行される。
図１９（ｅ）に示すように、左右の演出図柄５０ａの変動が同一の数字で停止され、中央の演出図柄５０ａのみが変動するリーチ状態となる。
図１９（ｆ）に示すように、リーチ後の予告演出として、メイン表示装置１３１の表示画面の前方に、導光板パネルユニット１８１が表示される。ここでは、導光板パネルユニット１８１は虹色にフラッシュする虹色演出が実行される。
【０３５６】
図１９（ｇ）では、下部役物ユニット１５６が演出位置まで移動するとともに、下部役物ユニット１５６に設けられた複数の発光ＬＥＤが点滅する。また、メイン表示装置１３１の虹発光表示されるとともに、音声出力装置３３１から「キュインキュイン」との効果音が出力される。このとき、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４は、虹色演出を実行する。ここでは、移動発光による虹色演出が実行される。なお、例えば図１４（ｆ）の客待ち演出における移動発光と比較して、早い動作となる。
図１９（ｈ）では、図１４（ｈ）と同様に仮停止から確定演出が実行される。なお第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３などは虹色演出を実行するが、下部役物ユニット１５６は虹色発光しない。
【０３５７】
ところで、確定演出において演出図柄５０ａとしての数字を表示するタイミングには、メイン表示装置１３１にて虹色演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。
図２０（ａ）、（ｂ－１）、（ｃ－１）に示すように、例えば、「２」の停止図柄を表示する場合と、図２０（ａ）、（ｂ－２）、（ｃ－２）に示すように、例えば、「７」の停止図柄を表示する場合とで、虹色演出の表示態様を変化させてもよい。図２０（ｃ－１）と（ｃ－２）では、表示画面の縁を虹色に表示する虹色演出の有無が相違する例を示す。これ以外に、例えば移動発光の速度、虹色演出を実行する発光手段の数、メイン表示装置１３１に示されるセリフ、カットイン、キャラクタなどによる虹色演出の数や有無などを変化させてもよい。
【０３５８】
また、図２１では、図柄拡大演出（強調演出）を示す。図柄拡大表示とは、中央の演出図柄５０ａが左右の図柄よりも画面に占める占有面積が大きい表示態様であり且つ虹発光エフェクト画像を画面で表示できないぐらいの表示領域で表示されたときの拡大表示であ

る。図２１（ｂ）では、中央の演出図柄５０ａによって、表示画面に表示された虹色演出（例えば縁の虹色）が隠される（表示が制限される）。なおこの図柄拡大演出は、演出図柄５０ａが段階的に拡大されていく表示態様のうち、リーチ成立時の拡大表示サイズやリーチ前の図柄変動中の表示サイズよりも大きい表示態様である。その後、図２１（ｃ）のように、演出図柄５０ａのサイズは元に戻り、停止表示される。このとき、ステージ裏表示装置１４１（盤ランプ）によって虹色演出が実行されてもよい。メイン表示装置１３１や枠ランプによる虹色演出が実行されてもよい。

【０３５９】

（変動表示中に刀柄ユニット１３５を操作した場合の演出例）

図２２を参照して、遊技機１００による刀柄ユニット１３５を操作した場合の虹色演出の演出例について説明する。図２２は、いわゆる決め演出が実行される場合の発光演出の例である。

図２２（ａ）に示すように、演出図柄５０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【０３６０】

その後、図２２（ｂ）に示すように、変動表示していた演出図柄５０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄５０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄５０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０３６１】

図２２（ｃ）に示すように、そして、ＳＰリーチに発展すると、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。

【０３６２】

図２２（ｄ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したのち、演出の最終局面でＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止されて決め演出が開始されると、刀柄ユニット１３５の刀柄ボタン（演出ボタン）の操作を促す促進画像の表示及び刀柄ボタンの操作有効期間（１０秒）が開始される。具体的には、メイン表示装置１３１に刀柄ボタンを模した操作促進画像ＳＳＧが表示されるとともに、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止（非出力）され、音声出力装置３３１から「押せ」との効果音が出力される。なお、このとき、メイン表示装置１３１の左上隅部において縮小した演出図柄５０ａが変動表示されている。

【０３６３】

図２２（ｅ）では、次に、操作有効期間（１０秒）中に刀柄ユニット１３５の刀柄ボタンが操作されると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行される。具体的には、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４、ステージ裏表示装置１４１がフラッシュ発光による虹色演出を実行する。また、メイン表示装置１３１にて画像による虹色演出（Ｒ６）を実行し、その前方に下部役物ユニット１５６が移動する。下部役物ユニット１５６においても虹色演出が実行される。

（ｆ）図２２（ｆ）では、続いて、移動発光による虹色演出を実行する。ここでは、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４、ステージ裏表示装置１４１がメイン表示装置１３１を中心として右回りに回転するように色の移動を行う。なおメイン表示装置１３１では、決め成功画像が表示される（図示しない）とともに、音声出力装置３３１から「キュインキュイン」との効果音が出力される。このタイミングでは可動役物の虹色演出は停止される。なお、操作有効期間中に刀柄ユニット１３５が操作されなかった場合には、上述の操作促進画像ＳＳＧが消滅するとともに、決め成功演出が実行される。

【０３６４】

その後、図２２（ｇ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄５０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。

この時点で、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４、ステージ裏表示装置１４１が虹色演出を実行し、それら以外の発光手段は虹色演出

を停止している。
　そして、図２２（ｈ）に示すように、演出図柄５０ａが縮小表示から元の大きさに戻って液晶表示装置１３１（メイン液晶）の中央で停止表示される。
【０３６５】
（大当たり確定リーチの発展場合の演出例）
　図２３を参照して、遊技機１００による大当たり確定リーチの場合の虹色演出の演出例について説明する。図２３では、大当り確定リーチと、対比として大当りでない（ハズレ）の場合の発光演出の例を示す。
【０３６６】
　図２３（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄５０ａを変動表示させる変動演出が実行されている。
　図２３（ｂ）に示すように、変動表示していた演出図柄５０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄５０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄５０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
　図２３（ｃ）ここで、予告演出として、セリフのカットインによるセリフＳＥ「大チャンス！！」がメイン表示装置１３１に表示される。この演出はセリフの縁が虹色に縁取られている（虹色演出Ｒ７）。この演出が表示された場合は、当該変動が大当り変動であることを示唆する確定演出である。
　図２３（ｄ）に示すように、続いて例えば可動役物やメイン表示装置１３１などによるリーチ演出を経た後に、演出図柄５０ａにおいては大当たり示唆態様で停止表示する。この場合には、枠ランプ、盤ランプなどを用いて虹色演出が実行される。
【０３６７】
　次に、大当たり出ない場合について、図２３（ｂ）に続いて予告演出が異なる演出であった場合の構成を説明する。
　図２３（ｅ）では、予告演出として、図２３（ｃ）と同様のセリフＳＥが表示される一方で、セリフの背景は虹色演出が実行されない。つまり、図２３（ｅ）では、虹色演出よりも特別遊技が実行される信頼度が低い予告演出が実行される。
　図２３（ｆ）に示すように、続いて例えば可動役物やメイン表示装置１３１などによるリーチ演出を経た後に、演出図柄５０ａにおいてはハズレ示唆態様で停止表示する。
【０３６８】
（大当たり遊技中の演出例）
　図２４を参照して、遊技機１００による大当たり遊技中の演出例について説明する。図２４では、演出図柄５０ａが大当たり図柄で停止し、大当り遊技が開始された後の発光演出の例を示す。
【０３６９】
　図２４（ａ）に示すように、大当たり遊技中では、まずメイン表示装置１３１の表示画面において、演出用背景が表示されるとともに、縁部分に虹色表示（虹色演出Ｒ８）がなされた右打ち画像ＭＧ１が行われる。虹色演出Ｒ８は画像ＭＧ１により一部が隠された態様である。枠ランプ、盤ランプも虹色演出が可能であり、音声出力装置３３１からは大当り遊技用のＢＧＭが出力される。
【０３７０】
　図２４（ｂ）に示すように、ラウンド遊技中（特別遊技中）は、演出背景とともに、小さい右打ち画像ＭＧがなされ、メイン表示装置１３１や枠ランプ、盤ランプなどにより虹色演出が実行される。
【０３７１】
　図２４（ｃ）に示すように、特定の出玉獲得表示を実行する際に数字等を虹色の態様にする。特定の出玉表示とは、例えば、５０００発に限らず、「２５００発」や「１００００発」などであり、その他の数字（例えば３０００発等）では虹色の態様ではない。つまり、虹色演出が実行されにくい。なお、図２４（ｃ）のような出玉獲得表示は特に連チャ

ン中に発生しやすい。特定の出玉表示の値は、任意に設定できる。
【０３７２】
図２４（ｄ）に示すように、あらかじめ定められたラウンドを終了すると、文字表示がなされる。この文字表示は、プリペイドカード取り忘れ注意や盗難警告表示などの警告などであってもよい。このような文字表示がなされる場合には、虹色表示が制限される。すなわち、虹色演出が実行されないか、或いは他の状態における文字表示が行われる場合と比較して抑制された態様で虹色演出を実行する。
続いて、図２４（ｅ）に示すように、機種名、メーカー名などが表示されてもよい。この場合には、虹色表示が実行されてもよい。
【０３７３】
図２４（ｆ）に示すように、続いて、時短（確変／非確変）が開始される。メイン表示装置１３１の表示画面には、「右打ち」と大きく表示される（右打ち画像ＭＧ１）。なお、「右打ち」の表示に隠されるように虹色の背景（虹色演出Ｒ８）が表示される。この虹色演出の態様は、確変／非確変に応じた態様に定められていてもよいし、大当たり確定演出における停止図柄に応じた態様に定められていてもよい。
【０３７４】
図２４（ｇ）に示すように、続いて、時短遊技が実行される。このとき、リーチ演出を実行するとき、又は大当りとなったときには、虹色演出を実行可能である。このときの虹色演出の態様は特に限定されない。その後、時短遊技中に大当りとなれば、再び大当り遊技が実行される。
大当たりとならずに所定回数の変動が実行された場合には、図２４（ｈ）に示すように、リザルト画面が表示される。このとき、虹色演出を実行してもよい。例えば文字や背景において虹色に表示してもよい。また、連チャン回数や賞球数に応じて虹色演出の表示態様を変化してもよい。
【０３７５】
なお、本実施形態においては、初当たりにおける大当たり遊技のＥＤのみ、警告など文字表示が実行される。その後、連チャン中の大当たり遊技（ＥＤ）では、のめり込み防止表示、プリペイドカード取り忘れ注意や盗難表示が表示されないので、虹色演出が実行されない。
【０３７６】
ところで、連チャン中の出玉獲得表示については、継続して加算表示し続けるタイプ（Ａ）と、特定の出玉到達時に表示をするタイプ（Ｂ）と、のいずれかが実行可能であってもよい。上記（Ａ）のタイプでは、特定の出玉獲得数になったときに虹色表示が制限されてもよい。また、（Ａ）と（Ｂ）の両方を実行してもよい。また、保留連示唆演出やＭＡＸ出玉演出においても所定の表示が実行されたときにレインボー態様が実行されやすいように構成されていてもよい。
【０３７７】
（初期動作中の演出例）
図２５を参照して、遊技機１００による初期動作中の演出例について説明する。
図２５（ａ）に示すように、メイン基板の電源が投入されたときには、表示画面に「電源ＯＮ」などの電源投入時の表示がなされるとともに、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、上部表示装置１３４、ステージ裏表示装置１４１などが発光する。このとき、虹色に見える発光態様で表示を行ってもよい。
図２５（ｂ）に示すように、続いて、可動役物の初期動作が実行される。下部役物ユニット１５６のみが図示されるが、順次、又は同時に、上部役物ユニット１５４も動作する。このときには、可動役物による虹色演出が実行されなくてもよい。
図２５（ｃ）に示すように、メイン表示装置１３１や可動役物が特定の動作を行った後に、メイン表示装置１３１にはハズレの停止表示画面が表示される。
図２５（ｄ）に示すように、一定時間経過した後に、ロゴが表示され、客待ちデモ演出が開示される。

【０３７８】
［遊技機による発光態様の特徴］
（発光態様の特徴１）
【０３７９】
図１４～２５に示すように、遊技機１００では、遊技盤ユニット１０２（第１領域）に設けられる発光手段である盤ランプ（ステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）と、ガラス枠１５０（第２領域）に設けられる発光手段である枠ランプ（ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４）と、による虹色演出が実行可能である。そして、遊技機１００では、第１領域及び第２領域にて発光表示を行う第１演出（例えば、枠ランプと盤ランプとが協働した演出）と、第１演出と異なる態様の虹発光表示を行う第２演出とが実行可能である。例えば、第１演出は２つの領域で同じ態様の虹色演出を実行するものであり、第２演出はいずれかの領域で発光演出が異なる（いずれかで虹色演出が実行されないものを含む）であってもよい。
【０３８０】
そして、第１領域及び第２領域にて発光表示を行う第１演出については、図２６に示すように、客待ち時に選択される可能性がある虹色演出は２パターンであり、変動演出中に選択される可能性がある虹色演出は９パターンである。すなわち、遊技機１００が客待ち中である状態より、変動演出を実行している状態の方が、虹色発光演出のパターン数が多い。
このような演出を実行可能であることにより、変動演出の実行中は、客待ち中とは異なる演出によって遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０３８１】
ここでいう客待ち中とは、図１４（ｈ）のように、変動表示を実行せず停止表示を継続して実行している第１の状態と、図１４（ａ）～（ｉ）のように、客待ちデモを実行している第２の状態の両方を指す。なお、遊技機１００が客待ち中の第１の状態又は第２のいずれか一方の状態である場合より、変動演出を実行している状態の方が、虹色発光演出のパターン数が多いように構成されていてもよい。
【０３８２】
具体的には、変動演出中は、例えば、図１２（ｂ）に示すように、上述した盤ランプと枠ランプが協働して色が移動する虹色演出（第１演出）、盤ランプと枠ランプが別々に作動する虹色演出（第２演出）、などを実行可能である。
なお、例えば移動発光を行う場合において、移動方向、移動方向が同じであっても移動速度が異なる場合や、移動発光を継続する時間が異なる場合は、異なる演出パターンとして数えてもよい。同様に、放射状に虹色発光する場合におけるその放射の数の違い、保留変化による虹色演出を行う場合のその態様の違い、虹色に見える場合の色の違い、なども演出パターンとして数えることができる。
【０３８３】
第１演出の具体例としては、各色が同じ向きに回転移動する演出、近接する役物と枠の色が同じになる演出、及び、枠ランプ、盤ランプ、刀柄ユニット１３５（演出ボタン）、のような異なる発光体において近接する部分の色が近くなる演出、などが例示される。第２演出の具体例としては、例えば、それぞれが点滅・移動などの異なる発光態様となる態様が挙げられる。
【０３８４】
また、変動演出の実行中は、上述した第１演出と第２演出とを実行可能であるが、客待ち中は、盤ランプ、枠ランプのいずれか一方のみが実行される演出のみが実行されてもよい。
【０３８５】
なお、第１領域は遊技盤ユニット１０２に限定されず、第２領域はガラス枠１５０に限

定されない。第１領域は遊技盤ユニット１０２の一部であったり、遊技盤ユニット１０２と１５０の一部を含んでいてもよい。また例えば、第１領域に設けられる発光手段と、第２領域に設けられる発光手段は、盤ランプ（ステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）と枠ランプ（ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４）に含まれるいずれか２つ以上の組み合わせであればよい。つまり、上部役物ユニット１５４と導光板パネルユニット１８１のような盤ランプ同士の組み合わせや、枠ランプのいずれかと液晶表示装置１３１との組み合わせであってもよい。また、メイン表示装置１３１が第１領域又は第２領域であってもよい。また、上述した領域の区別は装置によって区別されていなくてもよい。例えば、メイン表示装置１３１の表示画面の一部が第１領域に該当し、他の一部が第２領域に該当してもよい。また、例えば複数の発光素子（ＬＥＤ）を備える発光手段において、特定の発光素子の単位で領域が区別されていてもよい。また、第１演出と第２演出とにおいて、第１領域と第２領域は当然ながら重複した部分があってもよい。

【０３８６】

なお、客待ち中の方が、変動演出の実行中よりも発光演出のパターン数が多くてもよい。

なお、また上記の例では客待ち状態（第１状態）と変動演出中（第２状態）とで虹色発光演出のパターン数を比較したが、これ以外の状態で対比してもよい。第１状態の例としては、例えば、第１の停止図柄（２で当たり）の場合の大当り遊技中、発展演出の実行中、通常遊技状態（非確変遊技状態）、確変遊技状態、などが挙げられる。また第２状態の例としては、第２の停止図柄（７で当たり）による大当り遊技中、決め演出の実行中、確変遊技状態、通常遊技状態（非確変遊技状態）などが挙げられる。そしてこれらは任意に組み合わせることができる。組み合わせの例としては、例えば、「第１の停止図柄（２で当たり）の場合の大当り遊技と、第２の停止図柄（７で当たり）による大当り遊技」、「発展演出の実行中と決め演出の実行中」、「通常遊技状態（非確変遊技状態）と確変遊技状態」、「確変遊技状態／通常遊技状態（非確変遊技状態）」などが例示される。

【０３８７】

（発光態様の特徴２）

図１８、１９、２４に示すように、遊技機１００では、遊技盤ユニット１０２（第１領域）に設けられる発光手段である盤ランプ（ステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）と、ガラス枠１５０（第２領域）に設けられる発光手段である枠ランプ（ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４）と、による虹色演出が実行可能である。そして、遊技機１００では、第１領域及び第２領域にて発光表示を行う第１演出（例えば、枠ランプと盤ランプとが協働した演出）と、第１演出と異なる態様の虹発光表示を行う第２演出とが実行可能である。例えば、第１演出は２つの領域で同じ態様の虹色演出を実行するものであり、第２演出はいずれかの領域で発光演出が異なる（いずれかで虹色演出が実行されないものを含む）であってもよい。

【０３８８】

そして、第１領域及び第２領域にて発光表示を行う第１演出については、図２６に示すように、変動演出に選択される可能性がある虹色演出は９パターンであり、大当たり遊技中に選択される可能性がある虹色演出は３パターンである。すなわち、遊技機１００が大当り遊技中である状態より、変動演出を実行している状態の方が、上述した第１演出の発光パターン数が多い。

このような演出を実行可能であることにより、変動演出の実行中に多くの演出パターンにて遊技者に大当りを期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０３８９】

また、上記発光態様の特徴１にて説明したように、第１領域と第２領域は遊技盤ユニット１０２とガラス枠１５０に限定されず、少なくとも一部に重複しない発光手段を備えている少なくとも一部が異なる領域であればよい。

【０３９０】

例えば、第１領域又は第２領域にメイン表示装置１３１の表示画面を含む場合、変動演出の実行中の虹色演出として、例えば、保留アイコン、刀柄ユニット１３５の操作示唆演出、セリフ、エフェクト、テロップ、タイトル、ステップアップする枠などを虹色に見える態様で表示可能であり、そのような実行可能な演出表示の数が演出のパターン数となる。

また、大当たり遊技中の虹色演出として、メイン表示装置１３１における出玉数表示、枠部分の虹色表示などの虹発光表示が含まれる。なお、演出パターン数のカウント方法は、上述した発光態様１と同様に行うことができる。

【０３９１】

（発光態様の特徴３）

遊技機１００では、役物（上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）に設けられた第２発光手段と、役物以外に設けられる第１発光手段とを備える。そして、図１８、２２などに示すように、例えば枠ランプと役物などの、特定の２つの発光手段が、同時に虹色演出を行う第１演出と、いずれか一方のみが虹色演出を行う第２演出と、を実行可能である。なお第２演出は、一方の発光手段が虹色演出を実行しない状態と、発光はしているが遊技者から視認できない位置（例えば隠れた位置）で発光する状態と、を含む。つまり、第２演出はいずれかの特定の２つの発光手段のうちのいずれかのみが遊技者から視認可能な状態である演出である。

【０３９２】

さらに、遊技機１００では、１つの変動演出においては、リーチ前（第１状態）よりも、リーチ後（第２状態）の方が、第１演出が実行され易く構成されている。具体的には、リーチ前には役物による虹色演出が制限され、その結果、第１演出の実行が制限される。

このような演出を実行可能であることにより、リーチ後においてより強く虹色演出の効果が奏されるため、大当りとなる可能性を強く示唆することで遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０３９３】

なお、役物は、下部役物ユニット１５６に限定されず、上部役物ユニット１５４であってもよい。また第１演出又は第２演出において、複数の役物が同時に作動する構成であってもよいし、いずれか一方のみが作動する構成であってもよい。

また、上述した役物は、下部役物ユニット１５６や上部役物ユニット１５４などの可動役物に限られず、それら以外の役物であってもよい。例えば、センター役物、始動口、入賞口に設けられた可動部材などに設けられたＬＥＤ発光素子などによって構成される役物であってもよい。

【０３９４】

なお、上述した第１状態と第２状態の例は、リーチ前とリーチ後に限らない。第１状態の例としては、例えば、ノーマルリーチ状態、変動中のリーチ前、ノーマルリーチ発展、ハズレ変動、通常遊技状態などが挙げられる。また第２状態の例としては、ＳＰリーチ状態、大当たり遊技中、大当たり確定のリーチ発展、大当り変動、有利遊技状態（時短・確変）などが挙げられる。そしてこれらは任意に組み合わせることができる。組み合わせの例としては、例えば、ノーマルリーチ状態（第１状態）とＳＰリーチ状態（第２状態）、変動中のリーチ前（第１状態）と大当たり遊技中（第２状態）、ノーマルリーチ発展（第１状態）と大当たり確定のリーチ発展（第２状態）、ハズレ変動（第１状態）と大当り変動（第２状態）、通常遊技状態（第１状態）と有利遊技状態（第２状態）などが例示される。そして、第１状態よりも、第２状態の方が、第１演出が実行され易くなっていればよい。

【０３９５】

ところで、第１演出の一例として、可動役物と枠ランプによる虹色演出が例示され、このとき第２演出では可動役物が発光しない。また第２演出は、メイン表示装置１３１の単体による虹色演出（例えば、保留変化演出により保留が虹色に表示される場合）が例示される。

第１演出の例としては、枠ランプ、盤ランプ、刀柄ユニット１３５、導光板パネルユニット１８１、メイン表示装置１３１のうちのいずれか１つ以上と、可動役物との組み合わせであればよい。

【０３９６】

（発光態様の特徴４）

遊技機１００では、移動発光やフラッシュなど、複数の発光態様で虹色演出を実行可能である。また、虹色演出を実行可能な第１発光領域（例えば枠ランプ）と第２発光領域（例えば盤ランプ）を有している。

また、図１９（ｄ）に示されるように、例えば変動演出の実行中などの第１タイミングでメイン表示装置１３１にて実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、図２４（ｄ）に示されるように、第２タイミングで実行される第２の文字表示（大当たり後注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能である。ここで、第２タイミングは、特別遊技の実行中の演出（大当たり演出）が開始されてから次の変動表示が開始されるまでの間である特定期間における所定のタイミングである。そして、上述した特定期間において、上述した第２の文字表示が表示されているときは、枠ランプや盤ランプによる虹色演出が制限される。

【０３９７】

このような演出を実行可能であることにより、特別遊技（大当たり遊技）が開始された後に表示される文字表示について、警告などの重要な文字表示であることを遊技者に気付かせることができ、また演出としての文字表示では大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。なお、例えば変動演出の実行中などの第３タイミングでメイン表示装置１３１にて実行される第３の文字表示（図２２（ｇ）の「勝利」など）が表示されるときには、虹色演出が制限されなくてもよい。

【０３９８】

（発光態様の特徴５）

図１１，１２に示すように、遊技機１００では、枠ランプと刀柄ユニット１３５など、２つ以上の発光演出手段で、異なる態様の虹色演出が可能であり、具体的な虹色演出としては、フラッシュによる虹色演出と、色が移動する虹色演出（移動発光）と、色を移動させずに表示する虹色演出（例えば、虹に見える７色が移動せずに表示される）と、がある。

さらに、図２７に示すように、決め演出後の虹色演出では、本実施形態においては４パターンの虹色演出が実行される。ここで、色が移動する虹色演出（第２演出）に続いてフラッシュする演出（第３演出）が選択される確率は１０％であり、第３演出に続いて第２演出が実行される確率は９０％（３０％×３）である。すなわち、決め演出の開始後の虹色演出では、色が移動する虹色演出に続いてフラッシュが実行される発光パターンよりも、フラッシュに続いて色が移動する虹色演出が実行されるパターンの方が実行され易い。

このような演出を実行可能であることにより、大当りとなったときに虹色演出の効果を強く奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０３９９】

なお、決め演出後の虹色演出として、刀柄ユニット１３５の操作後の一定時間経過後に虹色演出を開始するように構成されていてもよい。

また、遊技機１００では、図２０に示されるように、大当たり中の虹色演出は、当たりの停止図柄（例えば、「２」、「５」、「７」など）に応じて発光パターン（虹色演出の内容）が変化してもよい。

【０４００】

なお、色を移動させずに表示する演出とは、例えば、色が変化せずに表示される演出や

、発光手段が複数の色を点滅又は発光の強弱を変更し、遊技者から虹色に見えるような演出である。
　また、２つ以上の発光演出手段の組み合わせは特に限定されず、発光手段（メイン表示装置１３１、ステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４、３Ｄ表示、役物など）のうち任意の２つの組み合わせであればよい。
【０４０１】
（発光態様の特徴６）
　遊技機１００では、図１４に示す客待ち中の虹色演出のように、ゆっくりと色が移動する虹色演出（第１演出）を実行可能であり、また、図２２に示すＳＰリーチ中の虹色演出のように、早く色が移動する虹色演出（第２演出）を実行可能である。そして、図２８に示すように、第１演出が実行されるときよりも、第２演出が実行されるときの虹色演出のパターンの方が、メイン表示装置１３１による虹色演出と枠ランプ（ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４）の虹色演出との組み合わせパターン数が多い。なお、色の移動速度は、メイン表示装置１３１又は枠ランプにより移動発光が実行される場合において、その速度である。つまり、複数の発光手段が移動発光を実行している必要はない。もちろん複数の発光手段が移動発光を実行していてもよい。
　このような演出を実行可能であることにより、大当りの期待値が高いときに虹色演出の効果を強く奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４０２】
　なお、上述した第１演出と第２演出を実行するタイミングの例は、客待ち中とＳＰリーチ中に限らない。第１演出を実行するタイミングの例としては、例えば、停止図柄が「２」の停止表示時、ノーマルリーチ、ハズレ変動、通常遊技状態などが挙げられる。また第２演出を実行するタイミングの例としては、停止図柄が「７」の停止表示時、ＳＰリーチ状態、大当り変動、有利遊技状態（時短・確変）などが挙げられる。そしてこれらは任意に組み合わせることができる。組み合わせの例としては、例えば、演出図柄５０ａの停止図柄が「２」の停止表示時（第１演出）と停止図柄が「７」の停止表示時（第２演出）、ノーマルリーチ（第１演出）とＳＰリーチ（第２演出）、ハズレ変動（第１演出）と大当り変動（第２演出）、通常遊技状態（第１演出）と有利遊技状態（第２演出）などが例示される。
【０４０３】
　なお、上述した第１演出と第２演出において、第１演出の方が、メイン表示装置１３１による虹色演出と枠ランプの虹色演出との組み合わせパターン数が多くてもよい。
　組み合わせのパターン数とは、メイン表示装置１３１による虹色演出と枠ランプの虹色演出とが同時期に実行される場合の、実際に実行可能である組み合わせの数である。なお同時期にメイン表示装置１３１と枠ランプで同時に虹色演出が実行されない場合には、当該演出における上記パターン数は０となる。
【０４０４】
　なお、第１演出においてメイン表示装置１３１と組み合わされて虹色演出を行う発光手段は、枠ランプに限定されず、盤ランプであってもよい。
【０４０５】
　第１演出は、第２演出よりも色の移動が速い演出である。つまり、遊技者から見て、任意の色が相対的に早く移動しているように感じられる演出が第２演出である。第２演出を実行するとき、各発光素子（ＬＥＤなど）では、色の切り替え（次の色への変更）周期が早くなっている。なお、第１演出と第２演出の発光態様が逆であってもよい。
【０４０６】
　なお、例えば早い周期の虹色発光を行った変動演出において、又はその変動演出の後には、演出図柄５０ａの確定停止表示がなされるように構成されていてもよい。また、第２

演出を実行する場合には、第１演出と同様の虹色演出が含まれていてもよい。言い換えると、第１演出は第２演出が実行されない虹色演出である。

【０４０７】

（発光態様の特徴７）

遊技機１００では、図２７に示すように、決め演出後の虹色演出では、フラッシュ（第２の発光パターンによる第２演出）が最初に実行され、フラッシュ以外の演出（第１の発光パターンによる第１演出）が行われ易い。

このような演出を実行可能であることにより、大当りとなったときに虹色演出の効果を強く奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４０８】

第１演出の具体例としては、例えば、色が移動する移動発光や、色は移動せずゆっくり色が変化する演出などが例示される。

第２演出は、フラッシュに限らず、フラッシュよりも長い周期で光の強弱が変化する発光態様（点滅、明滅など）であってもよい。この場合、ゆっくりと段階的に光の強弱が変化する構成であってもよいし、点滅するように発光する構成であってもよい。

なお、決め演出後の虹色演出として、刀柄ユニット１３５の操作後の一定時間経過後に虹色演出を開始するように構成されていてもよい。

また、遊技機１００では、大当たり中の虹色演出として、当たりの図柄（例えば、「２」、「５」、「７」など）に応じて発光パターン（虹色演出の内容）が変化してもよい。

【０４０９】

（発光態様の特徴８）

遊技機１００では、発光手段は、図１４に示すように客待ち中に実行される虹色演出（特定の状態において実行される第２演出）より、図１９に示すように変動演出の実行中に実行される虹色演出（第１演出）の方が、色の切り替え周期（発光態様）のパターン数が多い。

このような演出を実行可能であることにより、変動演出の実行中に多くの演出パターンにて遊技者に大当りを期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４１０】

なお、ここでいうパターン数は、色の切り替え周期に限定されず、虹色に見える態様で発光する限りにおいて、上述した様々なパターンを採用することができる。

【０４１１】

また、メイン表示装置１３１による虹色演出としては、キャラクタやセリフなどのオブジェクトを虹色にしてもよいし、画面全体を虹色にしたり、特定の部位（例えば画面の縁）を虹色にしてもよい。これらがそれぞれ異なるパターンとしてカウントできる。また、色の切り替え周期が異なる場合、例えばフラッシュ、通常の速度での点滅、ゆっくりと色が変化する点滅などは、異なるパターンである。なお、色の移動演出は、実質的に発光素子の色の切り替えが実行されているため、色の移動の速度が速いことは、色の切り替え周期が短いことに対応する。

【０４１２】

例えば、客待ち時に実行される第２演出において、始動口ランプ（入賞に応じて発光可能な、保留アイコンの変化に基づく、ランプ）と枠ランプを比較すると、始動口ランプは虹色発光しないが、枠ランプは発光するように構成されていてもよい。

【０４１３】

第１演出が実行される変動表示としては、非リーチ変動、リーチ変動、リーチ変動におけるリーチ前、リーチ変動におけるリーチ後、通常遊技状態における変動表示、有利状態（時短・確変）における変動表示のいずれか１つ以上が該当する。

第２演出は、客待ち状態に限定されない。例えば、確変の示唆する演出が実行されている場合、大当たり遊技中が第２演出であってもよい。

【０４１４】

なお、客待ち中において、輝度、音量の調整表示は、客待ちデモを実行していないときは実行可能であるが、客待ちデモ中のメーカー表示マーク・のめり込み表示などの表示中は、輝度等の調整を行うための画面表示が制限され、かつ、虹色演出が制限される。すなわち、特に客待ちデモ中の上記表示中は、虹色演出と調整表示の両方が制限される。なおこのような制限中でも、保留数字と小図柄は表示されるが、それらは虹色にはならない。

【０４１５】

なお、第１演出を実行する発光手段は、枠ランプ、盤ランプ、メイン表示装置１３１、などのいずれであってもよい。また第２演出を実行する発光手段は、枠ランプのみ、盤ランプのみ、メイン表示装置１３１のみ、であってもよい。

【０４１６】

（発光態様の特徴９）

遊技機１００では、虹色演出として、色の移動を伴う演出（第１演出）と、それ以外の演出（第２演出）と、を実行可能である。なお第２演出とは、移動を伴わない色の変化、点滅、フラッシュなどが該当する。

そして、図２０に示すように、決め演出開始後には、大当たり図柄（停止表示、例えば、７，５，２などの停止図柄）に応じた態様で虹色演出をする。例えば、大当たり図柄に応じて、第１演出及び第２演出のいずれかを選択的に実行してもよい。また、大当たり図柄に応じて、第１演出及び第２演出の組み合わせを変更してもよい。例えば「７」当たりの場合にはフラッシュ、点滅、移動などの全てを実行するが、「２」当たりの場合には、フラッシュと移動が実行されて点滅による演出が実行されない。

このような演出を実行可能であることにより、大当たり遊技が可能となった遊技者に大きな演出効果を奏することができ、また大当りの停止図柄（停止表示）に応じた利益を期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４１７】

また、大当りとなる期間や大当りとなる前の演出に応じて、発光態様が異なるように構成されていてもよい。例えば、通常状態からの大当りと、確変状態からの大当りと、で発光態様を異ならせてもよい。また、昇格演出の有無によって発光態様を異ならせてもよい。

【０４１８】

また例えば、大当たり図柄によって、又はそれ以外の理由によって特別遊技の内容（ラウンド数、確変の有無など）が異なる場合に、虹色演出の態様を変化させてもよい。例えば、「２」当たりで４ラウンドの特別遊技が実行される場合に、４ラウンド目で実行される虹色演出は、相対的に派手ではない（例えば、ゆっくり移動する、実行する発光手段の数が少ない）態様であって、実行時間が短くなっていてもよい。一方で、「７」当たりで１０ラウンドの特別遊技（例えば、次回の大当りが実質的に確定している場合）においては、相対的に派手であって、且つ実行時間が長い虹色演出が実行されてもよい。

【０４１９】

（発光態様の特徴１０）

遊技機１００では、移動発光やフラッシュなど、複数の発光態様で虹色演出を実行可能である。また、虹色演出を実行可能な第１発光領域（例えば枠ランプ）と第２発光領域（例えば盤ランプ）を有している。

【０４２０】

また、図１９に示されるように、例えば変動演出の実行中などの第１タイミングで実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、図２４に示されるように、第２タイミングで実行される第２の文字表示（大当たり後注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能である。ここで、第２タイミングとは、客待ち中演出（客待ちデモ）が開始されてから次の変動表示が開始されるまでの間である特定期間における所定のタイミングである。

【０４２１】

また、遊技機１００では、図１９に示すように、例えば変動演出中などにおいては、第

１のタイミングで、セリフ文字のカットイン等の文字表示（第１の文字表示）が実行可能であり、図１４に示すように、客待ちデモが開始されてから次の変動演出が開始されるまでの間においては、第２のタイミングで、のめり込みの警告、年齢制限、ゴト禁止、可動役物の接触注意などの文字による注意喚起（第２の文字表示）が実行可能である。この第２のタイミングで文字表示がなされるときには、少なくとも、派手に見える態様、例えば早く移動する移動発光、フラッシュ、早い点滅、などの虹色発光演出は制限される。一方で、制限されない態様とは、ゆっくりの移動発光、ゆっくりの明滅などである。もちろん第２のタイミングで文字表示がなされるときは虹色演出を実行しなくてもよい。

このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを遊技者に気付かせることができ、また演出としての文字表示では大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４２２】

なお、上述した第１のタイミング、第２のタイミング以外であっても文字表示は実行可能である。例えば、遊技者に対して演出内容を変更可能である案内（例えば「モード変更可能」など）の文字表示を、客待ち時や変動演出中などに実行可能である。なお、このような文字表示が実行されるときにおいて、虹色演出を制限可能である。

なお、例えば変動演出の実行中などの第３タイミングでメイン表示装置１３１にて実行される第３の文字表示（図２２（ｇ）の「勝利」など）が表示されるときには、虹色演出が制限されなくてもよい。

【０４２３】

（発光態様の特徴１１）

遊技機１００では、図１６に示すように、客待ち演出中は、メイン表示装置１３１の液晶表示画面による虹色演出の実行時間は相対的に短く、一方、メイン表示装置１３１以外の発光手段（ガラス枠１５０に設けられた第１サイド表示装置１３２、第２サイド表示装置１３３、及び上部表示装置１３４、遊技盤ユニット１０２に設けられたステージ裏表示装置１４１、刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３、導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）による虹色演出の実行時間は相対的に長くした演出が可能である。

つまり、この遊技機１００は、客待ち演出を行うときには、メイン表示装置１３１による虹色演出（第２演出）の実行期間よりも、それ以外の発光手段による虹色演出（第１演出）の実行期間の方が長い。なお、それ以外の発光手段とは、遊技盤ユニット１０２に設けられるいずれかの発光手段であってもよいし、ガラス枠１５０に設けられるいずれかの発光手段であってもよい。

このような演出を実行可能であることにより、客待ち中は、枠ランプなどの虹色演出により遊技者の興味を引くことができ、また客待ち中と稼働中とで演出を異ならせることで客待ちデモ等では見ることのできない演出が可能となり、遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４２４】

なお、第２演出の実行期間は、０秒であってもよい。すなわち、第２演出が実行されず、第１演出が実行される場合も、第１演出の実行期間が長いと言える。ただし、メイン表示装置１３１の表示画面の縁における虹色演出など、特定の演出において第２演出の実行期間が長くなるように構成されていてもよい。

【０４２５】

なお、上述した第１演出及び第２演出は、上部役物ユニット１５４又は下部役物ユニット１５６などの可動役物が移動による演出動作を行わない待機位置にあることを条件としてもよい。このような条件で実行期間の比較をした場合であっても、第２演出の実行期間よりも第１演出の実行期間の方が長くなる。

【０４２６】

ところで、図１９、２５に記載されるように、変動演出の実行中と遊技機１００の初期動作の実行中は、液晶表示装置による演出（第２演出）の実行期間よりも、発光手段によ

る演出（第１演出）の実行期間の方が長くなっていてもよい。また、変動演出の実行中と遊技機１００の初期動作の実行中は、発光手段による演出（第１演出）の実行期間よりも、液晶表示装置による演出（第２演出）の実行期間の方が長くなっていてもよい。

また、変動演出の実行中において、液晶表示装置１３１の特定の領域（例えば、縁部分）においては虹色演出が実行可能であり、初期動作の実行中において、上述した特定の領域においては虹色演出が制限可能であってもよい。

【０４２７】

（発光態様の特徴１２）

遊技機１００では、図１９、図２２に示すように、演出図柄の変動演出の実行中は、メイン表示装置１３１による虹色演出（第２演出）の実行期間（図１９（ｇ）の期間、図２２（ｅ）、（ｆ）の期間）よりも、それ以外の発光手段による虹色演出（第１演出）の実行期間（図１９（ｄ）、（ｇ）、（ｈ）の期間、図２２（ｅ）～（ｇ）の期間）の方が長くなっている。第２演出の具体例として、液晶画面の縁に沿って広がる虹色、キャラ、セリフの色、ボタン演出（操作示唆演出）などによる虹色演出を実行可能である。

【０４２８】

このように、液晶により複数の虹色発光演出が実行可能である。第２演出はそのいずれであってもよい。つまり、メイン表示装置１３１によるいずれかの態様の第２演出よりも、第１演出の方が実行時間が長い。

このような演出を実行可能であることにより、虹色演出を長い期間にわたって実行しつつもメイン表示装置１３１により虹色に限定されない変化に富んだ画像の演出を実行することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４２９】

なお、第１演出としては、上述したフラッシュ、移動発光などが可能である。第１演出では、特に、第２演出よりも、移動発光による虹色演出の期間が長くなっている。

すなわち、前記発光演出手段は、虹色発光演出として、虹色を構成する色の発光の強弱が経時的に変化する（点滅する）第１発光態様と、視認される色が移動する第２発光態様と、を実行可能であり、演出図柄の変動中においては、前記液晶表示画面において虹色発光演出を実行する期間よりも、前記第２発光態様の演出を実行する期間の方が、長く構成されていてもよい。

【０４３０】

なお、メイン表示装置１３１による虹色演出は、保留表示を虹色に表示することによる虹色演出（第１態様の虹発光表示）と、それ以外の表示（セリフ、カットイン、背景など）による虹色演出（第２態様の虹発光表示）と、を実行可能である。そして、第１演出は、第２態様の虹発光表示による演出よりも実行期間が長く、第１態様の虹発光表示よりも実行期間が短くてもよい。また、第１態様、第２態様のいずれかによる演出より第１演出が長くてもよい。また、第１態様の演出よりも第１演出が長くてもよい。また、第２態様の演出よりも第１演出が長くてもよい。

【０４３１】

（発光態様の特徴１３）

遊技機１００では、フラッシュする態様（第１演出）と、それ以外の態様（第２演出）とで虹色演出が可能である。また、図２２、図２７に示すように、フラッシュ以外の態様からフラッシュへの発光パターンより、フラッシュからそれ以外の態様への発光パターンの方が、決め演出開始後の演出で実行され易い。

このような演出を実行可能であることにより、大当たり遊技が可能となった遊技者に大きな演出効果を奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４３２】

なお、上述した第２演出は、第１演出よりも光の強弱を変更する周期が長い（又は変更しない）発光を行う様々な演出態様が含まれる。また例えば、上述した移動発光、移動発光やフラッシュはしないが、同時に特定数以上の色を確認できる態様、又は色が経時的に変化する態様が実行可能であってもよい。

また、第１演出及び第２演出は、複数の発光手段のうちのいずれかにより実行されていればよい。例えば移動発光をする演出において、一部の発光手段により実現されていてもよく、特定の発光手段の組み合わせにより実行されていてもよい。

【０４３３】

なお、遊技機１００の発光態様は、フラッシュ以外に、例えば、あるタイミングで虹を構成する複数色が視認できる態様や、経時的に色が変化することによって虹に見える態様などを実行可能である。そして、これらのフラッシュ以外の態様の虹発光表示からフラッシュによる虹発光表示を実行するパターンより、フラッシュからフラッシュ以外の態様となるパターンの方が、決め演出開始後の演出で実行され易くなっていてもよい。

【０４３４】

（発光態様の特徴１４）

遊技機１００では、図２２、図２４、図２９に示すように、決め演出開始後の演出（特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後から次の変動表示が開始されるまでの期間で実行される演出）では、変動図柄が停止してすぐは多くの発光演出手段（盤、役物、枠、ボタンなど）によって虹色発光演出が実行されるが、時間経過とともに虹色発光演出を実行する発光演出手段の数が減少する。

つまり遊技機１００は、決め演出開始後の第１期間、及び、第１期間よりも後の第２期間、の両方において、虹色演出を実行可能である。そして、第２期間に虹発光表示を実行する発光手段の数の方よりも、第１期間に虹発光表示を実行する発光手段の数の方が多くなっている。

このような演出を実行可能であることにより、決め演出が実行されるという極めて盛り上がる場面で遊技者に大きな演出効果を奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４３５】

なお、発光演出手段の数とは、例えば、１つの発光装置であって、連動して発光動作を行う単位の数である。例えば、第１サイド表示装置１３２と第２サイド表示装置１３３は、常に同種の発光表示を行っていても、２つと数えることができる。一方、例えば上部表示装置１３４において、複数の領域で異なる発光態様を実行している場合には、その領域の数を発光演出手段の数としてもよい。メイン表示装置１３１は、複数の異なる虹色の表示を実行している場合には、その数を発光演出手段の数としてもよい。

【０４３６】

なお、第２期間に虹発光表示を実行する発光手段の数が、第１期間よりも多くなるように構成されていてもよい。

ところで、決め演出は、例えば、刀柄ユニット１３５を操作してから（或いは操作せずに所定時間が経過してから）、演出図柄５０ａが確定停止するまでの期間とすることができる。

【０４３７】

なお、虹発光表示を実行する発光手段の数の変化を、図２９に示す。このとき、例えば第１期間と第２期間とを比較すると第２期間の方が小さい。なお図２９は、いわゆるＶ入賞によって遊技者に有利な状態となる（例えば、ラウンド遊技終了後の時短において確変となる）ように構成されている遊技機の例を示している。この場合、Ｖ入賞をする場合には、それより以前よりも虹発光表示を行う発光手段の数が増加する場合がある。このときであっても、決め演出の開始直後のタイミングと比較すると発光手段の数は少なくなっている。

【０４３８】

（発光態様の特徴１５）

遊技機１００では、図２２に示すように、決め演出開始後の演出（特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後から次の変動表示が開始されるまでの期間で実行される演出）では、変動図柄が停止してすぐは広い領域において虹色発光演出が実行されるが、時間経過とともに虹色発光演出を実行する領域が減少する。

つまり遊技機１００は、決め演出開始後の第１期間、及び、第１期間よりも後の第２期間、の両方において、虹色演出を実行可能である。そして第１期間に虹発光表示を実行する発光領域の方が、第１期間に虹発光表示を実行する発光領域よりも広い。なお、領域の広さの対比は、特定のタイミングのみでなく、当該該当する期間中に虹発光表示が実行される範囲で対比することができる。

このような演出を実行可能であることにより、決め演出が実行されるという極めて盛り上がる場面で遊技者に大きな演出効果を奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４３９】

なお、第２期間に虹発光表示を実行する発光領域は、第１期間よりも大きくてもよい。

ところで、虹色発光演出が実行される領域とは、遊技者から遊技機１００を見たとき、すなわち遊技機１００を正面から見たときの平面的な領域である。領域の広さは虹発光表示を行う発光手段の増減に伴って変化する。つまり、特定の発光手段の虹発光表示が停止された場合、上記領域は小さくなる。

【０４４０】

（発光態様の特徴１６）

遊技機１００では、図２３に示すように、大当たり確定演出（第１状態）では、“短い周期／早い移動”の虹色発光演出を実行し、図１４に示すように、客待ち中（第２状態）の演出では、“長い周期／ゆっくりと移動”の虹色発光演出を実行する。

さらに、図３０に示すように、大当たり確定演出では、虹色発光演出における周期／移動速度のパターンが多く、客待ち中の演出では、周期、移動方向、又は移動速度のパターンが少ない。すなわち、客待ちデモでは、パターンＡ－Ｄの４パターンが実行可能であるが、大当たり確定演出ではパターンＥ－Ｍの９パターンが実行可能である。このパターンは例示であり、具体的な内容や数は特に限定されない。

このような演出を実行可能であることにより、大当たり遊技が可能となった遊技者に大きな演出効果を奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４４１】

図３０において、速度とは、例えば、特定の色がある第１地点から別の第２地点まで移動する際に必要な時間であってもよい。また速度とは、特定の発光素子において、色が切り替えられるまでの時間（ｍｓｅｃ）や周期であってもよい。

【０４４２】

第１状態の具体例としては、大当たりが確定演出中に限らず、例えば、大当たり変動（大当たりとなる変動を開始してから最後まで）、大当たり遊技中などが該当する。これら第１状態では、客待ち中と比較して周期／移動速度のパターンが多い。

また、第１状態と第２状態の組み合わせの具体例として、上述した「大当たり確定演出／客待ち中」以外に、「通常遊技状態／有利遊技状態（確変・時短）」、「大当たり停止図柄が７の場合／２の場合」などがある。

大当たり停止図柄は、「７」と「２」の差異に限らず、他の数字や、奇数と偶数などによりパターン数が異なるように構成してもよい。また停止図柄による演出内容の相違は、上述した周期／移動速度のパターンに限らず、虹色演出の期間の長さの相違であってもよい。

【０４４３】

（発光態様の特徴１７）

遊技機１００では、上述した可動役物が作動するタイミングは、初期動作、変動開始時、発展演出時、決め演出時、などが例示される。このとき、各タイミングにおいてメイン表示装置１３１による虹色発光演出が実行される確率の大きさは、決め演出時＞発展演出時＞変動開始時＞初期動作の順である。

このように、変動開始時や、発展時において特定の役物（導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、又は、３Ｄ演出）による演出が実行される場合よりも、決め演出において上述した特定の役物による演出が実行される場合

の方が、メイン表示装置１３１の表示画面による虹色発光演出が実行され易い。
　このような演出を実行可能であることにより、変動演出の開始時よりも決め演出の実行時に遊技者に大当りを強く期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４４４】
　上述した３Ｄ演出とは、メイン表示装置１３１の液晶表示画面と、その前（遊技者側）に配置されるフィルムと、によって立体的に見える演出である。
　なお、一部の役物（上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６）は、操作示唆演出に応じて遊技者が刀柄ユニット１３５を操作したことを受けて動作する演出を実行可能であるが、役物の動作のタイミングは刀柄ユニット１３５の操作タイミングと同時である場合と、一定期間経過した後である場合がある。したがって、刀柄ユニット１３５の操作に基づき決め演出が開始される場合には、決め演出中の虹色演出のタイミングと上記役物による演出のタイミングとは一致しない場合も含まれる。
【０４４５】
　また、可動役物の作動の大きさによって、虹色演出の実行され易さが変化してもよい。例えば、可動役物は、相対的に小さく動く第１動作と、大きく動く第２動作と、を実行可能であり、第２動作を実行する場合の方が、発光手段による虹色演出（虹発光表示）が実行され易くてもよい。また、第１動作と第２動作とで、虹色演出の具体的な態様が変化するように構成されていてもよい。第２動作は決め演出において実行され易い。また第１動作は変動開始時や発展演出じに実行され易い。
【０４４６】
（発光態様の特徴１８）
　遊技機１００では、図１４に示すように、客待ち中（第２状態）は、虹色発光演出を実行していても、大当たり時や変動中（第１状態）のような虹色発光に合わせた音声出力が制限されている。
　このように、虹発光表示と音出力手段による音出力（確定音の出力）とを同時に行う第１演出は、当該遊技機が第２状態の場合（客待ち中）よりも、当該遊技機が第１状態の場合（変動中）の方が、実行され易い。
　このような演出を実行可能であることにより、客待ち中よりも稼働中の方が大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４４７】
　なお、上述した音出力とは、虹発光表示に合わせてた音楽であってもよいし、確定音などの効果音であってもよい。例えば、保留表示が保留変化演出によって虹色の態様に変化するときの効果音や決め演出における演出ボタンやレバーが操作されたときの効果音などであってもよい。
【０４４８】
　なお、第２状態においては、第１状態における第１演出とは異なる、例えば相対的に小さい演出音を出力するように構成されていてもよい。
　また第２状態の具体例は客待ち中に限定されない。例えば大当たり遊技中の虹発光表示が実行されているとき、又は、ラウンド遊技の実行中などであってもよい。この場合、遊技のＢＧＭは流れるが、上述した特定の音出力は実行が制限される。さらに、第１状態の具体例も変動演出時、大当たり確定演出時に特に限定されない。例えば、大当たり遊技中の昇格演出が実行される場合が第１状態であってもよい。
【０４４９】
　なお、第１状態では特定の操作（演出ボタンや操作レバーなどの操作）がなされたときに音出力が実行され、第２状態では上記特定の操作がなされても音出力が実行されないように構成されていてもよい。
【０４５０】
　また、通常遊技状態においては上記音出力が実行可能であり、特定遊技状態（時短、確変などの有利遊技状態）における特２変動表示においても上記音出力が実行可能であるが

、特定遊技状態における特１変動表示においては、音出力が制限される（又は、出やすさが異なる）ように構成されていてもよい。
【０４５１】
（発光態様の特徴１９）
遊技機１００では、図１９、２４に示すように、例えば変動演出中などにおいては、第１のタイミングで、セリフ文字のカットイン等の文字表示（第１の文字表示）が実行可能であり、大当たり遊技中などにおいては、第２のタイミングで、のめり込みの警告、年齢制限、ゴト禁止、可動役物の接触注意などの文字による注意喚起（第２の文字表示）が実行可能である。この第２のタイミングで文字表示がなされるときには、虹色発光演出は制限される。
このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを遊技者に気付かせることができ、また演出としての文字表示では大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４５２】
なお、虹色演出が制限される文字表示は、注意喚起に限定されない。例えば、タイトル表示、メーカー名表示、ロゴ表示などの文字表示では虹色演出が制限されてもよい。一方、タイトル表示、メーカー名表示、ロゴ表示などの文字表示では虹色演出が実行可能であってもよい。
【０４５３】
なお、客待ち時において特定の文字表示（操作案内、遊技説明）がなされる場合（第３のタイミング）にも、虹発光表示が制限されてもよい。第１～第３タイミングにおいて、それぞれ、虹発光表示の実行され易さが異なっていてもよい。例えば虹発光表示の実行され易さが、第１タイミング＞第２タイミングであってもよい。また、第１タイミング＞第３タイミングであってもよい。また第１～第３タイミングにおいて、同じ値であってもよい。また虹発光表示が実行されない場合が含まれていてもよい。また、例えば大当り遊技の実行中などの第４タイミングでメイン表示装置１３１にて実行される第４の文字表示（例えばＶ入賞時の文字表示）が表示されるときには、虹色演出が制限されなくてもよい。
【０４５４】
（発光態様の特徴２０）
遊技機１００では、図１４、１９に示すように、例えば変動演出中などにおいては、第１のタイミングで、セリフ文字のカットイン等の文字表示（第１の文字表示）が実行可能であり、客待ちデモが開始されてから次の変動演出が開始されるまでの間においては、第２のタイミングで、のめり込みの警告、年齢制限、ゴト禁止、可動役物の接触注意などの文字による注意喚起（第２の文字表示）が実行可能である。この第２のタイミングで文字表示がなされるときには、虹色発光演出は制限される。
このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを遊技者に気付かせることができ、また演出としての文字表示では大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４５５】
なお、虹色演出が制限される文字表示は、注意喚起に限定されない。例えば、タイトル表示、メーカー名表示、ロゴ表示などの文字表示では虹色演出が制限されてもよい。一方、タイトル表示、メーカー名表示、ロゴ表示などの文字表示では虹色演出が実行可能であってもよい。
【０４５６】
（発光態様の特徴２１、２２）
遊技機１００では、図３１に模式的に示すように、通常遊技状態で第１始動口１１２への入賞に基づき第１特別図柄の変動表示が実行されるときと、有利遊技状態（確変・時短）で第１特別図柄の変動表示が実行されるときと、では、一の当たりの変動演出において実行される虹色演出の数、すなわち発光パターンの数が異なる。なお図３１において、パターンＡ，Ｂ，Ｃは、例えば、保留変化、発展演出、決め演出、予告演出（セリフ、背景

表示、カットイン）、全回転などにより実行される虹色演出の発光パターンである。パターンＤは、例えば、決め演出、全回転などである。すなわち、特定遊技状態の第１特別図柄の変動表示の場合には、限定的なパターンの虹色演出が実行される。また、特定遊技状態の第２特別図柄の変動表示の場合には、通常遊技状態の第１特別図柄の変動表示の場合において実行可能な虹色演出のパターンの一部が実行可能であるが、特別遊技状態の第１特別図柄の変動表示の場合よりはパターンが多い。

【０４５７】

例えば、通常遊技状態における第１特別図柄（第１始動条件）の変動表示が実行されるとき、及び、有利遊技状態における第２特別図柄（第２始動条件）の変動表示が実行されるときには、メイン表示装置１３１により、「予告演出」「保留変化」「決め演出」などで虹色演出が実行される。予告演出では、背景、カットイン、セリフなどにより虹色演出が実行される。また保留変化では、保留の表示態様が虹色に変化する。また決め演出では、メイン表示装置１３１のみならず、枠ランプや盤ランプを用いて予告演出よりも派手な演出が実行される。

【０４５８】

このような演出を実行可能であることにより、有利遊技状態で第１特別図柄の変動表示が実行される場合と通常遊技状態で第１特別図柄の変動表示が実行される場合とで演出内容が変化し、それを見た遊技者を適切な始動条件の成立を狙うように導くことができ、それにより、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０４５９】

また、遊技機１００では、図３１に示すように、有利遊技状態（確変・時短）で第１始動口１１２への入賞に基づき第１特別図柄の変動表示が実行されるときと、有利遊技状態で第２始動口１１５への入賞に基づき第２特別図柄の変動表示が実行されるときと、では、一の当たりの変動演出において実行される虹色演出の数、すなわち発光パターンの数が異なる。

【０４６０】

このような演出を実行可能であることにより、有利遊技状態で第１特別図柄の変動表示が実行される場合と有利遊技状態で第２特別図柄の変動表示が実行される場合とで演出内容が変化し、それを見た遊技者を適切な始動条件の成立を狙うように導くことができ、それにより、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

また例えば、有利遊技状態における第１特別図柄の変動表示が実行されるときには、予告演出や保留変化などは虹色演出の実行が制限され、実行される確率が通常遊技状態に比べて低かったり、あるいは実行されないように設定される。また例えば、「決め演出」のみで虹色演出が実行されてもよい。また例えば、虹色演出が実行されなくてもよい。

【０４６１】

（発光態様の特徴２３）

遊技機１００では、図１４に示す客待ちデモ演出の実行中よりも、図２２に示す変動演出中の方が、派手に見える演出を実行可能である。例えば、変動演出中は、フラッシュ／役物と同時に実行／多くの発光手段により虹色演出が実行されるが、客待ち中はフラッシュは実行されず、ランプによる色移動演出などが実行される。

このような演出を実行可能であることにより、客待ち中よりも稼働中の方が大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４６２】

相対的に派手でない虹色演出とは、例えば、枠ランプにおいて虹色移動発光のみが行われる場合や、メイン表示装置１３１の表示画面における一部（たとえば画面の縁や表示される一部の対象物が虹色である場合など）において虹色に表示される演出などが例示される。一方、相対的に派手な虹色演出とは、多くの発光手段により同時に虹発光表示を行う演出（虹発光表示を実行する範囲が広い）、虹発光表示を実行する時間が相対的に長い演出、虹のフラッシュを実行する演出、移動発光において色の移動速度が速い演出、などが例示される。

【０４６３】
なお、客待ちデモ演出が第１状態の一例であり、変動演出中が第２状態の一例である。第１状態と第２状態の具体例は特に限定されない。例えば、第１状態は、大当たりが確定したとき、大当たりとなる変動演出中、大当たり遊技を実行中、などの状態が例示され、また第２状態は、大当たり遊技を実行中である状態（第１状態が大当り遊技の実行中でないとき）が例示される。
【０４６４】
なお、第１状態の一例である客待ちデモは、さらに、特定表示（のめり込み防止などの文字表示）を行うタイミングで虹色演出が制限される演出において上記特定表示を行わないタイミング、であってもよい。また、のめり込み防止表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。
【０４６５】
（発光態様の特徴２４）
遊技機１００では、図１４に示すように客待ち中において演出図柄５０ａが表示されないとき（タイトル表示中など）の虹色演出よりも、図２２に示すように決め演出において演出図柄５０ａが表示されないときの虹色演出の方が、広い領域で虹色演出が視認できる。ここでいう領域とは、遊技者から遊技機１００を見たとき、すなわち遊技機１００の正面から見たときの平面的な範囲である。
【０４６６】
多くの発光手段により虹色発光が行われる場合には上記領域は大きくなる。つまり、枠ランプや盤ランプのいずれかのみで虹色演出を行う場合よりも、それら両方において虹色演出が行われる方が上記領域が大きい。またメイン表示装置１３１において表示画面に虹色が表示される場合は、その表示物の大きさにより上記領域の大きさが変化する。
このような演出を実行可能であることにより、客待ち中よりも決め演出の実行時に遊技者に大当りを強く期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
【０４６７】
なお、領域の広さの対比は、特定のタイミングのみでなく、当該演出が実行される期間中に虹発光表示が実行される範囲で対比することができる。例えば、第１状態（例えば客待ち中の演出図柄が表示されないとき）の期間中に虹発光表示が実行される領域の全体の広さと、第２状態（例えば決め演出中に演出図柄が表示されないとき）の期間中に虹発光表示が実行される領域の全体の広さと、を比較することができる。
【０４６８】
なお、決め演出、大当たり変動中、又は大当たり遊技中において演出図柄５０ａが表示されないときの虹色演出よりも、客待ち中において演出図柄５０ａが表示されないとき（タイトル表示中、警告表示中、ロゴ表示中など）の虹色演出の方が、広い領域で虹色演出が視認できるように構成されていてもよい。
【０４６９】
（発光態様の特徴２５）
遊技機１００では、演出図柄としては、通常の装飾図柄（第１表示態様）と小図柄（第２表示態様）があり、また、図１４、２２などに示すように、客待ちデモ演出中及び決め演出中において演出図柄５０ａ（通常の装飾図柄）が表示されないタイミングでは虹色演出が実行可能である。
また、例えば、客待ちデモでは、のめり込み表示等の警告表示やタイトル表示（特定演出）が実行されるタイミングで虹色演出が制限される。また、決め演出では、所定演出が実行されるタイミングで、メイン表示装置１３１の表示画面における一部の領域の発光表示が制限される。なお所定演出とは、例えば、可動役物が実行される演出であり、その場合は、可動役物が遊技者と表示画面とを遮ることによって遊技者から視認可能な虹色演出が制限される。また所定演出とは、例えば、メイン表示装置１３１により実行される演出

であり、その場合は、特定演出時に虹色演出を実行する保留表示が非表示となったり、特定演出時に背景に表示された虹色が消えたりすることで、遊技者から視認可能な虹色演出が制限される。

【０４７０】

このような演出を実行可能であることにより、客待ち中よりも決め演出の実行時に遊技者に大当りを強く期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

また、のめり込み防止表示等の警告表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。

【０４７１】

（発光態様の特徴２６）

遊技機１００では、客待ち中と、変動演出中に虹発光表示を実行可能であり、客待ち中の虹発光表示は、操作手段の操作に基づいて開始することが制限されるが、図２２に示すように、変動演出中の虹発光表示は、操作手段の操作に基づいて開始可能である。

そして、大当り報知演出において、図２１に示すように、１つの演出図柄５０ａが他の演出図柄５０ａよりもメイン表示装置１３１による画像表示領域において占める割合が大きくなる特定演出（“７７７”の中央の７が左右より大きくなる演出）が実行されるときには、虹色演出が制限される。ここでいう虹色演出の制限とは、例えば、メイン表示装置１３１の表示画面において虹色演出が実行されなくなること、虹色演出を実行していた発光手段の一部または全部が発光を停止すること、などが例示される。

このような演出を実行可能であることにより、大当たり報知演出において実行される特定演出の演出効果を虹色演出によって阻害することが抑制され、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４７２】

なお、客待ちデモ演出中の虹発光表示は、遊技者による操作手段（刀柄ユニット１３５、発射ハンドル装置１０３）の操作に基づいて終了させることが可能であってもよい。例えば、刀柄ユニット１３５の場合はモード切替やメニュー操作等で虹色発光演出を終了させてもよいし、発射ハンドル装置１０３の場合は球発射による始動入賞による変動開始で終了させてもよい。また、変動演出中の虹発光表示は、遊技者による操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される。この場合、例えば、演出期間の経過タイミングで虹色発光演出が終了してもよい。

【０４７３】

（発光態様の特徴２７）

遊技機１００では、図１４に示すように、客待ち状態のときに、タイトル表示（第２の文字表示）が表示されているときは枠ランプ及び盤ランプによる虹色演出を実行可能であり、のめり込み防止表示等（第１の文字表示）が表示されているときは枠ランプ及び盤ランプによる虹色発光演出を制限可能である。

このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを虹色演出を制限することで遊技者に気付かせることができ、またタイトル表示では大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４７４】

なお、第１の文字表示は、タイトル表示であってもよく、その場合は、第２の文字表示は、のめり込み防止表示などの警告表示であってもよい。また、のめり込み防止表示等の警告表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。

【０４７５】

（発光態様の特徴２８）

遊技機１００では、図２４に示すように、大当たり変動表示の開始からラウンド後の初回の変動表示が開始されるまでにおいて、大当たり図柄揃いが停止表示されている場合は

、メイン表示装置１３１、枠ランプ又は盤ランプなどによる虹色演出の少なくとも一方を実行可能である。一方で、初当たりによる大当たり遊技のＥＤ（エンディング）中に文字情報（のめり込み防止表示等）が表示されている場合は、メイン表示装置１３１による虹色演出を制限可能である。

このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを虹色演出を制限することで遊技者に気付かせることができ、また大当たり図柄揃いが停止表示される場合には大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

なお、のめり込み防止表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。

【０４７６】

（発光態様の特徴２９）

遊技機１００では、図２４に示すように、大当たり変動表示の開始からラウンド後の初回の変動表示が開始されるまでにおいて、大当たり図柄揃いが停止表示されている場合は、メイン表示装置１３１、枠ランプ又は盤ランプなどによる虹色演出の少なくとも一方を実行可能である。一方で、初当たりによる大当たり遊技のＥＤ（エンディング）中に文字情報（のめり込み防止表示等）が表示されている場合は、メイン表示装置１３１又は発光手段による虹色演出を制限可能である。

このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを虹色演出を制限することで遊技者に気付かせることができ、また大当たり図柄揃いが停止表示される場合には大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４７７】

また、のめり込み防止表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。

【０４７８】

（発光態様の特徴３０）

遊技機１００では、図２４に示すように、大当たり変動表示の開始からラウンド後初回変動表示が開始されるまでの間において、大当たり図柄揃いが停止表示されている場合は、メイン表示装置１３１、枠ランプ又は盤ランプなどによる虹色演出の少なくとも一方を実行可能である。一方で、右打ち画像（大／小）などを表示する操作指示演出が実行されているときは、メイン表示装置１３１による虹色演出を制限可能である。

このような演出を実行可能であることにより、遊技者に適切な操作を示唆する表示であることを虹色演出を制限することで遊技者に気付かせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４７９】

ここでいう虹色演出の制限とは、右打ち画像が表示されるタイミングにおいて、虹発光表示を実行する発光手段の数が減少する、もしくはすべて停止する、（他の虹色演出が実行される場面と比較して）面積が小さくなる、頻度が小さくなる場合などが挙げられる。また、例えば、メイン表示装置１３１の表示画面において右打ち画像が前側に表示されることにより虹色の表示物が隠される場合も含まれる。

なお、右打ち表示は複数存在するが、例えば右打ち表示（大）が表示される場合に虹色演出が制限されてもよいし、右打ち表示（小）が表示される場合に虹色演出が制限されてもよい。

【０４８０】

（発光態様の特徴３１）

遊技機１００では、通常状態（第１遊技状態）と、第１遊技状態より有利な有利状態（第２遊技状態）と、特別遊技を実行する大当たり遊技（第３遊技状態）とを含む遊技状態を切り替えて、遊技を進行可能に構成されている。なお第１遊技状態及び第２遊技状態については、第２実施形態にて詳細に説明する。

また、遊技機１００では、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値（９５０００）に到達すると遊技の進行を制限する特定機能（コンプリート機能）を所定のタイミングで作動させるように制御可能である。特定機能の詳細については後述する。

【０４８１】

そして、第１始動口１１２で発生する所定要件（始動口への入球）に基づいて成立する第１始動条件と、第２始動口１１５で発生する所定要件（始動口への入球）に基づいて成立する第２始動条件と、第１大入賞口１１７又は第２大入賞口１２７で発生する所定要件（大入賞口への入球）に基づいて成立する第３条件（ラウンド進行や払出条件）と、があり、第１始動条件の成立に基づいて、又は第２始動条件の成立に基づいて、メイン表示装置１３１において演出図柄の変動演出を実行可能である。

大当たり以外（第１遊技状態）において特定機能が作動した場合、第１始動口１１２で始動口への入球が発生しても、第１始動条件の成立を制限可能であり、また、大当たり（第３遊技状態）において特定機能が作動した場合、特定機能作動後から大当たりラウンドが終わるまでの期間（所定期間）にて、第１大入賞口１１７又は第２大入賞口１２７で所定要件が発生すると第３条件の成立が可能であり、第１始動口１１２において始動口への入球が発生しても第１始動条件の成立を制限可能である。

【０４８２】

有利状態（第２遊技状態）における第１始動条件の成立に基づく当たりの変動演出が実行される場合は、虹発光表示における色の移動方向のパターン数が相対的に少なく（例えば、下から上のみ）、一方、有利状態（第２遊技状態）における第２の始動条件の成立に基づく当たりの変動演出が実行される場合、虹発光表示における色の移動方向のパターン数が相対的に多くなっていてもよい。なお、前者より後者の方が少なくてもよく、すなわち、色の移動方向のパターン数が異なっていればよい。

【０４８３】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０４８４】

上述した第２演出における虹色演出の制限とは、例えば、虹色演出が実行されないこと、発光演出手段の数の減少、虹色演出を実行する領域の縮小などが例示される。

なお、第２演出中においてさらに、特定文字情報が表示されたとき、に限定してもよい。つまり、第２演出中であって特定文字情報が表示されたときに、虹色演出が制限されてもよい。ここでいう特定文字情報とは、ＥＤ中に表示されるのめり込み防止表示のような警告表示などが該当する。

【０４８５】

（発光態様の特徴３２）

遊技機１００では、図１９に示すように、変動演出において、特別遊技の実行の可能性を示唆する複数の期待度示唆演出（保留変化、セリフ、カットイン）と、特別遊技の実行を示唆する決め演出と、を実行可能である。期待度示唆演出には、セリフ、カットインなどの第１演出と、保留変化などの第２演出と、が含まれる。変動演出が実行されるときには、第１演出と第２演出の実行時間は異なっている。例えば、第２演出の方が長く実行されるように設定されている。そして、期待度示唆演出の第１演出よりも決め演出の方が、虹発光表示が実行され易く、且つ、虹発光表示の実行期間が長い。

このような演出を実行可能であることにより、期待度示唆演出が実行される場合よりも決め演出の実行時に遊技者に大当りを強く期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【０４８６】
（発光態様の特徴３３）
遊技機１００では、図２４に示すように、初当たりによる大当たり遊技（特にＥＤ中）のときに、のめり込み防止表示、プリペイドカード取り忘れ、盗難防止等が表示される。また、このときには、虹色演出が制限される。つまり、連チャン中の大当たり遊技（特にＥＤ中）のときより、初当たりによる大当たり遊技（特にＥＤ中）のときの方が、のめり込み防止表示、プリペイドカード取り忘れ、盗難防止等が表示され易く、且つ虹発光表示が制限され易い。
このような演出を実行可能であることにより、警告などの重要な文字表示であることを虹色演出を制限することで遊技者に気付かせることができ、またそれ以外の場合には大きな演出効果を遊技者に奏することができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。
また、のめり込み防止表示などの警告表示のときに、虹発光表示の実行が制限されるのみでなく、フラッシュ演出（虹発光表示以外も含む）の実行が制限されてもよい。
【０４８７】
（虹色演出の変形例）
虹色演出を実行するタイミングにおいても、第１特別図柄表示器１２０、第２特別図柄表示器１２２、サブＬＥＤ（演出制御基板３２０により制御されるＬＥＤ）は虹発光表示が制限されてもよい。
また、演出図柄５０ａは虹発光するが、小図柄を構成する数字図柄自体は虹発光しないように構成されていてもよい。
客待ちにおいて注意喚起表示が実行されるのときのランプ（枠ランプ、盤ランプ、役物、ボタン等）発光態様と、初当たりのＥＤ演出での注意喚起表示のときのランプ発光態様とは、虹発光表示の態様が異なっていてもよい。例えば、色の移動速度や点滅周期が異なっていてもよい。
【０４８８】
またランプ（枠ランプ、盤ランプ、役物、ボタン等）には、第１領域と第２領域とが設けられ、第１領域において注意喚起表示が実行される第１タイミング／第２タイミング（第１状態／第２状態）において異なるランプの点灯態様（移動周期、点灯周期、発光色）で発光演出を実行可能であって、且つ、メイン表示装置１３１／ランプによる虹発光表示の実行を制限可能であってもよい。
【０４８９】
具体的には、次のようなものが挙げられる。（ｉ）（第１領域において）注意喚起表示が実行される第１タイミング（客待ち中／変動中（通常／確変））のときと第２タイミング（変動中／ＥＤ演出中）のときとで、異なるランプの点灯態様であり、且つ、液晶による虹発光表示の実行を制限可能である。（ｉｉ）（第１領域において）注意喚起表示が実行される第１タイミングのときと第２タイミングのときとで、異なるランプの点灯態様であり、且つ、ランプによる虹発光表示の実行を制限可能である。（ｉｉｉ）（第１領域において）注意喚起表示が実行される第１状態（客待ち）のときと第２状態（大当たり遊技状態）のときとで、異なるランプの点灯態様であり、且つ、液晶による虹発光表示の実行を制限可能である。（ｉｖ）（第１領域において）注意喚起表示が実行される第１状態（客待ち）のときと第２状態（大当たり遊技状態）のときとで、異なるランプの点灯態様であり、且つ、ランプによる虹発光表示の実行を制限可能である。
【０４９０】
変動演出において、リーチ前（セリフ）とリーチ後（カットイン、決め演出、再抽選、復活）で、虹発光表示の回数（実行回数）又は種類（ランプ／メイン表示装置１３１／演出ボタン／導光板による虹発光表示、各演出での虹発光表示パターン）が異なっていてもよい。
例えば、決め成功演出や再抽選演出での虹発光表示の選択率は１００％であってもよい。また、例えば、決め演出のときは、フラッシュ演出を実行可能である一方で、のめり込

み防止表示（特定文字情報）が実行されるときは、フラッシュ演出の実行を制限可能であってもよい。
【０４９１】
　第１タイミング（例えば客待ち中）と、第２タイミング（例えば大当たりＥＤ演出中／変動中）と、で虹色フラッシュ演出の実行され易さが異なっていてもよい。また、第１状態（例えば客待ち状態）と第２状態（例えば大当たり遊技状態）と、で虹色フラッシュ演出の実行され易さが異なっていてもよい。
【０４９２】
　例えば、客待ちでのフラッシュ演出の実行が制限可能であってもよい。この場合、フラッシュ演出以外の虹色演出が実行可能であってもよいし、実行が制限されていてもよい。また、客待ちで特定文字情報を表示するときにおいてフラッシュ演出の実行が制限可能であってもよい。この場合、特定文字情報を表示するときにおいてフラッシュ以外の虹色演出が実行可能であってもよいし、実行が制限されていてもよい。
【０４９３】
　また例えば、初当たりのＥＤでのフラッシュ演出の実行が制限可能であってもよく、かつ、２回目以降の大当たりのＥＤ演出でのフラッシュ演出を実行可能であってもよい。この場合、初当たりのＥＤでフラッシュ演出以外の虹色演出が実行可能であってもよいし、実行が制限されていてもよい。また、２回目以降の大当たりのＥＤでフラッシュ演出以外の虹色演出が実行可能であってもよいし、実行が制限されていてもよい
【０４９４】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板３２０）と、第１領域に設けられ前記従制御手段からの信号に基づき発光表示を実行可能である第１発光手段（盤ランプ）と、前記第１領域とは異なる第２領域に設けられ前記従制御手段からの信号に基づき発光表示を実行可能である第２発光手段（枠ランプ）と、を備え、前記従制御手段は、遊技者から虹色に見える特定態様で前記第１領域及び前記第２領域にて発光表示を行う第１演出（例えば、枠ランプと盤ランプとが協働した演出）と、前記第１演出と異なる発光態様にて遊技者から虹色に見える所定態様の発光表示を行う第２演出（例えば、枠ランプと盤ランプのそれぞれが点滅・移動などの異なる発光態様となる演出）と、を実行可能であり、遊技状態が第１状態（例えば、客待ち中）である場合と、第２状態（例えば、変動演出中）である場合とで前記第１演出の発光パターンの数が異なることを特徴とする。
【０４９５】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて表示手段において実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、第１領域に設けられ遊技者から虹色に見える虹発光表示を実行可能である第１発光手段（盤ランプ）と、前記第１領域とは異なる第２領域に設けられ前記虹発光表示を実行可能である第２発光手段（枠ランプ）と、を備え、前記第１領域及び前記第２領域にて前記虹発光表示を行う第１演出（例えば、枠ランプと盤ランプとが協働した演出）と、前記第１演出と異なる発光態様にて前記虹発光表示を行う第２演出（例えば、枠ランプと盤ランプのそれぞれが点滅・移動などの異なる発光態様となる演出）と、を実行可能であり、前記特別遊技を実行中（大当たり遊技中）である場合と、前記変動表示を実行中である場合とで前記第１演出の発光パターンの数が異なることを特徴とする。
【０４９６】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板３２０）と、前記従制御手段からの信号に基づき遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である第１発光手段及び役物（可動役物、センター役物、始動口、可動部材）に設けられた第２発光手段と、を備え、前記従制

御手段は、前記第１発光手段及び前記第２発光手段が前記虹発光表示を実行可能である第１演出と、前記第１発光手段又は前記第２発光手段の一方の発光を制限する態様（例えば、発光手段の一部が虹発光表示を行わない態様、虹発光表示が遮られて遊技者が視認できない態様）の前記虹発光表示を実行可能である第２演出と、を実行可能であり、遊技状態が第１状態（例えば、リーチ前）である場合より、第２状態（例えば、リーチ後）である場合の方が、前記第１演出が実行され易いことを特徴とする。

【０４９７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である２つ以上の発光手段（枠ランプ、盤ランプ、発光素子）と、文字情報の表示を実行可能である表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記発光手段は、色を移動させる態様で前記虹発光表示を行う第１発光態様と、前記第１発光態様とは異なる態様で前記虹発光表示を行う第２発光態様と、を実行可能であり、第１発光領域と、前記第１発光領域とは発光領域が異なる第２発光領域とを有し、前記表示手段は、第１タイミングで実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで実行される第２の文字表示（大当たり後注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能であり、前記第２タイミングは、前記特別遊技の実行中の演出（大当たり演出）が開始されてから次の前記変動表示が開始されるまでの間である特定期間における所定のタイミングであり、前記特定期間に前記表示手段により前記第２の文字表示が表示されているときは、前記発光手段による前記第２発光態様の実行を制限可能であることを特徴とする。

【０４９８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である第１発光手段及び第２発光手段と、を備え、前記虹発光表示を行う第１演出と、前記第１演出とは異なる態様で前記虹発光表示を行う第２演出と、前記第１演出及び前記第２演出とは異なる態様で前記虹発光表示を行う第３演出（フラッシュする演出）と、を実行可能であり、前記特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）においては、前記第２演出に続いて前記第３演出が実行される発光パターンよりも、前記第３演出に続いて前記第２演出が実行される発光パターンの方が実行され易いことを特徴とする。

【０４９９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板３２０）と、前記従制御手段からの信号に基づき発光表示を実行可能である発光手段と、表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記従制御手段は、前記発光手段又は前記表示手段のうちの少なくともいずれか１つを用いて、遊技者から見える虹色が第１の態様（例えば、色がゆっくり移動する）で変化する第１演出と、遊技者から見える虹色が前記第１の態様とは異なる第２の態様（例えば、色が早く移動する）で変化する第２演出と、を実行可能であり、前記第１演出が実行されるときの前記表示手段と前記発光手段との組み合わせパターンよりも、前記第２演出が実行されるときの前記表示手段と前記発光手段との組み合わせパターンの方が、虹色に見えるパターンの種類が多いことを特徴とする。

【０５００】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機において、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段を備え、前記発光手段を第１の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第１演出（フラッシュ以外）と、前記発光手段を第２の発光パターンにて前記虹発光表示をさせる第２演出（フラッシュ）と、を実行可能であり、前記特別遊技（大当たり遊技）の実行を示唆する所定演出（決め成功演出）が開始された後に実行される演出において

は、前記第１演出に続いて前記第２演出が実行されるパターンより、前記第２演出に続いて前記第１演出が実行されるパターンの方が実行され易いことを特徴とする。

【０５０１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて表示手段において実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板３２０）と、前記従制御手段からの信号に基づき遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段と、を備え、前記従制御手段は、前記変動表示の実行中に前記虹発光表示を行う第１演出と、前記変動表示の実行中とは異なる特定の状態（例えば客待ち状態）において前記虹発光表示を行う第２演出と、を実行可能であり、前記第２演出が実行されるときの発光態様のパターンよりも、前記第１演出が実行されるときの発光態様のパターンの方が、虹色に見えるパターンが多いことを特徴とする。

【０５０２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて表示手段において実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、かつ、前記始動条件の成立に基づいて演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機において、遊技者から虹色に見える態様の虹色発光演出を実行可能である発光手段（枠ランプ、盤ランプ、メイン表示装置１３１など）を備え、前記発光手段は、前記虹色発光演出において、色を特定の方向に移動させる第１演出と、前記第１演出と異なる態様の第２演出と、を実行可能であり、前記特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後から次回の前記変動表示が開始されるまでの間においては、前記演出図柄が第１の停止表示となる場合と第２の停止表示となる場合とで異なる態様の前記虹色発光演出を実行可能であることを特徴とする。

【０５０３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、発光表示を実行可能である２つ以上の発光手段（枠ランプ、盤ランプ、発光素子）と、文字情報の表示を実行可能である表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記発光手段は、第１の表示態様で遊技者から虹色に見える態様で発光する第１発光態様（例えば、早い色の移動、フラッシュなど）と、前記第１の表示態様とは異なる遊技者から虹色に見える態様（例えば、ゆっくりの色の移動、明滅など）で発光する第２発光態様と、を実行可能であり、前記表示手段は、第１タイミングで実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで実行される第２の文字表示（大当たり後注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能であり、前記第２タイミングは、客待ち中演出が開始されてから次の前記変動表示が開始されるまでの間である特定期間における所定のタイミングであり、前記特定期間に前記表示手段により前記第２の文字表示が表示されているときは、前記発光手段による前記第１発光態様の実行が制限可能であることを特徴とする。

【０５０４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技枠と、を備える遊技機であって、発光手段（盤ランプ、枠ランプ、演出ボタン）と、表示手段と、を備え、前記発光手段は、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を行う第１演出が実行可能であり、前記表示手段は、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を行う第２演出が実行可能であり、客待ち演出を行うときには、前記第２演出（液晶表示装置による演出）の実行期間よりも、前記第１演出（発光手段による演出）の実行期間の方が長いことを特徴とする。

【０５０５】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、発光手段（枠ランプ）と、表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記発光手段は、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を行う第１演出が実行可能であり、前記表示手段は、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を行う第２演出が実行可能であり、１つの前記変動演出を行うときには、前記第２演出の実行期間よりも、前記第１演出の実行期間の方が長いことを特徴とする。
【０５０６】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（枠ランプ、盤ランプ、メイン表示装置１３１）を備え、前記発光手段がフラッシュする第１の発光態様で前記虹発光表示を行う第１演出と、前記発光手段が前記第１の発光態様とは異なる第２の発光態様で前記虹発光表示を行う第２演出とを実行可能であり、前記特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後に実行される演出においては、前記第２演出の後に前記第１演出を実行する発光パターンよりも、前記第１演出の後に前記第２演出を実行する発光パターンの方が実行され易いことを特徴とする。
【０５０７】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて表示手段において実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹色発光表示を実行可能である２つ以上の発光手段（枠ランプ、盤ランプ、メイン表示装置１３１など）を備え、前記特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後から次の変動表示が開始されるまでの期間において、第１期間、及び、前記第１期間よりも後の第２期間、の両方で前記虹色発光表示を実行可能であり、前記第２期間に前記虹色発光表示を実行する前記発光手段の数と、前記第１期間に前記虹色発光表示を実行する前記発光手段の数とが異なることを特徴とする。
【０５０８】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて表示手段において実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹色発光表示を実行可能である１つ以上の発光手段（枠ランプ、盤ランプ、メイン表示装置１３１など）を備え、前記特別遊技の実行を示唆する所定演出（決め演出）が開始された後から次の変動表示が開始されるまでの期間において、第１期間、及び、前記第１期間よりも後の第２期間、の両方で前記虹色発光表示を実行可能であり、前記第２期間に前記虹色発光表示が実行されていると遊技者から認識される領域と、前記第１期間に前記虹色発光表示が実行されていると遊技者から認識される領域とが異なることを特徴とする。
【０５０９】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段と、前記従制御手段からの信号に基づき遊技者から虹色に見える態様の発光表示を実行可能である発光手段と、を備え、前記従制御手段は、遊技状態が第１状態であるとき（大当たりが確定した時、大当たり変動、大当たり遊技中）と、前記第１状態とは異なる第２状態であるとき（客待ちデモ中）とで、前記発光手段により前記発光表示される色の発光周期、移動方向又は色の移動速度の少なくともいずれか１つを異ならせた演出が可能であり、遊技状態が前記第１状態であるときよりも、前記第２状態であるときの方が、前記発光表示される色の発光周期、移動方向又は色の移動速度の少なくともいずれか１つを異ならせた発光態様のパターンの数の方が少ないことを特徴とする。

【０５１０】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板３２０）と、遊技者から虹色に見える態様の虹色発光表示を実行可能である表示手段（メイン表示装置１３１）と、特定の演出を実行可能な役物（導光板パネルユニット１８１、上部役物ユニット１５４、下部役物ユニット１５６、３Ｄ演出）と、を備え、遊技状態が第１状態（変動開始時、発展時）において前記役物が前記特定の演出を実行する場合よりも、前記第１状態とは異なる第２状態（決め演出）において前記役物が前記特定の演出を実行する場合の方が、前記表示手段を用いた前記虹色発光表示が実行され易いことを特徴とする。

【０５１１】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技枠と、を備える遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を可能に構成された発光手段（盤ランプ、枠ランプ、演出ボタン）と、音出力が可能に構成された音出力手段（音声出力装置３３１）と、を備え、前記虹発光表示と前記音出力手段による音出力（確定音の出力）とを同時に行う第１演出と、前記虹発光表示を行う一方で前記音出力手段による音出力は行わない第２演出と、を実行可能であり、第２遊技状態の場合（客待ち中、大当たり遊技中の特定状態）よりも、第１遊技状態の場合（変動中、大当たり遊技中の特定状態とは別の状態）の方が、前記第１演出が実行され易いことを特徴とする。

【０５１２】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（枠ランプ、盤ランプなど）と、文字情報の表示を実行可能である表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記表示手段は、第１タイミングで実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで実行される第２の文字表示（大当たり後注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能であり、前記第２タイミングは、前記特別遊技の実行中の演出（大当たり演出）が開始されてから次の前記変動表示が開始されるまでの間である特定期間における所定のタイミングであり、前記第１タイミングにおいて前記表示手段により前記第１の文字表示が実行されるときと、前記第２タイミングにおいて前記表示手段により前記第２の文字表示が実行されるときと、では前記虹発光表示の実行され易さが異なることを特徴とする。

【０５１３】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（枠ランプ、盤ランプなど）と、文字情報の表示を実行可能である表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、前記表示手段は、第１タイミングで実行される第１の文字表示（カットイン等の演出、セリフ文字）と、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで実行される第２の文字表示（デモ中注意喚起、ロゴ、ゴト注意、機種名、メーカー名）と、を表示可能に構成されており、前記第２タイミングは、客待ち演出が実行される特定期間における所定のタイミングであり、前記特定期間に前記表示手段により前記第２の文字表示が表示されているときは、前記発光手段による前記虹発光表示が制限可能であることを特徴とする。

【０５１４】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（有利遊技状態）とを有し、第１始動手段への第１の始動条件の

成立に基づいて、又は第２始動手段への第２の始動条件の成立に基づいて、表示手段において演出図柄の変動演出を実行可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合と、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合とで、当該変動演出において実行可能な前記虹発光表示の発光パターンの数が異なることを特徴とする。

【０５１５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（有利遊技状態）とを有し、第１始動手段への第１の始動条件の成立に基づいて、又は第２始動手段への第２の始動条件の成立に基づいて、表示手段において演出図柄の変動演出を実行可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合と、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合とで、当該変動演出において実行可能な前記虹発光表示の発光パターンの数が異なることを特徴とする。

【０５１６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、発光表示を実行可能である１つ以上の発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記発光手段により遊技者から虹色に見える態様の第１発光態様（例えば、色の移動速度が遅い）の虹発光表示と、遊技者から虹色に見える態様の第２発光態様（例えば、色の移動速度が速い）の虹発光表示と、を実行可能であり、遊技状態が第１状態であるとき（大当たりが確定した時、大当たり変動、大当たり遊技中）より、前記第１状態とは異なる第２状態であるとき（客待ち中）の方が、前記第１発光態様の虹発光表示が実行され易いことを特徴とする。

【０５１７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに表示手段において演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である１つ以上の発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、遊技状態が第１状態であるとき（客待ち中）に前記演出図柄が表示されない場合と、前記第１状態とは異なる第２状態であるとき（大当たりが確定した時、大当たり変動、大当たり遊技中）に前記演出図柄が表示されない場合とで、前記虹発光表示が実行される領域を異ならせることが可能なことを特徴とする。

【０５１８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに表示手段（メイン表示装置１３１等）において演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、演出ボタン等）と、前記虹発光表示を実行可能である前記表示手段と、を備え、前記演出図柄は、第１表示態様（通常の装飾図柄）と前記第１表示態様とは異なる第２表示態様（小図柄）があり、遊技状態を、前記第１表示態様が表示されない第１状態（客待ち中の装飾図柄が表示されない状態）と、前記第１状態とは異なる第２状態（決め演出）とに制御可能であり、前記第１状態では、前記虹発光表示を実行可能であり、かつ、特定演出（のめり込み表示／タイトル表示）が実行されるときには前記虹発光表示を制限可能であり、前記第２状態では、前記虹発光表示を実行可能であり、かつ、所定演出（可動役物演出・液晶画面による演出）が実行されるときには、前記表示手段における前記虹発光表示の領域を制限可能である（可動役物に隠れて視える範囲が狭くなる／保留虹が非表示／停止表示（３つの装図の中央が拡大）時の背景）ことを特徴とする。

【０５１９】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに表示手段（メイン表示装置１３１等）において複数の演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、刀柄ユニット１３５）と、を備え、客待ち中と、前記変動演出の実行中とにおいて前記発光手段を用いて前記虹発光表示を実行可能であり、前記客待ち中の前記虹発光表示は、前記操作手段の操作に基づいて開始することが制限され、前記変動演出の実行中の前記虹発光表示は、前記操作手段の操作に基づいて開始可能であり、大当り報知演出（大当り図柄揃い）が実行されたときに前記虹発光表示を実行可能であり、１つの前記演出図柄が他の前記演出図柄よりも前記表示手段による画像表示領域において占める割合が大きくなる特定演出が実行されるときには、前記表示手段による前記虹発光表示の領域を制限可能であることを特徴とする。
【０５２０】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、第１始動手段（第１始動口１１２）への第１の始動条件の成立に基づいて、又は第２始動手段（第２始動口１１５）への第２の始動条件の成立に基づいて、表示手段（メイン表示装置１３１等）において演出図柄の変動演出を実行可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記表示手段は、第１の文字表示（のめり込み防止表示）と、第２の文字表示（タイトル表示等）と、所定演出（キャラクタ表示）と、を表示可能であり、客待ち状態において前記第１の文字表示（のめりこみ防止表示）が表示されているときよりも、前記客待ち状態において前記所定演出が実行されているときの方が、前記虹発光表示が実行され易いことを特徴とする。
【０５２１】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、発光手段（盤ランプ、枠ランプ、演出ボタンなど）と、表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、大当りとなる前記変動演出である特定変動演出が開始されてから前記特定変動演出の次の前記変動演出が開始されるまでにおいて、前記演出図柄が所定の態様で表示される特定演出（大当たり図柄揃い）と、前記特定演出の後に実行され、所定の文字情報が表示される所定演出（のめり込み防止表示等）と、を実行可能であり、前記特定演出が実行されているときは、前記発光手段又は前記表示手段により遊技者から虹色に見える態様の発光表示を実行可能であり、前記所定演出が実行されているときは、前記表示手段による前記発光表示を制限可能であることを特徴とする。
【０５２２】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、発光手段（盤ランプ、枠ランプ、演出ボタンなど）と、表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、大当りとなる前記変動演出である特定変動演出が開始されてから前記特定変動演出の次の前記変動演出が開始されるまでにおいて、前記演出図柄が所定の態様で表示される特定演出（大当たり図柄揃い）と、前記特定演出の後に実行され、所定の文字情報が表示される所定演出（のめり込み防止表示等）と、を実行可能であり、前記特定演出が実行されているときは、前記発光手段又は前記表示手段により遊技者から虹色に見える態様の発光表示を実行可能であり、前記所定演出が実行されているときは、前記発光手段による前記発光表示を制限可能であることを特徴とする。
【０５２３】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件が成立したときに表示手段（メイン表示装置１３１）において演出図柄の変動演出を実行可能である遊技機であって、遊技盤及び遊技枠の少なくともいずれか一方に備えられる発光手段（盤ラ

ンプ、枠ランプ、演出ボタンなど）と、前記表示手段（メイン表示装置１３１）と、を備え、大当りとなる前記変動演出である特定変動演出が開始されてから前記特定変動演出の次の前記変動演出が開始されるまでにおいて、大当り報知演出（大当り図柄揃い）が実行されたときは、前記発光手段又は前記表示手段により遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能であり、遊技者に特定操作を指示する操作指示演出（右打ち表示（大）、全開、右打ち表示（小））が実行されているときは、前記操作指示演出により前記表示手段による前記虹発光表示の領域を制限可能であることを特徴とする。

【０５２４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、第１遊技状態（通常状態）と、前記第１遊技状態より有利な第２遊技状態（有利状態）と、特別遊技を実行する第３遊技状態（大当たり遊技）とを含む遊技状態を切り替えて、遊技を進行可能な遊技機において、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値（９５０００）に到達すると遊技の進行を制限する特定機能（コンプリート機能）を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、第１入賞手段（第１始動口１１２）で発生する所定要件（始動口への入球）に基づいて成立する第１条件（第１始動条件）と、第２入賞手段（第２始動口１１５）で発生する所定要件（始動口への入球）に基づいて成立する第２条件（第２始動条件）と、第３入賞手段（大入賞口）で発生する所定要件（大入賞口への入球）に基づいて成立する第３条件（ラウンド進行や払出条件）と、があり、前記第１条件の成立に基づいて、又は前記第２条件の成立に基づいて、表示手段において演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第１遊技状態（大当たり以外）において前記特定機能が作動した場合、前記第１入賞手段で前記所定要件が発生しても、前記第１条件の成立を制限可能であり、前記第３遊技状態（大当たり）において前記特定機能が作動した場合、前記特定機能作動後の所定期間（大当たりラウンドが終わるまでの期間）にて、前記第３入賞手段で前記所定要件が発生すると前記第３条件の成立が可能であり、前記第１入賞手段において前記所定要件が発生しても前記第１条件の成立を制限可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示が実行可能な発光手段を備え、前記第２遊技状態における前記第１条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合と、前記第２遊技状態における前記第２条件の成立に基づく当たりの前記変動演出が実行される場合とで、当該変動演出において前記発光手段が実行可能な前記虹発光表示における色の移動方向のパターンの数が異なることを特徴とする。

【０５２５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、第１始動手段への第１の始動条件の成立に基づいて、又は第２始動手段への第２の始動条件の成立に基づいて、表示手段（メイン表示装置１３１）において演出図柄の変動演出を実行可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記変動演出において、前記特別遊技の実行の可能性を示唆する第１演出（セリフ、カットイン）と、前記第１演出と異なる態様で前記特別遊技の実行の可能性を示唆する第２演出（保留変化）と、前記第１演出又は前記第２演出と異なる態様で前記特別遊技の実行を示唆する第３演出（決め演出）と、を実行可能であり、前記変動演出において、前記第１演出の実行時間と前記第２演出の実行時間は異なっており、前記第１演出（セリフ、カットイン）より、前記第３演出（決め演出）の方が、前記虹発光表示が実行され易く、且つ前記虹発光表示の実行時間が長いことを特徴とする。

【０５２６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である遊技機であって、第１始動手段への第１の始動条件の成立に基づいて、又は第２始動手段への第２の始動条件の成立に基づいて、表示手段（メイン表示装置１３１）において演出図柄の変動演出を実行可能であり、遊技者から虹色に見える態様の虹発光表示を実行可能である発光手段（盤ランプ、枠ランプ、役物、メイン表示装置１３１等）を備え、前記表示手段は、前記特別遊技が実行される場合に、特定の文字表示（のめ

り込み防止等）を実行可能であり、前記特別遊技として、第１の特定遊技（初当たりの大当たり遊技）と、前記第１の特定遊技の後の第２の特定遊技（連チャン中の大当たり遊技）とを実行可能であり、前記第２の特定遊技を実行する場合より、前記第１の特定遊技を実行する場合の方が、前記特定の文字表示（のめり込み防止、プリペイドカード取り忘れ、盗難防止等）が実行され易く、且つ、前記虹発光表示が制限され易いことを特徴とする。

【０５２７】

［第２実施形態］

以下に、本発明の第２の実施形態を説明する。なお第２実施形態においては、原則、第１実施形態と同じ遊技機を用いて説明するが、図３２～図５９にて示す一部の構成要素の符号については、第２実施形態においてのみ用いるものとする。

【０５２８】

（時短遊技状態について）

前述した「低確時短遊技状態」は、大当たり遊技の終了後に実行される「大当たり後の低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、規定回数の特別図柄の変動が実行されることを契機とする「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」を設定してもよい。「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」は、低確時短遊技状態を含む低確遊技状態において、例えば１０００回の規定回数の図柄変動が行われた後に実行され、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するまでの変動回数をカウントダウンするなどの時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【０５２９】

また、「低確時短遊技状態」は、「大当たり後の低確時短遊技状態」及び／又は「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、あらかじめ定められた特別図柄の組み合せが表示されることを契機とする「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」を設定してもよい。「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」は、低確率状態において、例えば「１・２・３」や「７・８・７」といった特定図柄の表示後に実行される、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するか否かのリーチやその他の時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【０５３０】

（始動口への遊技球の入賞）

実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の左側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第１始動口４５、又は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選の当たり当選の結果により開放する第２始動口４７（第２始動口１１５）に入賞することが可能になっている。実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の右側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第１始動口４５、又は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選の当たり当選の結果により開放する第２始動口４７に入賞することが可能になっている。

【０５３１】

実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の右側領域に打ち出した場合の方が、遊技領域１０６の左側領域に打ち出した場合より、普通図柄作動ゲート１１３ｂを通過し易くなっている。従って、実施形態の遊技機１００は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過時に第２始動口４７が開放態様に「非時短遊技状態」より制御され易くなる「時短遊技状態」（特定遊技状態）においては、遊技領域１０６の右側領域に遊技球を打ち出して、第２始動口４７に入賞させることを狙った方が、遊技領域１０６の左側領域に遊技球を打ち出す場合より、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【０５３２】

実施形態の遊技機１００は、飾り枠の左側部にワープ装置の入口が開口すると共に、ワープ装置に案内された遊技球が転動するステージ部の直下に、遊技球が常時入賞（入球）

可能な第１始動口４５が設けられている。従って、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過時に第２始動口４７が開放態様に「時短遊技状態」より制御され難い「非時短遊技状態」（通常遊技状態）においては、遊技領域１０６の左側領域に遊技球を打ち出して、第１始動口４５に入賞させることを狙った方が、遊技領域１０６の右側領域に遊技球を打ち出す場合より、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【０５３３】

このように、実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の左側領域及び右側領域のどちらに打ち出すかで遊技者にとっての有利・不利の違いが生じるようになっており、遊技状態に応じて遊技領域１０６の打ち出す領域を切り替えるとよい。換言すると、実施形態の遊技機１００は、遊技状態に応じた始動口４５，４７への入賞を狙って遊技を進行することが求められている。しかしながら、遊技領域１０６の右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口４５，４７への入賞を
狙って遊技を進めてしまうおそれがある。

【０５３４】

なお、「非時短遊技状態」及び「時短遊技状態」の何れにおいても、遊技領域１０６の同じ領域（例えば左側領域）に遊技球を打ち出せばよい遊技機であっても、遊技領域１０６の右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口４５，４７への入賞を狙って遊技を進めてしまうおそれがあること
には変わりはない。

【０５３５】

（演出具体例１）

図３２及び図３３は、期待度表示、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出、報知音演出、可動部材の作動演出、及び、これらによる連続予告演出の演出具体例１を示す図である。なお、大当たり遊技の実行を期待させる各種演出を、当たり暗示演出という場合がある。

【０５３６】

図３２（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【０５３７】

その後、変動演出が開始されると、図３２（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２にそれぞれシフト表示される。

【０５３８】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲に、青色のエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の１回目の演出が開始され、第２表示部７０Ｂ２にシフト表示された第１保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化して表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って始動口ランプＮＲが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。また、第１可動部材７３が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。なお、第１可動部材７３の弱作動態様での作動演出は、演出図柄７０ａが変動開始する前のタイミングで開始されて、演出図柄７０が高速スクロールする前（例えば準備動作前）に停止される。

【０５３９】

その後、図３２（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３の作動演出は停止している。また、第１画像表示装置７０におい

て、ゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像がゾーン背景Ａに変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。そして、変動時間が経過すると、図３２（ｄ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「２５９」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。

【０５４０】

その後、変動演出が開始されると、図３２（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃ、及び、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【０５４１】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出及び、ゾーン演出は継続したままとなる。また、第１可動部材７３が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。

【０５４２】

そして、図３２（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３の作動演出は停止している。そして、変動時間が経過すると、図３２（ｇ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「７５３」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。

【０５４３】

その後、当該変動となる変動演出が開始されると、図３２（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【０５４４】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の３回目の演出が開始されるが、エフェクト画像ＥＦが青色より大当たり遊技への期待度が高い赤色で表示される。加えて、図柄エフェクト画像ＺＥが、前より大当たり遊技への期待度が高い色に変化して表示される。また、保留アイコン変化演出は、継続して表示されている。また、始動口ランプＮＲが青色点灯から赤色点滅した状態に変化することで、青色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行される。また、第１可動部材７３が第１画像表示装置７０の上側から第１画像表示装置の前側に落下するように大きく動く強作動態様で動作する作動演出が実行される。このとき、第２可動部材７４が斜め方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。このように、変動表示において実行される事前報知が、前に実行されたものよりも大当たりの期待度が高い表示が行われる。

【０５４５】

そして、図３３（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３および第２可動部材７４の作動演出は停止している。なお、ゾーン演出は、ゾーン背景Ａよりも大当たりへの期待度が高い表示であるゾーン背景Ｂに切り替えて表示されている。

【０５４６】

図３３（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０においてミニキャラＭＣＢが表示され、例えば画面を横切るように動くミニキャラＭＣＢによって期待感を煽る演出が実行される。

【０５４７】

その後、図３３（ｋ）に示すように、例えば、第１画像表示装置７０に表示されるセリフウィンドウに味方が発したセリフ「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示されると共に、音声出力装

置３３１からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。

【０５４８】

そして、図３３（ｌ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。このとき、当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された第１保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化することで、青キャラアイコンより大当たり遊技への期待度が高い保留アイコン変化演出が実行される。更に、それに伴って始動口ランプＮＲが赤色点灯から多色（虹色）で発光する状態に変化することで、赤色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行される。

【０５４９】

その後、ＳＰリーチに発展すると、図３３（ｍ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。なお、縮小表示された演出図柄７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている通常表示態様から、識別部だけのシンプルな縮小表示態様に変化する。

【０５５０】

そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図３３（ｎ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。

【０５５１】

その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板３２０が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図３３（ｏ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【０５５２】

なお、ＳＰ及び／又はＳＰＳＰリーチの表示中に始動口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出を継続する、又は、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で始動口ランプＮＲを点灯させてもよい。

【０５５３】

（期待度表示）

図３２及び図３３に示すように、演出図柄７０ａの変動表示において、エフェクト画像ＥＦや図柄エフェクト画像ＺＥなどの色エフェクト等、大当たり遊技の実行を期待させる所謂期待度表示を実行可能になっている。図３４に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される第１始動口４５への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づく演出図柄７０ａの変動表示（以下、特１変動表示という場合がある。）より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の実行割合が小さくなっている（実行率ａ３＜実行率ａ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において色エフェクトによる期待度表示が実行され難い。

【０５５４】

図３４に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される第２始動口４７への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づく演出図柄７０ａの変動表示（以下、特２変動表示という場合がある。）より、特定遊技状態において実行

される特１変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の実行割合が小さくなっている（実行率ａ３＜実行率ａ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において色エフェクトによる期待度表示が実行され難い。

【０５５５】

このような期待度表示の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０５５６】

なお上述した色エフェクトは、第１実施形態にて説明した画像表示装置による虹色発光表示であってもよい。また、上述した色エフェクトは、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０５５７】

期待度表示としては、色エフェクトに限らず、背景画像や演出図柄などの画像に重ねて、あるいは画像の周囲で行われる文字や装飾などであってもよく、それらの内容や色の違いによって大当たり遊技を期待させることができるものであればよい。

なお上述した期待度表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０５５８】

図３４の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なっていてもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の種類数が少なくなるようにしてもよい。

【０５５９】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＡ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＡ３２が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して演出パターンＡ１２の期待度表示が実行可能であるが、演出パターンＡ１２に対応する（又は同じ）演出パターンＡ３２の期待度表示が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の期待度表示を実行可能である。

【０５６０】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＡ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＡ３２が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して演出パターンＡ４２の期待度表示が実行可能であるが、演出パターンＡ４２に対応する（又は同じ）演出パターンＡ３２の期待度表示が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の期待度表示を実行可能である。

【０５６１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技

者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０５６２】

（ゾーン演出）

図３２及び図３３に示すように、演出図柄７０ａの変動表示において、背景画像の場面変更を伴うゾーン演出を実行可能になっている。ゾーン演出は、大当たり遊技の実行を所定期間にわたって期待させるものであり、１つの始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能になっている。

【０５６３】

図３５に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ゾーン演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｂ３＜実行率ｂ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示においてゾーン演出が実行され難い。

【０５６４】

図３５に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ゾーン演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｂ３＜実行率ｂ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示においてゾーン演出が実行され難い。

【０５６５】

このようなゾーン演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述したゾーン演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０５６６】

図３５の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なっていてもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ゾーン演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ゾーン演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。またゾーン演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０５６７】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＢ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＢ３２が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して演出パターンＢ１２のゾーン演出が実行可能であるが、演出パターンＢ１２に対応する（又は同じ）演出パターンＢ３２のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様のゾーン演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０５６８】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＢ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＢ３２が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して演出パターンＢ４２のゾーン演出が実行可能であるが、演出パターンＢ４２に対応する（又は同じ）演出パターンＢ３２のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様のゾーン演出を実行可能である。

【０５６９】

ゾーン演出を複数回の変動表示に跨がって行うことに限らず、ゾーン演出を１回の変動表示で行ってもよい。そして、所定回数の変動表示にわたるゾーン演出等の当たり暗示演出を実行可能な場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、短い回数（０回も含む）になる割合が大きくてもよい。換言すると、常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、短い変動表示回数にわたるパターンのゾーン演出等の当たり暗示演出が実行され易いともいえる。

【０５７０】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、背景等の場面変更、画面に流れるテロップ、ゾーン演出用の演出図柄７０ａに変化する図柄装飾性変化などを実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、背景等の場面変更、画面に流れるテロップ、ゾーン演出用の演出図柄７０ａに変化する図柄装飾性変化などの実行を規制可能にしてもよい。このとき、同様に、虹色演出が規制されてもよい。

【０５７１】

これらのようにすることであっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０５７２】

（報知音演出）

実施形態の遊技機１００は、保留アイコンとしてＣＤアイコンが発生した時は、アイコン発
生時の報知音として第１発生報知音が出力される。また、図３２（ｂ）に示すように、保留アイコン、及び、当該アイコンとして青キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第２発生報知音（第１変化報知音）が出力される。更に図３３（ｌ）に示すように、保留アイコン、及び、当該アイコンとして赤キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第３発生報知音（第２変化報知音）が出力される。更にまた、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第４発生報知音（第３変化報知音）が出力されるように設定されている。

【０５７３】

なお、本実施の形態では、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、ＣＤアイコンが発生した時の発生報知音と青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、ＣＤアイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて３種類としてもよい。

【０５７４】

図３６に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、変化報知音演出

の実行割合が小さくなっている（実行率ｃ３＜実行率ｃ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において変化報知音演出が実行され難い。

【０５７５】

図３６に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、変化報知音演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｃ３＜実行率ｃ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示において変化報知音演出が実行され難い。

【０５７６】

このような変化報知音演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した変化報知音演出が実行される際には、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出が実行されてもよい。以下の説明においても同様である。

【０５７７】

ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、変化報知音演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、変化報知音演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また変化報知音演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０５７８】

変化報知音演出は、保留アイコン変化時に限らず、入賞時、変動開始や変動停止時の煽り用の音などで実行してもよい。

【０５７９】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定の変化報知音の実行割合が「０」である（又は特定の変化報知音が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して所定の変化報知音による報知音演出が実行可能であるが、所定の変化報知音に対応する（又は同じ）特定の変化報知音による報知音演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の報知音演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０５８０】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定の変化報知音の実行割合が「０」である（又は特定の変化報知音が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して所定の変化報知音による報知音演出が実行可能であるが、所定の変化報知音に対応する（又は同じ）特定の変化報知音による報知音演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の報知音演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０５８１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちし

た場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０５８２】

報知音演出は、保留（当該）アイコン変化に関連付けて行うことに限らず、例えば、始動口への遊技球の入賞時、「キューン」などの決め演出（確定演出）の実行時、「ギュイーン」などの埋没していた操作ボタンが出現するときのボタン変化音、可動部材７３，７４の作動音、複数の可動部材が組み合わさって特定デザインを形成するときの変化開始音・復帰音や特定デザインをなしたときの完成音など、様々な条件に関連付けて行うことができる。

【０５８３】

所定条件に関連付けて報知音演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、所定条件が実行される割合が同じか又は小さく、かつ報知音演出が実行される割合が小さくてもよい。

【０５８４】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば報知音演出のうちの確定報知音による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、確定報知音による演出の実行を規制可能であってもよい。なお、確定報知音に限らず、前述した各種の報知音演出でも同様にできる。すなわち、常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、報知音演出のうちの所定報知音による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定報知音による演出の実行を規制可能であることになる。

【０５８５】

これらのようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した報知音演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０５８６】

（保留アイコン変化演出）

図３２及び図３３に示すように、演出図柄７０ａの変動表示において、保留アイコンの形態及び色を変化表示することで、大当たり遊技を期待させる保留アイコン演出を実行可能になっている。本実施形態の保留アイコン変化は、大当たり遊技の実行を所定期間にわたって期待させるものであり、１つの始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能になっている。

【０５８７】

図３７に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、保留アイコン変化演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｄ３＜実行率ｄ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において保留アイコン変化演出が実行され難い。

【０５８８】

図３７に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、保留アイコン変化演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｄ３＜実行率ｄ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において保留アイコン変化演出が実行され難い。

【０５８９】

このような保留アイコン変化演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した保留アイコン変化演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０５９０】

図３７の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なっていてもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、保留アイコン変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、保留アイコン変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また保留アイコン変化演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０５９１】

保留アイコン変化演出は、保留アイコン（当該アイコンも含む）の色変化やアイコン自体の態様変化に限らず、アイコンに付随するエフェクトやキャラなど、アイコン自体あるいはアイコンに付随する演出が変化するものであってもよい。また、保留アイコン演出は、実施形態のように丸いＣＤアイコンがキャラアイコンに変化することに限らず、三角や四角等の形状が変化するものであってもよい。

【０５９２】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＤ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＤ３２が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して演出パターンＤ１２の保留アイコン変化演出が実行可能であるが、演出パターンＤ１２に対応する（又は同じ）演出パターンＤ３２のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の保留アイコン変化演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０５９３】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＤ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＤ３２が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して演出パターンＤ４２の保留アイコン変化演出が実行可能であるが、演出パターンＤ４２に対応する（又は同じ）演出パターンＤ３２の保留アイコン変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の保留アイコン変化演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０５９４】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態

の特１変動表示の方が、表示可能な保留アイコンの種類数が少なくてもよい。また、保留アイコン変化演出では、ＣＤアイコンが青→赤→虹等に段階的に変化しても、ＣＤアイコンから青や赤や虹へ選択的に変化してもよい。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、現在の保留アイコンの表示態様から変化可能な変化先の表示態様の種類数が少なくてもよい。

【０５９５】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば保留アイコン変化演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、保留アイコン変化演出の実行を規制可能であってもよい。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば保留アイコン変化を変化する際に行う変化用演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、変化用演出の実行を規制可能であってもよい。なお、保留アイコン演出を実行しない場合であっても、保留アイコンが置かれる台座や保留アイコンを囲う枠など、保留アイコンに付随して表示されるアイコン装飾を表示していてもよい。

【０５９６】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０５９７】

（ランプ変化演出）

図３２及び図３３に示すように、１又は複数の変動表示にわたって入賞口ランプＮＲ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ランプ変化演出を実行可能である。

【０５９８】

図３８に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ランプ変化演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｅ３＜実行率ｅ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示においてランプアイコン変化演出が実行され難い。

【０５９９】

図３８に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ランプ変化演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｅ３＜実行率ｅ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示においてランプ変化演出が実行され難い。

【０６００】

このようなランプ変化演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述したランプ変化演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０６０１】

図３８の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なっていてもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。またランプ変化演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０６０２】

ランプ変化演出は、入賞口ランプＮＲだけに限らず、入賞口ランプＮＲに加えて、可動部材７３，７４や飾り枠や遊技盤やガラス枠の枠用照明装置３４ｂなど、その他の照明装置と連係させて実行してもよい。

【０６０３】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＥ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＥ３２が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して演出パターンＥ１２のランプ変化演出が実行可能であるが、演出パターンＥ１２に対応する（又は同じ）演出パターンＥ３２のランプ変化演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様のランプ変化演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６０４】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＥ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＥ３２が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して演出パターンＥ４２のランプ変化演出が実行可能であるが、演出パターンＥ４２に対応する（又は同じ）演出パターンＥ３２のランプ変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様のランプ変化演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６０５】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくてもよい。また、ランプ変化演出では、無発光→青→赤→虹等に段階的に変化しても、無発光から青や赤や虹へ選択的に変化してもよい。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、現在の発光態様から変化可能な変化先の発光態様の種類数が少なくてもよい。またランプ変化演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０６０６】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えばランプ変化演出のうちの所定パターンを実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定パターンのランプ変化演出の実行を規制可能であってもよい。

【０６０７】

ランプ変化演出を構成する発光（発光パターン）としては、例えば、保留（当該）アイコン変化、始動口への遊技球の入賞時、「キューン」などの決め演出（確定演出）の実行時、「ギュイーン」などの埋没していた操作ボタンが出現するときのボタン変化音、可動部材７３，７４の作動音、複数の可動部材が組み合わさって特定デザインを形成するときの変化開始音・復帰音や特定デザインをなしたときの完成音など、様々な条件に関連付けて行うことができる。

【０６０８】

所定条件に関連付けてランプ変化演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、所定条件が実行される割合が同じか又は小さく、かつランプ変化演出が実行される割合が小さくてもよい。

【０６０９】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えばランプ変化演出のうちの例えば入賞口ランプＮＲ及び盤用照明装置（枠用照明装置）による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、例えば盤用照明装置や枠用照明装置による演出を実行できる一方で入賞口ランプＮＲによる演出の実行を規制可能であってもよい。すなわち、常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、ランプ変化演出のうちの所定部位（領域、部材単位等）による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定部位による演出の実行を規制可能であることになる。

【０６１０】

ランプ変化演出又はランプ変化演出で選択されるパターンは、タイミング（例えば、入賞時、変動開始時、変動停止時、連続の何回目、可動部材の作動開始・停止・決め、操作ボタンの振動や作動など）で変化してもよい。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば入賞時である所定タイミング及び可動部材の作動時の特定タイミングでランプ変化演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定タイミング及び特定タイミングでのランプ変化演出の実行を規制可能であってもよい。

【０６１１】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示で行われるランプ変化演出（ランプ変化演出の所定パターン）の実行期間より、特定遊技状態の特１変動表示で行われるランプ変化演出（ランプ変化演出の所定パターン）の実行期間の方が、短くてもよい。またランプ変化演出の実行期間の増減とともに、実行される虹色演出の実行期間も増減するように構成されていてもよいし、実行期間が変化しないように構成されていてもよい。

【０６１２】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示で行われる発光演出（ランプ変化演出）において発光を行う部位（領域、部材など）の種類数より、特定遊技状態の特１変動表示で行われる発光演出（ランプ変化演出）において発光を行う部位（領域、部材など）の種類数の方が、少なくてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示で行われる発光演出（ランプ変化演出）において発光を行う範囲より、特定遊技状態の特１変動表示で行われる発光演出（ランプ変化演出）において発光を行う範囲の方が、小さくてもよい。ここで、発光演出は、並べて配置されたＬＥＤの発光数が変化することで、段階的に発光数や発光範囲が変化する態様や、導光板などと画像表示装置や盤用照明装置などが重なることで発光態様が変化するなどであってもよい。

【０６１３】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０６１４】

（可動部材の作動演出）

図３２及び図３３に示すように、弱作動態様と、弱作動態様よりも大きく（目立つように）動作させる強作動態様とを含む作動態様で第１可動部材７３を動作させることで、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作動演出を実行可能である。
【０６１５】
図３９に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、第１可動部材７３による作動演出の弱作動態様での実行割合が小さくなっている（実行率ｆ３１＜実行率ｆ１１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において弱作動態様の作動演出が実行され難い。
【０６１６】
図３９に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、第１可動部材７３による作動演出の弱作動態様での実行割合が小さくなっている（実行率ｆ３１＜実行率ｆ４１）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示において弱作動態様の作動演出が実行され難い。
【０６１７】
このような作動演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
なお上述した作動演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。
【０６１８】
なお、作動演出での強作動態様の実行割合を、弱作動態様よりも小さくしても、同じにしても、大きくしても、何れであってもよい。また、強作動態様についても、始動口４５，４７への入賞と遊技状態との関係を、弱作動態様と同じにしてもよく、弱作動態様と逆にしてもよく、実行割合を同じにしてもよい。
【０６１９】
ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、作動演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、作動演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また作動演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。
【０６２０】
本実施形態では、第１可動部材７３の作動演出を説明したが、第２可動部材７４など、その他の可動役物の作動演出を、第１可動部材７３と同様にしてもよい。この場合、第１可動部材７３とその他の可動役物とを連係（関連）させて動作させてもよい。
【０６２１】
例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定作動態様の作動演出の実行割合が「０」である（又は特定作動態様が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して所定作動態様による作動演出が実行可能であるが、所定作動態様に対応する（又は同じ）特定作動態様の作動演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の作動演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。
【０６２２】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定作動態様の作動演出の実行割合が「０」である（又は特定作動態様が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して所定作動態様による作動演出が実行可能であるが、所定作動態様に対応する（又は同じ）特定作動態様の作動演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の作動演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６２３】

作動演出は、変動開始時、演出の発展時、リーチ発生時、あおり時、決め演出（確定演出）などの様々なタイミングで実行可能である。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば変動開始時等の所定タイミング及び例えば決め演出等の特定タイミングで弱作動及び強作動の作動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定タイミングの強作動の実行を規制可能である一方で特定タイミングの強作動を実行可能であってもよい。このように、タイミングに応じて作動態様や作動演出の実行可否等に違いを設けてもよい。

【０６２４】

作動演出は、可動部材に設けられたＬＥＤ等の発光手段による発光演出と関連付けて実行することができる。この場合、発光演出は、青発光→赤発光→虹発光のように段階的に期待度が異なる態様などの発光パターンや発光色や発光範囲などを選択できる。そして、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば青発光の所定発光態様及び例えば虹発光の特定発光態様の作動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定発光態様のときの作動演出の実行を規制可能である一方で特定発光態様のときの作動演出を実行可能であってもよい。言い換えると、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、作動演出において例えば青発光の所定発光態様及び例えば虹発光の特定発光態様を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、作動演出において所定発光態様の発光演出の実行を規制可能である一方で特定発光態様の発光演出を実行可能であってもよい。また、弱作動のときに実行可能な所定発光パターンと、強作動のときに実行可能な所定発光パターンを有する場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、所定発光パターンの実行割合が小さくてもよい。

【０６２５】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０６２６】

（第１画像表示装置と異なる表示手段による表示演出）

図４０に示すように、第１画像表示装置７０の前側に設けられた導光板において、１又は複数の変動表示にわたって導光板画像ＤＧを表示することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である導光板表示演出を実行可能である。例えば、図４０（ａ）に示すように、１回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時にキャラクタを模した導光板画像ＤＧを表示し、図４０（ｂ）に示すように、２回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時に第１回目と異なるポーズのキャラクタを模した導光板画像ＤＧを表示し、図４０（ｃ）に示すように、第３回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時に第２回目と同じポーズであるが異なる色（赤キャラや虹キャラ）のキャラクタを模した導光板画像ＤＧを表示している。なお、導光板表示演出のタイミングは、変動開始時に限らず、変動表示中又は変動表示終了時な

どであってもよく、連続して実行される導光板表示演出のタイミングが異なっていてもよい。

【０６２７】

図４０－１に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、導光板表示演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｇ３＜実行率ｇ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において導光板表示演出が実行され難い。

【０６２８】

図４０－１に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、導光板表示演出の実行割合が小さくなっている（実行率ｇ３＜実行率ｇ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示において導光板表示演出が実行され難い。

【０６２９】

このような導光板表示演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した導光板表示演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０６３０】

ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、導光板表示演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、導光板表示演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また導光板表示演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０６３１】

本実施形態では、導光板の表示演出を説明したが、第２画像表示装置７１や、３Ｄフィルタなど、第１画像表示装置７０と異なる表示手段で行う表示演出について、導光板表示演出と同じようにしても、異なる実行割合としてもよい。この場合、導光板表示演出とその他の表示演出とを連係（関連）させて実行してもよい。

【０６３２】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＧ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＧ３２が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して演出パターンＧ１２の導光板表示演出が実行可能であるが、演出パターンＧ１２に対応する（又は同じ）演出パターンＧ３２の導光板表示演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の導光板表示演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６３３】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する演出パターンＧ３２の実行割合が「０」である（又は演出パターンＧ３２が設定されていない）場合、特定遊技状態におけ

る特２変動表示に際して演出パターンＧ４２の導光板変化演出が実行可能であるが、演出パターンＧ４２に対応する（又は同じ）演出パターンＧ３２の導光板変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の導光板変化演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６３４】

導光板表示演出は、変動開始時、演出の発展時、リーチ発生時、あおり時、決め演出（確定演出）などの様々なタイミングで実行可能である。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば変動開始時等の所定タイミング及び例えば決め演出等の特定タイミングで導光板表示演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定タイミングの導光板表示演出の実行を規制可能である一方で特定タイミングの導光板表示演出を実行可能であってもよい。このように、タイミングに応じて表示態様や導光板表示演出の実行可否等に違いを設けてもよい。

【０６３５】

導光板表示演出は、例えば可動部材よる作動演出などの他の当たり暗示演出と関連付けて実行することができる。この場合、導光板表示演出は、青発光→赤発光→虹発光のように段階的に期待度が異なる態様などの発光パターンや発光色や発光範囲などを選択できる。そして、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、例えば青発光の所定表示態様及び例えば虹発光の特定表示態様の導光板表示演出を作動演出等の他の当たり暗示演出と実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、所定表示態様のときの他の当たり暗示演出の実行を規制可能である一方で特定表示態様のときの他の当たり暗示演出を実行可能であってもよい。言い換えると、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、作動演出と共に例えば青発光の所定表示態様及び例えば虹発光の特定表示態様を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、作動演出及び所定表示態様の発光演出の実行を規制可能である一方で作動演出と共に特定表示態様を実行可能であってもよい。また、（弱作動のときに実行可能な）所定表示パターンと、（強作動のときに実行可能な）所定表示パターンを有する場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、所定表示パターンの実行割合が小さくてもよい。

【０６３６】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０６３７】

第１画像表示装置７０以外で行う表示演出としては、導光板に限らず、第２画像表示装置など遊技盤に設けられたサブ液晶や、枠に設けられたサブ液晶などであってもよく、こ導光板を含むこれらの表示手段を組み合わせて表示演出を行ってもよい。

【０６３８】

（連続予告演出）

図３２，図３３及び図４０に示すように、実施形態の遊技機１００は、１又は複数の変動表示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連続予告演出を実行可能になっている。本実施形態では、色エフェクト、ゾーン演出、変化報知音演出、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出、導光板等による表示演出などを連係して（関連させて）実行している。

【０６３９】

従って、図３５～図３９及び図４０－１によれば、実施形態の遊技機１００は、通常遊

技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、連続予告演出の実行割合が小さくなっている。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において連続予告演出が実行され難い。

【０６４０】

また、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、連続予告演出の実行割合が小さくなっている。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において連続予告演出が実行され難い。

【０６４１】

このような連続予告演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した連続予告演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０６４２】

ここで、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、連続予告演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、連続予告演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また連続予告演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０６４３】

連続予告演出は、複数回の変動表示において連続又は関連して行われる連係演出だけでなく、変動表示の回数を重ねる又は時間経過などの所定条件が進むのに従って、大当たり遊技への期待度が段階的又は連続する変化により大きくなる発展演出（発展煽り演出、ステップアップ（ＳＵ）系演出など）を含んでいてもよい。なお、発展演出としては、カウントダウンやタイマー演出など、所定条件（時間経過など）を満たすと、態様（表示態様や内容）が変化する変化演出であってもよい。

【０６４４】

ルーレット演出、リーチ時に装図が増える演出など、選ばれた選択枝によって結果の違いを示唆する選択演出や、先読み示唆文字、液晶の会話予告・カットイン予告、発展先ルーレット演出など、間接的な内容によって先読みやリーチなどの大当たりに繋がる事象の発生を予告するような予告演出や、大当たり種類示唆演出（〇〇ボーナス）など、当該演出の後に実行される事象の内容を示唆するような内容示唆演出や、画像表示装置でのボタン長押し誘導演出、連打演出（長押し中にゲージが貯まる、ボタンが到達レベルごとにブルっと振動する）などの操作示唆演出や、可動役物（専用可動役物や導光板などの他の機能がある役物も含む）の動作（弱予告（示唆）作動、強予告（示唆）作動、示唆、発展、決め演出）や、操作ボタンの振動などの作動演出など、その他の事前報知演出についても、前述した遊技状態と始動条件との関係に基づく実行割合であってもよい。

【０６４５】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定演出態様の連続予告演出の実行割合が「０」である（又は特定作動態様が設定されていない）場合、通常遊技状態における特１変動表示に際して所定演出態様による連続予告演出が実行可能であるが、所定演

出態様に対応する（又は同じ）特定演出態様の連続予告演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特１変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の連続予告演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６４６】

例えば、特定遊技状態における特１変動表示に際する特定演出態様の連続予告演出の実行割合が「０」である（又は特定作動態様が設定されていない）場合、特定遊技状態における特２変動表示に際して所定演出態様による連続予告演出が実行可能であるが、所定演出態様に対応する（又は同じ）特定演出態様の連続予告演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特２変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の連続予告演出を実行可能である。このとき、特定遊技状態において実行される特１変動表示で実行不能な演出態様の虹色演出が併せて実行されてもよい。

【０６４７】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０６４８】

通常遊技状態の特１変動表示において、第１始動口４５への遊技球の入賞タイミング及び／又は演出図柄７０ａ（第１特別図柄）の変動開始タイミングで、第１始動口４５の発光演出を実行可能であると共に、第１可動部材７３及び／又は第２可動部材７４の動作演出を実行可能である。同様に、特定遊技状態の特２変動表示において、第２始動口４７への遊技球の入賞タイミング及び／又は演出図柄７０ａ（第２特別図柄）の変動開始タイミングで、第２始動口４７の発光演出を実行可能であると共に、第１可動部材７３及び／又は第２可動部材７４の動作演出を実行可能にしてもよい。

【０６４９】

これに対して、通常遊技状態の特１変動表示において、第１始動口４５への遊技球の入賞タイミング及び／又は演出図柄７０ａ（第１特別図柄）の変動開始タイミングで、第１始動口４５の発光演出を実行しないと共に、第１可動部材７３及び／又は第２可動部材７４の動作演出を実行しない。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合、発光演出及び動作演出が実行されるが、特定遊技状態で左打ちした場合、発光演出及び動作演出の実行が規制される。

【０６５０】

このように通常遊技状態の特１変動表示と特定遊技状態の特１変動表示とで、発光演出及び動作演出に異なるようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した発光演出及び動作演出が実行されるときには、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出が実行されてもよい。以下の説明においても同様である。

【０６５１】

３つの演出図柄７０ａが特定の絵柄（特定の出目＝チャンス目）が出現（停止）した場合に、いわゆる突然確変（２Ｒ確変）の突入契機となったり、ＳＰリーチ（リーチの中でも大当たりの可能性の高いもの）に発展したりするようになっていてもよい。このような

チャンス目が出現する変動表示は、１回の変動であっても、複数回の変動でおこなってもよい。この場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、チャンス目の出現割合が小さくてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、チャンス目が複数の変動で出現する割合が小さくてもよい。チャンス目の出現に伴って、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出が実行されてもよい。以下の説明においても同様である。

【０６５２】

演出図柄７０ａを、数字（１～９）や文字（Ａ、Ｂ・・・）などの識別部とキャラなどの装飾部からなる所定表示態様と、識別部だけからなる特定表示態様など、様々な態様から選択して表示してもよい。なお、所定表示態様が複数種類あってもよい。また、演出図柄７０ａに加えて、又は演出図柄７０ａに代えて、例えば「ＮＥＸＴ」などの疑似連図柄が表示されて、１つの始動条件（１つの入賞）にかかわらず複数回変動しているような演出（疑似連）を実行してもよい。また、演出図柄７０ａに加えて、又は演出図柄７０ａに代えて、例えば、変化図柄、モード突入図柄、発展図柄など、これらの図柄が出現することで、現在と異なるモード（例えば演出モード）や演出の実行が期待させるようにしてもよい。なお、疑似連図柄、変化図柄、モード突入図柄、発展図柄などの特殊な図柄は、通常の演出図柄７０ａと異なる情報（大当たり遊技の実行の期待度）を有している。このような特殊な図柄の出現も連係演出の一要素とすることができる。

【０６５３】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、特殊な図柄の出現割合が小さくてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、表示可能な図柄の総種類数（通常の演出図柄＋特殊図柄）が少なくてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、特殊な図柄の出現に連係して行われる連係演出の実行割合が小さくてもよい。

【０６５４】

これらのようにしても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した連係演出には、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出が含まれていてもよい。以下の説明においても同様である。

【０６５５】

（演出具体例２）

変動表示の演出具体例２を示す。

【０６５６】

（通常遊技状態の特１変動表示）

図４１及び図４２を用いて、通常遊技状態における特１変動表示について説明する。図４１に示すように、Ｐ０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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【０６５７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第１保

留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４２（ａ）参照）。

【０６５８】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【０６５９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図４２（ｂ）参照）。

【０６６０】

Ｐ２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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【０６６１】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４２（ｃ）参照）。

【０６６２】

Ｐ３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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【０６６３】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４２（ｄ）参照）。

【０６６４】

その後、Ｐ４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（「２５９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演

出動作）を行っている状態となっている（図４２（ｅ）参照）。
【０６６５】
そして、Ｐ５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特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【０６６６】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２５９」）で本停止し（図４２（ｆ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０６６７】
次に、Ｐ６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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【０６６８】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨ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ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行ってから、スクロールを開始する（図４２（ｇ）参照）。
【０６６９】
Ｐ７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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。
【０６７０】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４２（ｈ）参照）。
【０６７１】
その後、Ｐ８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（「７８９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図４２（ｉ）参照）。
【０６７２】
そして、Ｐ９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特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（

演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【０６７３】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図４２（ｊ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０６７４】
以降、上述のフローに沿って通常遊技状態において特１変動表示が行われる。
【０６７５】
通常遊技状態における特１変動表示について説明したが、通常遊技状態の特２変動表示および特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の特２変動表示においても、基本的な流れは特１変動表示と同様となる。
【０６７６】
具体的には、第１保留数、第１特別図柄、第１特別図柄表示器１２０、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）、サブ第１変動表示器８１、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、第１始動口４５の各々を、第２保留数、第２特別図柄、第２特別図柄表示器１２２、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）、サブ第２変動表示器８２、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、第２始動口４７に読み替えればよい。
【０６７７】
（特定遊技状態の特１変動表示）
図４３及び図４４を用いて、特定遊技状態における特１変動表示について説明する。図４３に示すように、Ｐ０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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。
【０６７８】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図４４（ａ）参照）。
【０６７９】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【０６８０】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。なお、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が表示されていない（シフト表示されない）。また、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、停止状態のままである（図４４（ｂ）参照）。
【０６８１】
Ｐ２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（主制

御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【０６８２】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１は追加表示されない（図４４（ｃ）参照）。

【０６８３】

Ｐ３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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【０６８４】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図４４（ｄ）参照）。

【０６８５】

その後、Ｐ４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しても、演出図柄７０ａは停止状態のままである（図４４（ｅ）参照）。

【０６８６】

そして、Ｐ５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特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【０６８７】

このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄７０ａは停止状態のままである。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２５９」）で本停止し（図４４（ｆ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０６８８】

次に、Ｐ６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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器１２０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【０６８９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が表示されていない。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは停止状態のままである（図４４（ｇ）参照）。

【０６９０】

Ｐ７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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ

１が「１」から「２」となる。
【０６９１】
　このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が追加表示されない（図４４（ｈ）参照）。
【０６９２】
　その後、Ｐ８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は停止状態のままである（図４４（ｉ）参照）。
【０６９３】
　そして、Ｐ９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特別図柄表示器１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【０６９４】
　このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄７０ａが停止状態のままであるが、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図４４（ｊ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０６９５】
　以降、上述のフローに沿って特定遊技状態において特１変動表示が行われる。なお、上記の例では、演出図柄７０ａの変動が行われないが、演出図柄７０ａの変動を行ってもよい。
【０６９６】
　実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ１を表示せずに特殊図柄ＴＺが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄７０ａの変動を実行しないようになっている。一方で、通常遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特１変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ１を表示しつつ演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動するようになっている。
【０６９７】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０６９８】
　実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ１を表示せずに特殊図柄ＴＺが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄７０ａの変動を実行しないようになっている。一方で、特定遊技状態において、特２変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特２変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ２を表示しつつ演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動するようになっている。
【０６９９】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した特定変動表示を実行しない際に、虹色演出が実行されてもよい。また、特定変動表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０７００】

特定変動表示では、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの少なくとも一方が変動するようにすることができる。例えば、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの両方が変動しても、演出図柄７０ａが変動する一方で特殊図柄ＴＺが変動しなくても、特殊図柄ＴＺが変動するが演出図柄７０ａが表示されない態様であってもよい。

【０７０１】

実施形態では、通常遊技状態において、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【０７０２】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７０３】

実施形態では、特定遊技状態において、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【０７０４】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７０５】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留数に関する情報を、保留アイコン、保留数字及び表示器で表示される一方で、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数字及び表示器で表示されるようになっている。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、保留数に関する情報の総種類数が少ない。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、保留数に関する情報を把握（確認）し難くなっているともいえる。

【０７０６】

また、特定遊技状態の特１変動表示において保留（当該）アイコンを表示しないことに限らず、表示するようにしてもよい。また、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数の増減に基づいて保留（当該）アイコンをシフト表示しないようにしても、保留（当該）アイコンを動作させないなど、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示と異なる態様で表示してもよい。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留アイコンのシフト表示が可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、保留アイコンのシフト表示の実行を規制可能である。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留アイコンの所定態様での表示が可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、保留アイコンの

所定態様での表示の実行を規制可能である。
【０７０７】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
　なお上述した保留アイコンのシフト表示又は保留アイコンの所定態様での表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。一方、保留アイコンのシフト表示又は保留アイコンの所定態様での表示を行わないときに、虹色演出が実行されてもよい。以下の説明においても同様である。
【０７０８】
（演出具体例３）
　変動表示の演出具体例３を示す。
【０７０９】
（通常遊技状態における保留数「１」の特１変動表示）
　図４５を用いて、通常遊技状態における保留数「１」のときの特１変動表示の一例を説明する。なお、変動パターンは、複数の変動パターンの中から選択されるものとする。
【０７１０】
　図４５に示すように、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。
【０７１１】
　このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４５（ａ）参照）。
【０７１２】
　次に、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【０７１３】
　このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図４５（ｂ）参照）。
【０７１４】
　このとき、左側の演出図柄７０ａ、中央の演出図柄７０ａ、右側の演出図柄７０ａの順に、演出図柄７０ａのスクロールが開始する（図４５（ｃ）～（ｅ）参照）。

【０７１５】
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７０ａがハズレ態様（「７８９」）で仮停止する。このとき、左側の演出図柄７０ａ、中央の演出図柄７０ａ、右側の演出図柄７０ａの順に、演出図柄７０ａが仮停止する（図４５（ｆ）～（ｈ）参照）。また、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図４５（ｆ）～（ｈ）参照）。
【０７１６】
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１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【０７１７】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図４５（ｉ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０７１８】
（通常遊技状態における保留数「４」の特１変動表示）
図４６を用いて、通常遊技状態における保留数「４」のときの特１変動表示の一例を説明する。なお、変動パターンは、複数の変動パターンの中から選択されるものとする。
【０７１９】
図４６に示すように、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。
【０７２０】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４６（ａ）参照）。
【０７２１】
次に、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【０７２２】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作

を行った後に、スクロールを開始する（図４６（ｂ）参照）。
【０７２３】
このとき、左側の演出図柄７０ａ、中央の演出図柄７０ａ及び右側の演出図柄７０ａが同時にスクロールが開始する（図４６（ｃ）参照）。
【０７２４】
第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。
【０７２５】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図４６（ｄ）参照）。
【０７２６】
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７０ａがハズレ態様（「７８９」）で仮停止する。このとき、左側の演出図柄７０ａ、中央の演出図柄７０ａ及び右側の演出図柄７０ａが同時に仮停止する（図４６（ｅ）参照）。また、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図４６（ｅ）参照）。
【０７２７】
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１２０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【０７２８】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図４６（ｆ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【０７２９】
以降、上述のフローに沿って選択された変動パターンで通常遊技状態において特１変動表示が行われる。
【０７３０】
通常遊技状態における特１変動表示について説明したが、通常遊技状態の特２変動表示および特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の特２変動表示においても、基本的な流れは特１変動表示と同様となる。
【０７３１】
具体的には、第１保留数、第１特別図柄、第１特別図柄表示器１２０、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）、サブ第１変動表示器８１、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、第１始動口４５の各々を、第２保留数、第２特別図柄、第２特別図柄表示器１２２、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）、サブ第２変動表示器８２、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、第２始動口４７に読み替えればよい。
【０７３２】

実施形態では、図４５に示す３つの演出図柄７０ａが順番にスクロールを開始し、３つの演出図柄７０ａが順番に仮停止する変動パターンより、図４６に示す３つの演出図柄７０ａが同時にスクロールを開始し、３の演出図柄７０ａが同時に仮停止する変動パターンの方が、変動時間が短い。

【０７３３】

図４７に示すように、通常遊技状態における特１変動表示の平均変動時間は、少なくとも保留数「１」と「４」とで異なっており、例えば、保留数が多くなると平均変動時間が長くなる。通常遊技状態における特１変動表示は、保留数「１」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「４」のときの平均変動時間が最も短くなる。同様に、特定遊技状態における特２変動表示の平均変動時間は、少なくとも保留数「１」と「４」とで異なっており、例えば、保留数が多くなると平均変動時間が長くなる。特定遊技状態における特２変動表示は、保留数「１」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「４」のときの平均変動時間が最も短くなる。なお、保留数「２」と保留数「３」とで平均変動時間が同じ又は異なっていても、保留数「２」～「４」の平均変動時間が同じであっても異なっていても、何れであってもよい。

【０７３４】

これに対して、特定遊技状態における特１変動表示の平均変動時間は、少なくとも保留数「１」と「４」とで同じ又は異なり、例えば、異なっている場合、保留数「１」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「４」のときの平均変動時間が最も短くなる。

【０７３５】

ここで、通常遊技状態にて特１変動表示を実行する場合における保留数「４」での平均変動表示時間と保留数「１」での平均変動表示時間との差より、特定遊技状態にて特１変動表示を実行する場合における保留数「４」での平均変動表示時間と保留数「１」での平均変動表示時間との差の方が、小さい。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示は、保留数「４」と「１」とで平均変動時間が異なっている場合であってもその差が通常遊技状態の特１変動表示より小さい。

【０７３６】

また、特定遊技状態にて特２変動表示を実行する場合における保留数「４」での平均変動表示時間と保留数「１」での平均変動表示時間との差より、特定遊技状態にて特１変動表示を実行する場合における保留数「４」での平均変動表示時間と保留数「１」での平均変動表示時間との差の方が、小さい。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示は、保留数「４」と「１」とで平均変動時間が異なっている場合であってもその差が通常遊技状態の特１変動表示より小さい。

【０７３７】

なお、実施形態では、通常遊技状態における特１変動表示の保留数「４」と保留数「１」との平均変動時間の差より、特定遊技状態における特２変動表示の保留数「４」と保留数「１」との平均変動時間の差の方が小さく、特定遊技状態における特２変動表示の保留数「４」と保留数「１」との平均変動時間の差より、特定遊技状態における特１変動表示の保留数「４」と保留数「１」との平均変動時間の差の方が小さい（通常特１＞特定特２＞特定特１）。

【０７３８】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７３９】

実施形態では、図４５に示す３つの演出図柄７０ａが順番にスクロールを開始し、３つの演出図柄７０ａが順番に仮停止する変動パターンより、図４６に示す３つの演出図柄７

０ａが同時にスクロールを開始し、３の演出図柄７０ａが同時に仮停止する変動パターンの方が、変動時間が短い。

【０７４０】

通常遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」のときに図４６の変動パターンが図４５の変動パターンより選択され易く、保留数「１」～「３」のときに図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易い。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」～「１」であっても、図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易く、図４６の変動パターンが選択され難い（選択率０であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。このように、通常遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。また、変動表示を実行する際に、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴ってもよい。そのとき、通常遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合の方が、実行可能な虹色演出のパターン数が少なくてもよい。以下の説明においても同様である。

【０７４１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７４２】

特定遊技状態の特２変動表示において、保留数「４」のときに図４６の変動パターンが図４５の変動パターンより選択され易く、保留数「１」～「３」のときに図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易い。すなわち、特定遊技状態の特２変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」～「１」であっても、図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易く、図４６の変動パターンが選択され難い（選択率０であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。このように、特定遊技状態にてハズレ判定の特２変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。また、変動表示を実行する際に、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴ってもよい。そのとき、特定遊技状態にてハズレ判定の特２変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合の方が、実行可能な虹色演出のパターン数が少なくてもよい。以下の説明においても同様である。

【０７４３】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７４４】

そして、通常遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合又は特定遊技状態

にてハズレ判定の特２変動表示を実行する場合において「４」～「１」までの保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合において「４」～「１」までの保留数で決定される保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。このように、前述したように保留数毎で対比するのではなく、「４」～「１」まで保留数で決定可能な変動表示時間の総パターン数を比べた場合、通常遊技状態のハズレ判定の特１変動表示又は特定遊技状態のズレ判定の特２変動表示より、特定遊技状態のハズレ判定の特１変動表示の方が少ない。このようにしても前述の作用効果が得られる。

【０７４５】

通常遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」のときに図４６の変動パターンが図４５の変動パターンより選択され易く、保留数「１」～「３」のときに図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易い。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」～「１」であっても、図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易く、図４６の変動パターンが選択され難い（選択率０であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。換言すると、通常遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示をする場合の方が、保留数「４」と保留数「１」とで同じ変動パターンが実行される割合が大きい。

【０７４６】

また、変動表示を実行する際に、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴ってもよい。そのとき、通常遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合の方が、保留数「４」と保留数「１」とで同じ虹色演出のパターンが実行される割合が大きくてもよい。

【０７４７】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７４８】

特定遊技状態の特２変動表示において、保留数「４」のときに図４６の変動パターンが図４５の変動パターンより選択され易く、保留数「１」～「３」のときに図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易い。すなわち、特定遊技状態の特２変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数「４」～「１」であっても、図４５の変動パターンが図４６の変動パターンより選択され易く、図４６の変動パターンが選択され難い（選択率０であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。換言すると、特定遊技状態にてハズレ判定の特２変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示をする場合の方が、保留数「４」と保留数「１」とで同じ変動パターンが実行される割合が大きい。

【０７４９】

また、変動表示を実行する際に、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴ってもよい。そのとき、特定遊技状態にてハズレ判定の特２変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特１変動表示を実行する場合の方が、保留数「４」と保留数「１」とで同じ虹色演出のパターンが実行される割合が大きくてもよい。

【０７５０】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７５１】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、保留数の数にかかわらず（保留数「４」及び保留数「１」でも）同じ停止態様又は開始態様の変動パターンの実行割合が大きい。そして、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、停止態様（開始態様）が異なる変動パターンの総パターン数が少ないともいえる。

【０７５２】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７５３】

図４５及び図４６に示すように、演出図柄７０ａは、に装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。このような、準備動作の有無や準備動作の種類によって、大当たり遊技の実行を期待させている。

【０７５４】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、準備動作の実行割合が小さくなっている（実行率ｈ３＜実行率ｈ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において準備動作が実行され難い。

【０７５５】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、準備動作の実行割合が小さくなっている（実行率ｈ３＜実行率ｈ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において準備動作が実行され難い。

【０７５６】

このような準備動作の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した準備動作は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０７５７】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、準備動作の種類

数が少なくなっている（変動パターンＨ３の種類数＜変動パターンＨ１の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において準備動作が同じパターンで実行され易い。

【０７５８】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、準備動作の種類数が少なくなっている（変動パターンＨ３の種類数＜変動パターンＨ４の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において準備動作が同じパターンで実行され易い。

【０７５９】

このような準備動作の種類数であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

また準備動作の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。

【０７６０】

図４５及び図４６に示すように、仮停止する際に、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う停止動作が実行される。

【０７６１】

図４９に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、停止動作の実行割合が小さくなっている（実行率ｉ３＜実行率ｉ１）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において停止動作が実行され難い。なお上述した停止動作は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０７６２】

図４９に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、停止動作の実行割合が小さくなっている（実行率ｉ３＜実行率ｉ４）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において準備動作が実行され難い。なお上述した準備動作は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０７６３】

このような停止動作の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６４】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、通常遊技状態において実行される特

１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、停止動作の種類数が少なくなっている（変動パターンＩ３の種類数＜変動パターンＩ１の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において停止動作が同じパターンで実行され易い。

【０７６５】

図４８に示すように、実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、停止動作の種類数が少なくなっている（変動パターンＩ３の種類数＜変動パターンＩ４の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１変動表示において停止動作が同じパターンで実行され易い。

【０７６６】

また、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合、又は、特定遊技状態において遊技領域１０６の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、の方が、虹色演出が同じパターンで実行され易くてもよい。

【０７６７】

このような停止動作の種類数であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６８】

なお、準備動作及び停止動作の両方を行うのではなく、何れか一方だけを実行してもよい。

【０７６９】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図４５に示すような３つの演出図柄７０ａを順番に停止（仮停止）させる変動停止パターンと、図４６に示すような３つの演出図柄７０ａを揃って停止させる変動停止パターンとがある。図５０に示すように、通常遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが揃って停止する態様が実行され難い。なお、このような停止の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７０】

また、図５０に示すように、通常遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが順に停止する態様が実行され易い。なお、このような停止の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちし

た場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７７２】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図４５に示すような３つの演出図柄７０ａを順番に停止（仮停止）させる変動停止パターンと、図４６に示すような３つの演出図柄７０ａを揃って停止させる変動停止パターンとがある。図５０に示すように、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが揃って停止する態様が実行され難い。なお、このような停止の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７３】

また、図５０に示すように、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが順に停止する態様が実行され易い。なお、このような停止の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７４】

図５０に示すように、通常遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示と、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示とでは、３つの演出図柄７０ａが揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が同じである。また、図５０に示すように、通常遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示と、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示とでは、３つの演出図柄７０ａが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が同じである。

【０７７５】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を開始するとき、図４５に示すような３つの演出図柄７０ａを順番にスクロールさせる変動開始パターンと、図４６に示すような３つの演出図柄７０ａを同時にスクロールさせる変動開始パターンとがある。図５１に示すように、通常遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが揃ってスクロール開始する態様が実行され難い。なお、このようなスクロール開始の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７６】

また、図５１に示すように、通常遊技状態において保留数「４」にあるときに実行され

るハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが順番にスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域１０６の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが順にスクロール開始する態様が実行され易い。なお、このようなスクロール開始の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７７】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７７８】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図４５に示すような３つの演出図柄７０ａを順番にスクロール開始させる変動開始パターンと、図４６に示すような３つの演出図柄７０ａを揃ってスクロール開始させる変動開始パターンとがある。図５１に示すように、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが揃ってスクロール開始する態様が実行され難い。なお、このようなスクロール開始の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７７９】

また、図５１に示すように、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、３つの演出図柄７０ａが順番にスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「４」の特１変動表示において３つの演出図柄７０ａが順にスクロール開始する態様が実行され易い。なお、このようなスクロール開始の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７８０】

図５１に示すように、通常遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示と、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示とでは、３つの演出図柄７０ａが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が同じである。また、図５１に示すように、通常遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示と、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示とでは、３つの演出図柄７０ａが順番にスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が同じである。なお、このようなスクロール開始の態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７８１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちし

た場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７８２】

特定遊技状態の特１変動表示において、表示された演出図柄７０ａがスクロールしなかったり、演出図柄７０ａからキャラ等の装飾部などの一部が消えているなど特殊な表示態様であったり、演出図柄７０ａが表示されないなどに限られず、例えば、スクロールするものの演出図柄７０ａのキャラなどの装飾部が所定動作しないなど、その他であってもよい。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、演出図柄７０ａが通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示で表示される態様と異なる特殊な態様で表示される割合が大きいともいえる。なお、このような特殊な態様の演出図柄の表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７８３】

前述した疑似連図柄などの特殊な図柄は、演出図柄７０ａに重ねてあるいは演出図柄７０ａに代えて表示してもよい。この場合、特殊な図柄が表示されることで、通常の演出図柄７０ａのスクロールや、演出図柄のキャラなどの装飾部の動作（準備動作や停止動作）などの全部又は一部が視認不能になる。そして、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、特殊な図柄の表示によって通常の図柄が隠される割合又は隠される範囲が小さくなっている。なお、このような態様の特殊な図柄の表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７８４】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７８５】

（演出具体例４）

変動表示の演出具体例４について図５１を参照して説明する。

【０７８６】

図５１（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「８」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行されているものとする。

【０７８７】

その後、図５２（ｂ）に示すように、仮停止している左右の演出図柄７０ａが、これまでの表示態様と異なる表示態様に変化する演出表示が行われ（図５２（ｂ）、これにより大当たり遊技への期待度が高いことが示唆される。そして、演出図柄７０ａを画面左上に縮小表示する図柄サイズ変化演出が実行され、第１画像表示装置７０において動画の挿入など所定の演出が行われる。なお、縮小表示された演出図柄７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている通常表示態様から、識別部だけのシンプルな縮小表示態様に変化する。

【０７８８】

図５１（ｄ）及び（ｆ）に示すように、疑似的な演出図柄（疑似図柄）ＧＺが上下３列

に増えるように表示されることで、大当たり遊技への期待度を増す演出が行われる。その後、大当たりとなるリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板３２０が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図５１（ｇ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「８８８」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【０７８９】

実施形態では、変動表示を、通常態様の演出図柄７０ａと、変動表示の所定タイミング（例えば、リーチ演出の突入時やリーチ演出の途中など、変動開始時や変動途中や変動停止時など）で表示される特定態様の演出図柄７０ａとで実行可能である。特定態様の演出図柄７０ａは、図５１（ｂ）に示すような変化した演出図柄７０ａ（変化図柄）や疑似図柄ＧＺだけでなく、所定モードへの移行を示唆するモード突入図柄や、大当たり遊技への期待度を煽る発展図柄などであってもよい。

【０７９０】

図５２に示すように、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、特定態様の演出図柄７０ａが表示される割合が小さい（ｍ３２＜ｍ１２）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示において演出図柄７０ａの特定態様での表示が実行され難い。なお、このような演出図柄７０ａの特定態様での表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７９１】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７９２】

図５２に示すように、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、特定態様の演出図柄７０ａが表示される割合が小さい（ｍ３２＜ｍ４２）。換言すると、特定遊技状態において実行される特２変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、通常態様の演出図柄７０ａが表示される割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、演出図柄７０ａの特定態様での表示が実行され難い。なお、このような演出図柄７０ａの特定態様での表示は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０７９３】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０７９４】

図５１に示すように、変動表示において演出図柄７０ａの表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出を実行可能である。そして、図５３に示すように、通常遊技状態においてハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、演出図柄７０ａの表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出の実行割合が小さい（ｎ３＜ｎ１）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示において演出図柄

７０ａの表示サイズ変化演出が実行され難い。
【０７９５】
　また、図５３に示すように、特定遊技状態においてハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、演出図柄７０ａの表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出の実行割合が小さい（ｎ３＜ｎ４）。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、演出図柄７０ａの表示サイズ変化演出が実行され難い。
【０７９６】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
　なお表示サイズ変化演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。
【０７９７】
　表示サイズ変化演出としては、リーチ演出に伴って実行されることに限られず、変動開始時や変動途中などの所定タイミングで実行可能である。表示サイズ変化演出は、可動部材の作動演出などの当たり暗示演出や保留数や操作ボタンの操作などの所定条件に関連付けて実行してもよい。
【０７９８】
　通常遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さくてもよい。通常遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さくてもよい。なお図柄変化演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。
【０７９９】
　特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示と、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示とで、図柄変化演出の実行割合が同じであってもよい。また、特定遊技状態において保留数「４」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において保留数「１」にあるときに実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さいあるいは大きくてもよい。
【０８００】
　図柄が変化することで大当たり遊技の実行を期待させる演出（図柄変化演出）としては、表示サイズ変化演出に限らず、演出図柄７０ａが表示される位置が変化したり、演出図柄７０ａの表示順序が変化したり、するなどのその他の態様であってもよい。また、図柄変化演出は、表示サイズや表示位置や表示順序などが異なる複数のパターンを有する場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、図柄変化演出のパターンの総パターン数が少なくてもよい。また図柄変化演出のパターン数の増減とともに、実行される虹色演出のパターン数も増減するように構成されていてもよいし、パターン数が変化しないように構成されていてもよい。
【０８０１】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちし

た場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８０２】

図５２に示すように、変動表示においてリーチ演出（ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ、リーチ発展煽り演出など）である。そして、図５４に示すように、通常遊技状態においてハズレ判定になる特１変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さい（ｏ３＜ｏ１）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特１図変動表示においてリーチ演出が実行され難い。

【０８０３】

また、図５４に示すように、特定遊技状態においてハズレ判定になる特２変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特１変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さい（ｏ３＜ｏ４）。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、リーチ演出が実行され難い。

【０８０４】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述したリーチ演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０８０５】

リーチ演出に先だって、モード突入演出や発展演出などの第１演出が行われた後に、ルーレット演出や発展演出などの第２演出が行われるように、複数回の事前報知演出が繰り返されてからリーチ演出を行うことで、大当たりへの期待度を高めることが行われている。ここで、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出の前に実行される事前報知演出の実行割合が小さくてもよい。言い換えると、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、事前報知演出から行われるリーチ演出の実行割合が小さい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出の前に実行される事前報知演出の実行数が少なくてもよい。言い換えると、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、事前報知演出を行ってからリーチ演出が実行される割合が小さい。

【０８０６】

特定遊技状態の特２変動表示より通常遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出が実行された後に大当たり遊技に移行する期待度が小さく、通常遊技状態の特１変動表示より特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出が実行された後に大当たり遊技に移行する期待度が小さい（特定遊技状態の特２変動表示＞通常遊技状態の特１変動表示＞特定遊技状態の特１変動表示）。

【０８０７】

リーチ演出を複数のパターンから選択して実行する場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出の総種類数が少なくてもよい。またリーチ演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように

構成されていてもよい。
【０８０８】
リーチ演出の最中や実行前など適宜タイミングでリーチ演出と関連付けて行われる可動部材の作動演出や操作ボタンの振動演出などの関連演出が複数のパターンから選択して実行可能である。この場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出と関連して行われる関連演出の実行割合が小さい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出と関連して行われる関連演出の種類数が少ない。また関連演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。
【０８０９】
通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、ノーマルリーチからＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展する割合が小さい。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、リーチ演出の実行期間が短い。通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、複数の変動にわたるリーチ演出の実行割合が小さい。
【０８１０】
これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８１１】
（演出具体例５）
図５５及び図５６を参照して変動表示の演出具体例５を説明する。なお、演出具体例５は、特定遊技状態にあり、第１画像表示装置７０の右上領域に右打ちを行うように案内する第１特定報知ＳＲ１が行われている。
【０８１２】
図５５に示すように、Ｐ０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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「３」から「４」に増加する。この際、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「３」から「４」となる。なお、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数は「０」であり、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」である。
【０８１３】
このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「３」から「４」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに１つの保留アイコンＴ２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図５６（ａ）参照）。また、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が「０」である。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」であり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が表示されていない。
【０８１４】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御部（主制御基板３００）が記憶（把握）している第２保留数Ｕ１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

が開始される。また、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「４」から「３」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【０８１５】

このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「４」から「３」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている保留アイコンＴ２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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器８２での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図５６（ｂ）参照）。

【０８１６】

Ｐ２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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【０８１７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図５６（ｃ）参照）。

【０８１８】

また、第１始動口４５への入賞に基づいて、第１特定報知ＳＲ１に加えて、第１画像表示装置７０の中央部に例えば「右打ち」などの表示がなされると共に、音声出力装置３３１で例えば「右打ちをして下さい。」などの音声出力が行われる第２特定報知ＳＲ２が実行される（図５６（ｃ）参照）。

【０８１９】

その後、Ｐ３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（「７８９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図５６（ｄ）参照）。

【０８２０】

そして、Ｐ６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特別図柄表示器１２２において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【０８２１】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図５６（ｅ）参照）、第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０８２２】

次に、Ｐ５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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第２保留数Ｕ１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。また、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「３」から「２」となる。更に、演出制御部（演出制御基板３２０）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となって変動演出を開始するための処理が行われる。なお、主制御部（主制御基板３００）には、第１始動口４５への入賞に基づく第１保留記憶もあるが、第２始動口４７への入賞に基づく第２保留記憶が優先して、変動演出が行われる。

【０８２３】

このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「３」から「２」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている保留アイコンＴ２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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図５６（ｆ）参照）。

【０８２４】

Ｐ６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（主制御基板３００）が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【０８２５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図５６（ｇ）参照）。

【０８２６】

また、第１始動口４５への入賞に基づいて、第１特定報知ＳＲ１に加えて、第１画像表示装置７０の中央部に例えば「右打ち」などの表示がなされると共に、音声出力装置３３１で例えば「右打ちをして下さい。」などの音声出力が行われる第２特定報知ＳＲ２が実行される（図５６（ｇ）参照）。

【０８２７】

その後、Ｐ７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（「９１３」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図５６（ｈ）参照）。

【０８２８】

そして、Ｐ８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特別図柄表示器１２２において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部（演出制御基板３２０）において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【０８２９】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「９１３」）で本停止し（図５６（ｊ）参照）、第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【０８３０】

このように、特定遊技状態であることを示唆する第１特定報知と、第１特定報知を実行しているときに第１始動口４５への遊技球の入賞に基づいて第１特定報知に加えて行う第２特定報知とを、実行可能である。このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

なお上述した第１特定報知は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。また、上述した第２特定報知は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０８３１】

第２特定報知ＳＲ２は、大当たり遊技の開始時に報知される右打ち報知と異なり、特定遊技状態において第１始動口４５への遊技球の入賞に基づいて行われる。

【０８３２】

第１特定報知ＳＲ１のみを実行するときに、報知音演出や始動口などの発光演出や保留アイコン変化演出などの所定演出（当たり暗示演出）を実行可能であるが、第２特定報知ＳＲ１を実行するときに、報知音演出や始動口などの発光演出や保留アイコン演出などの所定演出（当たり暗示演出の実行を規制することができる。特定遊技状態において第１始動口４５へ入賞したとき、所定演出の実行に代えて第２特定報知ＳＲを実行可能であるともいえる。

【０８３３】

また、第１特定報知ＳＲ１のみが実行されるときより、第１特定報知ＳＲ１及び第２特定報知ＳＲ２の両方が実行されるときの方が、所定演出（当たり暗示演出）の実行割合が小さい。なお上述した所定演出（当たり暗示演出）は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。

【０８３４】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８３５】

（演出具体例６）

大当たり遊技の実行を期待させる報知演出（事前報知演出）として、所定タイミング（変動開始時）で実行される第１報知と、所定タイミングと異なるタイミング（始動口入賞時）で実行される第２報知がある。例えば実施形態では、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始時に、入賞口ランプＮＲ（始動口４５，４７）を例えば青色で点滅させる第１発光態様（図５７（ａ）参照）と、入賞口ランプＮＲ（始動口４５，４７）を第１発光態様と異なる例えば赤色で点滅させる第２発光態様（図５７（ｂ）参照）との第１報知の報知演出を実行可能である。また、始動口４５，４７への遊技球の入賞時に、第１発光態様及び第２発光態様と異なる、例えば、入賞口ランプＮＲと、飾り枠などの盤用照明装置７６や枠用照明装置３４ｂを組み合わせて発光させる第３発光態様（図５７（ｄ）及び（ｅ）参照）による第２報知の報知演出を実行可能である。なお、第２報知であっても、第１発光態様及び／又は第２発光態様を実行してもよい。更に、報知演出として、第１～第３発光態様と異なる、例えば入賞口ランプＮＲの発光を伴わない第４発光態様（図５８（ｃ）及び（ｆ）参照）を有している。

【０８３６】

図５８に示すように、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、報知演出における第１発光態様、第２発光態様及び第３発光態様の実行割合が小さい（ｐ３１＜ｐ１１）。また、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、第４発光態様の報知演出の実行割合が大きい（ｐ３２＞ｐ１２）。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第１発光態様、第２発光態様及び第３発光態様が実行され難い。また、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第４発光態様が実行され易い。

【０８３７】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８３８】

報知演出としては、第１報知を第１発光態様、第２発光態様及び第３発光態様で実行可能とし、第２報知を第１発光態様及び第２発光態様を実行可能であるが、第２報知において第３発光態様を実行不能としてもよい。この場合であっても、図５８に示すように、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、報知演出における第１発光態様、第２発光態様及び第３発光態様の実行割合が小さい（ｐ３１＜ｐ１１）。また、通常遊技状態において実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、第４発光態様の報知演出の実行割合が大きい（ｐ３２＞ｐ１２）。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第１発光態様、第２発光態様及び第３発光態様が実行され難い。また、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第４発光態様が実行され易い。なお、ここでいう発光態様は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹発光表示を含むものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０８３９】

このようにしても特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８４０】

図５７に示すように、前述した報知演出と連係して、操作ボタン１７による振動演出を行っている。振動演出は、操作ボタン１７が振動することで、大当たり遊技を期待させるものであり、操作ボタン１７を発光させるボタン発光演出と組み合わせて実行してもよい。報知演出では、入賞口ランプＮＲ（始動口４５，４７）を例えば青色で点滅させる第１発光態様（図５７（ａ）参照）と、入賞口ランプＮＲ（始動口４５，４７）を第１発光態様と異なる例えば赤色で点滅させる第２発光態様（図５７（ｂ）参照）とで、第１報知の報知演出を実行可能である。また、第１発光態様及び第２発光態様と異なる、例えば、入賞口ランプＮＲと、飾り枠などの盤用照明装置７６や枠用照明装置３４ｂなどの他の発光手段を組み合わせて発光させる第３発光態様（図５７（ｄ）及び（ｅ）参照）による第２報知を実行可能である。

【０８４１】

図５９に示すように、通常遊技状態にて実行される特１変動表示において、第１報知より第２報知の方が、操作ボタン１７による振動演出の実行割合が大きい（ｑ１２＞ｑ１１）。すなわち、通常遊技状態における特１変動表示では、第１報知と組み合わせるより、第２報知と組み合わせて振動演出が実行され易い。また、通常遊技状態にて実行される特１変動表示より、特定遊技状態において実行される特１変動表示の方が、操作ボタン１７による振動演出の実行割合が小さい（ｒ３＜ｒ１）。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、振動演出が実行され難い。

【０８４２】

振動演出は、一定の期間にわたって実行するパターンや、所定間隔で間欠的に実行するパターンなど、複数の振動パターンから選択してもよい。また、振動演出は、自身が発光することなく振動するなどの弱演出パターンや、自身が発光しつつ振動するなどの強演出パターンなど、複数の演出パターンから選択してもよい。そして、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、振動演出の総パターンが少なくてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では弱演出パターン及び強演出パターンの振動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、弱演出パターンの振動演出の実行を規制可能である一方で強演出パターンの振動演出の実行が可能であってもよい。

【０８４３】

このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８４４】

なお上述した振動演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。また振動演出のパターン数の増減とともに、実行される虹色演出のパターン数も増減するように構成されていてもよいし、パターン数が変化しないように構成されていてもよい。

【０８４５】

発光演出は、始動口ランプＮＲに限らず、遊技盤または枠などの他の部位が発光してもよい。

【０８４６】

図５７に示すように、演出図柄７０ａの変動開始時のタイミングに合わせて、入賞口ランプＮＲによる発光演出、第１可動部材７３の作動演出及び操作ボタン１７の振動演出を実行可能になっている。ここで、発光演出は、入賞口ランプＮＲのみが発光する態様、入賞口ランプＮＲとこれ以外の第１可動部材７３、操作ボタン１７、遊技盤（盤用照明装置）や枠などの特定位置などを組み合わせて発光する態様など、複数のパターンから選択して実行可能である。また、発光演出は、青色、赤色、虹色などの発光色も、複数のパターンから選択して実行可能である。また、第１可動部材７３の作動演出は、弱作動や強作動などの複数のパターンから選択可能である。更に、操作ボタン１７の振動演出は、期間や強度や間隔が異なる複数のパターンから選択して実行可能である。図５７に示すように、本実施形態では、通常遊技状態での特１変動表示において、入賞口ランプＮＲでの発光演出及び可動役物（可動部材７３や操作ボタン１７）の動作演出を、変動開始のタイミングで実行可能である。同様に、特定遊技状態での特２変動表示において、入賞口ランプＮＲでの発光演出及び可動役物（可動部材７３や操作ボタン１７）の動作演出を、変動開始のタイミングで実行可能にしてもよい。これに対して、特定遊技状態の特１変動表示において、入賞口ランプＮＲでの発光演出及び可動役物（可動部材７３や操作ボタン１７）の動作演出を、変動開始時のタイミングで実行しないようになっている。特定遊技状態の特１変動表示において、入賞口ランプＮＲでの発光演出及び可動役物（可動部材７３や操作ボ

タン１７）の動作演出を、同時期に実行しないが異なる時期に実行してもよい。
【０８４７】
このように、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、同時期に実行される当たり暗示演出の総種類数が少ない。なお、演出を実行するタイミングとしては、入賞時など、変動中、変動停止時などであってもよい。
【０８４８】
このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８４９】
なお上述した当たり暗示演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。また当たり暗示演出の種類数の増減とともに、実行される虹色演出の種類数も増減するように構成されていてもよいし、種類数が変化しないように構成されていてもよい。
【０８５０】
（演出具体例１～６の変形例）
通常遊技状態において実行される特１変動表示において演出図柄７０ａが表示されるが、特定遊技状態において実行される特１変動表示において、演出図柄７０ａが表示されない又表示されてもスクロールしないようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示において演出図柄７０ａが表示されるが、特定遊技状態において実行される特１変動表示において、演出図柄７０ａが表示されない又表示されてもスクロールしないようにしてもよい。このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８５１】
特定遊技状態において実行される特１変動表示において、保留アイコンが表示されない場合であっても、保留アイコンを装飾する台座などの関連表示を表示していてもよい。
【０８５２】
通常遊技状態において実行される特１変動表示で用いる演出図柄７０ａと、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる演出図柄７０ａとを共用しても、別々であってもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示で用いる演出図柄７０ａと、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる演出図柄７０ａとを共用しても、別々であってもよい。
【０８５３】
通常遊技状態において実行される特１変動表示で用いる特殊図柄ＴＺと、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる特殊図柄ＴＺとを共用することなく、別々であってもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示で用いる特殊図柄ＴＺと、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる特殊図柄ＴＺとを共用することなく、別々であってもよい。特殊図柄ＴＺの表示位置が通常遊技状態の特１変動表示と特定遊技状態の特１変動表示とで同じであっても、別々であってもよい。また、特殊図柄ＴＺの表示位置及び／又は表示態様が特定遊技状態の特２変動表示と特定遊技状態の特１変動表示とで同じであっても、別々であってもよい。
【０８５４】

通常遊技状態において実行される特１変動表示で用いる保留数字と、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる保留数字とを別々にすることなく、共用してもよい。また、特定遊技状態において実行される特２変動表示で用いる保留数字と、特定遊技状態において実行される特１変動表示で用いる保留数字とを別々にすることなく、共用してもよい。

【０８５５】

実行時期が異なる事前予告演出を組み合わせて実行することができる。変動開始時では、演出図柄自体又は演出図柄のキャラ等の変動開始時のアクションや、演出図柄の変動開始順序などによって、大当たり遊技への期待度を示唆することができる。また、変動終了（停止）時では、演出図柄自体又は演出図柄のキャラ等の変動開始時のアクションや、演出図柄の変動開始順序などによって、大当たり遊技への期待度を示唆することができる。更に、１又は複数の変動表示での事前予告演出の実行期間の前半では、変動表示の前半（第１期間）での液晶等の表示手段での会話予告、カットイン予告、発展先ルーレット演出、操作ボタン１７の長押し演出や連打演出、保留アイコン変化や当該アイコン変化、導光板の表示演出、可動部材７３，７４の作動演出（示唆・発展・決め演出）、操作ボタンの振動演出（示唆・発展・決め演出）、タイマー演出、始動口４５，４７のランプ発光演出などを単独又は複数組み合わせて実行可能である。更にまた、１又は複数の変動表示での事前予告演出の実行期間の後半では、液晶等の表示手段での発展演出や決め演出、導光板の表示演出（決め演出の結果に応じた発光など）、操作ボタン１７の振動演出（示唆・発展・決め演出）、枠役物や盤役物（可動部材７３，７４）の作動演出、大当たり種類示唆演出（〇〇ボーナスなど）、タイマー演出、保留変化等に合わせた始動口４５，４７のランプ発光演出などを単独又は複数組み合わせて実行可能である。

【０８５６】

この場合、通常遊技状態にて実行される特１変動表示より、特定遊技状態で実行される特１変動表示の方が、実行時期の前半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。また、特定遊技状態にて実行される特２変動表示より、特定遊技状態で実行される特１変動表示の方が、実行時期の前半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。通常遊技状態にて実行される特１変動表示より、特定遊技状態で実行される特１変動表示の方が、実行時期の後半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。また、特定遊技状態にて実行される特２変動表示より、特定遊技状態で実行される特１変動表示の方が、実行時期の後半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。なお上述した事前予告演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。

【０８５７】

事前予告演出として、実行期間の前半に行う第１演出と、実行期間の後半に行う第２演出とがある場合、通常遊技状態にて実行される特１変動表示で第１演出及び第２演出を実行可能であるが、特定遊技状態で実行される特１変動表示で第１演出を実行可能である一方で第２演出の実行を規制するようにしてもよい。また、特定遊技状態にて実行される特２変動表示で第１演出及び第２演出を実行可能であるが、特定遊技状態で実行される特１変動表示で第１演出を実行可能である一方で第２演出の実行を規制するようにしてもよい。

【０８５８】

このようにしても特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８５９】

前述した特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）において特１変動表示で行われ

る、大当たり遊技の実行を期待させる各種演出は、その実行割合が「０」であってもよい。

【０８６０】

前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出（総称して当たり暗示演出という場合がある。）は、１つの演出（表示）パターンだけが設定されていてもよいが、複数の演出（表示）パターンから選択して実行してもよい。当たり暗示演出は、通常遊技状態での特１変動表示、特定遊技状態での特１変動表示及び特定遊技状態での特２変動表示の関係で実行割合が異なっていることに限らず、例えば、当たり暗示演出は、通常遊技状態での特１変動表示（特定遊技状態での特１変動表示、特定遊技状態での特２変動表示）で選択可能な複数のパターンの実行割合が同じであっても異なっていてもよい。

【０８６１】

例えば、特定遊技状態での特１変動表示において当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、所定パターンより、所定パターンと異なる特定パターンの方の実行割合が小さくてもよい。これに対して、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態での特２変動表示において当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、特定遊技状態での特１変動表示の所定パターンと同じ又は対応する第１パターンと、特定遊技状態での特１変動表示の特定パターンと同じ又は対応する第２パターンとが、実行割合が同じであっても、特定遊技状態での特１変動表示と実行割合が異なっていてもよい。このようにパターンの実行割合に差があることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８６２】

例えば、色エフェクトによる期待度表示を「青」、「赤」、「虹」から選択する場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態での特２変動表示で選択可能な「赤」色エフェクトより、特定遊技状態の特１変動表示で選択可能な「赤」色エフェクトの方が、実行割合が小さくてもよい。この場合、「青」や「虹」色エフェクトの実行割合が同じであっても、異なっていてもよい。なお、期待度表示に限らず、前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出にも同様にできる。すなわち、当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態での特２変動表示で選択可能な所定パターンより、特定遊技状態の特１変動表示で選択可能な前記所定パターンと同じ又は対応する特定パターンの方が、実行割合が小さくてもよい。このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８６３】

ここで、当たり暗示演出又は当たり暗示演出で選択されるパターンは、タイミング（例えば、変動開始時、変動停止時、連続の何回目）や遊技状態や他のパターン（例えば、変動パターンや変動時間など）との組み合わせなどの所定条件に紐付けて、その実行割合が異なっていてもよい。例えば、３つの演出図柄７０ａが順に停止する変動パターンが選択される場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示において変動開始時に実行される「赤」色エフェクトより、特定遊技状態の特１変動表示において変動開始時に実行される「赤」色エフェクトの方が、実行割合が小さくてもよい。同様に、演出図柄７０ａの変動時間が短い変動パターンが選択される場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示において変動開始時に実行される入賞口ラ

ンプＮＲによる「赤」色発光演出より、特定遊技状態の特１変動表示において変動開始時に実行される「赤」色発光演出の方が、実行割合が小さくてもよい。なお、期待度表示や始動口発光演出に限らず、前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出にも同様にできる。すなわち、当たり暗示演出が所定条件のもとで実行される場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態での特２変動表示で行う当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）より、特定遊技状態の特１変動表示で行う当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の方が、実行割合が小さくてもよい。このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０８６４】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示で行われる当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の実行期間より、特定遊技状態の特１変動表示で行われる当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の実行期間の方が、短くてもよい。また当たり暗示演出の実行期間の増減とともに、実行される虹色演出の実行期間も増減するように構成されていてもよいし、実行期間が変化しないように構成されていてもよい。

【０８６５】

複数種類の当たり暗示演出を同時期に行う共同演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、共同演出の実行割合が小さくてもよい。同時期に行われる複数種類の当たり暗示演出の組み合わせである共同演出がある場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、共同演出のうちの所定の当たり暗示演出の実行割合が小さくてもよい。同時期に行われる複数種類の当たり暗示演出の組み合わせである共同演出がある場合、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、所定の当たり暗示演出および特定の当たり暗示演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、共同演出のうちの所定の当たり暗示演出の実行を規制可能である一方で特定の当たり暗示演出を実行可能であってもよい。

【０８６６】

確定演出（大当たり濃厚演出を含む）としては、所定のタイミングにおいて、可動部材７３，７４が作動すると共に操作ボタン１７が振動し、かつ例えばレインボー表示やレインボー発光などによる所定の態様の表示を行う第１演出と、第１演出とは異なるタイミング（例えば変動開始時、変動中、変動停止時など）で行われる第２演出とがある。第２演出は、例えば変動開始時に出力される確定報知音やレインボー態様での保留変化、あるいはバトルの勝利などの演出の当たりによって確変の実行を期待させる確変確定演出など、これらを単独または組み合わせて実行可能であり、複数のパターンを有している。

【０８６７】

確定演出は、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示と、特定遊技状態の特１変動表示とで、確定演出の第１演出及び／又は第１演出の実行割合が異なっている。この場合、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、確定演出の第１演出の実行割合が小さくしてもよい。また、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、確定演出の第２演出の実行割合が小さくしてもよい。更に、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、確定演出の第１演出及び第２演出の一方の実行割合が小さくしてもよい。このとき、確定演出の第１演出及び第２演出の他方の実行割合が同じであっても、異なっていても何れでもよい。なお上述した確定演出は、第１実施形態にて説明した様々な態様

の虹色演出を伴うものであってもよい。以下の説明においても同様である。
【０８６８】
通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示では、確定演出の第１演出及び第２演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特１変動演出では、少なくとも第２演出のうち所定のパターンの実行を規制するとよい。例えば、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示では、確定演出として可動部材７３，７４及び操作ボタン１７の作動を伴う第１演出及が実行される一方で、可動部材７３，７４及び操作ボタン１７の作動を伴う第２演出のパターンが実行されない。
【０８６９】
このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口４５に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口４７への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口４５，４７を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８７０】
ハズレ判定の変動表示における当たり暗示演出について説明したが、当たり判定の変動表示においても、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示と、特定遊技状態の特１変動表示との関係を、ハズレ判定のときと同様にしてもよい。
【０８７１】
以上に説明したように、特定遊技状態の特１変動表示において期待している演出（当たり暗示演出）などが実行度合いや種類などに違和感をもった遊技者が、遊技機１００自体のエラーを疑うことが考えられる。この場合、ホール管理者が主制御基板など、遊技を司る制御部分を確認することが想定される。従って、前述した特定遊技状態の特１変動表示における演出の構成に加えて、後述する基板ケースの構成であると、ホーール管理者の確認が容易になり、遊技者のストレスを減らして遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７２】
また、通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれの状態においても、所定の演出（役物作動、報知音演出、放射状演出）が実行されるときには、所定の演出が実行されない場合と比較して虹色演出が実行され易くなっていてもよい。例えば、一定期間実行される演出等（リーチ演出、客待ちデモ演出、先読み保留変化演出、大当たり遊技中）が実行されているときに、所定の演出が行われている場合よりも所定の演出が行われていない場合の方が虹色演出が実行されにくい。なお放射状演出とは、光が放射状に広がるように見える演出であり、液晶表示装置や導光板によって実行可能である。
また、通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれの状態においても、上述した所定の演出（役物作動、報知音演出、放射状演出）から、同じ演出（虹演出、役物作動、放射状演出）が実行可能に構成されていてもよい。
【０８７３】
通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示と、特定遊技状態の特１変動表示と、を比較すると、実行可能な虹色演出の回数又は種類数が異なるように構成されていてもよい。なお、虹色演出の回数とは、虹色演出が実行されるタイミング毎の回数（第１タイミング、第２タイミング、第３タイミング・・・）としてもよい。また虹色演出の演出態様の種類とは、セリフ、カットイン、保留アイコン、当該アイコンの各演出での、虹発光表示の実行可能なパターンとしてもよい。
なお、通常遊技状態の特１変動表示又は特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、実行可能な虹色演出の回数が少ない又は種類数が少ないように構成されていてもよい。特定遊技状態の特１変動表示では、保留変化、役物演出、擬似連演出を制限することができるため、通常遊技状態の特１変動表示の方が虹発光演出の演出態様の種類が多くなる。
【０８７４】

なお、特定遊技状態の当たりの特１変動表示より、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示の方が、虹色演出が実行され易くてもよい。
また、特定遊技状態の当たりの特１変動表示、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示のいずれが実行される場合であっても虹色演出は実行可能である（大当たり時、予告演出、決め演出）が、特定遊技状態の当たりの特１変動表示より、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示の方が、実行可能な虹色演出の回数が多い又は種類数が多いように構成されていてもよい。例えば、特定遊技状態の特１変動表示では、保留変化による虹色演出の実行が制限される。

【０８７５】

また、特定遊技状態の当たりの特１変動表示、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示のいずれが実行される場合であっても虹色演出は実行可能である（大当たり時、予告演出、決め演出）が、特定遊技状態の当たりの特１変動表示より、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示の方が、色の移動方向の種類数が多いように構成されていてもよい。

【０８７６】

また、特定遊技状態において所定状態（変動演出が終了してから第１始動口４５又は第２始動口４７への入賞がなく所定時間（例えば５分）を経過）である場合と、通常遊技状態において上記所定状態である場合と、では、虹色演出の実行され易さが異なっていてもよい。また、特定遊技状態において上記所定状態である場合より通常遊技状態において上記所定状態である場合の方が、虹色演出が実行され易くてもよい。また、通常遊技状態において上記所定状態である場合より特定遊技状態において上記所定状態である場合の方が、虹色演出が制限され易くてもよい。なお、変動演出が終了してから第１始動口４５又は第２始動口４７への入賞がなく所定時間を経過すると、通常遊技状態においては客待ちデモ演出が開始されるが、特定遊技状態においてはデモ演出が開始されない。

【０８７７】

また、遊技機１００では、第１指示演出（右打ち表示（大）や“Ｖ狙え”などの、特定期間（右打ち開始時）に右打ちを指示する表示）と、第２指示演出（右打ち表示（小）、通常遊技状態で“左打ちしてください”などの左打ちを指示する表示、特定遊技状態で“右打ちしてください”などの右打ちを指示する表示）の実行が可能である。そして、第１指示演出を実行中の場合と、第２指示演出を実行中の場合と、で虹色演出の実行され易さが異なっていてもよい。

また、第２指示演出を実行中の場合より、第１指示演出を実行中の場合の方が、虹色演出が実行され易くてもよい。また、第１指示演出を実行中の場合より、第２指示演出を実行中の場合の方が、虹色演出が制限され易くてもよい

【０８７８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示（例えば色エフェクト）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示（例えば色エフェクト）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８７９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を所定期間にわたって期待させる特別演出（例えばゾーン演出）を、１つの前記判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の前記判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記特別演出（例えばゾーン演出）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８０】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、複数回の前記変動表示において連続又は関連して行われる連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有

し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記始動条件の成立により表示される保留アイコン（Ｔ１、Ｔ２、ＴＨ）の表示態様が通常態様（例えばＣＤアイコン）から特定態様（例えば色キャラアイコン）へ変化する保留アイコン変化演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記保留アイコン変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記第１入賞手段（第１始動口４５）への入賞に基づく発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、前記第１表示手段（第１画像表示装置７０）と、前記第１表示手段とは異なる第２表示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）と、を有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、前記第１表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記第２表示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）において第１態様（例えば青色エフェクトなど）と第２態様（例えば虹色エフェクトなど）とを含む表示態様で表示演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第２表示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）での前記第１態様（例えば青色エフェクトなど）による表示演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、第１作動態様（例えば弱作動）及び第２作動態

様（例えば決め等の強作動）を含む作動態様で可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の作動演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）による作動演出の第１作動態様（例えば弱作動）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示（例えば色エフェクト）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示（例えば色エフェクト）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を所定期間にわたって期待させる特別演出（例えばゾーン演出）を、１つの前記判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の前記判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記特別演出（例えばゾーン演出）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８８９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動

口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、複数回の前記変動表示において連続又は関連して行われる連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８９０】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記始動条件の成立により表示される保留アイコン（Ｔ１、Ｔ２、ＴＨ）の表示態様が通常態様（例えばＣＤアイコン）から特定態様（例えば色キャラアイコン）へ変化する保留アイコン変化演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記保留アイコン変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８９１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記第１入賞手段（第１始動口４５）への入賞に基づく発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８９２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、前記第１表示手段（第１画像表示装置７０）と、前記第１表示手段とは異なる第２表

示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）と、を有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、前記第１表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記第２表示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）において第１態様（例えば青色エフェクトなど）と第２態様（例えば虹色エフェクトなど）とを含む表示態様で表示演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第２表示手段（第２画像表示装置７１や導光板など）での前記第１態様（例えば青色エフェクトなど）による表示演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８９３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、第１作動態様（例えば弱作動）及び第２作動態様（例えば決め等の強作動）を含む作動態様で可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の作動演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記可動役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）による作動演出の第１作動態様（例えば弱作動）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０８９４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第１の始動条件が成立する場合には、特定変動表示（例えば保留アイコンを変動表示の開始から終了まで表示又は動作させることなく、演出図柄７０ａ又は特殊演出図柄ＴＺの少なくとも一方を変動表示する）を実行可能であり、前記通常遊技状態において前記第１の始動条件が成立する場合には、前記特定変動表示を実行しないことを特徴とする。

上記課題を解決するため、別の本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態において前記第１の始動条件に基づく前記変動表示を実行する場合、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示で実行不能な演出態様の所定演出（例えば色エフェクト、ゾーン

演出、保留アイコン変化、報知音、発光、可動部材の作動など）を実行可能であることを特徴とする。

【０８９５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第１の始動条件が成立する場合には、特定変動表示（例えば保留アイコンを変動表示の開始から終了まで表示又は動作させることなく、演出図柄７０ａ又は特殊演出図柄ＴＺの少なくとも一方を変動表示する）を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第２の始動条件が成立する場合には、前記特定変動表示を実行しないことを特徴とする。

上記課題を解決するため、別の本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第２の始動条件に基づく前記変動表示を実行する場合、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示で実行不能な演出態様の所定演出（例えば色エフェクト、ゾーン演出、保留アイコン変化、報知音、発光、可動部材の作動など）を実行可能であることを特徴とする。

【０８９６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態において、前記第１の始動条件に基づく保留数の増減に応じた保留表示を所定態様（例えば回転等の動作など）で表示可能であり、前記特定遊技状態において、前記第１の始動条件に基づく前記保留数の増減に応じた保留表示を前記所定態様と異なる特定態様（例えば動作しない又は表示しないなど）で表示可能であることを特徴とする。

【０８９７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件

に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において、前記第２の始動条件に基づく保留数の増減に応じた保留表示を所定態様（例えば回転等の動作など）で表示可能であり、前記特定遊技状態において、前記第１の始動条件に基づく前記保留数の増減に応じた保留表示を前記所定態様と異なる特定態様（例えば動作しない又は表示しないなど）で表示可能であることを特徴とする。

【０８９８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差の方が、小さいことを特徴とする。

【０８９９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ないことを特徴とする。

【０９００】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合の方が、第１の保留数（例えば保４）と第２の保留数（例えば保１）とで同じ変動パターンが実行される割合が大きいことを

特徴とする。
【０９０１】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差の方が、小さいことを特徴とする。
【０９０２】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ないことを特徴とする。
【０９０３】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合の方が、第１の保留数（例えば保４）と第２の保留数（例えば保１）とで同じ変動パターンが実行される割合が大きいことを特徴とする。
【０９０４】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状

態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９０５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の種類数が少ないことを特徴とする。

【０９０６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示を、第１態様（例えば１～９）の前記図柄と、前記変動表示の所定タイミングで表示される第２態様（例えば数字情報を有していない特殊図柄など）の前記図柄とで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第２態様（例えば数字情報を有していない特殊図柄など）の図柄が表示される割合が小さいことを特徴とする。

【０９０７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記

図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９０８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄７０ａ）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の種類数が少ないことを特徴とする。

【０９０９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄を所定態様（例えば１～９）の第１図柄および特定態様（例えば数字情報を有していない特殊図柄など）の第２図柄で表示可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動演出の方が、前記第１図柄が表示される割合が大きいことを特徴とする。

【０９１０】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止表示する停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）には、第１停止表示態様と、停止表示の期間が異なる第２停止表示態様（例えば停止までの時間が長い）と、があり、前記通常遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第１停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９１１】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止表示する停止表示態様には、第１パターンにて前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止させる第１停止表示態様（例えば同時停止）と、前記第１停止表示態様とは異なる第２パターンにて前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止させる第２停止表示態様（例えば順に停止）と、があり、前記通常遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第２停止表示態様（例えば順に停止）の実行割合が大きいことを特徴とする。
【０９１２】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記図柄（演出図柄７０ａ）の表示サイズを変化させる図柄変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。
【０９１３】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さいことを特徴とする。
【０９１４】
◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件

に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止表示する停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）には、第１停止表示態様と、停止表示の期間が異なる第２停止表示態様（例えば停止までの時間が長い）と、があり、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第２の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第１停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９１５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止表示する停止表示態様には、第１パターンにて前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止させる第１停止表示態様（例えば同時停止）と、前記第１停止表示態様とは異なる第２パターンにて前記図柄（演出図柄７０ａ）を停止させる第２停止表示態様（例えば順に停止）と、があり、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第２の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第２停止表示態様（例えば順に停止）の実行割合が大きいことを特徴とする。

【０９１６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記図柄（演出図柄７０ａ）の表示サイズを変化させる図柄変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９１７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動

条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９１８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態であることを示唆する第１特定報知（例えば右打ち表示）と、前記第１特定報知（右打ち表示）を実行しているときに前記第１入賞手段への遊技球の入賞に基づいて前記第１特定報知（右打ち表示）に加えて行う第２特定報知（右打ち表示と別の表示や報知）とを、実行可能であることを特徴とする。

【０９１９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく所定位置（例えば始動口ランプＮＲ）での発光演出及び可動役物（例えば第１可動部材７３、第２可動部材７４）の動作演出を、所定タイミング（例えば入賞タイミングや変動開始タイミングなど）で実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記所定位置（例えば始動口ランプＮＲ）での発光演出及び前記可動役物（例えば第１可動部材７３、第２可動部材７４）の動作演出を、所定タイミング（例えば入賞タイミングや変動開始タイミングなど）での実行を規制可能であることを特徴とする。

【０９２０】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる報知演出として、所定タイミング（例えば変動開始時）で行う第１報知と、前記第１報知と異なるタイミング（始動口入賞時）で行う第２報知とを実行可能であり、前記第１報知として、第１態様（例えば始動口ランプＮＲ青点滅）と、前記第１態様と異なる第２態様（例えば始動口ランプＮＲ赤点滅）とで実行可能であり、前記第２報知として、前記第１態様及び第２態様と異なる第３態様（例えば始動口ランプＮＲと盤用及び／又は枠用照明装置の発光など）で実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、

前記報知演出における第１～第３態様の実行割合が小さく、かつ前記第１～第３態様と異なる第４態様（例えば始動口ランプＮＲが発光しない）の前記報知演出の実行割合が大きいことを特徴とする。

【０９２１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる報知演出として、所定タイミング（例えば変動開始時）で行う第１報知と、前記第１報知と異なるタイミング（始動口入賞時）で行う第２報知とを実行可能であり、前記第１報知として、第１態様（例えば始動口ランプＮＲ青点滅）と、前記第１態様と異なる第２態様（例えば始動口ランプＮＲ赤点滅）と、前記第１態様及び前記第２態様と異なる第３態様（例えば始動口ランプＮＲと盤用及び／又は枠用照明装置の発光など）とで実行可能であり、前記第２報知として、前記第１態様及び第２態様と同じ態様で実行可能であると共に、前記第３態様と同じ態様で実行不能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知演出における第１～第３態様の実行割合が小さく、かつ前記第１～第３態様と異なる第４態様（例えば始動口ランプＮＲが発光しない）の前記報知演出の実行割合が大きいことを特徴とする。

【０９２２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口４５，４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１００）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１始動口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２始動口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる発光演出として、前記第１入賞手段（始動口ランプＮＲ）を用いた第１発光態様と、前記第１入賞手段と連係して他の発光手段（例えば盤用及び／又は枠用照明装置）を用いる第２発光態様とで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示において、前記第１発光態様より前記第２発光態様の方が、振動手段（操作ボタン）による振動演出の実行割合が大きく、前記通常遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態において実行される前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記振動演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【０９２３】

［第３実施形態］

以下に、本発明の第３実施形態を説明する。なお第３施形態においては、原則、第１実施形態と同じ遊技機を用いて説明するが、図６０～図９２にて示す一部の構成要素の符号については、第３実施形態においてのみ用いるものとする。

【０９２４】

（特定機能の概要）

本実施形態の遊技機１００は、遊技価値の付与量（例えば賞球）及び使用量（セーフ球やアウト球）をもとに導き出される特定値（ＭＹ値という場合もある。）が予め定められ

た値に到達すると、遊技の進行を制限するコンプリート機能とも呼ばれる特定機能を所定タイミングで作動するように制御可能である。

【０９２５】

（遊技価値計数処理）

メインＣＰＵ３０１ａは、遊技価値計数処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、低確率非時短遊技状態中における各種入賞口（主に第１始動口１１２、一般入賞口）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、低確率非時短遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ１１ａで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘わらず各入賞口（一般入賞口及び大入賞口１１７,１２７）や各始動口（第１始動口１１２、第２始動口１１５）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である総払出数、遊技状態に拘らずアウト球検出スイッチ１１ａで検出された遊技球数である総アウト数といった遊技実績情報を計数するための処理を行う。

【０９２６】

なお、「賞球」とは、遊技機１００からの払い出しが完了しているか（遊技球の実払出が完了しているか否か）に関わらず、遊技者に付与された遊技球を意味する。また、「払出数」とは、実払出が完了している遊技球数に加え、遊技機１００の払出カウンタに記憶されている遊技球数（未だ実払出が完了していない遊技球数）も含む概念である。

【０９２７】

ここで、本実施形態の遊技機１００では、総払出数のカウントは、「実払出数」ではなく「賞球予定数」となっている。より詳細に説明すると、遊技機１００では、各入賞口や始動口（一般入賞口、第１始動口１１２、第２始動口１１５、大入賞口１１７,１２７）への遊技球の入賞を検出すると、各入賞口や始動口に対応する賞球カウンタの値と対応する賞球数に基づいて、払出予定の賞球数（賞球予定数）を算出する。また、賞球予定数を総払出数カウンタに加算することで総払出数をカウントする。すなわち、遊技機１００では、払出装置から払い出された遊技球の個数（実払出数）ではなく、賞球カウンタの値（賞球予定数）に基づいて総払出数をカウントする。なお、総払出数は、「賞球予定数」ではなく「実払出数」に基づいてカウントするものとしてもよい。

【０９２８】

また、本実施形態の遊技機１００では、通常中払出数のカウントも、総払出数のカウントと同様に「実払出数」ではなく「賞球予定数」となっている。なお、通常中払出数は、「賞球予定数」ではなく「実払出数」に基づいてカウントするものとしてもよい。

【０９２９】

（性能表示データ設定処理）

メインＣＰＵ３０１ａは、性能表示データ設定処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、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。

【０９３０】

（ＭＹ値監視処理及び特定値到達処理）

メインＣＰＵ３０１ａは、ＭＹ値監視処理を行う。具体的には、総アウト数及び総払出数に基づいて後述するＭＹ値を算出し、ＭＹ値を更新する処理等を行う。そして、メインＣＰＵ３０１ａは、特定値到達判定処理を行う。具体的には、ＭＹ値が特定値に達するなど、後述する特定機能作動の条件を充足するか否かを判定する処理等を行う。

【０９３１】

（特定機能作動フラグ判定処理）

メインＣＰＵ３０１ａは、特定機能作動フラグがセットされているか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃの特定機能作動フラグ記憶領域に特定機能作動フラグがセットされているか否かを判定する処理を行う。特定機能作動フラグがセットされている場合は、例えば、以下の処理が実行される。

【０９３２】

特定機能作動フラグがセットされている場合には、メインＣＰＵ３０１ａは、入賞を無効化する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、第１始動口１１２又は第２始動口１１５に入賞があったことを示すデータの作成は行うが、作成した当該データを遊技制御（賞球個数の決定や乱数抽せん等）に用いない（入賞の無効化）。当該処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１ａは今回の始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０９３３】

特定機能作動フラグがセットされている場合には、メインＣＰＵ３０１ａは、変動中止処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、変動時間をクリアして変動を中止する処理を行う。当該処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１ａは今回の特別図柄変動処理を終了する。

特定機能作動フラグがセットされている場合には、メインＣＰＵ３０１ａは、変動中止処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、変動時間をクリアして変動を中止する処理を行う。当該処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１ａは今回の普通図柄変動処理を終了する。

【０９３４】

特定機能作動フラグがセットされている場合には、メインＣＰＵ３０１ａは、補助遊技中止処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、現在の補助遊技を中止して普通電動役物の作動を停止（始動可動片を閉鎖）するとともに、補助遊技に関する各種タイマカウンタの値（始動可動片の最大開放回数、補助遊技のオープニング時間、第２始動口１１５の開放時間、インターバル時間、補助遊技のエンディング時間など）をクリアする処理を行う。当該処理が終了すると、メインＣＰＵ３０１ａは今回の補助遊技処理を終了する。

【０９３５】

（主制御基板のＭＹ値監視処理）

本実施形態の遊技機１００は、遊技価値の付与量（例えば賞球）及び使用量（セーフ球やアウト球）をもとに導き出される特定値（ＭＹ値という場合もある。）が予め定められた値に到達すると、遊技の進行を制限する特定機能を所定タイミングで作動するように制御可能である。特定機能が作動すると、遊技を停止させ（遊技停止）、当該事項（特定の条件を充足したため遊技が停止される旨）を報知するなどの所定の処理が実行される。「遊技停止」とは、例えば、特別図柄や普通図柄の変動の中止（変動中止）、各入賞口や始動口（一般入賞口、第１始動口１１２、第２始動口１１５、及び大入賞口１１７,１２７）への入賞無効化などが挙げられる。

【０９３６】

上述のとおり、本実施形態の遊技機１００では、特定機能作動時に遊技を停止することで遊技の進行を制限することとなっている。なお、本発明の遊技機は、特定機能作動の際に、遊技の進行制限に加えて、遊技球の打ち出し禁止（発射停止）を実行するものであってもよい。また、発射停止は、例えば発射用ソレノイド３５３や球送りソレノイド３５４への通電を停止させることで行うこととしてもよい。

【０９３７】

遊技機１００では、一日の営業中における遊技の結果が得られたときの遊技球が最も減少したときを基準として、当該基準からの遊技球の増加数が所定の値（例えば９５０００個）に到達した場合、又は所定の値に到達した際に大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合にはその大当たり遊技の終了後に、特定機能が作動する。より具体的には、遊技機１００では、電源投入時の基準値（基準時＝０）から電源が遮断されるまでの間に遊技球が最も減少したときの値（ＭＹ算出基準値）を基準として、当該値から遊技球の増加数が所定の値（９５０００個）に到達した場合、又は所定の値に到達した際に大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合にはその大当たり遊技の終了後に、特定機能が作動する。これにより、遊技機１００は、遊技性の幅を持たせつつ射幸性が過度に高まることを抑制することができる。

【０９３８】

以下の説明では、電源投入後（一日の営業開始後）の総払出数から総アウト数を減算した遊技球数を、単に「特定値」と記載して説明する場合がある。なお、電源投入時（一日の営業開始時）の特定値は「０」である。また、電源投入後に特定値が最も減少したときの当該特定値の値（遊技の結果が得られたときの遊技球が最も減少したときの特定値）を、単に「ＭＹ算出基準値」と記載して説明する場合がある。別の観点から説明すると、「ＭＹ算出基準値」とは、１日の営業開始から（電源投入から）現在までの遊技の結果において、最も特定値が減少したときの当該特定値の値と言える。

【０９３９】

遊技機１００では、特定値とＭＹ算出基準値との乖離値が「９５０００」に到達すると特定機能が作動する。

【０９４０】

以下の説明では、特定値とＭＹ算出基準値との乖離値（特定値からＭＹ算出基準値を減算した値）を、単に「ＭＹ値」と記載して説明する場合がある。言い方を換えれば、「ＭＹ値」とは、ＭＹ算出基準値に対する遊技球数の増加数であると言える。なお、後で説明するとおり、ＭＹ値は常に「０」以上となり、マイナス値となることはない（常に「ＭＹ値≧０」）。

【０９４１】

また、特定機能作動の条件となるＭＹ値（「９５０００」）を、単に「ＭＹ上限値」と記載して説明する場合がある。さらに、特定機能作動条件を充足するＭＹ値（ＭＹ上限値「９５０００」）までの残りの遊技球数（ＭＹ上限値－ＭＹ値）を、単に「ＭＹ残数」と記載して説明する場合がある。

【０９４２】

メインＣＰＵ３０１ａは、総払出数又は総アウト数に変化があったか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃの総払出数カウンタの値、及び総アウト数カウンタの値のうち、少なくともいずれか一方の値に変化があったか否かを判定する処理を行う。総払出数及び総アウト数のうち少なくとも一方に変化があった場合には、メインＣＰＵ３０１ａは、特定値算出処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃの総払出数カウンタの値から総アウト数カウンタの値を減算して、現在の特定値を算出する処理を行う。総払出数及び総アウト数の双方に変化がない場合には、今回のＭＹ値監視処理を終了する。

【０９４３】

メインＣＰＵ３０１ａは、ＭＹ算出基準値よりも特定値が少ないか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃのＭＹ算出基準値格納領域に格納されているＭＹ算出基準値を参照し、当該値よりも現在の特定値が少ないか否かを判定する処理を行う。ＭＹ算出基準値よりも特定値が少ない場合（「特定値＜ＭＹ算出基準値」の場合）には、ＭＹ算出基準値更新処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、特定値の値を新たなＭＹ算出基準値としてメインＲＡＭ３０１ｃのＭＹ算出基準値格納領域に当該値を更新して格納する。特定値がＭＹ算出基準値以上である場合（「特定値≧ＭＹ算出基準値」の場合）には、ＭＹ値更新処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、特定値からＭＹ算出基準値を減算した値を新たなＭＹ値としてメインＲＡＭ３０１ｃのＭＹ値格納領域に当該ＭＹ値を更新して格納する。

【０９４４】

このように、ＭＹ算出基準値は、特定値（総払出数－総アウト数）がマイナス更新された場合に更新される。逆の観点から説明すると、ＭＹ算出基準値は、特定値がプラス更新された場合には更新されない。すなわち、ＭＹ算出基準値は、常にその日の（電源投入後の）最低特定値となる。また、ＭＹ値は、ＭＹ算出基準値よりも特定値が小さい場合（特定値＜ＭＹ算出基準値の場合）には更新されない（「ＭＹ値＝０」のままで更新されない）。さらに、特定値のマイナス更新に伴ってＭＹ算出基準値もマイナス更新される。従って、ＭＹ値は、ＭＹ算出基準値を起点にした遊技球数の増加量であると言える。そのため、ＭＹ値は「０」よりも小さい値となることはない（常に「ＭＹ値≧０」となる）。

【０９４５】
メインＣＰＵ３０１ａは、ＭＹ値更新指定コマンドをセットする処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、新たなＭＹ値をＭＹ値更新コマンドとして演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、更新されたＭＹ値がＭＹ値更新指定コマンドとして演出制御基板３２０に送信され、演出制御基板３２０によって後述する事前報知等を実行するための処理が行われることになる。
【０９４６】
（主制御基板の特定機能到達判定処理）
メインＣＰＵ３０１ａは、ＭＹ値が「９５０００」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃのＭＹ値格納領域に記憶されているＭＹ値が「９５０００」以上であるか否かを判定する処理を行う。ＭＹ値が「９５０００」以上である場合には、大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、大当たり遊技を実行することとなる特別図柄（大当たり図柄）の停止時間中（確定停止中）であるか否か、又は大当たり遊技中であるか否かを判定する処理を行う。大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中ではない場合には、特定機能作動処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃの特定機能作動フラグ記憶領域に特定機能作動フラグをセットする処理を行う。これにより、各入賞口や始動口の無効化、変動の中止など、遊技が停止されることとなる。大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合には、特定機能作動準備処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３０１ａは、メインＲＡＭ３０１ｃの特定機能作動準備フラグ記憶領域に特定機能作動準備フラグをセットする処理を行う。なお、ＭＹ値が「９５０００」以上ではない場合には、今回の特定機能到達判定処理を終了する。
【０９４７】
メインＣＰＵ３０１ａは、特定機能作動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、特定機能作動コマンドが演出制御基板３２０に送信され、演出制御基板３２０で特定機能作動の報知が行われることとなる。
【０９４８】
メインＣＰＵ３０１ａは、特定機能作動準備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、特定機能作動準備指定コマンドが演出制御基板３２０に送信され、演出制御基板３２０で大当たり遊技の終了後に特定機能が作動し、遊技が停止される旨の報知が行われることとなる。
【０９４９】
なお、特定機能作動フラグがセットされた状態で大当たり遊技が終了すると、特定機能作動フラグがセットされて特定機能が作動することとなる。このように、本実施形態の遊技機１００では、大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中ではない場合にはＭＹ値が「９５０００」に到達したときに特定機能作動処理を行い、ＭＹ値が「９５０００」に到達したときに大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合には特定機能作動準備フラグをセットして、大当たり遊技の終了まで特定機能作動を待機する。
【０９５０】
（従制御基板の特定機能到達判定処理）
サブＣＰＵ３２０ａは、受信バッファに格納されているコマンドがＭＹ値更新指定コマンドであるか否かを判定する。ＭＹ値更新指定コマンドである場合には、ＭＹ関連報知更新処理を行う。具体的には、ＭＹ値更新指定コマンド含まれるＭＹ値に基づいて、任意報知を実行するための処理等を行う。ＭＹ値更新指定コマンドでない場合には、受信バッファに格納されているコマンドが特定機能作動準備指定コマンドであるか否かを判定する。特定機能作動準備指定コマンドである場合には、特定機能作動準備中報知処理を行う。具体的には、特定機能作動準備指定コマンドに基づいて、特定機能作動準備指示コマンドをサブＲＡＭ３２０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、特定機能作動準備指示コマンドが画像・音声制御部やランプ制御部に送信され、後述する特定機能作動

準備中報知を実行するための処理が行われることとなる。特定機能作動準備指定コマンドでない場合には、受信バッファに格納されているコマンドが特定機能作動コマンドであるか否かを判定する。特定機能作動コマンドである場合には、特定機能作動報知処理を行う。具体的には、特定機能作動コマンドに基づいて、特定機能作動コマンドをサブＲＡＭ３２０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、特定機能作動コマンドが画像・音声制御部やランプ制御部に送信され、特定機能作動報知を実行するための処理が行われることになる。本処理を終了すると、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０９５１】

特定機能作動コマンドでない場合には、受信バッファに格納されているコマンドがエラー指定コマンドであるか否かを判定する。なお、「エラー指定コマンド」とは、エラーの発生を示すコマンドである。具体的には、エラー指定コマンドには、磁気を検知したことを示す「磁気検知エラー指定コマンド」、電波を検知したことを示す「電波検知エラー指定コマンド」、扉の開放を検知したことを示す「扉開放エラー指定コマンド」等が挙げられる。エラー指定コマンドである場合には、エラー報知処理を行う。具体的には、受信したエラー指定コマンドに含まれる内容（エラーの種類等）に基づいて、対象となるエラーに関するコマンド（例えば、磁気検知エラー指示コマンド、排出エラー指示コマンドなど）をサブＲＡＭ３２０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、エラー指示コマンドが画像・音声制御部やランプ制御部に送信され、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。本処理を終了すると、今回のコマンド解析処理を終了する。エラー指定コマンドでない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０９５２】

（ＭＹ関連報知更新処理）

サブＣＰＵ３２０ａは、任意報知更新処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ３２０ａは、ＭＹ値更新指定コマンドに含まれるＭＹ値に基づいて、任意報知の態様を更新して表示する（ＭＹ残数の更新表示など）ための処理を行う。当該処理により、画像表示装置７０にＭＹ残数などが更新して表示されることとなる。

【０９５３】

サブＣＰＵ３２０ａは、ＭＹ値が「９００００」以上であるか否かを判定する処理を行う。具体的には、ＭＹ値更新指定コマンドに含まれるＭＹ値が、「９００００」以上であるか否かを判定する処理を行う。ＭＹ値が「９００００」以上である場合には、事前報知開始処理を行う。具体的には、サブＣＰＵ３２０ａは、後述する事前報知を実行するための処理を行う。当該処理により、事前報知が開始されることとなる。ＭＹ値が「９００００」以上ではない場合には、今回のＭＹ関連報知更新処理を終了する。

【０９５４】

（特定機能作動関連報知の実行タイミングと報知例）

本実施形態の遊技機１００では、特定機能作動に関する報知として、「任意報知」、「事前報知」、「特定機能作動準備中報知」、及び「特定機能作動報知」を実行可能となっている。

【０９５５】

「事前報知」とは、ＭＹ残数が少なくなっていることを報知するものである。本実施形態の遊技機１００では、事前報知は、ＭＹ値が所定値（本実施形態では「９００００」）に到達した後であって、特定機能作動まで、又は特定機能作動準備中となるまでの間に行われる。

【０９５６】

「特定機能作動準備中報知」とは、大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中にＭＹ値が「９５０００」に到達した場合、その大当たり図柄の確定停止中や大当たり遊技中に行われるものである。特定機能作動準備中報知は、大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中にＭＹ値が「９５０００」に到達した後、大当たり遊技の終了まで（特定機能作動まで）行われる。

【０９５７】

「特定機能作動報知」とは、特定機能機能が作動したときに行われるものである。特定機能作動報知では、特定機能が作動したことが報知される。

【０９５８】

このように、本実施形態の遊技機１００では、特定機能作動に関する報知として、「任意報知」、「事前報知」、「特定機能作動準備中報知」、及び「特定機能作動報知」を実行可能となっている。なお、以下の説明では、「任意報知」、「事前報知」、「特定機能作動準備中報知」、及び「特定機能作動報知」など、特定機能作動に関する報知を総称して、単に「特定機能作動関連報知」と記載して説明する場合がある。

【０９５９】

また、特定機能作動関連報知のうち、「任意報知」及び「事前報知」と、「特定機能作動準備中報知」及び「特定機能作動報知」とは、特定機能が作動する状態、あるいは特定機能作動の待機中であるか否かで異なる。具体的には、「任意報知」及び「事前報知」は、特定機能作動までの目安（現在のＭＹ値やＭＹ残数）を報知するものであるのに対し、「特定機能作動準備中報知」は間もなく特定機能作動となることを報知するものであり、「特定機能作動報知」は特定機能作動中であることを報知する。そのため、「特定機能作動関連報知」のうち、特定機能作動までの目安を報知する「任意報知」及び「事前報知」を総称して、単に「ＭＹ関連報知」と記載して説明する場合がある。

【０９６０】

（特定機能作動関連報知の実行タイミング）

本実施形態では、ＭＹ値が例えば「９００００」に到達すると、事前報知が開始される。また、ＭＹ値が例えば「８９０００」を下回ると（ＭＹ値＜８９０００となると）、事前報知が解除されて任意報知が開始される。また、ＭＹ値が「９５０００」に到達すると、所定のタイミングで特定機能が作動して事前報知が終了する（特定機能作動報知が開始される）。さらに、ＭＹ値が「９５０００」に到達したときに大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合には、特定機能作動準備中報知が開始される。すなわち、事前報知の開始条件は「ＭＹ値≧９００００」となっており、事前報知の解除条件は「ＭＹ値＜８９０００」、「特定機能作動準備中報知の開始」又は「特定機能作動」となっている。

【０９６１】

遊技機１００では、ＭＹ値が「９５０００」に到達すると、所定のタイミングで特定機能能が作動する。具体的には、ＭＹ値が「９５０００」に到達したタイミングが大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中ではない場合には、そのタイミング（ＭＹ値が「９５０００」に到達したタイミング）で特定機能が作動する。また、ＭＹ値が「９５０００」に到達したときに大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合には、その大当たり遊技が終了したタイミングで特定機能が作動する。

【０９６２】

なお、以下の説明では、ＭＹ値が「９５０００」に到達したタイミングが大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中ではない場合（変動中など）に、そのタイミング（ＭＹ値が「９５０００」に到達したタイミング）で特定機能が作動する場合の特定機能作動タイミングを、単に「第１作動タイミングＴｃ１」と記載して説明する場合がある。

【０９６３】

また、ＭＹ値が「９５０００」に到達したタイミングが大当たり図柄の確定停止中又は大当たり遊技中である場合に、その大当たり遊技が終了するタイミングで特定機能が作動する場合の特定機能作動タイミングを、単に「第２作動タイミングＴｃ２」と記載して説明する場合がある。

【０９６４】

ＭＹ値が「９００００」に到達するまでの間には、任意報知が行われる。また、ＭＹ値が「９００００」に到達した後には、ＭＹ値が「９５０００」に到達するまでの間（第１作動タイミングＴｃ１まで）、事前報知が行われる。さらに、ＭＹ値が「９５０００」に到達すると、そのタイミング（第１作動タイミングＴｃ１）から特定機能作動報知が行わ

れる。
【０９６５】
ＭＹ値が「９００００」に到達するまでの間には、任意報知が行われる。また、ＭＹ値が「９００００」に到達した後には、ＭＹ値が「９５０００」に到達するまでの間、事前報知が行われる。さらに、大当たり遊技中にＭＹ値が「９５０００」に到達すると、そのタイミングから特定機能作動準備中報知が行われる。さらに、大当たり遊技が終了したタイミング（第２作動タイミングＴｃ２）から特定機能作動報知が行われる。
【０９６６】
このように、遊技機１００では、特定機能作動前に段階的に複数の報知（任意報知、事前報知、特定機能準備中報知）を行う。これにより、遊技機１００は、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができる。また、遊技機１００は、急に特定機能が作動する（急に遊技停止になる）などの事態を回避して、遊技者に安心感を与えることができる。
【０９６７】
第２作動タイミングＴｃ２で特定機能が作動する場合では、特定機能作動準備中報知は、その大当たり遊技が終了するまで行われる。言い方を換えれば、特定機能作動準備中報知は、大当たり遊技中にＭＹ値が「９５０００」に到達したときから開始され、その大当たり遊技のエンディング期間終了まで行われる。
【０９６８】
本実施形態の遊技機１００では、大当たり遊技中（例えばラウンド遊技中）に表示が開始された特定機能作動準備中報知は、その後、大当り遊技のインターバル期間やエンディング期間に移行しても表示態様が変わらない（そのままの表示態様を維持する）。
【０９６９】
また、本実施形態の遊技機１００では、特定機能作動準備中報知の実行期間中（特定機能の作動を待機する期間中）、大当たり遊技のエンディング期間にエンディング中専用画像が表示される。エンディング中専用画像では、遊技結果（有利期間中の獲得玉数、連荘数など）が表示される。
【０９７０】
（特定機能作動関連報知の一例）
なお、以下の説明では、所定の画像が画像表示装置７０の全領域（本実施形態では第１画像表示装置７０の全領域）に表示される場合、その画像が表示されている画面を「画面Ｚ」と記載して説明する場合がある。例えば、特定機能作動中画像２０５が第１画像表示装置７０の全領域に表示されている場合、その画面を「特定機能作動中画面」と記載して説明する場合がある（図７６(ｇ)、(ｈ)）。また、第１画像表示装置７０の全領域に所定の画像が表示されている場合、単に「全面」又は「全面表示」と記載して説明する場合がある。
【０９７１】
事前報知は、画像表示装置７０の所定の領域に事前報知画像２０２を表示することにより行うことができる。本実施形態の事前報知画像２０２（図９０、図９１参照）は、特定機能作動までのＭＹ残数を示すとともに、特定機能作動後に遊技終了となる旨を報知する画像（「残り約○○個で特定機能が作動します。作動した場合、本日の遊技は終了になります」の文字を含む画像）としてもよい。
【０９７２】
特定機能作動準備中報知は、画像表示装置７０の所定の領域に特定機能作動準備中画像（注意喚起画像）を表示することにより行うことができる。
【０９７３】
本実施形態の特定機能作動準備中報知は、演出画面（大当たり遊技中の演出画面）の視認優先度を低下させるように画像表示装置７０の略全域を暗転させ、大当たり遊技中の演出画面よりも上層側のレイヤに特定機能作動準備中画像が表示される画面（特定機能作動準備中画面）となっている。言い方を換えれば、本実施形態の特定機能作動準備中報知は

、下層側の画面（大当たり遊技中の演出画面）を視認可能としつつ略全域をやや暗転させて、特定機能作動準備中画像を表示する態様の画面（特定機能作動準備中画面）を表示するものとなっている。また、特定機能作動準備中画像は、遊技継続を促す文字画像、及び大当たり遊技の終了後に特定機能作動となる旨を報知する文字を含む画像となっている。

【０９７４】

特定機能作動報知は、例えば、画像表示装置７０の略全域に特定機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、画像表示装置７０の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨を報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面）となっている。

【０９７５】

このように、本実施形態の遊技機１００では、任意報知や事前報知では、ＭＹ残数をおおよその数値（約５０００個など）で示すものとなっている。また、本実施形態の遊技機１００では、特定機能作動準備中画像を画像表示装置７０に表示させることで事前報知を行う。

【０９７６】

なお、本発明の遊技機が実行する特定機能作動関連報知は本実施形態に限定されない。例えば、任意報知や事前報知は、メーター画像などを用いておおよそのＭＹ上限値までの球数を把握可能としてもよい。また、任意報知や事前報知は、現在のＭＹ値を数値で示してもよいし、あるいはメーター画像などを用いておおよそのＭＹ値を把握可能としてもよい。

【０９７７】

また、事前報知は、画像表示装置７０の全域を暗転させて画面の略中央に特定機能作動準備中画像を表示させるものではなく、一部の領域（例えば上方など）に文字画像を表示するものであってもよい。

【０９７８】

（ＲＡＭクリア）

メインＣＰＵ３０１ａは、ＲＡＭクリア操作（ＲＡＭクリア処理）が行われた場合、メインＲＡＭ３０１ｃの全ての領域（後述するＭＹ値やＭＹ算出基準値を含む）をクリアし、電源投入時のＲＡＭの設定を行う。

【０９７９】

なお、特定機能作動フラグや特定機能作動準備フラグがセットされている場合には、当該処理においてこれらのフラグがクリアされる。すなわち、特定機能作動フラグや特定機能作動準備フラグがセットされている場合、ＲＡＭクリアを実行することによりこれらのフラグがクリアされる。また、後述するＭＹ値やＭＹ算出基準値も当該処理においてクリアされる。

【０９８０】

（ＲＡＭクリアと特定機能との関係）

図６０に示すように、特定機能作動フラグがセットされている状態で、ＲＡＭクリア操作することなく電源を遮断した場合、又は電源を遮断後にＲＡＭクリア操作を伴わずに電源を投入した場合、電源を遮断する前の特定機能作動フラグが保持される。これにより、この特定機能作動フラグに基づく特定機能の作動が、電源投入後に継続して実行可能となる。この場合、電源投入後に、電源投入時画面（例えば電源復旧画像ＤＦＧ）を表示してから初期チェックなどの電源投入時処理を実行した後に、特定機能を作動させてもよく、電源投入時画面を表示しただけで、初期チェックなどの電源投入時処理を実行することなく特定機能を作動させてもよく、電源投入時画面を表示も初期チェックなどの電源投入時処理も実行することなく特定機能を作動させてもよい。

【０９８１】

図６０に示すように、特定機能作動フラグがセットされている状態で、ＲＡＭクリア操作を実行して電源を遮断した場合、又は電源を遮断後にＲＡＭクリア操作を伴って電源を

投入した場合、電源を遮断する前の特定機能作動フラグが消去される。これにより、この特定機能作動フラグに基づく特定機能の作動が、電源投入後に継続して実行することが制限される。この場合、電源投入時画面を表示してから初期チェックなどの電源投入時処理が実行される。

【０９８２】

図６０に示すように、特定機能作動準備フラグがセットされている状態で、ＲＡＭクリア操作することなく電源を遮断した場合、又は電源を遮断後にＲＡＭクリア操作を伴わずに電源を投入した場合、電源を遮断する前の特定機能作動準備フラグが保持される。これにより、この特定機能作動準備フラグに基づく特定機能作動前報知（例えば特定機能作動中画像２０５の表示）が、電源投入後に継続して実行可能となる。この場合、電源投入後に、電源投入時画面を表示してから初期チェックなどの電源投入時処理を実行した後に、特定機能作動前報知を実行してもよく、電源投入時画面を表示した後に、初期チェックなどの電源投入時処理を実行に合わせて特定機能作動前報知を実行してもよく、電源投入時処理を実行した後の客待ち演出において特定機能作動前報知を実行してもよく、初回の変動演出を開始（最初の遊技球の入賞）後に特定機能作動前報知を実行してもよい。

【０９８３】

図６０に示すように、特定機能作動準備フラグがセットされている状態で、ＲＡＭクリア操作を実行して電源を遮断した場合、又は電源を遮断後にＲＡＭクリア操作を伴って電源を投入した場合、電源を遮断する前の特定機能作動準備フラグが消去される。これにより、この特定機能作動フラグに基づく特定機能作動前報知が、電源投入後に継続して実行することが制限される。

【０９８４】

（表示優先順位）

次に、特定機能作動関連報知の各画像、演出画面、右打ち報知画像２６０、特殊図柄ＴＺ、及び数字保留の表示優先順位（表示レイヤ）について説明する。

【０９８５】

なお、以下の説明では、第１保留数表示領域７０Ｅや第２保留数表示領域７０Ｆに表示された数字により示される保留数を、単に「数字保留」と記載して説明する場合がある。また、数字保留を示す画像（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ、及びこれらに表示される数字）を、単に「数字保留画像」と記載して説明する場合がある。また、以下の説明では、変動表示中の演出画面や大当たり遊技中の演出画面を総称して、単に「演出画面」と記載して説明する場合がある。

【０９８６】

特殊図柄ＴＺ、数字保留、及び右打ち報知画像２６０は、特定機能作動中画像２０５を除き、特定機能関連報知の画像（任意報知画像、事前報知画像２０２、エンディング中専用画像、及び特定機能作動準備中画像）よりも表示優先度が高くなっている（上層側のレイヤに表示される）。また、特定機能作動関連報知の画像は、変動演出や大当たり遊技中の画像表示画面（演出画面）よりも表示優先度が高くなっている。

【０９８７】

例えば、表示優先度（表示レイヤ）は、「演出画面Ｚ＜特定機能作動準備中画面≦右打ち報知画像２６０＝特殊図柄ＴＺ＝数字保留」となっている。すなわち、特定機能作動準備中画面では、演出画面（例えば大当たり遊技中の演出画面）は表示優先度が低く暗転した状態で表示されるが、右打ち報知画像２６０、特殊図柄ＴＺ、及び数字保留は、表示優先度が高く暗転した状態とならずに表示される。

【０９８８】

また、例えば、表示優先度（表示レイヤ）は、「演出画面＜エンディング中専用画像＜特定機能作動準備中画像≦右打ち報知画像２６０＝特殊図柄ＴＺ＝数字保留」となっている。なお、本実施形態では、特定機能作動準備中報知の実行中であるか否かに関わらず、エンディング期間中に右打ち報知画像２６０を表示する例を示したが、本発明の遊技機はエンディング期間中に右打ち報知画像２６０を表示しないものとしてもよい。また、右打

ち報知画像２６０を表示する場合には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示してもよいし、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示してもよい。

【０９８９】

（エラーの種類と優先順位、エラー報知の内容）

ここで、本明細書において、「エラーの発生」とは、厳密には、電源復旧といった事象や異常入賞の発生等、エラーとして規定されているイレギュラーな事象が発生した場合に、当該イレギュラー事象の発生を検出することを意味する。例えば、「電源復旧」という事象は、遊技機１００自体のエラーではないものの、遊技者の遊技に供されるべく遊技機１００に電源が供給されている状態が通常の状態（換言すれば正常な状態）であるとの視点にたった場合、遊技機１００の電源がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り換わる事象は、一種の異常（エラー）であるとも言える。また、「特定機能の作動」という事象は、遊技機１００自体のエラーではないものの、遊技が停止されるという事象は、一種の異常（エラー）であるとも言える。

【０９９０】

なお、上述のとおり、「ＲＡＭクリア操作」とは、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａを押しながら（ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａがＯＮの状態で）電源投入を行うことである。また、「電源復旧操作」とは、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａがＯＦＦの状態で、電源投入を行うことである。

【０９９１】

（１．ＲＡＭクリア）

ＲＡＭクリアは、ＲＡＭクリア操作の検知を条件として検出される。具体的には、主制御基板３００は、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａがＯＮの状態で遊技機１００が電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態に切り換わったこと（ＲＡＭクリア操作が行われたこと）を条件として、ＲＡＭクリアを検出する。

【０９９２】

（２．電源復旧）

電源復旧は、電源復旧操作の検知を条件として検出される。具体的には、主制御基板３００は、ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａのＯＮを伴うことなく（ＲＡＭクリアスイッチ３０２ａがＯＦＦの状態で）遊技機１００が電源ＯＦＦ状態から電源ＯＮ状態に切り換わったこと（電源復旧操作が行われたこと）を条件として、電源復旧を検出する。

【０９９３】

（３．異常入賞エラー）

異常入賞エラーは、所定の遊技球検知スイッチ（大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂ、第１始動口検出スイッチ３０４、第２始動口検出スイッチ３０５）が所定時間内に所定個数以上の遊技球を検知したとき（例えば、０．５秒中に３個）に検出される。

【０９９４】

（４．磁気検知エラー）

磁気検知エラーは、磁気センサ５４ｂが磁気を所定時間検知したときに検出される。具体的には、主制御基板３００は、遊技機１００に異常な磁気（磁場）が加えられた場合など、継続して磁気センサ５４ｂのＯＮの信号が出力されているときに、磁気検知エラーを検出する。

【０９９５】

（５．衝撃検知エラー）

衝撃検知エラーは、衝撃センサ（図示を省略）が衝撃（振動）を検知したときに検出される。具体的には、主制御基板３００は、遊技機１００に異常な振動が加えられた場合に、衝撃検知エラーを検出する。

【０９９６】

（６．電波検知エラー）

電波検知エラーは、電波センサ５４ａが電波を検知したときに検出される。具体的には、主制御基板３００は、遊技機１００に異常な電波が加えられた場合に、電波検知エラー

を検出する。
【０９９７】
（７．排出エラー）
排出エラーは、入賞口スイッチを通過した数と、枠カウントスイッチを通過した数の誤差が±５０以上（以下）となった場合に検出される。
【０９９８】
（８．特定機能作動）
特定機能作動は、特定機能作動フラグ「ＯＮ」の検知を条件として検出される。上述のとおり、主制御基板３００は、ＭＹ値が上限値（９５０００）に到達した場合、所定のタイミング（ＭＹ値＝９５０００到達時、又は大当たり遊技の終了時）で特定機能作動フラグをセットする（ＯＮにする）。主制御基板３００は、特定機能作動フラグ「ＯＮ」の検知を条件として、特定機能作動を検出する。
【０９９９】
（９．扉開放エラー）
扉開放エラーは、扉開放検出スイッチ（図示せず）のＯＦＦ状態（ガラス枠１５０が開放状態であることを示す状態）の検知により検出される。具体的には、主制御基板３００は、外枠１６０に対してガラス枠１５０が開放されているとき（扉開放検出スイッチがＯＦＦであるとき）に、扉開放エラーを検出する。なお、扉開放検出スイッチは、ガラス枠１５０が閉鎖状態及び開放状態の何れにあるかを検知するスイッチであり、ガラス枠１５０が閉鎖状態にあるときにはＯＮの信号を出力し、ガラス枠１５０が開放状態にあるときにはＯＦＦの信号を出力する。また、主制御基板３００は、扉開放スイッチのＯＮ状態を検知すると、当該事象を解除する。
【１０００】
（１０．スイッチ未接続エラー）
スイッチ未接続エラーは、スイッチ未接続状態の検知を条件として検出される。具体的には、主制御基板３００は、主制御基板３００に接続されるべきスイッチの実際の接続が不良（全くの未接続を含む）であるときにおいて、スイッチ未接続エラーの発生が検出される。また、主制御基板３００は、スイッチ接続状態を検出すると、当該事象を解除する。
【１００１】
このように、遊技機１００では、ＲＡＭクリア、電源復旧、異常入賞エラー、磁気検知エラー、衝撃検知エラー、電波検知エラー、排出エラー、特定機能作動、扉開放エラー、及びスイッチ未接続エラーの、少なくとも１０種のエラー（１～１０のエラー）が発生し得る。
【１００２】
また、上述した各エラーには報知優先順位（優先度）が設定されている。具体的に説明すると、図６１に示すように、遊技者に優先して報知したほうが望ましい重篤な事象（エラー）ほど、報知優先度が高くなっている。具体的には、本実施形態の遊技機１００では、上位のエラーほど優先度が高くなっており、「ＲＡＭクリア＞電源復旧＞異常入賞エラー＞磁気検知エラー＞衝撃検知エラー＞電波検知エラー＞排出エラー＞特定機能作動＞扉開放エラー＞スイッチ未接続エラー」の優先順位となっている。ＲＡＭクリアや電源復旧などの遊技機１００のシステムに関係するエラーが最も優先順位が高く、その次に不正防止に関係するエラーの優先順位が高くなっている。このように、ＲＡＭクリアや電源復旧などの遊技機１００のシステムに関係する報知は、特定機能の継続又は解除に重要な情報であることから、特定機能作動報知よりも優先度を高くすることが望ましい。また、特定機能作動中であっても、不正行為が行われると、特定機能の解除の遊技に悪影響を及ぼすことから、不正防止に関するエラー報知を、特定機能作動報知よりも優先度を高くすることが望ましい。また、音量調節やモード切替の表示など操作ボタン等の任意操作によって実行可能な画像や音による報知については、特定機能作動報知よりも優先度を低くするとよい。

【１００３】
なお、上述したエラーは一例に過ぎず、その他、設定変更開始、設定変更終了、設定確認終了などのエラーも考えられる。また、これらのエラーに対して、特定機能作動を、「下位のエラー」（優先度の低いエラー）として設定してもよいし、「上位のエラー」（優先度の高いエラー）に設定することも可能である。
【１００４】
前述したエラーや特定機能作動関連報知は、液晶などの画像表示装置７０や、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなどのランプや、音声出力装置３３１などを単独又は複数君合わせて実行可能であり、このような報知手段としては、遊技者やホール等の管理者に認識させることが可能な手段であれば特に限定されない。また、報知の態様は、画像表示、発光、音声などを単独又は組み合わせて実行可能である。優先順位が低いエラー報知よりも、優先順位が高いエラー報知の方が、報知する手段の数が多くしたり、報知する態様の種類数が多くしたり、報知する期間が長かったり、報知の解除が難しかったりするようにしてもよい。優先順位が低いエラー報知よりも、優先順位が高いエラー報知の方が、音量はが大きかったり発光が派手であるなど認識され易い態様としてもよい。
【１００５】
本開示の遊技機１００は、所定の異常の検知に基づいて報知手段（液晶などの画像表示装置７０や、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなどのランプや、音声出力装置３３１など）によって、画像表示、発光、音声などで異常を報知可能である。そして、特定機能が作動した場合であっても、報知手段で異常を報知可能である。このようにすることで、遊技機１００に対する不正を防止したり、エラーを正確に把握して遊技の円滑な再開を担保することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１００６】
また、特定機能の作動前に報知が開始された異常を、特定機能が作動しても継続して報知可能であってもよい。このようにすることで、遊技機１００に対する不正を防止したり、エラーを正確に把握して遊技の円滑な再開を担保することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１００７】
なお、特定機能の作動前に開始された異常報知を、特定機能が作動すると停止するようにしてもよい。
【１００８】
本開示の遊技機１００は、特定機能が作動していても、所定の異常の検知に基づいて報知手段（液晶などの画像表示装置７０や、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなどのランプや、音声出力装置３３１など）で異常を報知可能であってもよい。このようにすることで、遊技機１００に対する不正を防止したり、エラーを正確に把握して遊技の円滑な再開を担保することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１００９】
前述した異常の中で特定異常（例えば賞球の払い出し異常など）の場合、特定異常が解消されると、特定機能が作動しても、特定異常に関する異常報知を停止するようにしてもよい。
【１０１０】
前述したように、本開示の遊技機１００は、特定機能作動前に段階的に複数の報知（任意報知、事前報知、特定機能準備中報知）を実行可能である。特定機能作動前報知は、画像表示や音声やランプの発光などを単独又は組み合わせて実行可能であるが、画像表示によって行うことが好ましい。図９０、図９１及び図９２に示すように、事前報知は、画像表示装置７０の所定の領域に事前報知画像２０２（事前表示）を表示することにより行うことができる。事前報知としての事前報知画像２０２は、画像表示装置７０に表示される例えば特殊図柄ＴＺや数字保留などが例示される第１情報及び第１情報と異なる例えば演出図柄７０ａが例示される第２情報と異なる位置に表示可能である。このように、事前報知画像２０２は、遊技の進行に際して遊技者に必要な情報である特殊図柄ＴＺ、数字保留

、保留アイコンＴ１、保留数字などの第１情報と重ならない位置に配置されている。このようにすることで、遊技者の注目を集める演出図柄７０ａの変動演出の視認を特定機能作動の事前報知によって妨げることを回避できる。

【１０１１】

本開示の遊技機１００は、特定機能作動中画像２０５が表示されるまでにおいて、事前報知画像２０２が表示されても、当該アイコン、保留アイコン、小図柄とも呼ばれる特殊図柄ＴＺ、保留数字などの第１情報が表示可能である。ここで、特定機能作動中画像２０５が表示されるまでにおいて、事前報知画像２０２が表示されている場合、演出図柄７０ａ又は演出図柄７０ａの変動経路が事前報知画像２０２に重複するようにしてもよい。この場合、事前報知画像２０２が演出図柄７０ａで隠れるようにしてもよいが、事前報知画像２０２が演出図柄７０ａで隠されないほうが好ましい。すなわち、変動演出中において、リーチ演出などの特定演出において、演出図柄７０ａが通常の位置と異なる位置に移動する図柄移動演出や、演出図柄７０ａの表示サイズが変更される図柄表示サイズ変更演出など、演出図柄７０ａの変動軌跡やサイズや変動表示位置が変化しても、事前報知画像２０２は演出図柄７０ａと異なる位置に表示することが好ましい。

【１０１２】

図６３及び図６４に示すように、特定遊技状態において、遊技球の打ち出し方向を案内する右打ちを案内する右打ち報知画像２６０が画像表示装置７０の画面に表示される。また、特定遊技状態において、第１始動口１１２に入賞した場合、入賞を狙うべき始動口が第２始動口１１５であることを注意する右打ち注意画像２６１が画像表示装置７０の画面に表示される。特定遊技状態において、第２始動口１１５に入賞した場合、入賞を狙うべき始動口が第２始動口１１５であることを注意する右打ち注意画像２６１が画像表示装置７０の画面に表示されない。なお、通常遊技状態では、右打ち報知画像２６０及び右打ち注意画像２６１の両方とも表示されない。

【１０１３】

本開示の遊技機１００は、特定機能作動中画像２０５が表示されるまでにおいて、事前報知画像２０２が表示されても、右打ち報知画像２６０又は右打ち注意画像２６１の１つ、あるいは右打ち報知画像２６０又は右打ち注意画像２６１の両方を表示可能である。この場合、事前報知画像２０２が右打ち報知画像２６０で隠れるようにしてもよいが、事前報知画像２０２が右打ち報知画像２６０で隠されないほうが好ましく、事前報知画像２０２と右打ち報知画像２６０とが異なる位置であるとよい。例えば、事前報知画像２０２と右打ち報知画像２６０とが異なる位置に表示されるが、事前報知画像２０２と右打ち注意画像２６１とが一部又は全部重なる位置に表示するようにしてもよい。この場合、右打ち注意画像２６１を事前報知画像２０２よりも優先表示してもよく、優先順位がその反対であってもよい。

【１０１４】

事前報知画像２０２が右打ち注意画像２６１で隠れるようにしてもよいが、事前報知画像２０２が右打ち注意画像２６１で隠されないほうが好ましく、事前報知画像２０２と右打ち注意画像２６１とが異なる位置であるとよい。例えば、事前報知画像２０２と右打ち注意画像２６１とが異なる位置に表示されるが、事前報知画像２０２と右打ち報知画像２６０とが一部又は全部重なる位置に表示するようにしてもよい。この場合、右打ち報知画像２６０を事前報知画像２０２よりも優先表示してもよく、優先順位がその反対であってもよい。

【１０１５】

図６２、図６３及び図６４に示すように、画像表示装置７０において、変動演出における決め演出やカットインなどの第１タイミングで虹色演出が実行される場合、事前表示としての事前報知画像２０２より画像表示装置７０に表示されるエフェクトや画面表示による虹色演出の領域を制限可能である。例えば、事前報知画像２０２によって虹色演出が隠されることによって、虹色演出の実行領域を制限している。すなわち、画像表示装置７０に表示される虹色演出の虹発光エフェクト画像の一部が、事前報知画像２０２と重複した

表示状態となっても、事前報知画像２０２が遊技者から視認可能な状態が継続される。通常遊技状態において、左打ちで狙う第１始動口１１２への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合、時短や確変状態などの特定遊技状態において、第１始動口１１２への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合、時短や確変状態などの特定遊技状態において、右打ちで狙う第１大入賞口１１７への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合の何れであっても、第１タイミングにおいて事前表示としての事前報知画像２０２より画像表示装置７０に表示されるエフェクトや画面表示による虹色演出の領域を制限可能である。

【１０１６】

図６５、図６６及び図６７に示すように、画像表示装置７０において、変動演出における保留変化など、前記第１タイミングと異なる第２タイミングで虹色演出が実行される場合、事前表示としての事前報知画像２０２より画像表示装置７０に表示される保留アイコンＴによる虹色演出の領域を制限しない。例えば、事前報知画像２０２が、保留アイコンＴと異なる位置に表示されることで、虹色演出が事前報知画像２０２で隠されることなく全体を視認可能である。通常遊技状態において、左打ちで狙う第１始動口１１２への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合、時短や確変状態などの特定遊技状態において、第１始動口１１２への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合、時短や確変状態などの特定遊技状態において、右打ちで狙う第１大入賞口１１７への入賞に基づいて特定機能作動の事前報知を行う場合の何れであっても、第２タイミングにおいて事前表示としての事前報知画像２０２よって、画像表示装置７０に表示される保留アイコンＴによる虹色演出の領域を制限可能である。

【１０１７】

このようにすることで、特定機能作動の事前報知を適切に認識させることができ、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１０１８】

本開示の遊技機１００は、例えば画像表示装置７０（第１演出手段）において虹色演出を実行可能であると共に、画像表示装置７０と異なる例えば遊技盤の盤用照明装置３４ａや遊技枠の枠用照明装置３４ｂなどが例示される発光装置（第２演出手段）において虹色演出を実行可能である。また、前述したように、特定機能に関して、特定機能の作動が近いことを報知する特定機能作動前報知（第１報知）と、特定機能に関して、特定機能作動前報知と特定機能作動報知（第２報知）とを実行可能である。ここで、特定機能作動前報知（第１報知）の実行時に、画像表示装置７０による虹色演出と照明装置３４ａ,３４ｂによる虹色演出との何れか一方、又は、画像表示装置７０による虹色演出と照明装置３４ａ,３４ｂによる虹色演出との両方を実行可能である。すなわち、特定機能作動前報知（第１報知）の実行時に、画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ及び枠用照明装置３４ｂにおいて単独又は組み合わせて虹色演出を実行可能になっている。

【１０１９】

一方で、特定機能作動報知（第２報知）の実行時に、画像表示装置７０による虹色演出と照明装置３４ａ,３４ｂによる虹色演出との何れか一方、又は、画像表示装置７０による虹色演出と照明装置３４ａ,３４ｂによる虹色演出との両方の実行を制限可能である。すなわち、特定機能作動報知（第２報知）の実行時に、画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ及び枠用照明装置３４ｂなどの虹色演出を実行可能な手段の少なくとも一つにおいて虹色演出の実行を制限し、画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ及び枠用照明装置３４ｂなどの虹色演出を実行可能な手段の全てにおいて虹色演出の実行を制限するようにしてもよい。

【１０２０】

このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１０２１】

本開示の遊技機１００は、特別遊技への移行を期待させる所定演出（保留変化、セリフ

、カットイン）を実行可能である。また、特定機能に関する報知として、第１報知（特定機能作動前報知）と、第１報知と異なる第２報知（特定機能作動報知）とを実行可能である。そして、本開示の遊技機１００は、第１報知実行時の所定演出において、虹色演出を実行可能である一方で、記第２報知の実行時に、所定演出における虹色演出の実行を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１０２２】

本開示の遊技機１００は、通常遊技状態において、基本的に第１始動口１１２への遊技球の入賞を狙って遊技を進行させ、通常遊技状態よりも遊技者に有利である時短や確変などの特定遊技状態において、基本的に第２始動口１１５への遊技球の入賞を狙って遊技を進行させる。ここで、第１始動口１１２には、第１始動口検出スイッチ３０４が設置されて、第１始動口検出スイッチ３０４が遊技球を検出することに基づいて第１始動口１１２に基づく始動条件が設定され、この始動条件を消化して変動演出などの遊技が進行される。同様に、第２始動口１１５には、第２始動口検出スイッチ３０５が設置されて、第２始動口検出スイッチ３０５が遊技球を検出することに基づいて第２始動口１１５に基づく始動条件が設定され、この始動条件を消化して変動演出などの遊技が進行される。また、本開示の遊技機１００は、大当たり遊技において、基本的に大入賞口１１７,１２７への遊技球の入賞を狙って遊技を進行させるようになっている。大入賞口１１７,１２７には、大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂが設置されて、大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂが遊技球を検出することに基づいて、賞球の払い出しや大当たり遊技のラウンドの進行など所定の処理のための特定条件が成立する。このように、遊技機１００は、遊技球の入球を図る対象を切り替えて遊技を進行させるようになっている。

【１０２３】

図６８に示すように、特定機能作動フラグがセットされると、内部の遊技状態が大当たり遊技中かそれ以外の遊技状態であるかを判定し、大当たり遊技以外の遊技状態であれば、特定機能が作動する。特定機能が作動することで、特定機能作動報知が実行され、始動口検出スイッチ３０４,３０５や大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂが無効化されて、遊技球の発射規制など、所定の特定機能作動処理が実行される。ここで、検出スイッチの無効化は、検出スイッチが遊技球を検出してもその検出を有効化しない制御や、検出スイッチが遊技球を検出しないように電断するなど、様々な方法で実行可能である。このように、本開示の遊技機１００は、特定機能が作動した後に、仮に遊技球が始動口や大入賞口に入ったとしても、検出スイッチが無効化されているので、始動口への遊技球の入球に基づく始動条件が成立することはなく、同様に大入賞口への遊技機の入球に基づく特定条件が成立することはない。また、大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂを無効化にすることに加えて又は替えて、大入賞口を閉じてもよい。大当たり以外の遊技状態において特定機能が作動した場合、大入賞口が開いていないので、大入賞口への遊技球の入球が制限されることになる。

【１０２４】

図６８に示すように、特定機能作動フラグがセットされると、内部の遊技状態が大当たり遊技中かそれ以外の遊技状態であるかを判定し、大当たり遊技であれば、大当たり遊技が継続して実行される。このとき、大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂが無効化されることなく、また、遊技球が発射規制されることなく、大当たり遊技の進行に必要な機能が制限されないようになっている。これに対して、始動口検出スイッチ３０４,３０５や大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂを無効化することで、仮に遊技球が始動口や大入賞口に入ったとしても、始動口への遊技球の入球に基づく始動条件の成立を制限するようにしてもよい。このように、本開示の遊技機１００は、大当たり遊技中に特定機能作動フラグがセットされてから大当たり遊技が終了するまでの所定期間において、大入賞口への遊技球が入球に基づいて特定条件の成立が可能に構成されている。一方で、本開示の遊技機１００は、大当たり遊技中に特定機能作動フラグがセットされてから大当たり遊技が終了するまでの所定期間において、始動口への遊技球の入球に基づいて始動条件の成立

が制限される。
【１０２５】
このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１０２６】
大当たり遊技中に特定機能作動フラグがセットされた場合（特定機能の作動条件を充足した場合）、始動口、ゲート又は一般入賞口への入球による賞球の払い出しを実行可能であってもよい。これに対して、大当たり遊技以外の遊技状態中に特定機能作動フラグがセットされた場合（特定機能の作動条件を充足した場合）、始動口、ゲート又は一般入賞口への入球による賞球の払い出しの実行を制限可能になっていてもよい。
【１０２７】
大当たり遊技中に特定機能作動フラグがセットされた場合、特定機能作動フラグがセットされてから大当たり遊技が終了するまでの所定期間中において、大当たり遊技のラウンド演出等に伴う虹色演出を実行可能である。そして、特定機能作動フラグがセットされてから大当たり遊技が終了するまでの所定期間を経過した後、特定機能が作動し、虹色演出の実行が制限される。
【１０２８】
図６９に示すように、大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされた場合、特定機能作動フラグのセットから特定機能作動報知が実行（特定機能作動中画像２０５の表示）されるまでの期間にて、変動演出、虹色演出、演出図柄７０ａの表示、特殊図柄ＴＺ、当該アイコンや保留アイコンや保留数字などの保留記憶、背景画像、画像演出などの画像表示装置７０で実行されていた表示を継続して実行可能である。大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされた場合、特定機能作動フラグのセットから特定機能作動報知が実行（特定機能作動中画像２０５の表示）されるまでの期間にて、盤用照明装置３４ａでの発光演出や虹色演出、枠用照明装置３４ｂでの発光演出や虹色演出、音声出力装置３３１での音声主力を継続して実行可能である。なお、大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまので期間が非常に短い場合もある。
【１０２９】
図６９に示すように、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされた場合、特定機能作動フラグのセットから特定機能作動報知が実行（特定機能作動中画像２０５の表示）されるまでの期間にて、大当たり演出、虹色演出などの画像表示装置７０で実行されていた表示を継続して実行可能である。大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされた場合、特定機能作動フラグのセットから特定機能作動報知が実行（特定機能作動中画像２０５の表示）されるまでの期間にて、盤用照明装置３４ａでの発光演出や虹色演出、枠用照明装置３４ｂでの発光演出や虹色演出、音声出力装置３３１での音声主力を継続して実行可能である。なお、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまので期間が、大当たり遊技の残りのラウンド数などによって長さが変動する。
【１０３０】
大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間と、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間とで長さが異なっている。ここで、大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間よりも、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間の方が、長くなり易い。
【１０３１】
大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が開始されるまでの期間が一定である。また、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が開始されるまでの期間は、残りの大

当たり遊技の長さが特定機能作動フラグのセットのタイミングが変わる。すなわち、大当たり遊技以外の遊技状態において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間の長さの種類数よりも、大当たり遊技において、特定機能作動フラグがセットされてから特定機能作動報知が実行されるまでの期間の長さの種類数の方が多い。

【１０３２】

図７０に示すように、変動演出中に電断（電源の遮断）してから、電源スイッチをオンにするなどにより電源復旧すると、電源復旧後に「電源復旧中」などの電源復旧画像ＤＦＧが画像表示装置７０に表示される。このとき、電断時に保留記憶があると共に電源復旧時にＲＡＭクリア操作を行っていない場合であっても、電源復旧画像ＤＦＧの表示期間において画像表示装置７０における保留記憶の表示が制限される。なお、電源復旧画像ＤＦＧの表示後に所定の初期チェックなどが実行された後に、電断前に記憶された保留記憶に基づいて変動演出を実行してもよい。

【１０３３】

図７１に示すように、変動演出中に特定機能が作動した場合、特定機能作動中画像２０５が画像表示装置７０に表示される。特定機能作動中画像２０５が表示されている場合に、電断（電源の遮断）してから、ＲＡＭクリア操作を行うことなく電源スイッチをオンにするなどにより電源復旧すると、電源復旧後に「電源復旧中」などの電源復旧画像ＤＦＧが画像表示装置７０に表示されることが制限されて、特定機能作動中画像２０５が画像表示装置７０に表示される。特定機能の作動時に保留記憶があると共に電源復旧時にＲＡＭクリア操作を行っていない場合であっても、特定機能作動中画像２０５の表示期間において画像表示装置７０における保留記憶の表示が制限される。なお、特定機能作動前に記憶された保留記憶に基づいて変動演出の開始が制限される。

【１０３４】

なお、特定機能作動中画像２０５が表示されている場合に、電断（電源の遮断）してから、ＲＡＭクリア操作を行うことなく電源スイッチをオンにするなどにより電源復旧すると、電源復旧後に特定機能作動中画像２０５が画像表示装置７０に表示されることが制限されて、「電源復旧中」などの電源復旧画像ＤＦＧが画像表示装置７０に表示されるように変更し、電源復旧画像ＤＦＧの表示期間が終了した後に特定機能作動中画像２０５を表示するようにしてもよい。

【１０３５】

電源復旧画像ＤＦＧは、「電源復旧中」に限らず、Ｔ１に示すような「読み込み中」などのその他の表示内容であってもよい。

【１０３６】

特定機能作動時に、特定機能作動前に記憶された保留記憶が表示されない場合であっても、特定機能作動中に保留記憶を記憶したままであってもよい。また、特定機能作動時にＲＡＭクリア操作を伴うことなく電断復旧した場合、特定機能作動前に記憶された保留記憶が表示されない場合であっても、特定機能作動中に保留記憶を記憶したままであってもよい。

【１０３７】

（特定機能作動フラグがない場合の電源復旧）

なお、「特定機能作動フラグがない状態で電源復旧が行われた場合」とは、具体的には特定機能が作動した後に電源ＯＦＦされ、再び遊技機１００の電源を投入するときにＲＡＭクリア操作を伴って電源投入された場合（ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入）である。特定機能作動フラグはＲＡＭクリア操作によりクリア（フラグのＯＦＦ）されるため、ＲＡＭクリア操作を行わずに電源投入が行われると、特定機能作動フラグがクリアされない。

【１０３８】

（電源復旧後の初期作動確認の具体例）

図７２は、メインＲＡＭ３０１ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材

７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７（刀柄ユニット１３５に対応））に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。図中において、符号１７を付したものが、演出ボタンとしての刀柄ユニット１３５に対応し、符号９を付したものが、音声を出力可能な音声出力装置３３１に対応する。

【１０３９】

なお、メインＲＡＭ３０１ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインＲＡＭ３０１ｃが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ３０１ｃが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM３０１ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１０４０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１００の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面（電源復旧画像）が表示される。

【１０４１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板３００から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板３２０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１０４２】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置３３１からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１０４３】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１０４４】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【１０４５】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１０４６】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１０４７】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１０４８】

Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客

待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１０４９】

Ｔ９のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置３３１から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１０５０】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板３００から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１０５１】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１０５２】

（電源復旧後の客待ち演出の具体例）

電源復旧後に実行される客待ち演出は、前述した図Ｍ３及び図Ｍ４を参照して説明したように実行可能である。電源復旧後に所定の初期チェックを行った後に、例えば、第１保留数等の保留数が「０」であって第１始動口１１２への遊技球の入賞等がない場合には、客待ち状態となり、所定期間のデモが開始される。なお、後述するように、電源復旧後であっても特定機能作動フラグがセットされている場合は、客待ち演出の実行する条件（時間経過や保留記憶がない等）を充足しても客待ち演出に移行しない。ここで、特定機能作動準備フラグがセットされている場合には、電源復旧後に実行される客待ち演出において特定機能作動事前報知を実行してもよく、特定機能作動事前報知の実行を制限してもよい。

【１０５３】

電源復旧後に実行される客待ち演出では、画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ又は枠用照明装置３４ｂなどの虹色演出を実行可能な演出手段を一つ又は複数を組み合わせて、虹色に見える特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）を実行可能である。なお、客待ち演出における虹色演出の具体的な内容としては、別に記載した事項を適用可能である。

【１０５４】

（特定機能作動フラグがある場合の電源復旧）

なお、「特定機能作動フラグがある状態で電源復旧が行われた場合」とは、具体的には特定機能が作動した後に電源ＯＦＦされ、再び遊技機１００の電源を投入するときにＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入された場合（ＲＡＭクリア操作を伴わない電源投入）である。特定機能作動フラグはＲＡＭクリア操作によりクリア（フラグのＯＦＦ）されるため、ＲＡＭクリア操作を行わずに電源投入が行われると、特定機能作動フラグがクリアされない。

【１０５５】

特定機能作動フラグがある状態で電源復旧（ＲＡＭクリア操作を伴わない電源投入）が行われると、電源復旧指定コマンドや特定機能作動指定コマンドが主制御基板３００から演出制御基板３２０に送信される。また、演出制御基板３２０は、電源復旧指定コマンドの受信により電源復旧報知（電源復旧画像ＤＦＧ）の表示を行った後、特定機能作動中画面２０５の表示を行う。すなわち、特定機能作動中画面２０５が表示され、遊技ができない状態となる。また、電源復旧後に可動部材７３等の初期動作は行われない。さらに、電源復旧後、電源復旧システム音の出力は行われるが、特定機能作動システム音はサウンド

データの出力は行われるものの、非可聴な状態で出力される。そして、電源復旧してから所定期間経過して、（特定機能作動フラグがない状態で電源復旧（ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入において）客待ち演出が実行される時期になっても、客待ち演出が実行開始されない。

【１０５６】

このように、本開示の遊技機１００では、電源復旧時に特定機能作動フラグがある場合、可動部材７３等の初期動作などの初期動作確認を行わない。これにより、遊技機１００は、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動フラグがＯＮとなっていることを、遊技機の管理者（例えばホールスタッフ）に示唆することができる。また、遊技機１００では、可動部材７３等を作動させないことで、特定機能作動報知画面の視認を妨げない。その結果、遊技機１００は、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができる。

【１０５７】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、演出手段（画像表示装置７０、遊技盤や枠の照明装置３４ａ,３４ｂなど）により虹色に見える特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、演出手段（画像表示装置７０、遊技盤や枠の照明装置３４ａ,３４ｂなど）での特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０５８】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定タイミングで客待ち演出を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定タイミングになっても、客待ち演出の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０５９】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、複数の演出手段（画像表示装置７０、遊技盤や枠の照明装置３４ａ,３４ｂなど）において虹色に見える特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、複数の演出手段の何れか（例えば画像表示装置７０）での特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６０】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、演出手段（画像表示装置７０、遊技盤や枠の照明装置３４ａ,３４ｂなど）により虹色に見える特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）な

どの所定演出を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において実行される所定演出と異なる演出（例えば、発光なしによる円転など）を実行可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６１】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、演出手段（画像表示装置７０、遊技盤や枠の照明装置３４ａ,３４ｂなど）により表示演出（例えば、機種名表示やタイトル表示など）を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出が実行されるべき期間）において、表示演出（例えば、機種名表示やタイトル表示など）の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６２】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、可動役物などの初期動作確認を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、可動役物などの初期動作確認の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６３】

なお、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合であっても、可動役物などの初期動作確認を実行してもよく、この場合、初期動作確認を実行した後あるいは初期動作実行中に、特定機能作動中画面２０５Ｚの表示を行ってもよい。

【１０６４】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動指示フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、アタッカーなどのギミックの初期動作確認を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、アタッカーなどのギミックの初期動作確認の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６５】

なお、電源投入時に特定機能作動指示フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合であっても、アタッカーなどのギミックなどの初期動作確認を実行してもよく、この場合、初期動作確認を実行した後あるいは初期動作実行中に、特定機能作動中画面２０５Ｚの表示を行ってもよい。

【１０６６】

本開示の遊技機１００は、遊技者に有利な特別遊技と異なる所定遊技状態（例えば通常遊技状態や時短状態など）において、始動条件の成立がない状態が所定期間継続した場合、虹色に見える特定発光演出（客待ち演出での虹色演出）を実行可能である。これに対して、所定遊技状態（例えば通常遊技状態や時短状態など）において、特定機能が作動した

場合、始動条件の成立がない状態が所定期間継続しても、特定発光演出（客待ち演出での虹色演出）の実行を制限可能である。このようにすることで、ＲＡＭクリア操作の失念等により特定機能作動指定フラグがＯＮとなっていることを、より効率的に遊技機の管理者に示唆することができ、遊技の円滑な開始を確保して、遊技の興趣を向上できる。

【１０６７】

（変動演出の具体例）

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御基板３２０がコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【１０６８】

具体的には、第１保留数、第１特別図柄記憶指定コマンド、第１特別図柄、第１特別図柄表示器６０（１２０）、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）、サブ第１変動表示器８１、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、第１始動口１１２の各々を、第２保留数、第２特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄、第２特別図柄表示器６２（１２２）、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）、サブ第２変動表示器８２、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、第１始動口１１５に読み替えればよい。

【１０６９】

図７３及び図７４を用いて、変動演出の具体例について説明する。

【１０７０】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）で開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１０７１】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたまま、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字（数字情報）が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での特別図柄（特に区別する場合は第１ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【１０７２】

なお、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶）を表示している。第１ランプ図柄の変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われる。また、サブ第１保留表示器８３では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶を表示している。

【１０７３】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される入賞時コマン

ド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１０７４】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図７４（ａ）参照）。

【１０７５】

その後、Ｐ２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（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７４（ｂ）参照）。

【１０７６】

そして、Ｐ３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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御基板３００から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１０７７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図７４（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１０７８】

次に、Ｐ４タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）において開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１０７９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図７４（ｄ）参照）。

【１０８０】

その後、Ｐ５タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定

時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７４（ｅ）参照）。

【１０８１】

そして、Ｐ６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（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図７４（ｆ）参照）。

【１０８２】

そして、Ｐ７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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御基板３００から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１０８３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「１６４」）で本停止し（図７４（ｇ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１０８４】

次に、Ｐ８タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）において開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１０８５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図７４（ｇ）参照）。

【１０８６】

その後、Ｐ９タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７４（ｈ）参照）。

【１０８７】

そして、Ｐ１０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（「３６５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図７４（ｉ）参照）。

【１０８８】

そして、Ｐ１１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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御基板３００から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１０８９】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「３６５」）で本停止し（図７４（ｊ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１０９０】

その後、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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基板３００から送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０で変動演出を終了するための処理が行われる。このように、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後のＰ１２のタイミングで客待ち演出が実行開始されることになる。

【１０９１】

客待ち演出の具体的な内容としては、前述した図Ｍ３及び図Ｍ４を参照して説明したように実行可能である。ここで、特定機能作動準備フラグがセットされている場合、客待ち演出において特定機能作動事前報知を実行してもよく、特定機能事前報知の実行を制限してもよい。

【１０９２】

客待ち演出では、画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ又は枠用照明装置３４ｂなどの虹色演出を実行可能な演出手段を一つ又は複数を組み合わせて、虹色に見える特定発光演出（客待ち演出における虹色演出）を実行可能である。なお、客待ち演出における虹色演出の具体的な内容としては、別に記載した事項を適用可能である。

【１０９３】

主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」である状態で、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ち演出に限らず、音量や画像表示装置などの輝度の調節などの調節案内演出や、遊技の操作に関する案内演出や、その他の演出であってもよい。この場合、客待ちデモ演出以外の演出を実行してから、客待ちデモ演出を実行してもよい。このように、所定演出は、仮停止又は本停止している演出図柄７０ａが次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマーによる時間等によって実行してもよい。

【１０９４】

（変動演出の具体例－特定機能が作動する場合）

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御基板３２０がコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【１０９５】

具体的には、第１保留数、第１特別図柄記憶指定コマンド、第１特別図柄、第１特別図

柄表示器６０（１２０）、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）、サブ第１変動表示器８１、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、第１始動口１１２の各々を、第２保留数、第２特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄、第２特別図柄表示器６２（１２２）、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）、サブ第２変動表示器８２、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、第１始動口１１５に読み替えればよい。

【１０９６】

（具体例１）

図７５及び図７６を用いて、特定機能が作動する場合の変動演出の具体例１について説明する。

【１０９７】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）で開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１０９８】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたまま、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字（数字情報）が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での特別図柄（特に区別する場合は第１ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【１０９９】

なお、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶）を表示している。第１ランプ図柄の変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われる。また、サブ第１保留表示器８３では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶を表示している。

【１１００】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１１０１】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図７６（ａ

）参照）。
【１１０２】
その後、Ｐ２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（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７６（ｂ）参照）。
【１１０３】
そして、Ｐ３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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御基板３００から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【１１０４】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図７６（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【１１０５】
次に、Ｐ４タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）において開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【１１０６】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図７６（ｄ）参照）。
【１１０７】
その後、Ｐ５タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７６（ｅ）参照）。
【１１０８】
次に、Ｐ６のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される入賞時コマン

ド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１１０９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図７６（ｆ）参照）。

【１１１０】

Ｐ６のタイミングにおける第１始動口１１２に遊技球が入賞することで、特定機能の作動条件を充足し、特定機能作動フラグがセットされると、画像表示装置７０などにおいて、特定機能作動報知が実行される（図７６（ｇ）参照）。例えば、画像表示装置７０の略全域に特定機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、画像表示装置７０の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨などを報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面）となっている。なお、上記の実施形態では、保留アイコンＴ１等の保留記憶の表示を増加させたが、保留記憶の表示を増加させることなく特定機能作動中画像２０５を表示するようにしてもよい。

【１１１１】

特定機能作動報知が実行されている場合、画像表示装置７０の画面において、当該アイコン、保留アイコン、保留数字、演出図柄、特殊図柄（小図柄）、背景画像などの遊技に関係する表示が制限されて、特定機能作動報知画像２０５が表示される。なお、特定機能作動報知画像２０５とは別に管理者を呼ぶことを案内する表示などの管理用の表示を行うようにしてもよい。特定機能作動報知が実行されている場合、主制御基板３００で制御される第１特別図柄保留表示器６３（１２３）及び第２特別図柄表示器６４において保留記憶の表示を継続して実行してもよく、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）及び第２特別図柄表示器６４において保留記憶の表示の継続を制限してもよい。同様に、特定機能作動報知が実行されている場合、演出制御基板３２０で制御されるサブ第１保留表示器８３及びサブ第２保留表示器８４において保留記憶の表示を継続して実行してもよく、サブ第１保留表示器８３及びサブ第２保留表示器８４において保留記憶の表示の継続を制限してもよい。

【１１１２】

その後、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過しても、客待ち演出が開始されず、特定機能作動報知が継続して実行される（図７６（ｈ）参照）。

【１１１３】

（具体例２）

図７７及び図７８を用いて、特定機能が作動する場合の変動演出の具体例２について説明する。

【１１１４】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）で開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１１１５】
このとき、変動中ＢＧＭが出力されたまま、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字（数字情報）が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での特別図柄（特に区別する場合は第１ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。
【１１１６】
なお、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶）を表示している。第１ランプ図柄の変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われる。また、サブ第１保留表示器８３では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶を表示している。
【１１１７】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。
【１１１８】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図７８（ａ）参照）。
【１１１９】
その後、Ｐ２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（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７８（ｂ）参照）。
【１１２０】
そして、Ｐ３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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御基板３００から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【１１２１】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図７８（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【１１２２】

次に、Ｐ４タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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第１特別図柄表示器６０（１２０）において開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１１２３】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、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Ｈ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図７８（ｄ）参照）。

【１１２４】

その後、Ｐ５タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７８（ｅ）参照）。

【１１２５】

次に、Ｐ６のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御基板３００から送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御基板３２０が受信すると、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１１２６】

具体例２において、Ｐ５のタイミングにおける第１始動口１１２に遊技球が入賞することで、特定機能の作動条件を充足し、特定機能作動フラグがセットされている場合、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる表示を行わない。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる表示も行わない。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）されることも行わない（図７８（ｆ）参照）。

【１１２７】

そして、特定機能作動フラグがセットされると、画像表示装置７０などにおいて、特定機能作動報知が実行される（図７８（ｇ）参照）。例えば、画像表示装置７０，７１の略全域に特定機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、画像表示装置７０，７１の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨を報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面２０５Ｚ）となっている。

【１１２８】
特定機能作動報知が実行されている場合、画像表示装置７０の画面において、当該アイコン、保留アイコン、保留数字、演出図柄、特殊図柄（小図柄）、背景画像などの遊技に関係する表示が制限されて、特定機能作動報知画像２０５が表示される。なお、特定機能作動報知画像２０５とは別に管理者を呼ぶことを案内する表示などの管理用の表示を行うようにしてもよい。特定機能作動報知が実行されている場合、主制御基板３００で制御される第１特別図柄保留表示器６３（１２３）及び第２特別図柄表示器６４において保留記憶の表示を継続して実行してもよく、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）及び第２特別図柄表示器６４において保留記憶の表示の継続を制限してもよい。同様に、特定機能作動報知が実行されている場合、演出制御基板３２０で制御されるサブ第１保留表示器８３及びサブ第２保留表示器８４において保留記憶の表示を継続して実行してもよく、サブ第１保留表示器８３及びサブ第２保留表示器８４において保留記憶の表示の継続を制限してもよい。
【１１２９】
その後、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過しても、客待ち演出が開始されず、特定機能作動報知が継続して実行される（図７８（ｈ）参照）。
【１１３０】
前述したように、特定機能が作動することで、特定機能作動報知が実行され、始動口検出スイッチ３０４,３０５や大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂが無効化されて、遊技球の発射規制など、所定の特定機能作動処理が実行される。ここで、検出スイッチの無効化は、検出スイッチが遊技球を検出してもその検出を有効化しない制御や、検出スイッチが遊技球を検出しないように電断するなど、様々な方法で実行可能である。このように、本開示の遊技機１００は、特定機能が作動した後に、仮に遊技球が始動口や大入賞口に入ったとしても、検出スイッチが無効化されているので、入賞口への遊技球の入球に基づく始動条件が成立することはなく、同様に大入賞口への遊技機の入球に基づく特定条件が成立することはない。また、大入賞口検出スイッチ３０６ａ,３０６ｂを無効化にすることに加えて又は替えて、大入賞口を閉じてもよい。大当たり以外の遊技状態において特定機能が作動した場合、大入賞口が開いていないので、大入賞口への遊技球の入球が制限されることになる。
【１１３１】
本開示の遊技機１００は、特定機能が作動していない場合、保留記憶が記憶されたり保留記憶が消化されたりする保留記憶の増減に応じて、画像表示装置７０（保留表示手段）において保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を実行可能である。これに対して、特定機能が作動した場合、始動口に遊技球が入ったとしても、画像表示装置７０（保留表示手段）において保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１３２】
本開示の遊技機１００は、特定機能が作動していない場合、保留記憶が記憶されたり保留記憶が消化されたりする保留記憶の増減に応じて、画像表示装置７０（保留表示手段）において保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を実行可能である。これに対して、本開示の遊技機１００は、特定機能が作動した場合、保留記憶が記憶されていても、画像表示装置７０（保留表示手段）において保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１３３】
本開示の遊技機１００は、特定機能が作動していない場合、保留記憶が記憶されていると、画像表示装置７０において変動演出を実行可能である。これに対して、本開示の遊技機１００は、特定機能が作動した場合、保留記憶が記憶されていても、画像表示装置７０（保留表示手段）において変動演出の実行を制限可能である。このようにすることで、特

定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１１３４】

本開示の遊技機１００は、特定機能が作動していない場合、入賞口への入賞等によって保留記憶の増減が生じると、画像表示装置７０（保留表示手段）で保留記憶の増減に合わせた更新表示を実行可能である。これに対して、特定機能が作動している場合、始動口に遊技球が入ったとしても、画像表示装置７０（保留表示手段）で保留記憶の増減に合わせた更新表示を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１１３５】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、保留記憶が記憶されていると、画像表示装置７０（保留表示手段）で前記保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、保留記憶が記憶されていても、画像表示装置７０（保留表示手段）で保留記憶の表示（保留アイコンＴ１や保留数字）を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１１３６】

本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、始動口への入賞等によって保留記憶の増減が生じると、画像表示装置７０（保留表示手段）で保留記憶の増減に合わせた更新表示を実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、始動口に遊技球が入ったとしても、画像表示装置７０（保留表示手段）で保留記憶の増減に合わせた更新表示を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１１３７】

前述したように、主制御基板３００の表面側には、メインＲＡＭ３０１ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭ（ＲＡＭ）クリアスイッチ３０２ａ、設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースイッチ３０２ｂ、遊技機の実性能を把握可能とするベース値Ｂや設定値を表示するための情報表示器３０２ｃ、その他の電子部品等が実装されている。

【１１３８】

情報表示器３０２ｃは、設定値や性能情報（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。これら４つの７セグメント表示器によって、設定値や通常遊技状態におけるベース値Ｂが表示される。なお、ベース値Ｂを表示する場合にはダイナミック点灯が行われ、２桁の設定値を表示する場合には右から２つの７セグメント表示器でのスタティック点灯が行われるようになっている。

【１１３９】

本開示の遊技機１００は、始動条件の成立に基づく保留記憶を、画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４において表示可能である。また、前述したように、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において遊技価値に関する情報（例えばベース値）を表示可能である。特定機能が作動していない状態で電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前に記憶されている保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において保留記憶を表示可能であると共に、情報表示器３０２ｃ（性能表

示手段）において電源遮断前の情報を表示可能である。
【１１４０】
特定機能が作動していない状態で電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴って電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前に記憶されている保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示することを制限可能である一方で、新たに記憶された保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示可能である。この場合、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において電源遮断前の情報を表示可能であり、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において新たな保留記憶等の情報に基づいて情報を更新可能である。
【１１４１】
特定機能作動中に電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴って電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前に記憶されている保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示することを制限可能であると共に、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において電源遮断前の情報を表示可能である。この場合、新たに記憶された保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示可能である。
【１１４２】
特定機能作動中に電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴うことなく電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前に記憶されている保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示することを制限可能であると共に、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において電源遮断前の情報を表示可能である。この場合、特定機能作動中に新たに保留記憶が記憶される元になる所定条件（始動口への入球）が発生しても、保留記憶を画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において表示することを制限可能である。
【１１４３】
特定機能の作動中に電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、保留記憶が記憶されていると、画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において保留記憶を表示可能であると共に、情報表示器３０２ｃ（性能表示手段）において電源遮断前の情報を表示可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、保留記憶が記憶されていても、画像表示装置７０やＬＥＤ表示器８３,８４などの保留表示手段において保留記憶の表示可能を制限可能であるが、情報表示器（性能表示手段）において電源遮断前の情報を表示可能である。
【１１４４】
このようにすることで、特定機能作動によって、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１４５】
特定機能が作動していない状態で電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前に記憶されている払い出し情報に基づいて賞球の払い出しを実行可能である。
【１１４６】
特定機能が作動していない状態で電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴って電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前の払い出し情報に基づいた賞球の払い出しを制限可能である。
【１１４７】
特定機能作動中に電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴って電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源遮断前の払い出し情報に基づいた賞球の払い出しを制限可能である。

【１１４８】
特定機能作動中に電源を遮断してＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入を行い、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源遮断前に記憶されている払い出し情報に基づいて賞球の払い出しを実行可能である。
【１１４９】
このようにすることで、特定機能作動によって、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１５０】
本開示の遊技機１００は、特定機能が作動した場合、特定機能作動前に記憶された保留記憶を保持可能である。特定機能作動後に遊技機１００が電断してからＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入して特定機能作動フラグ（特定機能の作動情報）がセットされている場合、特定機能作動前に記憶された保留記憶を保持可能であるが、保留記憶に基づく変動演出の実行を制限可能である。また、特定機能作動後に遊技機１００が電断してからＲＡＭクリア操作を伴って電源投入して特定機能作動フラグ（特定機能の作動情報）がない場合、電断前に記憶された保留記憶に基づく変動演出の実行を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動によって、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１５１】
ここで、ハズレの変動演出となるハズレ保留記憶と、アタリの変動演出となるアタリ保留記憶が記憶されている場合、特定機能作動後に遊技機１００が電断してからＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入して特定機能作動フラグ（特定機能の作動情報）がセットされていると、特定機能作動前に記憶されたハズレ保留記憶及びアタリ保留記憶を保持可能であるが、アタリ保留記憶に基づく変動演出の実行を制限可能である。また、ハズレの変動演出となるハズレ保留記憶と、アタリの変動演出となるアタリ保留記憶が記憶されている場合、特定機能作動後に遊技機１００が電断してからＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入して特定機能作動フラグ（特定機能の作動情報）がセットされていると、特定機能作動前に記憶されたハズレ保留記憶及びアタリ保留記憶を保持可能であるが、ハズレ保留記憶に基づく変動演出の実行を制限可能であってもよい。更に、ハズレの変動演出となるハズレ保留記憶と、アタリの変動演出となるアタリ保留記憶が記憶されている場合、特定機能作動後に遊技機１００が電断してからＲＡＭクリア操作を伴わずに電源投入して特定機能作動フラグ（特定機能の作動情報）がセットされていると、特定機能作動前に記憶されたハズレ保留記憶及びアタリ保留記憶を保持可能であるが、ハズレ保留記憶に基づく変動演出及びアタリ保留記憶に基づく変動演出の両方の実行を制限可能であってもよい。
【１１５２】
本開示の遊技機１００は、画像表示装置７０（表示手段において、始動口への入球の発生（所定要件）に基づいて演出図柄７０ａの変動演出を実行可能である。また、特定機能が作動した場合、保留記憶に基づく変動演出の実行を制限可能である。ここで、特定機能が作動した場合、始動口への入球（所定要件）が新たに発生しても、保留記憶の記憶を制限可能であると共に、変動演出の実行を制限可能である。ここで、「始動口への入球（所定要件）が新たに発生する」とは、特定機能が作動する前に、遊技領域にて球詰まり等が発生していて、特定機能が作動した後に球詰まりが解消することで遊技球が始動口に入る場合などが想定される。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。
【１１５３】
本開示の遊技機１００は、電源投入時に特定機能作動フラグがない（特定機能の作動情報がない）場合、電源投入後の始動口への入球の発生（所定要件）に基づいて、新たな保留記憶を記憶可能であると共に、この保留記憶に基づいて変動演出の実行可能である。これに対して、電源投入時に特定機能作動フラグがある（特定機能の作動情報がある）場合、電源投入後に始動口への入球（所定要件）が新たに発生しても、新たな保留記憶の記憶を制限可能であると共に、変動演出の実行を制限可能である。ここで、「始動口への入球

（所定要件）が新たに発生する」とは、特定機能が作動する前に、遊技領域にて球詰まり等が発生していて、電源投入後に球詰まりが解消することで遊技球が始動口に入る場合などが想定される。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１１５４】

図７９を参照して、可動部材７３の作動中に特定機能が作動した場合について説明する。例えば昇格報知演出などの所定演出の実行中に特定機能が作動すると、画像表示装置７０には特定機能作動中画像２０５が表示される。ここで、可動部材７３の動作演出と虹色演出とが同時期に実行する所定演出としては、有利な図柄への変化などを示唆する昇格報知演出に限らず、図柄が揃うことを示唆する決め演出や、場面転換演出や、ステップアップ演出、リーチ移行演出など、期待度が比較的高い演出に用いられる。なお、所定演出の虹色演出の内容としては、別に記載した具体的な内容を適用可能である。

【１１５５】

図７９に示すとおり、特定機能作動前には画像表示装置７０の画面に事前報知画像２０２が表示されている。ここで、図７９等に示すとおり、特定機能が作動すると、画像表示装置７０には特定機能作動中画像２０５が表示され、特定機能作動報知が行われる。

【１１５６】

図７９に示すように、画像表示装置７０においてエフェクトによる虹色演出が実行されると共に、第１可動部材７３の動作演出を実行しているとする。このとき、第１可動部材７３では、内蔵のランプによって虹色演出が実行されている。このように虹色演出及び第１可動部材７３の動作演出の実行中に特定機能が作動すると、第１可動部材７３は、通常時の駆動データを上書きして特定機能作動時用の駆動データがセットされる。すなわち、第１可動部材７３は予定されていた動作を破棄して特定機能作動時動作を行う（実行中の動作をやり切らない）。

【１１５７】

例えば、図７９に示すように、虹色演出及び第１可動部材７３の動作演出の実行中に特定機能が作動すると、第１可動部材７３は、予定されていた動作を中止して退避位置に戻る動作を行う。一方で、虹色演出及び第１可動部材７３の動作演出の実行中に特定機能が作動すると、画像表示装置７０における虹色演出の実行継続が制限される。また、虹色演出及び第１可動部材７３の動作演出の実行中に特定機能が作動すると、第１可動部材７３における虹色演出の実行継続が制限される。

【１１５８】

言い方を換えれば、第１可動部材７３の動作実行中に特定機能が作動すると、第１可動部材７３は退避位置→進出位置→退避位置という一連の動作（通常時動作）を中止し、特定機能作動時の位置で一時的に停止した後、退避位置に戻る動作（特定機能作動時動作）を行う。なお、特定機能作動時には、第１可動部材７３は、「低速・高トルク」による特定機能作動時の退避動作を実行する。また、画像表示装置７０は、エフェクトによる虹色演出を中止し、画像表示装置７０の画面が特定機能作動中画像２０２に切り替わる。更に、第１可動部材７３は、内蔵のランプを消灯する。すなわち、第１可動部材７３が退避位置に戻るときには、内蔵のランプが消灯されている。

【１１５９】

このように、本開示の遊技機１００では、虹色演出を含む所定演出において第１可動部材７３の動作を実行中に特定機能が作動した場合、予定されていた動作を破棄して、特定機能作動時動作を行うようになっている。これにより、遊技機１００は、第１可動部材７３がどの位置にあるかに関わらず、確実に、かつ速やかに第１可動部材７３を退避位置に戻すことができる。その結果、遊技機１００は、第１可動部材７３が画像表示装置７０に表示される特定機能作動中画像２０５の視認を妨げることを抑制し、特定機能が作動したことを速やかに遊技者に報知することができる。

【１１６０】

なお、第１可動部材７３の動作を実行中に特定機能が作動しても、第１可動部材７３３

は予定されていた突出動作（セットされた通電時間に係る動作）を継続し、その動作を完了させる（動作をやり切る）ようにしてもよい。また、特定機能作動時の動作が、電源投入時に実行される第１可動部材７３の初期チェック動作と同じになってもよい。

【１１６１】

本開示の遊技機１００は、第１可動部材７３（可動役物）による動作演出と、演出手段（画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなど）での虹色に見える特定発光演出（虹色演出）と、を含む所定演出を実行可能である。所定演出における第１可動部材７３の動作演出が実行されている期間にて、特定機能が作動した場合、動作演出を継続して実行可能である一方で、所定演出における特定発光演出（虹色演出）の実行継続を制限可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。また、可動役物の動作を急に止めることに伴う負荷を軽減できる。

【１１６２】

（時短遊技状態について）

前述した「低確時短遊技状態」は、大当たり遊技の終了後に実行される「大当たり後の低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、規定回数の特別図柄の変動が実行されることを契機とする「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」を設定してもよい。「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」は、低確時短遊技状態を含む低確遊技状態において、例えば１０００回の規定回数の図柄変動が行われた後に実行され、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するまでの変動回数をカウントダウンするなどの時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【１１６３】

また、「低確時短遊技状態」は、「大当たり後の低確時短遊技状態」及び／又は「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、あらかじめ定められた特別図柄の組み合せが表示されることを契機とする「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」を設定してもよい。「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」は、低確率状態において、例えば「１・２・３」や「７・８・７」といった特定図柄の表示後に実行される、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するか否かのリーチやその他の時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【１１６４】

（始動口への遊技球の入賞）

実施形態の遊技機１００は、遊技領域の左側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第１始動口１１２、又は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選の当たり当選の結果により開放する第２始動口１１５に入賞することが可能になっている。実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の右側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第１始動口１１２、又は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選の当たり当選の結果により開放する第２始動口１１５に入賞することが可能になっている。

【１１６５】

実施形態の遊技機１００は、遊技領域１０６の右側領域に打ち出した場合の方が、遊技領域１０６の左側領域に打ち出した場合より、普通図柄作動ゲート１１３ｂを通過し易くなっている。従って、実施形態の遊技機１００は、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技球が通過時に第２始動口１１５が開放態様に「非時短遊技状態」より制御され易くなる「時短遊技状態」（特定遊技状態）においては、遊技領域の右側領域に遊技球を打ち出して、第２始動口１１５に入賞させることを狙った方が、遊技領域の左側領域に遊技球を打ち出す場合より、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【１１６６】

実施形態の遊技機１００は、飾り枠の左側部にワープ装置の入口が開口すると共に、ワープ装置に案内された遊技球が転動するステージ部の直下に、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口１１２が設けられている。従って、普通図柄作動ゲート１１３ｂを遊技

球が通過時に第２始動口１１５が開放態様に「時短遊技状態」より制御され難い「非時短遊技状態」（通常遊技状態）においては、遊技領域１０６の左側領域に遊技球を打ち出して、第１始動口１１２に入賞させることを狙った方が、遊技領域１０６の右側領域に遊技球を打ち出す場合より、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【１１６７】

このように、実施形態の遊技機１００は、遊技領域の左側領域及び右側領域のどちらに打ち出すかで遊技者にとっての有利・不利の違いが生じるようになっており、遊技状態に応じて遊技領域の打ち出す領域を切り替えるとよい。換言すると、実施形態の遊技機１００は、遊技状態に応じた始動口１１２,１１５への入賞を狙って遊技を進行することが求められている。しかしながら、遊技領域１０６の右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口１１２,１１５への入賞を狙って遊技を進めてしまうおそれがある。

【１１６８】

なお、「非時短遊技状態」及び「時短遊技状態」の何れにおいても、遊技領域の同じ領域(例えば左側領域)に遊技球を打ち出せばよい遊技機であっても、遊技領域の右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口１１２,１１５への入賞を狙って遊技を進めてしまうおそれがあることには変わりはない。

【１１６９】

（演出具体例１）

図８０及び図８１は、期待度表示、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出、報知音演出、可動部材の作動演出、及び、これらによる連続予告演出の演出具体例１を示す図である。なお、大当たり遊技の実行を期待させる各種演出を、当たり暗示演出という場合がある。

【１１７０】

図８０（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【１１７１】

その後、変動演出が開始されると、図８０（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２にそれぞれシフト表示される。

【１１７２】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲に、青色のエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の１回目の演出が開始され、第２表示部７０Ｂ２にシフト表示された第１保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化して表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って始動口ランプが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。また、第１可動部材７３が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。なお、第1可動部材７３の弱作動態様での作動演出は、演出図柄７０ａが変動開始する前のタイミングで開始されて、演出図柄７０が高速スクロールする前（例えば準備動作前）に停止される。

【１１７３】

その後、図８０（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３の作動演出は停止している。また、第１画像表示装置７０において、ゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像がゾーン背景Ａに変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示さ

れると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。そして、変動時間が経過すると、図８０（ｄ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「２５９」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。

【１１７４】

その後、変動演出が開始されると、図８０（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃ、及び、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【１１７５】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出及び、ゾーン演出は継続したままとなる。また、第１可動部材７３が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。

【１１７６】

そして、図８０（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３の作動演出は停止している。そして、変動時間が経過すると、図８０（ｇ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「７５３」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。

【１１７７】

その後、当該変動となる変動演出が開始されると、図８０（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【１１７８】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の３回目の演出が開始されるが、エフェクト画像ＥＦが青色より大当たり遊技への期待度が高い赤色で表示される。加えて、図柄エフェクト画像ＺＥが、前より大当たり遊技への期待度が高い色に変化して表示される。また、保留アイコン変化演出は、継続して表示されている。また、始動口ランプが青色点灯から赤色点滅した状態に変化することで、青色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行される。また、第１可動部材７３が第１画像表示装置７０の上側から第１画像表示装置の前側に落下するように大きく動く強作動態様で動作する作動演出が実行される。このとき、第２可動部材７４が斜め方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。このように、変動表示において実行される事前報知が、前に実行されたものよりも大当たりの期待度が高い表示が行われる。ここで、可動部材７３,７４が弱作動態様で作動演出されるときよりも、可動部材７３,７４が強作動態様で作動演出されるときの方が、虹色演出が実行され易い。

【１１７９】

そして、図８１（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このとき、第１可動部材７３および第２可動部材７４の作動演出は停止している。なお、ゾーン演出は、ゾーン背景Ａよりも大当たりへの期待度が高い表示であるゾーン背景Ｂに切り替えて表示されている。

【１１８０】

図８１（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０においてミニキャラＭＣＢが表示され、例えば画面を横切るように動くミニキャラＭＣＢによって期待感を煽る演出が実行される。

【１１８１】

その後、図８１（ｋ）に示すように、例えば、第１画像表示装置７０に表示されるセリフウィンドウに味方が発したセリフ「ＣＨＡＮＣＥ！」が表示されると共に、音声出力装

置３３１からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。

【１１８２】

そして、図８１（ｌ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。このとき、当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された第１保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化することで、青キャラアイコンより大当たり遊技への期待度が高い保留アイコン変化演出が実行される。更に、それに伴って始動口ランプが赤色点灯から多色（虹色）で発光する状態に変化することで、赤色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行される。

【１１８３】

その後、ＳＰリーチに発展すると、図８１（ｍ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。なお、縮小表示された演出図柄７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている通常表示態様から、識別部だけのシンプルな縮小表示態様に変化する。

【１１８４】

そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図８１（ｎ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。

【１１８５】

その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板３２０が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図８１（ｏ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【１１８６】

なお、ＳＰ及び／又はＳＰＳＰリーチの表示中に始動口ランプが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出を継続する、又は、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で始動口ランプを点灯させてもよい。

【１１８７】

（演出具体例２）

変動表示の演出具体例２を示す。

【１１８８】

（通常遊技状態の特１変動表示）

図８２及び図８３を用いて、通常遊技状態における特１変動表示について説明する。図８２に示すように、Ｐ０のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【１１８９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８３（ａ）参

照）。
【１１９０】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【１１９１】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図８３（ｂ）参照）。
【１１９２】
Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。
【１１９３】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８３（ｃ）参照）。
【１１９４】
Ｐ３のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。
【１１９５】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８３（ｄ）参照）。
【１１９６】
その後、Ｐ４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（「２５９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８３（ｅ）参照）。
【１１９７】
そして、Ｐ５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

表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１１９８】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２５９」）で本停止し（図８３（ｆ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１１９９】

次に、Ｐ６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、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１２００】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＴ１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ＴＨ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ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行ってから、スクロールを開始する（図８３（ｇ）参照）。

【１２０１】

Ｐ７のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１２０２】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８３（ｈ）参照）。

【１２０３】

その後、Ｐ８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（「７８９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８３（ｉ）参照）。

【１２０４】

そして、Ｐ９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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１２０５】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。ま

た、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図８３（ｊ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１２０６】

以降、上述のフローに沿って通常遊技状態において特１変動表示が行われる。

【１２０７】

通常遊技状態における特１変動表示について説明したが、通常遊技状態の特２変動表示および特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の特２変動表示においても、基本的な流れは特１変動表示と同様となる。

【１２０８】

具体的には、第１保留数、第１特別図柄、第１特別図柄表示器６０（１２０）、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）、サブ第１変動表示器８１、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、第１始動口１１２の各々を、第２保留数、第２特別図柄、第２特別図柄表示器６２（１２２）、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）、サブ第２変動表示器８２、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、第２始動口１１５に読み替えればよい。

【１２０９】

（特定遊技状態の特１変動表示）

図８２及び図８４を用いて、特定遊技状態における特２変動表示について説明する。図８２に示すように、Ｐ０のタイミングにおいて、第２始動口１１５に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「０」から「１」に増加する。この際、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「０」から「１」となる。

【１２１０】

このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに１つの保留アイコンＴ２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８４（ａ）参照）。

【１２１１】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「１」から「０」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。また、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「１」から「０」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１２１２】

このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている保留アイコンＴ２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ＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第２変動表示器８２での第２ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図８４（ｂ）参照）。

【１２１３】

Ｐ２のタイミングにおいて、第２始動口１１５に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「０」から「１」に増加する。この際、第

２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「０」から「１」となる。
【１２１４】
　このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに１つの保留アイコンＴ２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８４（ｃ）参照）。
【１２１５】
　Ｐ３のタイミングにおいて、第２始動口１１５に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「１」から「２」に増加する。この際、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「１」から「２」となる。
【１２１６】
　このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「１」から「２」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに１つの保留アイコンＴ２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８４（ｄ）参照）。
【１２１７】
　その後、Ｐ４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（「２５９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８４（ｅ）参照）。
【１２１８】
　そして、Ｐ５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特別図柄表示器６２（１２２）において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【１２１９】
　このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２５９」）で本停止し（図８４（ｆ）参照）、第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【１２２０】
　次に、Ｐ６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、主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「２」から「１」に減少することに伴って、第２特別図柄表示器６２（１２２）において第２特別図柄の変動表示が開始される。また、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「２」から「１」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第２保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【１２２１】
　このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「２」から「１」となる。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている保留アイコンＴ２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ＴＨ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ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行ってから、スクロールを開始する（図８４（ｇ）参照）。

【１２２２】

Ｐ７のタイミングにおいて、第２始動口１１５に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第２保留数Ｕ２が「１」から「２」に増加する。この際、第２特別図柄保留表示器６４（１２４）においてＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「１」から「２」となる。

【１２２３】

このとき、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が示す第２保留数Ｕ２が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第２保留表示器８４のＬＥＤで示される第２保留数Ｕ２が「１」から「２」となる。更に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに１つの保留アイコンＴ２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図８４（ｈ）参照）。

【１２２４】

その後、Ｐ８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（「７８９」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８４（ｉ）参照）。

【１２２５】

そして、Ｐ９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特別図柄表示器６２（１２２）において第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１２２６】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図８４（ｊ）参照）、第２ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１２２７】

以降、上述のフローに沿って特定遊技状態において特２変動表示が行われる。

【１２２８】

（特定遊技状態の特１変動表示）

図８５及び図８６を用いて、特定遊技状態における特１変動表示について説明する。図８５に示すように、Ｐ０のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【１２２９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図８６（ａ）参照）。

【１２３０】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留

数Ｕ１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。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１２３１】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。なお、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が表示されていない（シフト表示されない）。また、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、停止状態のままである（図８６（ｂ）参照）。

【１２３２】

Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」から「１」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。

【１２３３】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「０」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「０」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１は追加表示されない（図８６（ｃ）参照）。

【１２３４】

Ｐ３のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。

【１２３５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１が追加表示されない（図８６（ｄ）参照）。

【１２３６】

その後、Ｐ４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しても、演出図柄７０ａは停止状態のままである（図８６（ｅ）参照）。

【１２３７】

そして、Ｐ５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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１２３８】

このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄７０ａは停止状態のままである。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２５９」）で本停止し（図８６（ｆ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１２３９】

次に、Ｐ６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、主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、演出制御基板３２０が記憶（把握）している第１保留数Ｕ

１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【１２４０】
　このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が表示されていない。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは停止状態のままである（図８６（ｇ）参照）。
【１２４１】
　Ｐ７のタイミングにおいて、第１始動口１１２に遊技球が入賞することで主制御基板３００が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３（１２３）においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。
【１２４２】
　このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。しかし、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、保留アイコンＴ１が追加表示されない（図８６（ｈ）参照）。
【１２４３】
　その後、Ｐ８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は停止状態のままである（図８６（ｉ）参照）。
【１２４４】
　そして、Ｐ９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特別図柄表示器６０（１２０）において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御基板３２０において変動演出を終了させるための処理が行われる。
【１２４５】
　このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄７０ａが停止状態のままであるが、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「７８９」）で本停止し（図８６（ｊ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【１２４６】
　以降、上述のフローに沿って特定遊技状態において特１変動表示が行われる。なお、上記の例では、演出図柄７０ａの変動が行われないが、演出図柄７０ａの変動を行ってもよい。
【１２４７】
　実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ１を表示せずに特殊図柄ＴＺが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄７０ａの変動を実行しないようになっている。一方で、通常遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特１変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ１を表示しつつ演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動するようになっている。
【１２４８】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１２への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口１１２,１１５を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【１２４９】
　実施形態の遊技機１００は、特定遊技状態において、特１変動表示の開始から終了まで

保留アイコンＴ１を表示せずに特殊図柄ＴＺが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄７０ａの変動を実行しないようになっている。一方で、特定遊技状態において、特２変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特２変動表示の開始から終了まで保留アイコンＴ２を表示しつつ演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動するようになっている。

【１２５０】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１２への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口１１２,１１５を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【１２５１】

特定変動表示では、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの少なくとも一方が変動するようにすることができる。例えば、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの両方が変動しても、演出図柄７０ａが変動する一方で特殊図柄ＴＺが変動しなくても、特殊図柄ＴＺが変動するが演出図柄７０ａが表示されない態様であってもよい。

【１２５２】

実施形態では、通常遊技状態において、第１始動口１１２への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第１始動口１１２への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【１２５３】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口１１２,１１５を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【１２５４】

実施形態では、特定遊技状態において、第２始動口１１５への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第１始動口１１２への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【１２５５】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口１１２,１１５を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【１２５６】

通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留数に関する情報を、保留アイコン、保留数字及び表示器で表示される一方で、特定遊技状態の特１変動表示では、保留数字及び表示器で表示されるようになっている。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、保留数に関する情報の総種類数が少ない。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示より、特定遊技状態の特１変動表示の方が、保留

数に関する情報を把握（確認）し難くなっているともいえる。
【１２５７】
　また、特定遊技状態の特１変動表示において保留（当該）アイコンを表示しないことに限らず、表示するようにしてもよい。また、特定遊技状態の特１変動表示において、保留数の増減に基づいて保留（当該）アイコンをシフト表示しないようにしても、保留（当該）アイコンを動作させないなど、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示と異なる態様で表示してもよい。すなわち、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留アイコンのシフト表示が可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、保留アイコンのシフト表示の実行を規制可能である。また、通常遊技状態の特１変動表示あるいは特定遊技状態の特２変動表示では、保留アイコンの所定態様での表示が可能であるが、特定遊技状態の特１変動表示では、保留アイコンの所定態様での表示の実行を規制可能である。
【１２５８】
　このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違って左打ちした場合であっても、第１始動口１１２に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機１００によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な始動口１１２,１１５を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。
【１２５９】
（通常遊技状態の特１変動表示において特定機能が作動した場合）
　通常遊技状態において第１始動口１１２に遊技球が入賞することで、特定機能の作動条件を充足し、特定機能作動フラグがセットされると、第１画像表示装置７０などにおいて、特定機能作動報知が実行される（図８７参照）。例えば、第１画像表示装置７０に特定機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、画像表示装置７０、７１の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨を報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面２０５Ｚ）となっている。
【１２６０】
　その後、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過しても、客待つ演出が開始されず、特定機能作動報知が継続して実行される。
【１２６１】
（特定遊技状態の特２変動表示において特定機能が作動した場合）
　特定遊技状態において第２始動口１１５に遊技球が入賞することで、特定機能の作動条件を充足し、特定機能作動フラグがセットされると、第１画像表示装置７０などにおいて、特定機能作動報知が実行される（図８８参照）。例えば、第１第１画像表示装置７０に特定機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、第１画像表示装置７０の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨を報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面２０５Ｚ）となっている。
【１２６２】
　その後、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過しても、客待つ演出が開始されず、特定機能作動報知が継続して実行される。
【１２６３】
（特定遊技状態の特１変動表示において特定機能が作動した場合）
　特定遊技状態において第１始動口１１２に遊技球が入賞することで、特定機能の作動条件を充足し、特定機能作動フラグがセットされると、第１画像表示装置７０などにおいて、特定機能作動報知が実行される（図８９参照）。例えば、第１画像表示装置７０に特定

機能作動中画像２０５を表示し、音声出力装置３３１により特定機能が作動したことを報知する音声（特定機能作動システム音）を出力することにより行うことができる。本実施形態の特定機能作動中画像２０５は、画像表示装置７０，７１の略全域を暗転させ、特定機能が作動した旨、及び遊技終了となる旨を報知する文字画像を表示する画面（特定機能作動中画面）となっている。

【１２６４】

その後、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過しても、客待つ演出が開始されず、特定機能作動報知が継続して実行される。

【１２６５】

このように、特定遊技状態において入球対象ではない第１始動口１１２に入賞した場合であっても、この入賞に基づく賞球によって特定機能の作動条件を満たすと、特定機能が作動する。また、特定遊技状態において入球対象ではない第１始動口１１２への入賞により成立した始動条件に基づく変動演出の結果として、賞球が生じた場合であっても、この賞球によって特定機能の作動条件を満たすと、特定機能が作動する。このように、本開示の遊技機１は、特定遊技状態において本来入球させるべきではない第１始動口１１２に入賞したとしても、特定機能が作動可能になっている。

【１２６６】

特定遊技状態において入球対象ではない第１始動口１１２に入賞した場合であっても、この入賞に基づく賞球によって特定機能作動準備フラグをセット可能であり、この特定機能作動準備フラグに基づいて特定機能作動事前報知を実行可能である。また、特定遊技状態において入球対象ではない第１始動口１１２への入賞により成立した始動条件に基づく変動演出の結果として、賞球が生じた場合であっても、この賞球によって特定機能作動準備フラグをセット可能であり、この特定機能作動準備フラグに基づいて特定機能作動事前報知を実行可能である。このように、本開示の遊技機１は、特定遊技状態において本来入球させるべきではない第１始動口１１２に入賞したとしても、特定機能事前報知が実行可能になっている。

【１２６７】

特定遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留アイコンの表示を制限可能であると共に、この入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、保留アイコンの表示を継続して制限可能である。通常遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留アイコンの表示を実行可能であると共に、この入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、保留アイコンの表示を継続せず、保留アイコンの表示を制限可能である。特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞に基づく保留アイコンの表示を実行可能であると共に、この入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、保留アイコンの表示を継続せず、保留アイコンの表示を制限可能である。

【１２６８】

特定遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を制限可能であるが、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）において、保留記憶を表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、保留アイコンの表示を継続して制限可能であると共に、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２６９】

特定遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を制限可能であるが、第２始動口１１５の入賞に基づく保留記憶がある場合、この保留記憶に基づく保留記憶を、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）において表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、第１始動口１１２への入賞に基づく保留アイコンの表示を継続して制限可能であると共に、第２始動口１１５の入賞に基づく

保留記憶を、保留アイコン、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２７０】

通常遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を実行可能であると共に、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）において、保留記憶を表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、保留アイコンの表示を継続せずに保留アイコンの表示を制限可能であると共に、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２７１】

通常遊技状態において第１始動口１１２への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を実行可能であるが、第２始動口１１５の入賞に基づく保留記憶がある場合、この保留記憶に基づく保留記憶を、保留アイコン、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）において表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、第１始動口１１２への入賞に基づく保留アイコンの表示を継続して制限可能であると共に、第２始動口１１５の入賞に基づく保留記憶を、保留アイコン、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２７２】

特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を実行可能であると共に、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）において、保留記憶を表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、第２始動口１１５への入賞に基づく保留アイコンの表示を継続せずに保留アイコンの表示を制限可能であると共に、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２７３】

特定遊技状態において第２始動口１１５への入賞に基づく保留記憶を保留アイコンとしての表示を実行可能であるが、第１始動口１１２の入賞に基づく保留記憶がある場合、この保留記憶に基づく保留記憶を、保留アイコン、保留数字、サブ第１保留表示器８３又は第１特別図柄保留表示器６３（１２３）の一つ又は複数（全部も含む）において表示可能である。この場合、特１入賞に基づいて特定機能が作動した場合に、第１始動口１１２への入賞に基づく保留アイコンの表示を制限可能であると共に、第２始動口１１５の入賞に基づく保留記憶を、保留アイコン、保留数字、サブ第２保留表示器８４又は第２特別図柄保留表示器６４（１２４）の一つ又は複数（全部も含む）における保留記憶の表示を制限可能である。

【１２７４】

図６３及び図６４に示すように、特定遊技状態において、遊技球の打ち出し方向を案内する右打ちを案内する右打ち報知画像２６０が第１画像表示装置７０の画面に表示される。また、特定遊技状態において、第１始動口１１２に入賞した場合、入賞を狙うべき始動口が第２始動口１１５であることを注意する右打ち注意画像２６１が第１画像表示装置７０の画面に表示される。特定遊技状態において、第２始動口１１５に入賞した場合、入賞を狙うべき始動口が第２始動口１１５であることを注意する右打ち注意画像２６１が第１画像表示装置７０の画面に表示されない。右打ち報知画像２６０は、特定遊技状態の実行期間の全体に亘って継続的に表示される。右打ち注意画像２６１は、特定遊技状態において第１始動口１１２への入賞が発生したときから特定遊技状態の実行期間よりも短い所定期間表示され、特定遊技状態において第１始動口１１２への入賞が発生するたびに繰り返

し表示される。なお、図６２に示すように、通常遊技状態では、右打ち報知画像２６０及び右打ち注意画像２６１の両方とも表示されない。

【１２７５】

本開示の遊技機１００は、特定遊技状態において第１始動口１１２に入賞して第１始動条件が成立した場合、例えば右打ち報知画像２６０が例示される第１所定報知（有利中の小さい右打ち矢印報知）と、例えば右打ち注意画像２６１が例示される第２所定報知（右打ちに戻してください）とを実行可能である。一方で、通常遊技状態において第１始動口１１２に入賞して第１始動条件が成立した場合又は特定遊技状態において第２始動口１１５に入賞して第２始動条件が成立した場合、右打ち注意画像２６１が例示される第２所定報知（右打ちに戻してください）の実行を制限可能である。また、通常遊技状態又は特定遊技状態において、特定機能が作動した場合、特定機能作動報知（特定機能作動中画像２０５）が例示される特定報知を実行可能である。更に、特定遊技状態において第１始動口１１２に遊技球が入賞して第１始動条件が成立しているときに特定機能が作動した場合、右打ち報知画像２６０（第１所定報知）及び右打ち注意画像２６１（第２所定報知）の表示の実行を制限して、特定機能作動中画像２０５（特定報知）の表示を実行可能である。このようにすることで、特定機能作動の際に、遊技者が困惑することを抑制することができ、遊技の興趣を向上できる。

【１２７６】

それぞれの虹色演出の内容については、別に記載してある虹色演出の具体的な説明内容を適用可能である。

【１２７７】

以上、本発明の遊技機の実施形態について説明したが、本発明の遊技機は上述の実施形態に限定されない。

【１２７８】

具体的には、上述の実施形態に係る遊技機１００では、特定機能作動中画面よりもプライオリティ（優先度）の高い画像の一例として、磁気検知エラー報知画像などのエラー報知画像を挙げて説明したが、本発明の遊技機はこれに限定されない。例えば、本発明の遊技機は、特定機能作動中画面よりも優先度の高い画像として、他の画像を設定してもよい。

【１２７９】

例えば、特定機能の作動後に、特定機能作動中画面よりも上層側のレイヤにメニュー選択ボタンなどを表示可能とし、特定機能の作動後にメニュー画面を開くことができるようにしてもよい。また、メニュー選択ボタンなど所定の操作を受け付け可能とし、遊技履歴などを遊技者の端末装置に保存可能となる「ぱちログ画像」を表示可能としてもよい。

【１２８０】

さらに、特定機能の作動後には（例えば「ぱちログ画像」の表示時など）、演出音を可聴状態で出力可能としてもよい。具体的には、特定機能の作動後に、演出用可変チャンネルのフェーダー値を増幅するもの（ボリュームを戻すもの）としてもよい。すなわち、特定機能の作動後にフェーダー値が「０」に設定される対象となる音は、一部の音であってもよい（音のボリュームの制限が設けられる対象となる音は一部であってもよい。）

【１２８１】

例えば、本発明の遊技機は、管理遊技機（いわゆるスマートパチンコ）に適用してもよい。すなわち、本発明の遊技機は、遊技価値（遊技球）の情報（払出数など）が所定の情報媒体（カードなど）に保存されるものであってもよい（カードに持ち玉情報などが保存されるものであってもよい）。

【１２８２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると

遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、電源投入時に前記特定機能の作動情報がない場合（特定機能作動フラグなし）、電源投入後でかつ始動条件が成立する前の所定期間（客待ち演出の実行可能期間）において、演出手段（画像表示装置７０,７１、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなど）により虹色に見える特定発光演出（虹色演出）を実行可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がある場合（特定機能作動フラグあり）、前記所定期間において、前記演出手段での前記特定発光演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

【１２８３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）と異なる所定遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態など）において、始動条件の成立がない状態（始動口１１２,１１５に遊技球が入賞しない状態）が所定期間継続した場合、虹色に見える特定発光演出（虹色演出）を実行可能であり、前記所定遊技状態において、前記特定機能が作動した場合、前記始動条件の成立がない状態が所定期間継続しても、前記特定発光演出（虹色演出）の実行を制限可能であることを特徴とする。

【１２８４】

◆　上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、所定の異常の検知（電源復旧、ＲＡＭクリア、磁気エラー、電波エラー、衝撃、扉開放など）に基づいて報知手段（画像表示装置７０,７１、音声出力装置３３１、盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなど）で異常を報知可能であり、前記特定機能が作動した場合であっても、前記報知手段で異常を報知可能であることを特徴とする。

【１２８５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機であって、前記始動条件の成立に基づく保留記憶を、保留表示手段（画像表示装置７０、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４など）で表示可能であり、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記特定機能が作動した場合、始動口に遊技球が入っても、前記保留表示手段において前記保留記憶の更新を制限可能であることを特徴とする。

【１２８６】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機であって、前記始動条件の成立に基づく保留記憶を、保留表示手段（画像表示装置７０、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４など）で表示可能であり、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がない場合（特定機能作動フラグなし）、前記保留記憶が記憶されていると、前記保留表示手段で前記保留記憶の表示を実行可能であり、電源投入時に前記

特定機能の作動情報がある場合（特定機能作動フラグあり）、前記保留記憶が記憶されていても、前記保留表示手段で前記保留記憶の更新を制限可能であることを特徴とする。

【１２８７】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機であって、前記始動条件の成立に基づく保留記憶を、保留表示手段（画像表示装置７０、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４など）で表示可能であり、性能表示手段（情報表示器３０２ｃ）において遊技価値に関する情報を表示可能であり、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がない場合（特定機能作動フラグなし）、前記保留記憶が記憶されていると、前記保留表示手段で前記保留記憶の表示を実行可能であると共に、前記性能表示手段にて電源遮断前の情報を表示可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がある場合（特定機能作動フラグあり）、前記保留記憶が記憶されていても、前記保留表示手段において前記保留記憶の表示を制限可能であると共に、前記性能表示手段にて電源遮断前の情報を表示可能であることを特徴とする。

【１２８８】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、表示手段（画像表示装置７０）において、始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞）により記憶される保留記憶に基づいて演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記特定機能が作動した場合、前記特定機能作動前に記憶された前記保留記憶を保持可能であり、前記特定機能作動後に遊技機が電断してから電源投入したときに前記特定機能の作動情報がある場合（特定機能作動フラグあり）、前記特定機能作動前に記憶された前記保留記憶を保持可能であるが、前記保留記憶に基づく前記変動演出の実行を制限可能であり、前記特定機能作動後に遊技機が電断してから電源投入したときに前記特定機能の作動情報がない場合（特定機能作動フラグなし）、前記保留記憶に基づく前記変動演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

【１２８９】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、表示手段（画像表示装置７０）において、所定要件の発生（始動口１１２,１１５への遊技球の入球）に基づく始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞がシステム的に成立すること）により記憶される保留記憶に基づいて演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記特定機能が作動した場合、前記変動演出の実行を制限可能であり、前記特定機能が作動した場合、前記所定要件が新たに発生しても（始動口１１２,１１５への遊技球の入球）、前記所定要件による新たな前記保留記憶の記憶を制限可能であることを特徴とする。

【１２９０】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると

遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、所定要件の発生（始動口１１２,１１５への遊技球の入球）による始動条件の成立（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞がシステム的に成立すること）に基づいて、表示手段（画像表示装置７０）において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がない場合（特定機能作動フラグなし）、新たな前記所定要件の発生により新たな保留記憶を記憶可能であり、電源投入時に前記特定機能の作動情報がある場合（特定機能作動フラグあり）、前記所定要件が新たに発生しても、新たな前記保留記憶の記憶が制限可能であることを特徴とする。

【１２９１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、可動役物（可動部材７３）による動作演出と、演出手段（画像表示装置７０、盤用照明装置３４ａ,枠用照明装置３４ｂなど）での虹色に見える特定発光演出（虹色演出）と、を含む所定演出を実行可能であり、前記所定演出における前記動作演出が実行されている期間にて、前記特定機能が作動した場合、前記動作演出を継続して実行可能である一方で、前記所定演出における前記特定発光演出の実行継続を制限可能であることを特徴とする。

【１２９２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、第１遊技状態（通常遊技状態）と、前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態などの特定遊技状態）と、に制御可能であり、前記従制御手段は、前記第２遊技状態において第１始動条件が成立（第１始動口１１２への遊技球の入賞）した場合、第１所定報知（右打ち報知画像２６０）と第２所定報知（右打ち注意画像２６１）とを実行可能であり、前記第１遊技状態又は前記第２遊技状態において、前記特定機能が作動した場合、特定報知（特定機能作動中画像２０５）を実行可能であり、前記第２遊技状態において前記第１始動条件が成立しているときに前記特定機能が作動した場合、前記第１所定報知及び前記第２所定報知の実行を制限して、前記特定報知を実行可能であることを特徴とする。

【１２９３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、前記特定機能の作動を事前報知する事前表示（事前報知画像２０２）を、表示手段（画像表示装置７０）で実行可能であり、前記事前表示は、前記表示手段に表示される第１情報（保留数字、特殊図柄ＴＺなど）及び前記第１情報と異なる第２情報（演出図柄７０ａ）と異なる位置に表示可能であり、前記表示手段において第１タイミング（決め演出、カットインなど）の虹色演出が実行される場合、前記事前表示により前記虹色演出の領域を制限可能であり、前記表示手段において第２タイミング（保留変化など）の虹色演出が実行される場合、前記事前表示により前記虹色演出の領域を制限しないことを特徴とする。

【１２９４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板３００）と、前記主制御手段からの信号に基づいて演出を実行する従制御手段（演出制御基板３２０）とを備える遊技機であって、前記主制御手段は、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、前記従制御手段は、第１演出手段（画像表示装置７０）において虹色演出を実行可能であると共に、前記第１演出手段と異なる第２演出手段（盤用照明装置３４ａ、枠用照明装置３４ｂなど）において虹色演出を実行可能であり、前記特定機能に関する第１報知（事前報知画像２０２）と、前記特定機能に関して第１報知と異なる第２報知（特定機能作動中画像２０５）とを実行可能であり、前記第１報知の実行時に、前記第１演出手段による虹色演出と前記第２演出手段による虹色演出との何れか一方、又は前記第１演出手段による虹色演出と前記第２演出手段による虹色演出との両方を実行可能であり、前記第２報知の実行時に、前記第１演出手段による虹色演出と前記第２演出手段による虹色演出との何れか一方、又は前記第１演出手段による虹色演出と前記第２演出手段による虹色演出との両方を制限可能であることを特徴とする。

【１２９５】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１００）によれば、第１遊技状態（大当たり以外の通常遊技状態や時短遊技状態）と、前記第１遊技状態と異なる第２遊技状態（大当たり遊技）とを含む遊技状態を切り替えて、遊技を進行可能な遊技機において、遊技価値の付与量及び使用量をもとに導きだされる特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能を所定のタイミングで作動させるように制御可能であり、第１入賞手段（始動口１１２,１１５で発生する所定要件（始動口１１２,１１５への遊技球の入賞）に基づいて成立する第１条件（変動演出を行うための条件）と、第２入賞手段（大入賞口）で発生する所定要件（大入賞口への遊技球の入賞）に基づいて成立する第２条件（ラウンド進行や払い出しなど）と、があり、前記第１遊技状態において前記特定機能が作動した場合（特定機能作動フラグのセット）、前記第１入賞手段で前記所定要件が発生しても、前記第１条件の成立を制限可能であり、前記第２遊技状態において前記特定機能が作動した場合（特定機能作動フラグのセット）、前記特定機能作動後の所定期間（大当たり遊技が終了するまでの期間）にて、前記第２入賞手段で前記所定要件が発生すると前記第２条件の成立が可能であり、前記第1入賞手段において前記所定要件が発生しても前記第１条件の成立を制限可能であることを特徴とする。

【１２９６】

［変形例］

上記各実施形態で説明した遊技機１００は、以下のように構成されていてもよい。

遊技機１００は、変動表示が実行されない客待ち状態において客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行可能である。そして、客待ちデモ演出の実行中に演出ボタン１７や刀柄ユニット１３５などの操作手段を押下しても、演出ボタン１７や刀柄ユニット１３５のＬＥＤ、及び、他の発光手段のいずれも、虹発光表示をしないように構成されていてもよい。

【１２９７】

演出図柄を変動表示させる変動演出では、上述した操作手段（演出ボタン１７など）の操作に基づいて開始することが可能である。例えば、変動演出の決め演出成功において操作手段を押下すると虹発光表示する態様、保留ボタンの操作示唆を行う演出において操作手段を押下すると虹色のアイコンが表示される態様、ＳＰリーチへの発展時に操作手段を押下すると虹発光表示する態様、ＳＰリーチ中に例えば操作示唆のない状態で特定操作（裏ボタン、長押し操作など）で虹発光表示する態様、などの発光態様が可能である。

【１２９８】

また、遊技機１００は、操作手段の例として、第１操作手段（演出ボタン１７など）と、第２操作手段（発射ハンドル装置１０３）と、を備える。客待ち演出における虹発光表示は、発射ハンドル装置１０３の操作に基づく始動入賞の発生（始動条件の成立）で終了させることができる。一方で、変動演出の虹発光表示は演出ボタン１７の押下で終了しな

い（第１操作手段の操作に基づいて終了させることが制限される）ように構成されていてもよい。また、客待ちデモ演出の実行中に演出ボタン１７などの操作手段を押下しても虹発光表示が開始されないように構成されていてもよい（開始が制限されていてもよい）。

【１２９９】

また遊技機１００は、操作手段の操作に基づいて開始することが可能な第１の発光態様（例えば変動演出中における虹発光表示）よりも、開始条件が異なる第２の発光態様（客待ちデモ演出中における虹発光表示）の方が、虹発光表示を実行可能な発光手段の数が多くなってもよい。例えば、客待ちデモ演出中は、メイン表示装置１３１、上部役物ユニット１５４と下部役物ユニット１５６のＬＥＤ、演出ボタンのＬＥＤを用いずに虹色演出を実行／多するように構成されていてもよい。一方で、変動演出中は、例えば、メイン表示装置１３１、上部役物ユニット１５４と下部役物ユニット１５６のＬＥＤ、演出ボタンのＬＥＤ、発射ハンドル装置１０３のＬＥＤなどを用いて虹色演出を実行するように構成されていてもよい。

【１３００】

また、遊技機１００は、操作手段を用いた特定演出（演出ボタン１７や刀柄ユニット１３５の振動演出）が実行される第１虹色演出（変動演出中における虹発光）と、操作手段を用いた特定演出が実行されない第２虹色演出を実行可能であってもよい。このとき、第１虹色演出の方が、第２虹色演出が実行される場合よりも、虹発光表示を実行可能な発光手段の数が多くてもよい。

【１３０１】

また、遊技機１００では、大当たりを報知する虹色演出（決め成功演出など）においては、客待ち演出、予告演出、保留変化などで実行される虹色演出と比較して、演出における発光に用いる色数が多くなるように構成されていてもよい。例えば、白い光を用いてフラッシュする場合には、白色の分、色数が増加する。

【１３０２】

また、変動演出の開始から決め演出が開始されるまでの第１演出と、決め演出が開始されてから確定停止までの第２演出と、を実行可能であり、特定遊技状態の当たりの特１変動表示より、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示の方が、虹色演出が実行され易くてもよい。このとき、上述した第１演出において、特定遊技状態の当たりの特１変動表示より、通常遊技状態の当たりの特１変動表示又は当たりの特定遊技状態の特２変動表示の方が、虹色演出が実行され易くてもよい。つまり、第１演出において、予告演出などによる虹色発光表示が実行されにくくなっていてもよい。

【１３０３】

また遊技機１００は、変動演出における所定タイミング（例えば、決め演出）において特別遊技を実行するか否かの判定の結果を報知することが可能であるが、この報知を実行する場合において、第１の発光手段を虹発光表示させる第１演出（例えば、メイン表示装置１３１による虹エフェクト表示）と、第１の発光手段とは異なる第２発光手段（枠ランプ、盤ランプ、可動役物、演出ボタン等）を虹発光表示させる第２演出とを実行可能であってもよい。このとき、第１演出が終了するタイミングと、第２演出が終了するタイミングと、が異なっていてもよい。例えば、第１演出の方が終了するタイミングが遅くてもよい。また、第１演出の方が終了するタイミングが早くてもよい。

【１３０４】

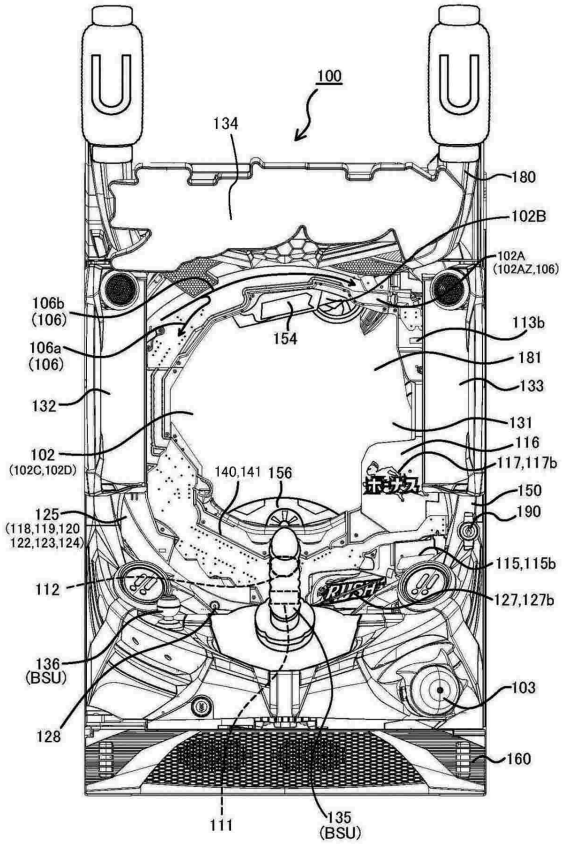
また遊技機１００は、特別遊技の実行中において、右打ちを促す画像（指示演出）を複数種類表示可能である。例えば、右打ち（大）と右打ち（小）とを実行可能であり、これらのいずれか一方を表示する場合と、両方を表示する場合と、がある。ここで、一方の指示演出のみが実行されている場合（例えば、右打ち（小）のみが実行されている場合）の方が、それ以外の場合（例えば、右打ち（大）が表示されている場合）よりも、メイン表示装置１３１による虹発光表示が実行され易いように構成されていてもよいし、メイン表示装置１３１による虹発光表示の種類が多くなるように構成されていてもよい。また、メ

インジケータ表示装置１３１による虹発光表示の時間が長くなるように構成されていてもよい。
【１３０５】
遊技機１００は、表示手段（画像表示装置７０）において、特別遊技において付与見込みの遊技価値数（第１情報）と、特別遊技中の遊技価値の付与数、特別遊技が連続して発生した場合の遊技価値の累計付与数、付与された遊技価値の累計が所定数に到達、リザルトで表示される遊技価値の累計付与数などの情報（第２情報）と、を表示可能である。そして、第１情報と、第２情報とで、虹色表示の実行され易さが異なっていてもよい。
例えば、保留連確定の場合に、獲得数が虹色で表示されてもよい。またリザルトで復活確定の場合に獲得数が虹色で表示されてもよい。また例えば、スロット遊技機において、＋３００などが上乗せされる場合に表示手段に虹色表示がなされてもよい。
【１３０６】
また遊技機１００は、特別遊技（大当たり遊技）として、第１特別遊技（特定の停止図柄に対応する４ラウンド大当たり）と、第２特別遊技（別の特定の停止図柄に対応する１０ラウンド大当たり）とを実行可能であってもよい。そして、上述した特定値が予め定められた値に到達すると遊技の進行を制限する特定機能の作動を事前報知する事前表示を実行可能であり、第１特別遊技に係る第１情報（「〇△ボーナス」表示）と、第２特別遊技に係る第２情報（「超〇△ボーナス」表示）と、を画像表示装置７０に表示することが可能である。ここで、第１情報は、虹色による表示を制限可能とするが、第２情報は虹色による表示が可能であってもよい。そして、第２情報の虹色表示中に事前報知が実行される場合、には、第２情報の虹色表示は当該事前報知の実行によっては終了しないように構成されていてもよい。
【１３０７】
以上、実施形態、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得るとともに、本発明にはその等価物が含まれる。
【符号の説明】
【１３０８】
１７　：操作ボタン
７０　：第１画像表示装置
７１　：第２画像表示装置
３４ａ　：盤用照明装置
３４ｂ　：枠用照明装置
６３　：第１特別図柄保留表示器
６４　：第２特別図柄保留表示器
７０ａ　：演出図柄
７３　：可動部材
８３　：サブ第１保留表示器
８４　：サブ第２保留表示器
１００　：遊技機
１０３　：発射ハンドル装置
１１２　：第１始動口
１１５　：第２始動口
１３１　：メイン表示装置
１３２　：第１サイド表示装置
１３３　：第２サイド表示装置
１３４　：上部表示装置
１３５　：刀柄ユニット
１４１　：ステージ裏表示装置
１５４　：上部役物ユニット

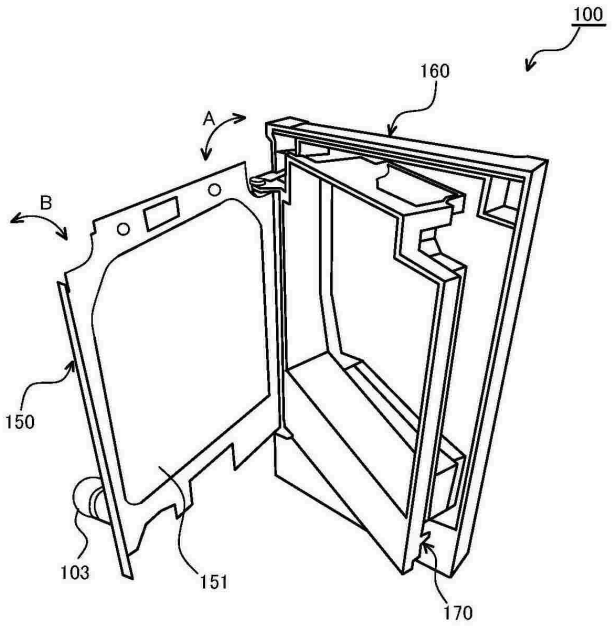
１５６　　：下部役物ユニット
１８０　　：上部ユニット
１８１　　：導光板パネルユニット
２６０　　：右打ち報知画像
２６１　　：右打ち注意画像
２０５　　：特定機能作動中画像
２０２　　：事前報知画像
３００　　：主制御基板（主制御手段）
３２０　　：演出制御基板（従制御手段）
３３１　　：音声出力装置

【図面】

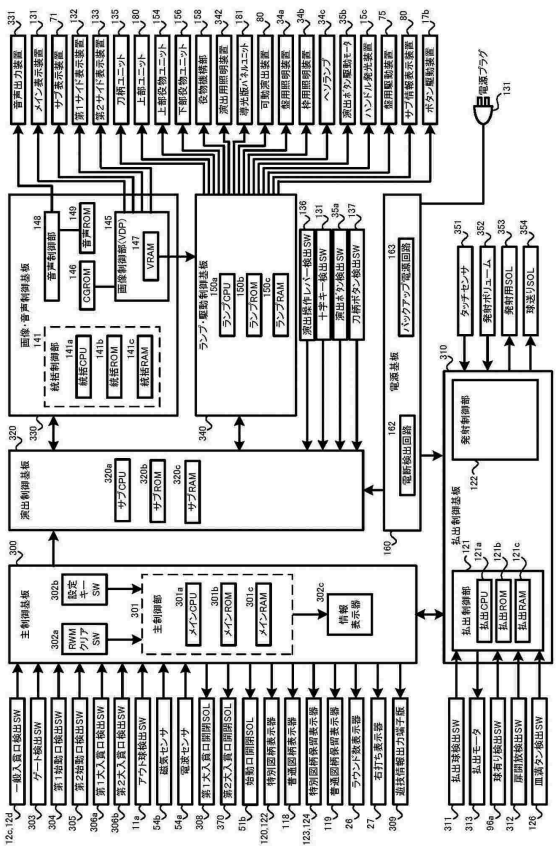
【図１】



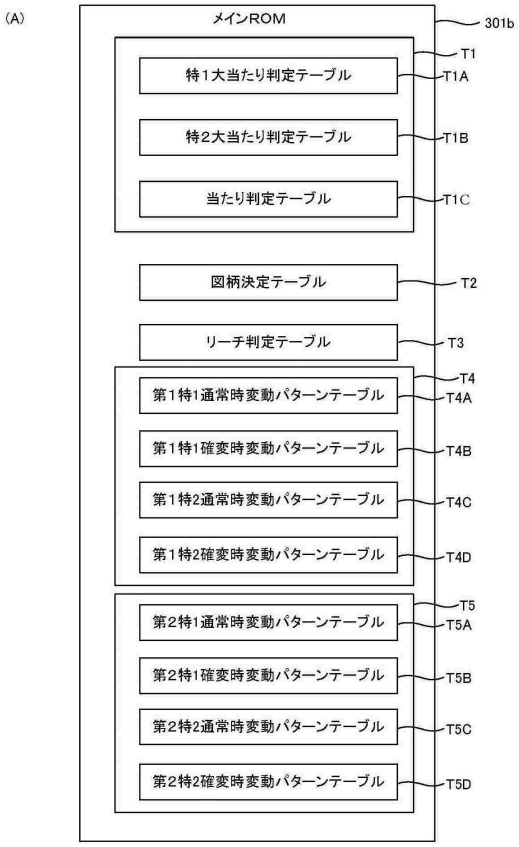
【図２】



【図３－１】



【図３－２】



【図３－３】

(a-1)特１大当たり判定テーブル（第１始動装置入賞時）

遊技状態	判定結果	大当たり乱数値（0～598）
低確率	大当たり	7,317
	小当たり	50,100,150,200
	時短４	3
	ハズレ	上記以外
高確率	大当たり	7,37,67,97,127,157,187,217,247,277,317,337,367,397,427,457,487,517,547,577
	小当たり	50,100,150,200
	ハズレ	上記以外

(a-2)特２大当たり判定テーブル（第２始動装置入賞時）

遊技状態	判定結果	大当たり乱数値（0～598）
低確率	大当たり	7,317
	小当たり	50
	時短４	3,33
	ハズレ	上記以外
高確率	大当たり	7,37,67,97,127,157,187,217,247,277,317,337,367,397,427,457,487,517,547,577
	小当たり	50
	ハズレ	上記以外

(b)当たり判定テーブル（ゲート通過時）

遊技状態	判定結果	当たり乱数値（0～19）
非時短	当たり	0
	ハズレ	上記以外
時短	当たり	0～18
	ハズレ	上記以外

【図３－４】

(a-1)大当り図柄決定テーブル

	大当り図柄用乱数値（0～99）	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA	備考
第1特図	0～59	特別図柄A1	01	E0H	01H	第1確変長当り
	60～69	特別図柄A2	02	E0H	02H	第1確変短当り
	70～99	特別図柄A3	03	E0H	03H	第1通常長当り
第2特図	0～69	特別図柄B1	04	E1H	01H	第2確変長当り
	70～99	特別図柄B2	05	E1H	02H	第2通常長当り

(a-2)小当り図柄決定テーブル

	小当り図柄用乱数値（0～99）	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA
第1特図	0～99	特別図柄K	11	E0H	0AH
第2特図	0～99	特別図柄K	12	E1H	0AH

(a-3)ハズレ図柄決定テーブル

	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA
第1特図	特別図柄H	00	E0H	00H
第2特図	特別図柄H	00	E1H	00H

(a-4)時短図柄決定テーブル

	時短図柄用乱数値（0～99）	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA	備考
	0～70	特別図柄J1	21	E0H	11H	時短100回
	71～99	特別図柄J2	22	E0H	12H	時短 700 回

(b-1)普通図柄決定テーブルX(当り時)

	普通図柄用乱数値（0～10）	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA
普図	0～1	長開放図柄	01	E8H	01H
	2～10	短開放図柄	02	E8H	02H

(b-2)普通図柄決定テーブルY(ハズレ時)

	普通図柄用乱数値（0～10）	図柄	停止図柄データ	演出図柄指定コマンド MODE	演出図柄指定コマンド DATA
普図	0～10	ハズレ図柄	00	E8H	00H

【図３－５】

(A)

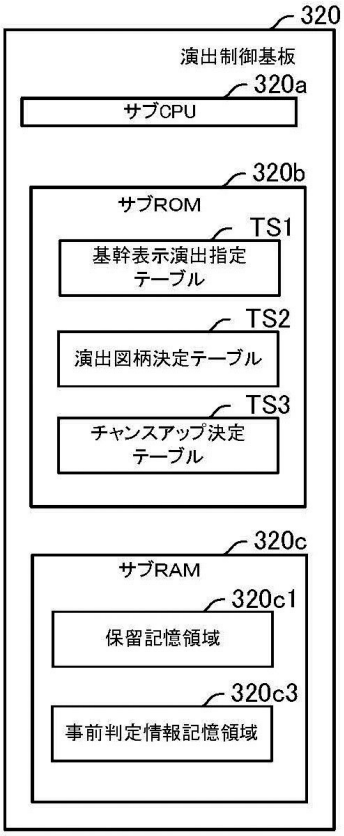


(B)

301cx

保留情報記憶領域								
特別図柄の種別	第1特別図柄				第2特別図柄			
保留情報領域	第1保留情報領域	第2保留情報領域	第3保留情報領域	第4保留情報領域	第1保留情報領域	第2保留情報領域	第3保留情報領域	第4保留情報領域
保留情報格納の有無	○	○	○	○	－	－	－	－
取得時保留順情報	3	1	2	4	－	－	－	－

【図３－６】

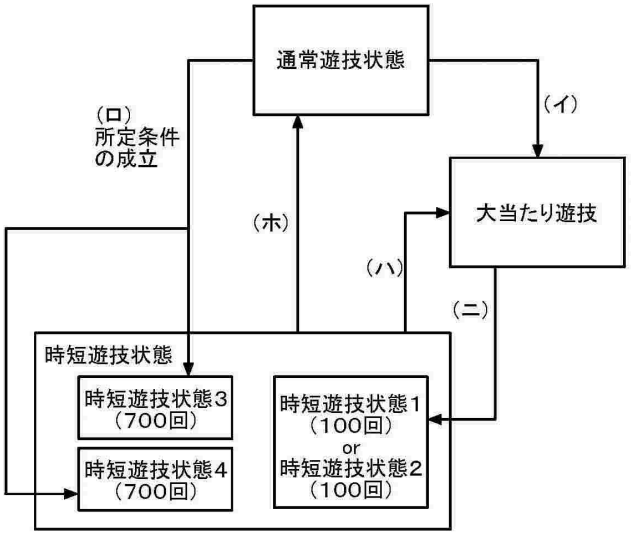


【図３－７】

320c3

事前判定情報記憶領域								
特別図柄の種別	第1特別図柄				第2特別図柄			
事前判定情報格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	－	－	－	－
大当たり図柄情報	－	－	－	特A	－	－	－	－
変動パターン情報	1	2AX	4BX	7B	－	－	－	－
取得時保留順情報	3	1	2	4	－	－	－	－
連続演出有無情報	－	－	－	○	－	－	－	－

【図４－１】



【図４－２】

主制御基板300での処理一覧

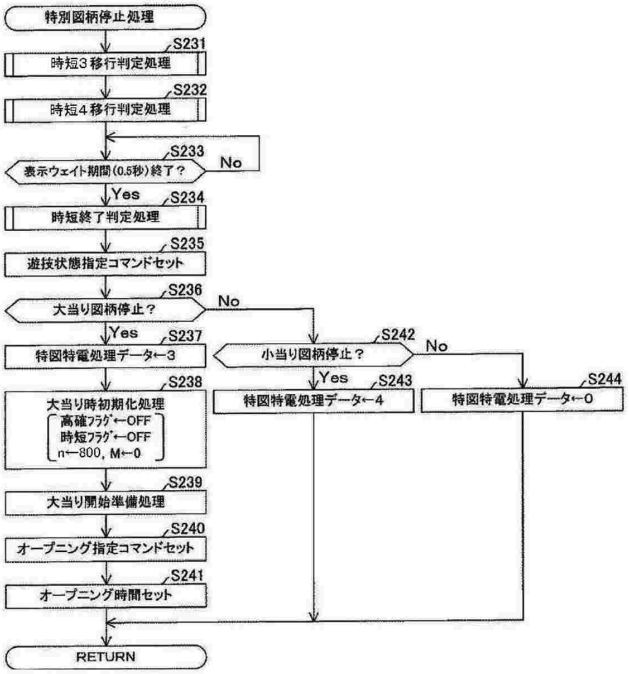
- メイン処理(電源復旧処理、設定変更処理、RAMクリア処理、設定確認処理)
- タイマ割込処理
  - 乱数更新処理
  - スイッチ処理
    - 始動装置スイッチ処理(第1/第2始動装置スイッチ処理)
      - 事前判定処理
    - ゲートスイッチ処理
    - 大入賞装置スイッチ処理
  - 特別図柄処理
    - 保留情報シフト処理
    - 大当たり判定処理
    - 図柄判定処理
    - リーチ判定処理
    - 変動パターン設定処理
    - 特別図柄停止処理
  - 普通図柄処理
    - 当たり判定処理
    - 普通図柄判定処理
    - 動作パターン設定処理
    - 開閉部材制御処理
  - 大入賞装置開放制御処理
    - 開放パターン設定処理
    - 遊技状態設定処理
  - 払出処理
  - コマンド送信処理

【図４－３】

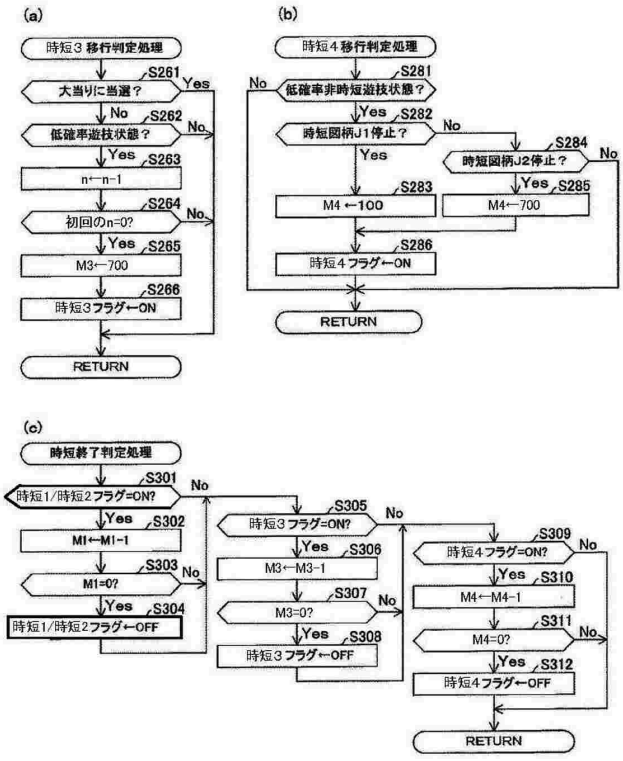
演出制御基板320での処理一覧

- 演出メイン処理(電源復旧報知処理、設定変更報知処理、RAMクリア報知処理、設定確認報知処理)
- 演出タイマ割込処理
  - 乱数更新処理
  - コマンド受信処理
    - 遊技状態設定処理
    - 先読み処理
    - 演出パターン決定処理
    - 保留処理
    - 事前判定情報シフト処理
    - 普通図柄演出処理
    - 図柄確定処理
    - 大当たり処理(オープニング処理、ラウンド処理、エンディング処理)
  - 演出ボタン処理
  - コマンド送信処理

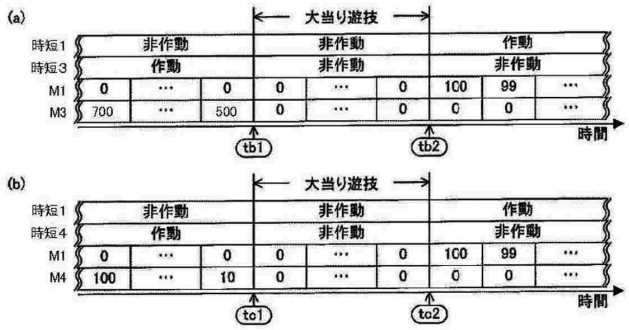
【図４－４】



【図４－５】



【図４－６】

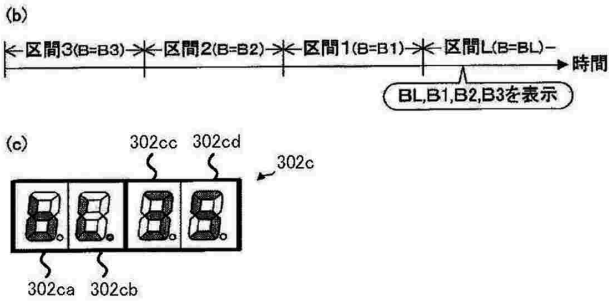


【図４－７】

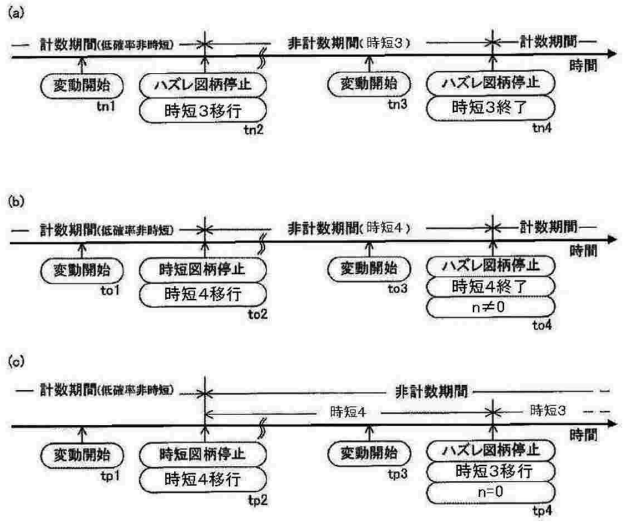
(a)

名称	内容
ベース算出用アウトカウンタ	通常アウト数
ベース算出用賞球カウンタ	通常賞球数
総アウトカウンタ	総アウト数

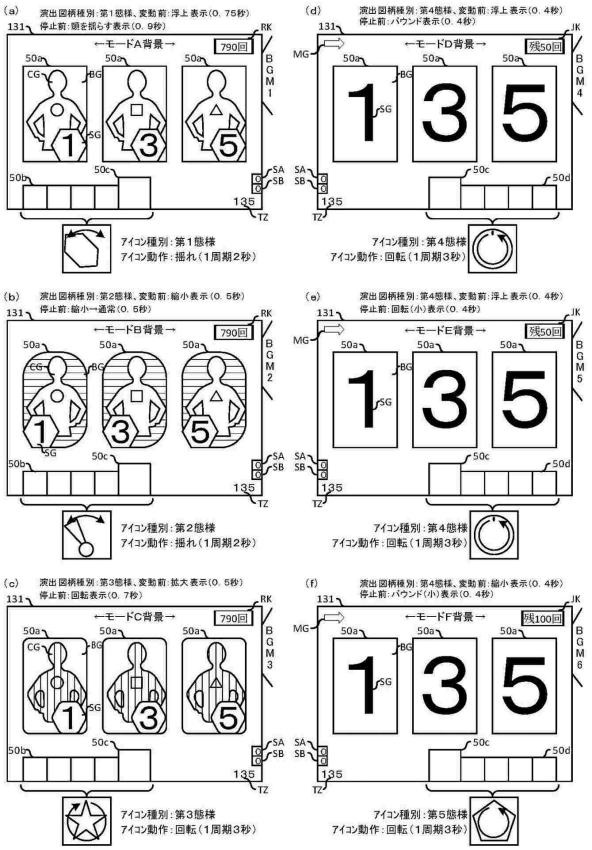
※ベース値B＝(通常賞球数/通常アウト数)×100



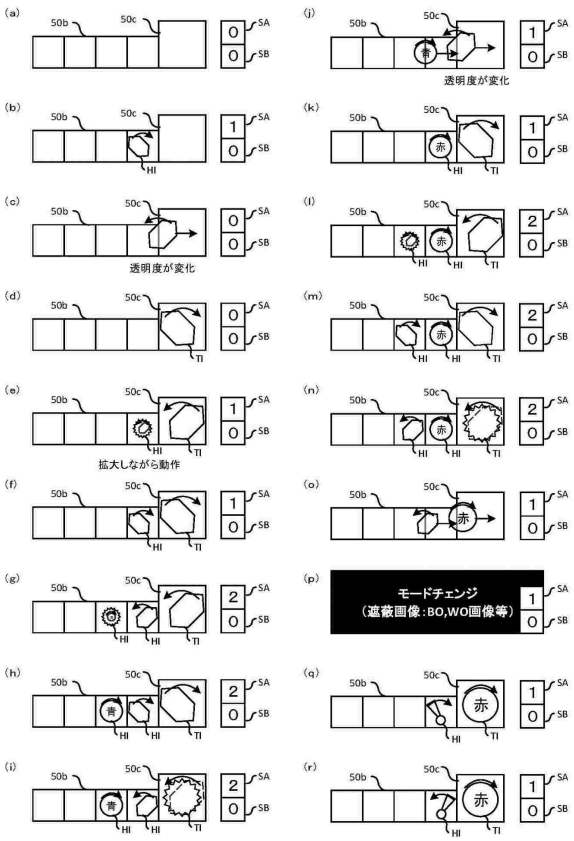
【図４－８】



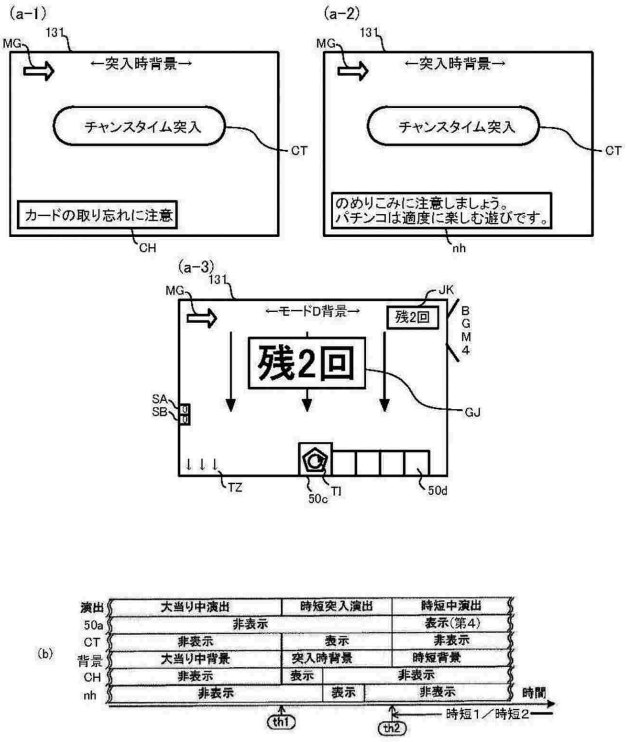
【図５－１】



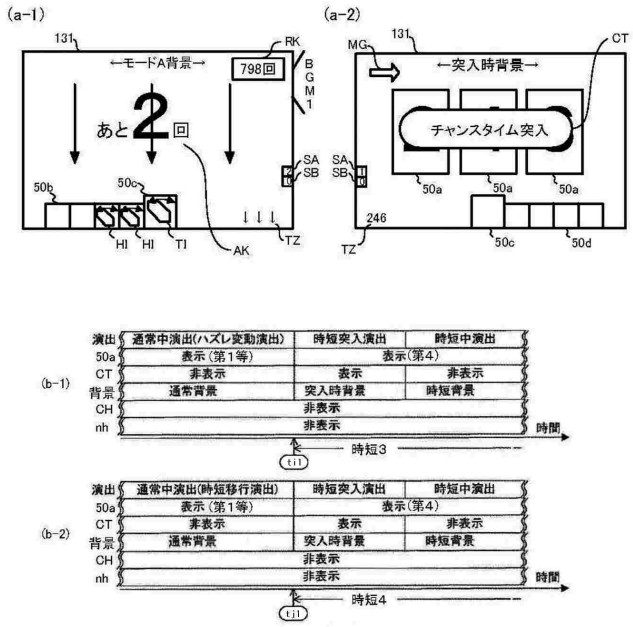
【図５－２】



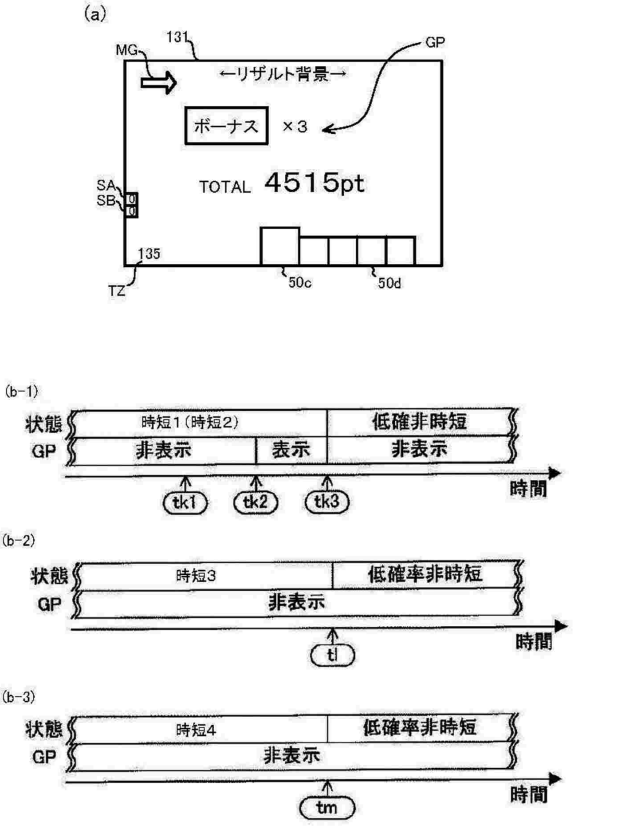
【図５－３】



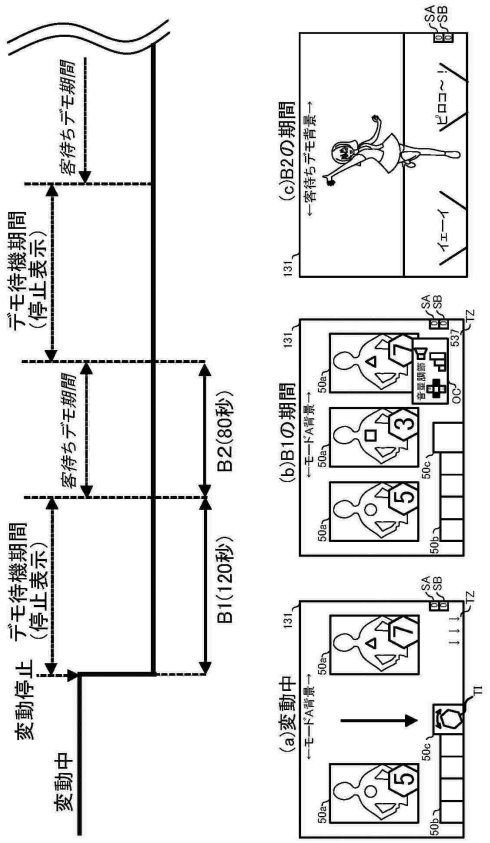
【図５－４】



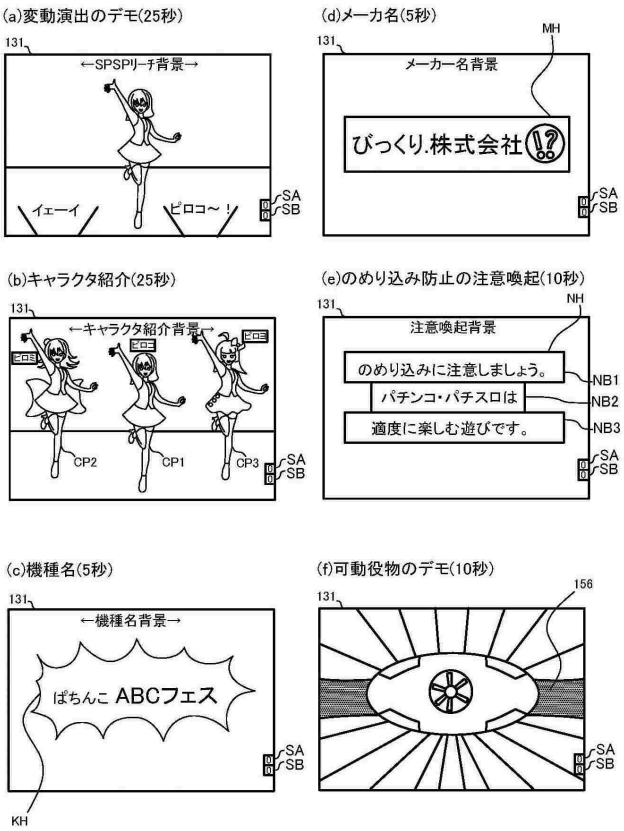
【図５－５】



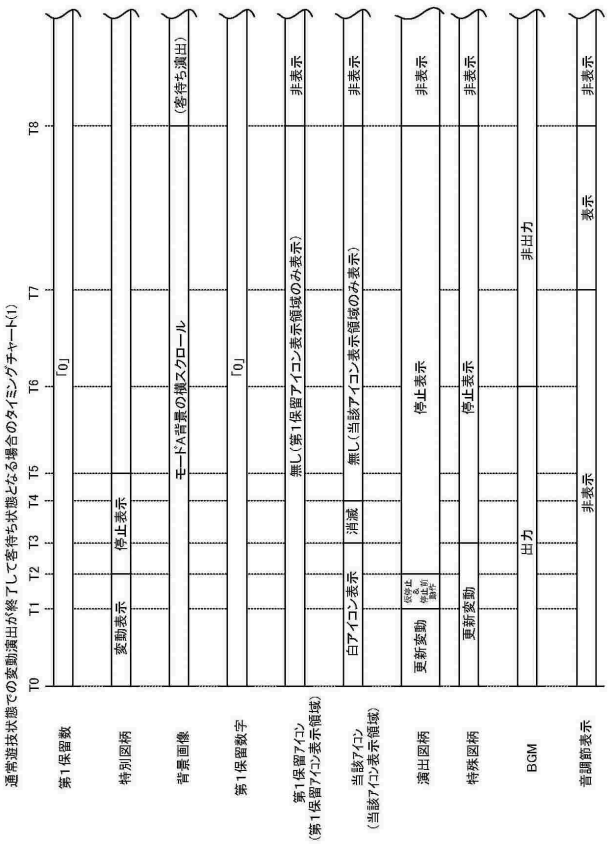
【図６－１】



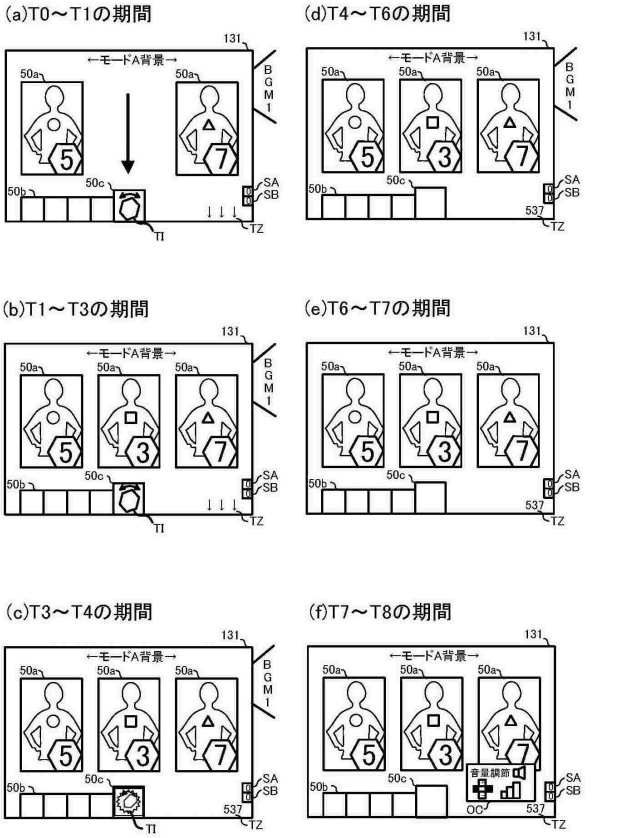
【図６－２】



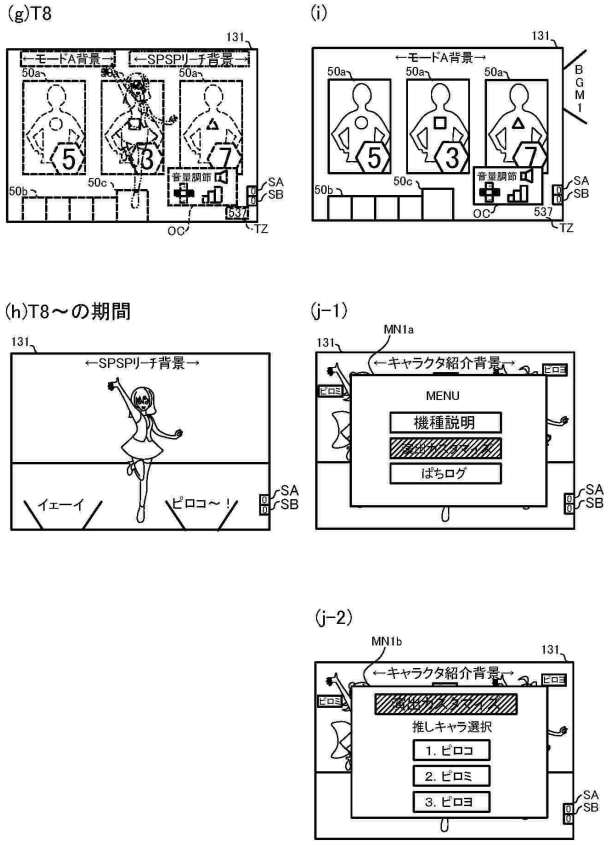
【図７－１】



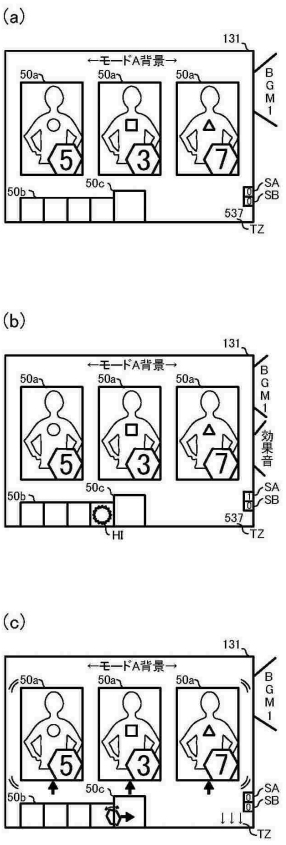
【図７－２】



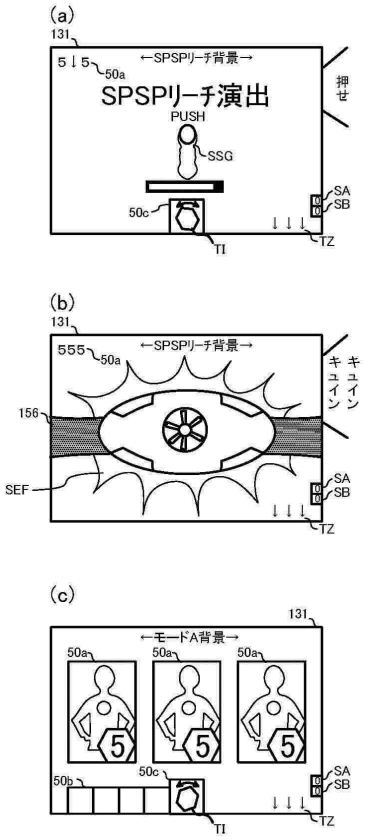
【図７－３】



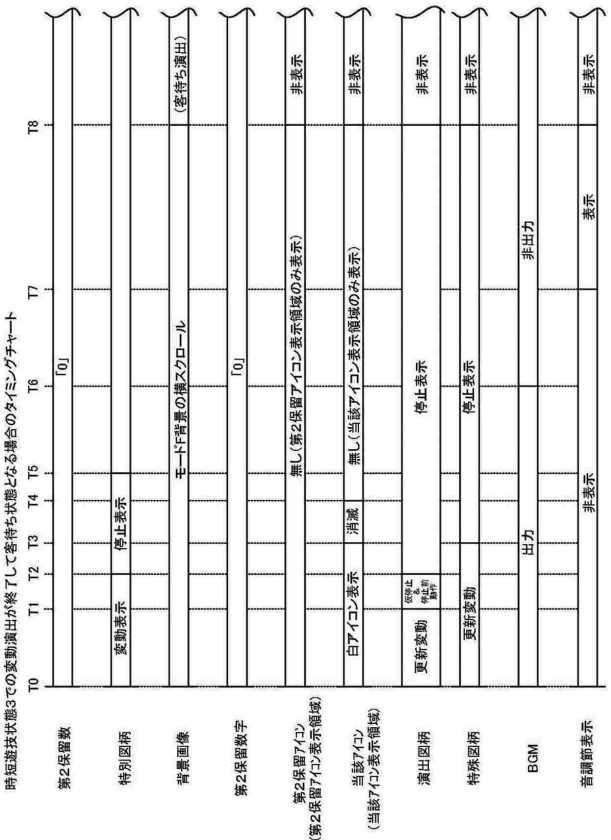
【図７－４】



【図７－５】

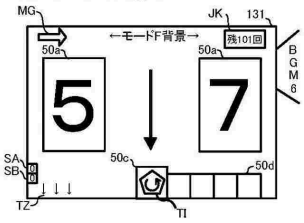


【図８－１】

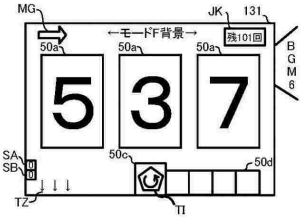


【図８－２】

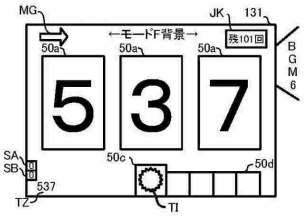
(a)T0～T1の期間



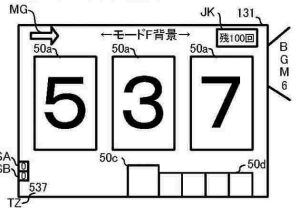
(b)T1～T3の期間



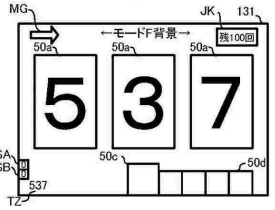
(c)T3～T4の期間



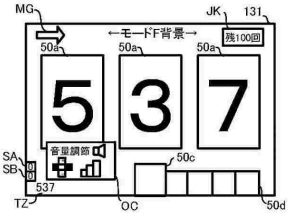
(d)T4～T6の期間



(e)T6～T7の期間

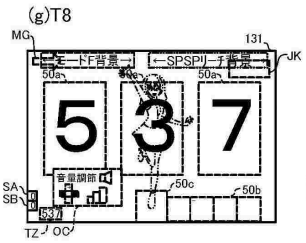


(f)T7～T8の期間



【図８－３】

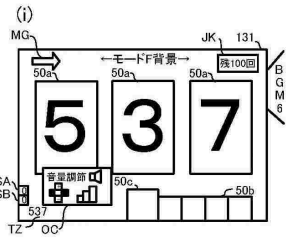
(g)T8



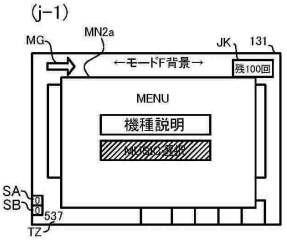
(h)T8～の期間



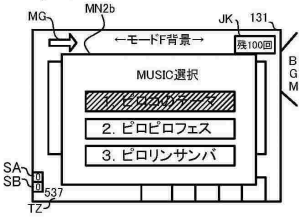
(i)



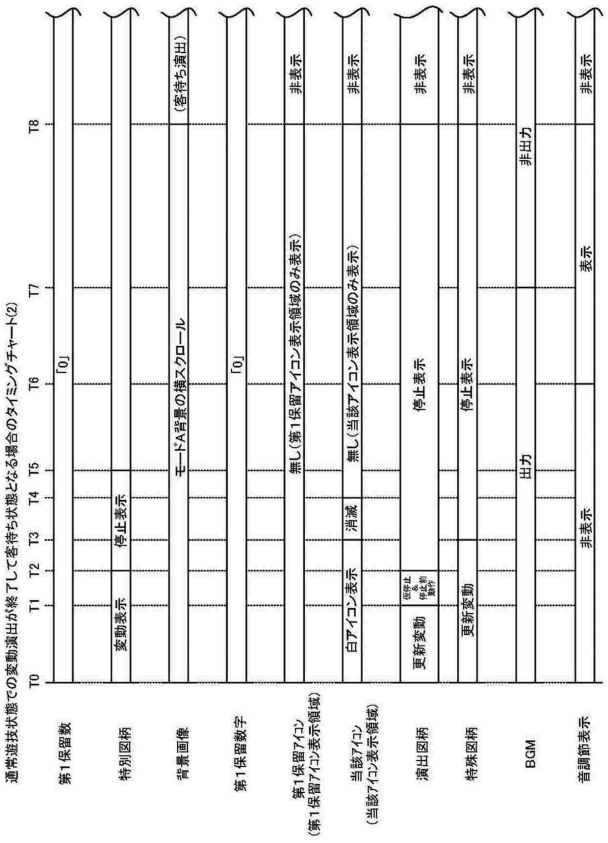
(j-1)



(j-2)

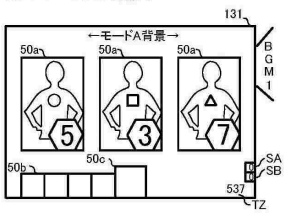


【図９－１】

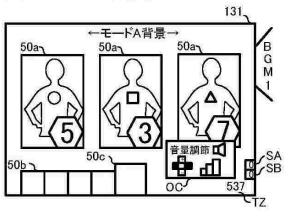


【図９－２】

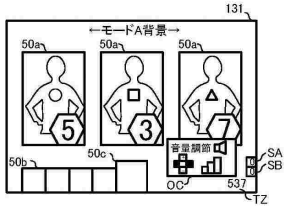
(d)T4～T6の期間



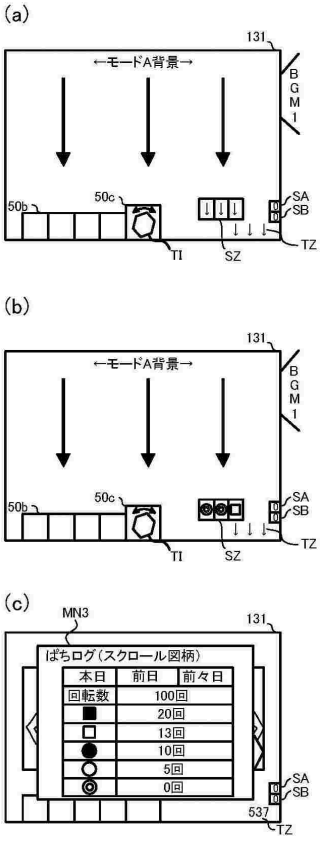
(e)T6～T7の期間



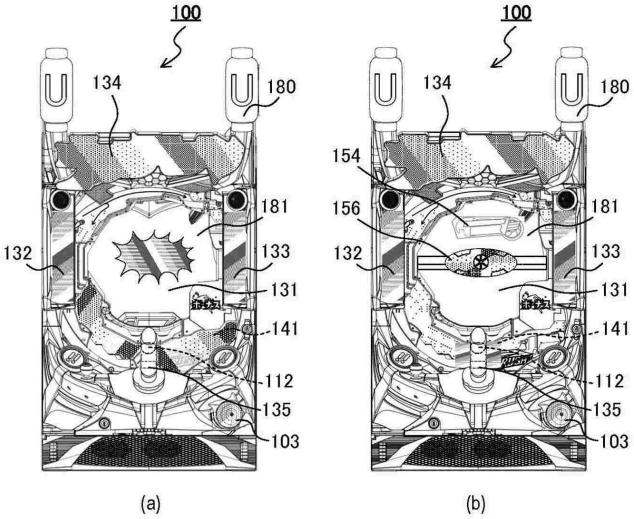
(f)T7～T8の期間



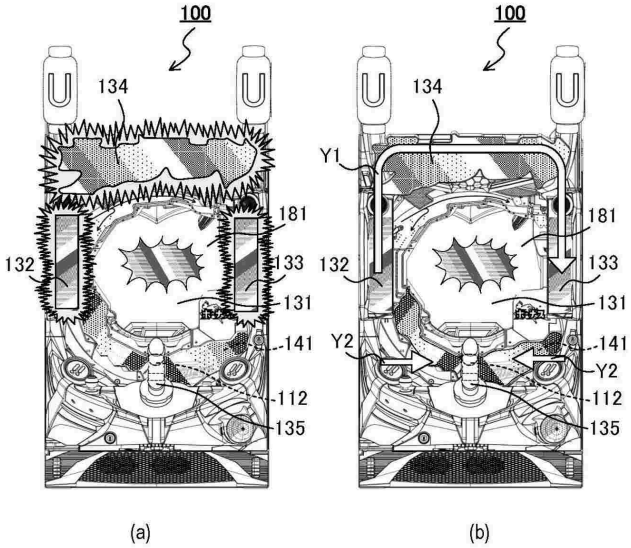
【図１０】



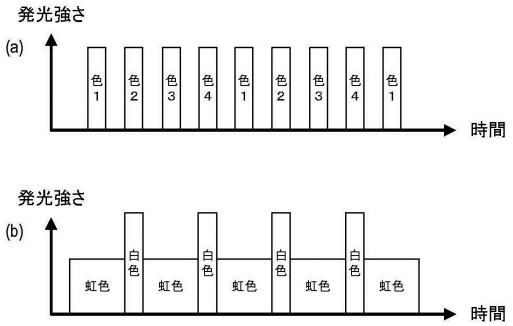
【図１１】



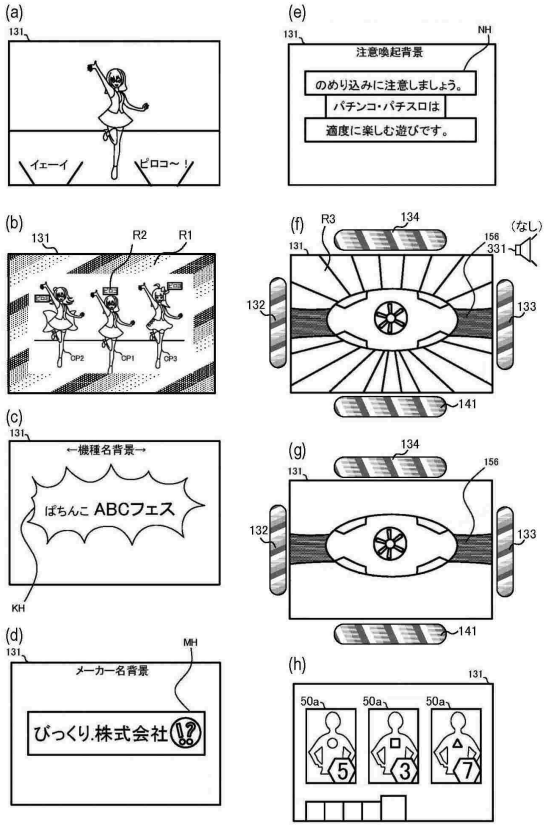
【図１２】



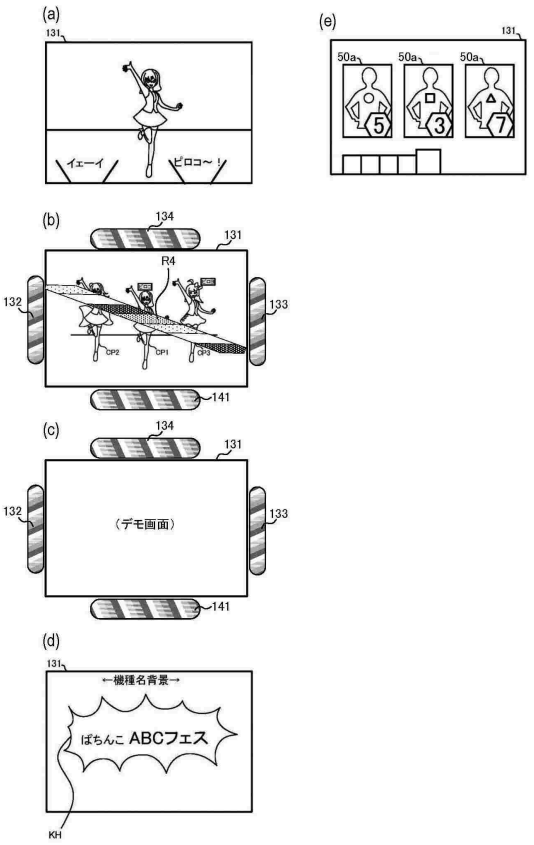
【図１３】



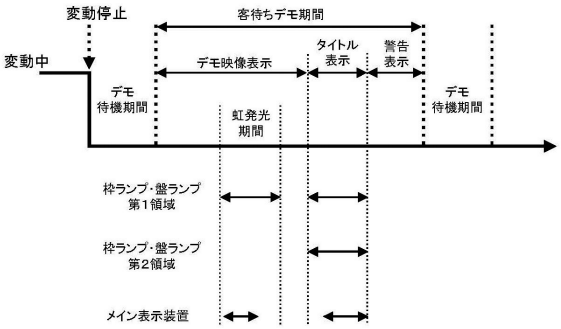
【図１４】



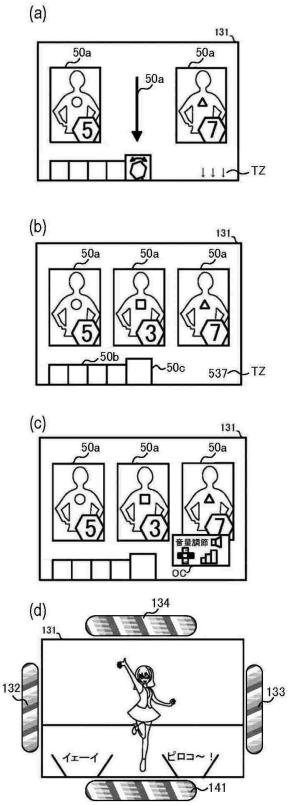
【図１５】



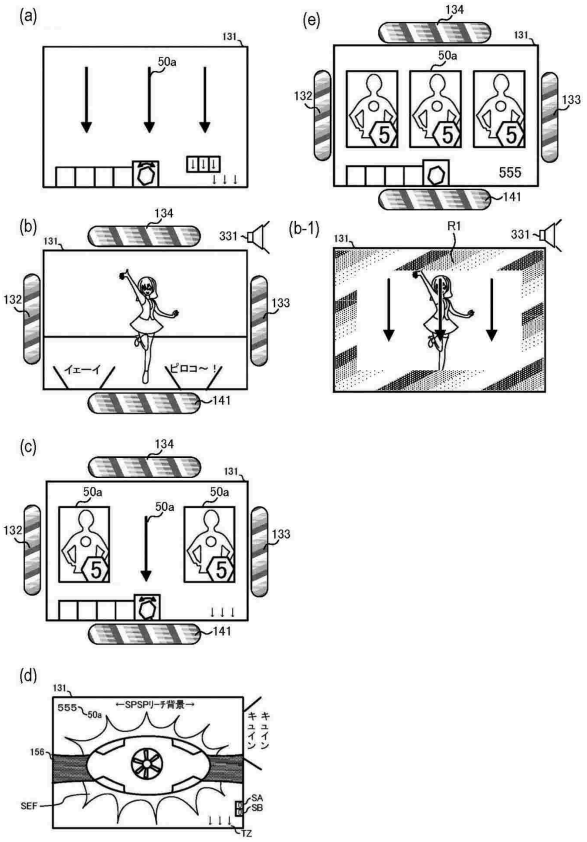
【図１６】



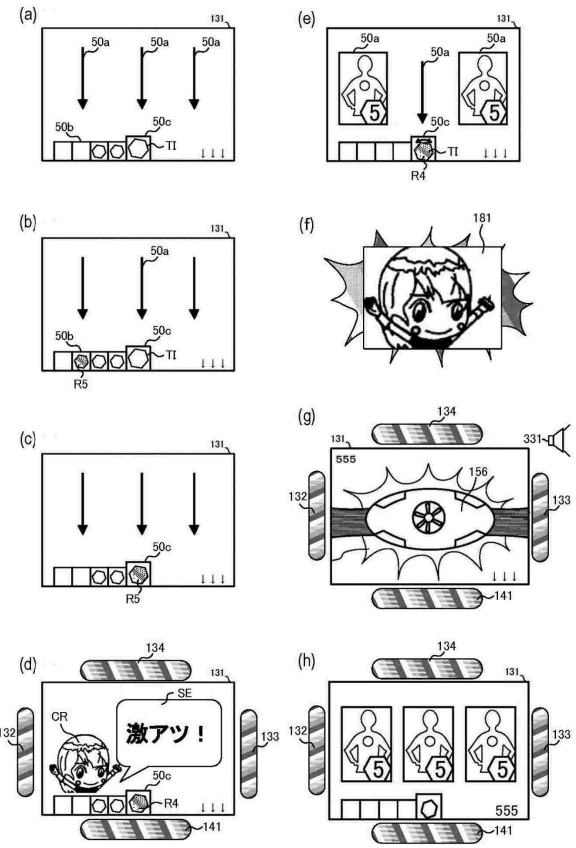
【図１７】



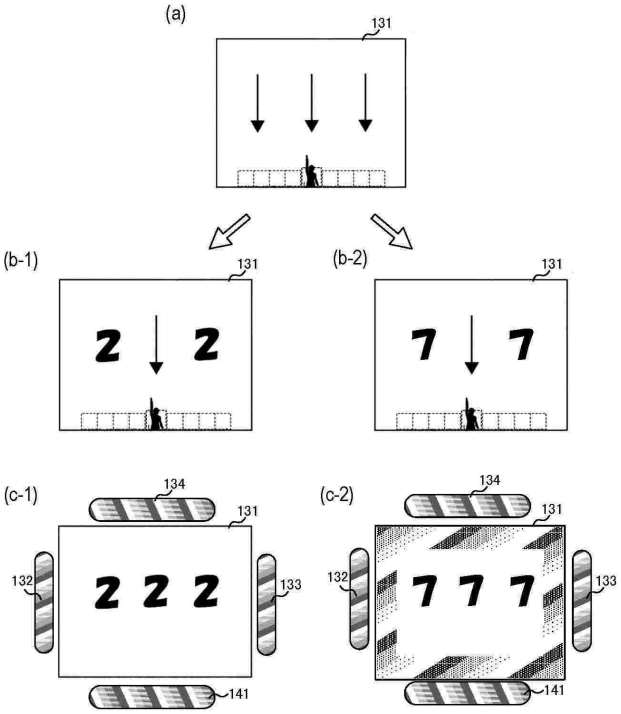
【図１８】



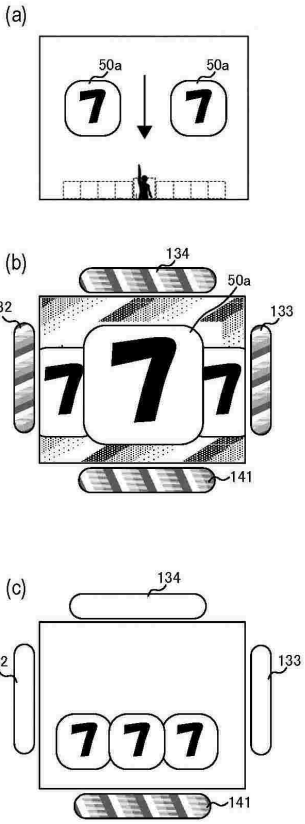
【図１９】



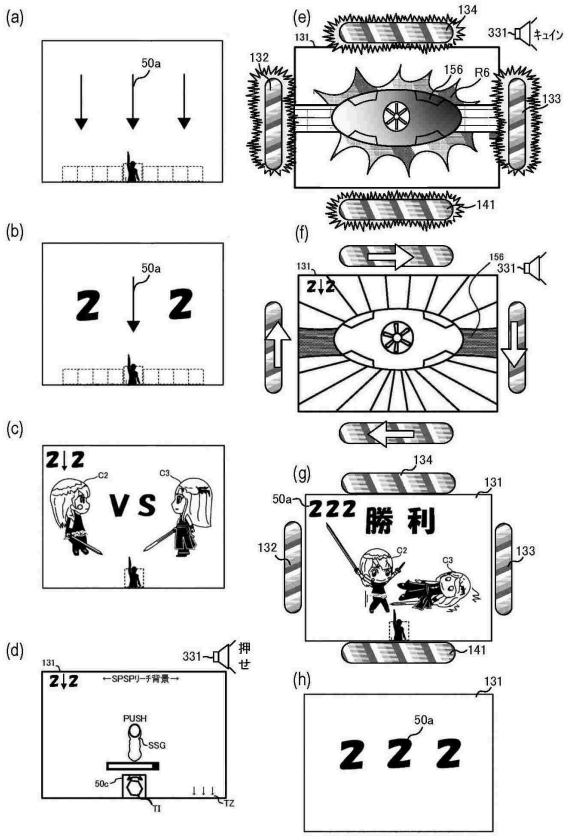
【図２０】



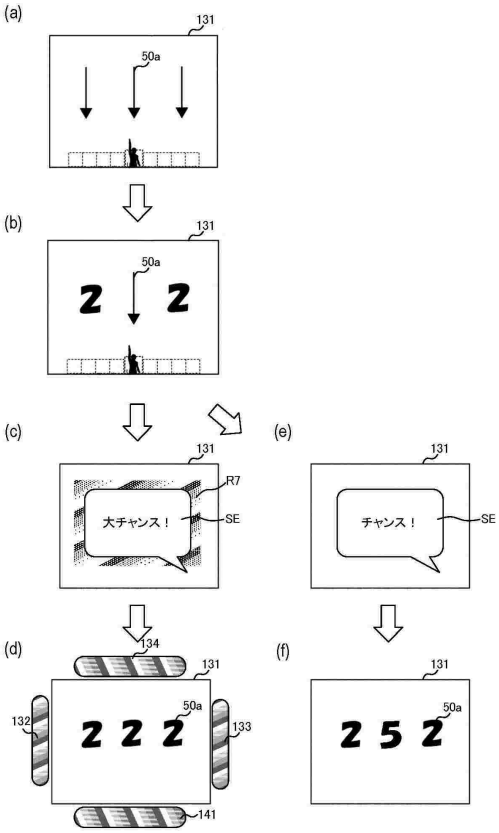
【図２１】



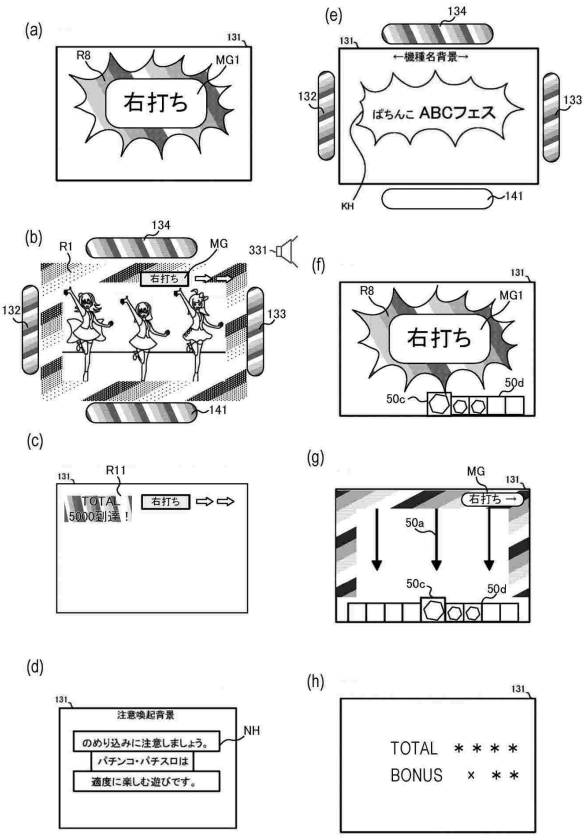
【図２２】



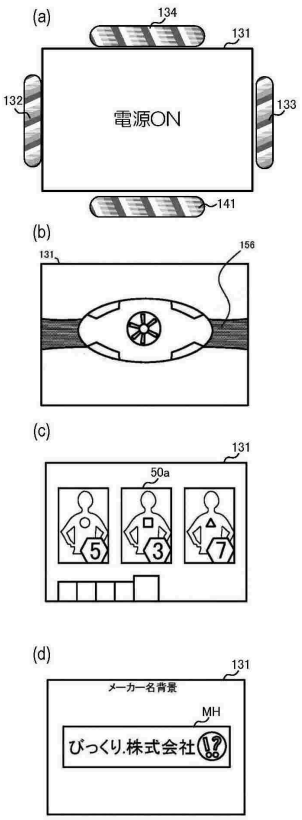
【図２３】



【図２４】



【図２５】



【図２６】

	虹色演出の内容	
客待ち中	パターン 1a	第１方向（回転）移動、第１速度
	パターン 2a	ゆっくりと明滅
変動演出中	パターン 1b	第１方向（回転）移動、第１速度
	パターン 2b	ゆっくりと明滅
	パターン 3b	第１方向（回転）移動、第２速度
	パターン 4b	第２方向（下から上）移動、第２速度
	パターン 5b	第３方向（右から左）移動、第２速度
	パターン 6b	第２方向（下から上）移動、第３速度
	パターン 7b	第３方向（右から左）移動、第３速度
	パターン 8b	フラッシュ（導光板なし）
	パターン 9b	フラッシュ（導光板あり）
大当り遊技中	パターン 1c	第１方向（回転）移動、第１速度
	パターン 2c	ゆっくりと明滅
	パターン 3c	第２方向（下から上）移動、第１速度

【図２７】

決め演出開始後の虹色演出の実行割合

実行割合	演出内容
10	移動発光→フラッシュ
30	フラッシュ→移動発光
30	フラッシュ→点滅→移動発光
30	フラッシュ→移動発光→点滅

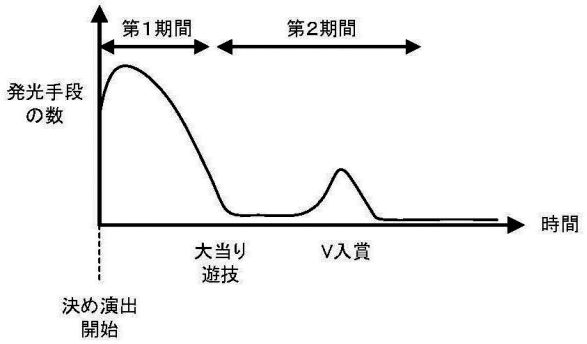
【図２８】

メイン表示装置と枠ランプの演出組み合わせ例

		メイン表示装置	枠ランプ
遊技機の実行する演出	第１演出（移動速度低）	A	a
		B	b
		A	b
		B	a
	第２演出（移動速度高）	A	a
		A	b
		A	c
		B	a
		B	b
		B	c
		C	a
		C	b
		C	c

演出A,B,Cの例：放射状表示、背景枠表示、セリフ、カットインなど
演出a、b、cの例：回転移動、下から上への移動、明滅など

【図２９】



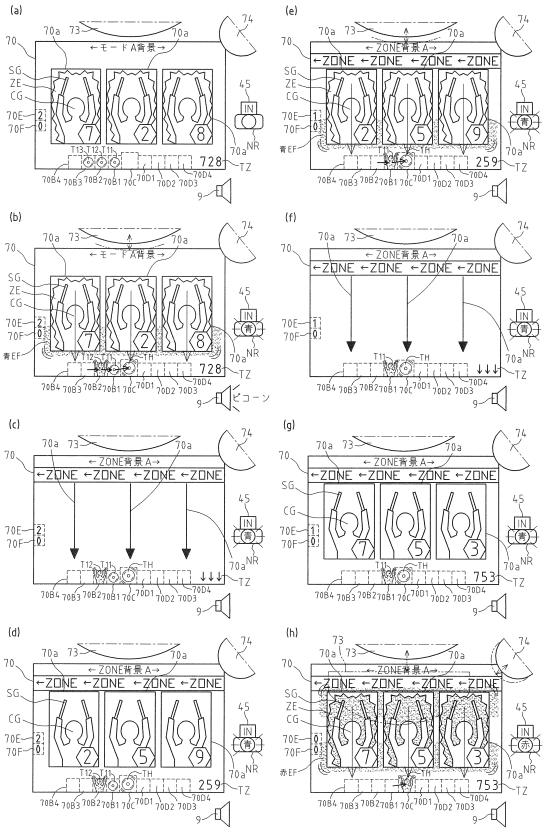
【図３０】

		演出パターン	演出内容
遊技機の状態	客待ちデモ	演出A	移動方向１：速度ａ
		演出B	移動方向２：速度ｂ
		演出C	移動方向１：速度ｃ
		演出D	移動方向２：速度ａ
	大当り確定演出	演出E	移動方向１：速度ｂ
		演出F	移動方向２：速度ｃ
		演出G	移動方向３：速度ａ
		演出H	移動方向３：速度ｂ
		演出I	移動方向３：速度ｃ
		演出J	移動方向４：速度ａ
		演出K	移動方向４：速度ｂ
		演出L	移動方向４：速度ｃ
		演出M	移動方向５：速度ａ

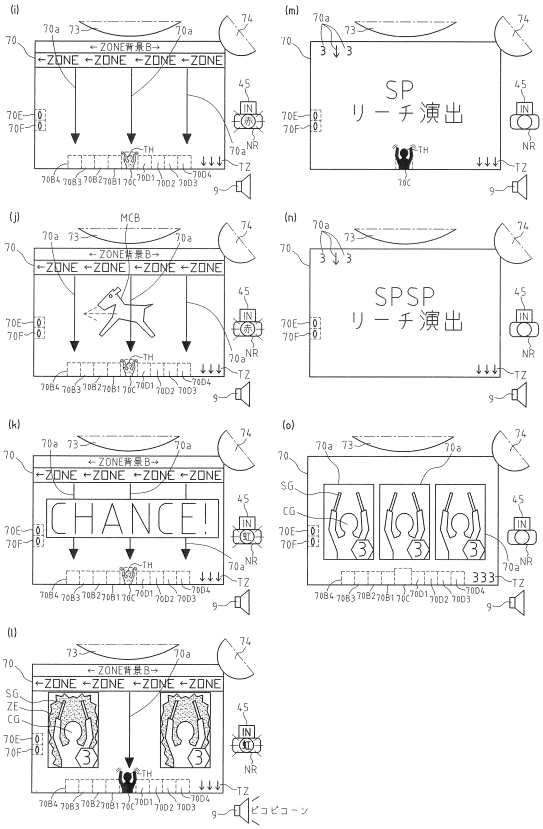
【図３１】

		始動条件	
		第１始動条件	第２始動条件
遊技機の状態	通常遊技状態	パターンA パターンB パターンC	－
	特定遊技状態	パターンD	パターンA パターンB

【図３２】



【図３３】



【図３４】
「色工フェクト」による演出の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンA11	a1	演出パターンA21	a2
	演出パターンA12		演出パターンA22	
	…		…	
特定遊技状態	演出パターンA31	a3 (a3＜a1) (a3＜a4)	演出パターンA41	a4
	演出パターンA32		演出パターンA42	
	…		…	
	種類	実行率	種類	実行率

【図３５】
「ゾーン演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンB11	b1	演出パターンB21	b2
	演出パターンB12		演出パターンB22	
	…		…	
特定遊技状態	演出パターンB31	b3 (b3＜b1) (b3＜b4)	演出パターンB41	b4
	演出パターンB32		演出パターンB42	
	…		…	
	種類	実行率	種類	実行率

【図３６】
「変化報知音演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	第1変化報知音	c1	第1変化報知音	c2
	第2変化報知音		第2変化報知音	
	第3変化報知音		第3変化報知音	
特定遊技状態	第1変化報知音	c3 (b3＜c1) (c3＜c4)	第1変化報知音	c4
	第2変化報知音		第2変化報知音	
	第3変化報知音		第3変化報知音	
	種類	実行率	種類	実行率

【図３７】
「保留アイコン変化演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンD11	d1	演出パターンD21	d2
	演出パターンD12		演出パターンD22	
	…		…	
特定遊技状態	演出パターンD31	d3 (d3＜d1) (d3＜d4)	演出パターンD41	d4
	演出パターンD32		演出パターンD42	
	…		…	
	種類	実行率	種類	実行率

【図３８】

「ランプ変化演出」の実行割合

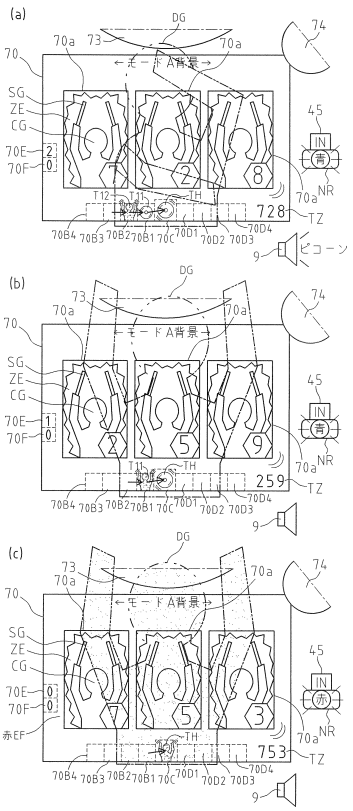
始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンE11	e1	演出パターンE21	e2
	演出パターンE12		演出パターンE22	
	…		…	
特定遊技状態	演出パターンE31	e3 (e3＜e1) (e3＜e4)	演出パターンE41	e4
	演出パターンE32		演出パターンE42	
	…		…	
	種類	実行率	種類	実行率

【図３９】

「第1可動部材の作動演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	弱作動態様	f11	弱作動態様	f21
	強作動態様	f12	強作動態様	f22
	…	f13	…	f23
特定遊技状態	弱作動態様	f31 (f31<f11) (fi31<f41)	弱作動態様	f41
	強作動態様	f32	強作動態様	f42
	…	f33	…	f43
	種類	実行率	種類	実行率

【図４０】

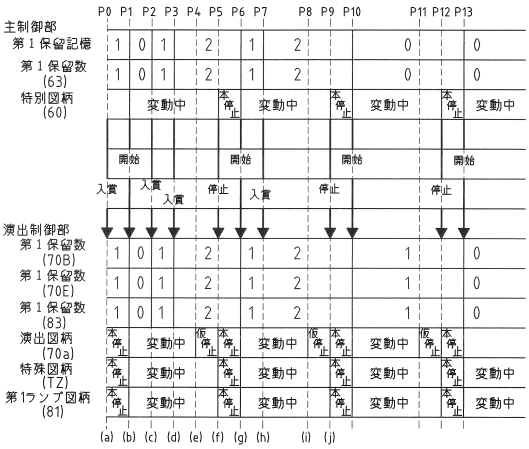


【図４０－１】

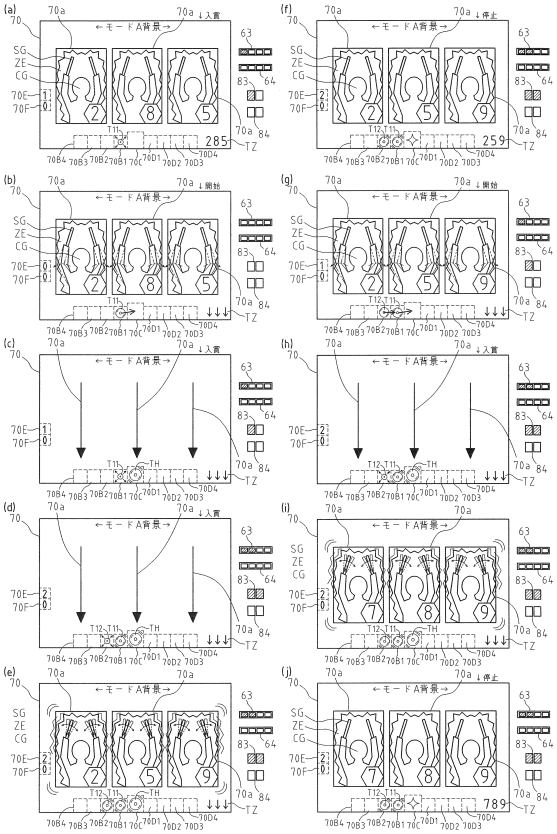
「導光板表示演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンG11	g1	演出パターンG21	g2
	演出パターンG12		演出パターンG22	
	…		…	
特定遊技状態	演出パターンG31	g3 (g3＜g1) (g3＜g4)	演出パターンG41	g4
	演出パターンG32		演出パターンG42	
	…		…	
	種類	実行率	種類	実行率

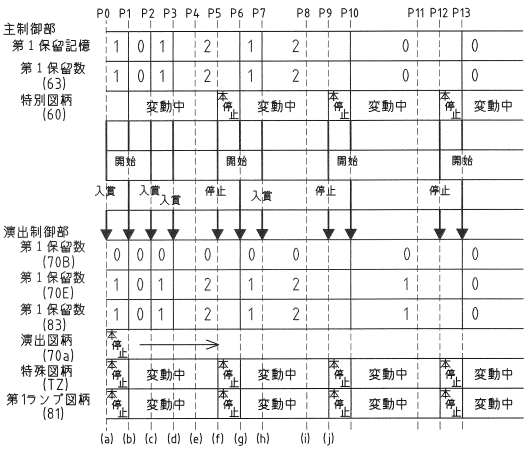
【図４１】



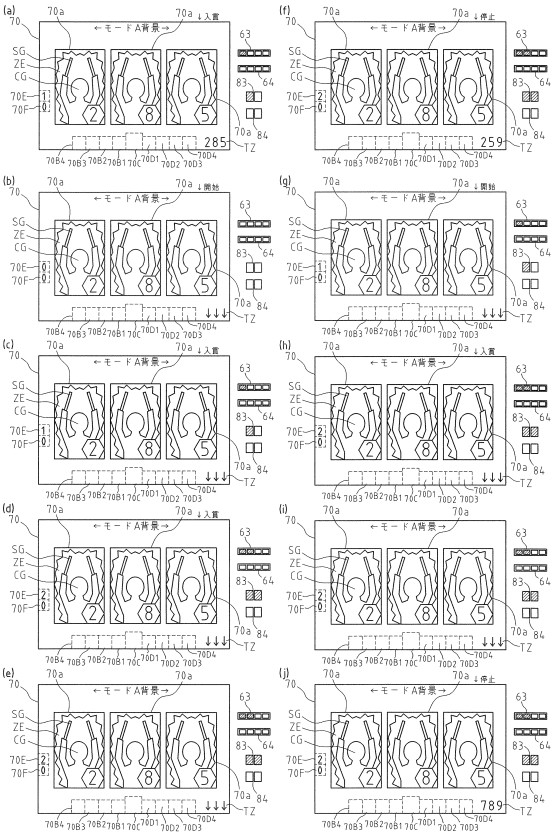
【図４２】



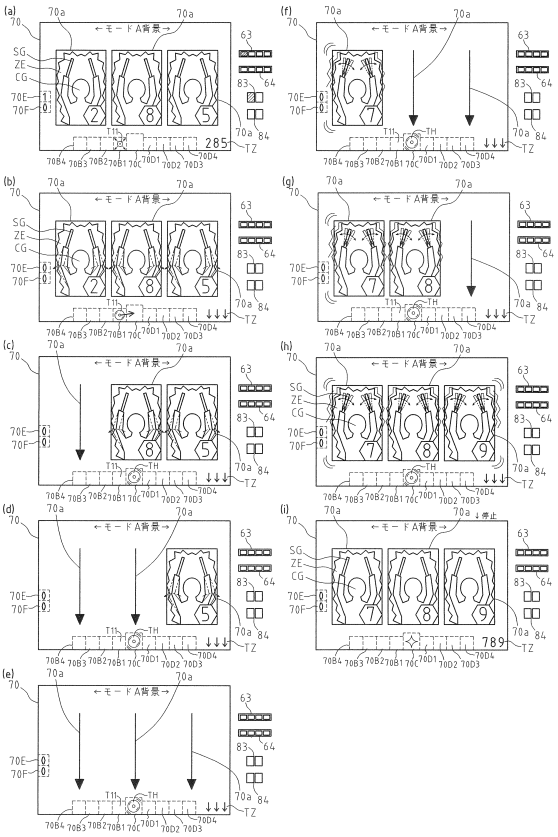
【図４３】



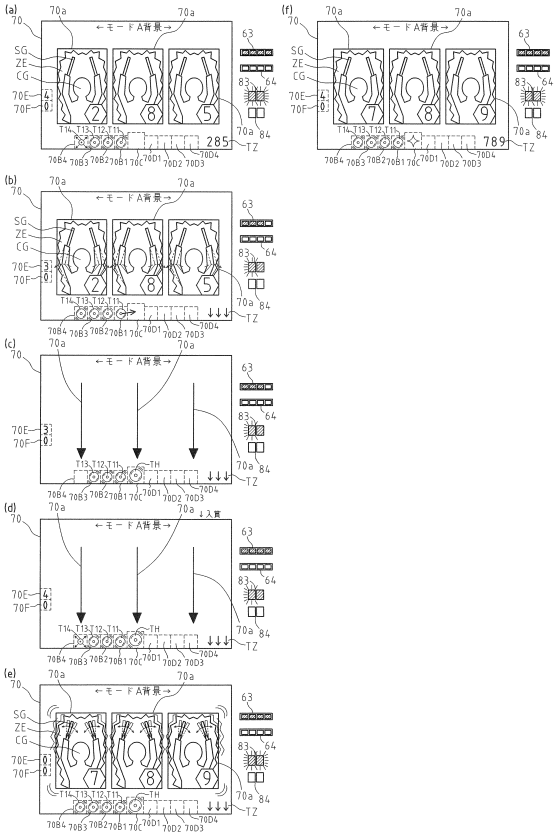
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

「変動時間」の関係

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	保留数「4」	T11	保留数「4」	T21
	保留数「3」	T12	保留数「3」	T22
	保留数「2」	T13	保留数「2」	T23
	保留数「1」	T14	保留数「1」	T24
特定遊技状態	保留数「4」	T31	保留数「4」	T41
	保留数「3」	T32	保留数「3」	T42
	保留数「2」	T33	保留数「2」	T43
	保留数「1」	T34	保留数「1」	T44
	保留数	平均変動時間	保留数	平均変動時間

【図４８】

「準備動作」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	変動パターンＨ11	h1	変動パターンＨ21	h2
	変動パターンＨ12		変動パターンＨ22	
	変動パターンＨ13		変動パターンＨ23	
特定遊技状態	変動パターンh31	h3 (h3＜h1) (h3＜h4)	変動パターンh41	h4
	変動パターンh32		変動パターンh42	
	-		変動パターンＨ43	
	種類	実行率	種類	実行率

【図４９】

「停止動作」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	変動パターンI11	i1	変動パターンI21	i2
	変動パターンI12		変動パターンI22	
	変動パターンI13		変動パターンI23	
特定遊技状態	変動パターンI31	i3 (i3＜i1) (i3＜i4)	変動パターンi41	i4
	変動パターンI32		変動パターンi42	
	-		変動パターンI43	
	種類	実行率	種類	実行率

【図５０】

「変動パターン」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 揃って停止	I111	３つの演出図柄 揃って停止	I121
特定遊技状態	３つの演出図柄 揃って停止	I131 (I131＜I111) (I131＜I141)	３つの演出図柄 揃って停止	I141
	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 揃って停止	I151	３つの演出図柄 揃って停止	I161
特定遊技状態	３つの演出図柄 揃って停止	I171 (I171=I151) (I171=I181)	３つの演出図柄 揃って停止	I181
	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率	保留数「１」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 順に停止	I211	３つの演出図柄 揃って停止	I221
特定遊技状態	３つの演出図柄 順に停止	I231 (I231＞I211) (I231＞I241)	３つの演出図柄 揃って停止	I241
	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 順に停止	I251	３つの演出図柄 揃って停止	I261
特定遊技状態	３つの演出図柄 順に停止	I271 (I271＝I251) (I271＝I281)	３つの演出図柄 揃って停止	I281
	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率	保留数「１」の 変動停止パターン	実行率

【図５０－１】

「変動パターン」の実行割合

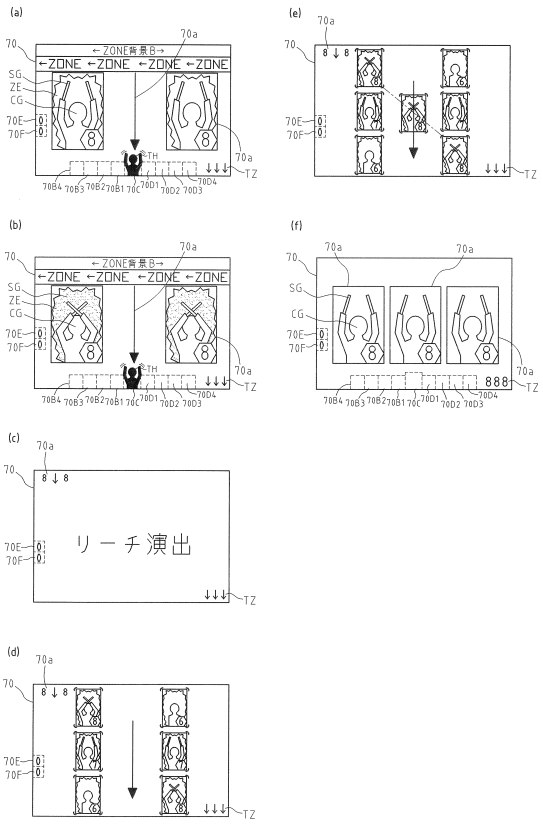
始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 揃って開始	I311	３つの演出図柄 揃って開始	I321
特定遊技状態	３つの演出図柄 揃って開始	I331 (I331＜I311) (I331＜I341)	３つの演出図柄 揃って開始	I341
	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率	保留数「４」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 揃って開始	I351	３つの演出図柄 揃って開始	I361
特定遊技状態	３つの演出図柄 揃って開始	I371 (I371=I351) (I371=I381)	３つの演出図柄 揃って開始	I381
	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 順に開始	I411	３つの演出図柄 揃って開始	I421
特定遊技状態	３つの演出図柄 順に開始	I431 (I431＞I411) (I431＞I441)	３つの演出図柄 揃って開始	I441
	保留数「４」の 変動開始パターン	実行率	保留数「４」の 変動開始パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	３つの演出図柄 順に開始	I451	３つの演出図柄 揃って開始	I461
特定遊技状態	３つの演出図柄 順に開始	I471 (I471＝I451) (I471＝I481)	３つの演出図柄 揃って開始	I481
	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率

【図５１】



【図５２】

「演出図柄」の態様変化演出の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	通常態様	m11	通常態様	m21
	特殊態様	m12	特殊態様	m22
特定遊技状態	通常態様	m31	通常態様	m41
	特殊態様	m32 (m32<m12) (m32<m42)	特殊態様	m42
	演出図柄の態様	実行率	演出図柄の態様	実行率

【図５３】

「演出図柄の表示サイズ変化演出」の実行割合

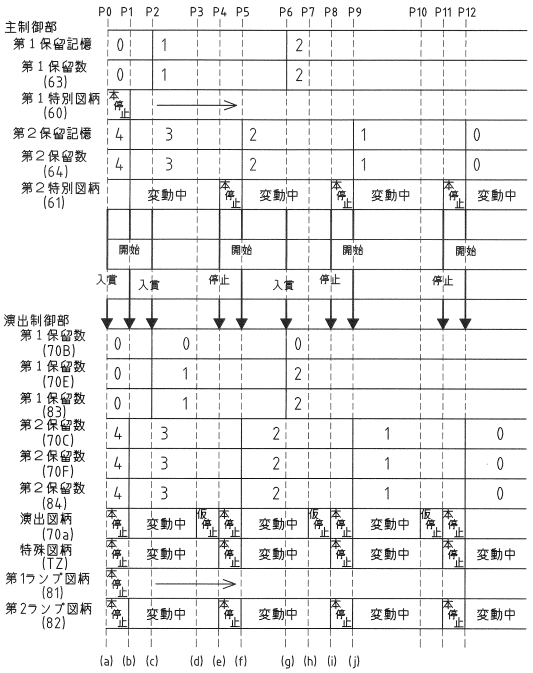
始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	n1	n2
特定遊技状態	n3 (n3<n1) (n3<n4)	n4

【図５４】

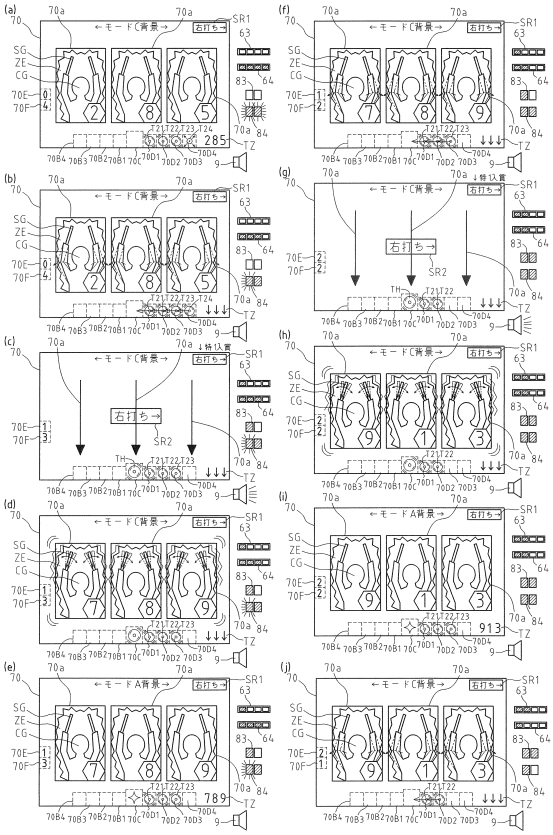
「リーチ演出」の実行割合

始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	o1	o2
特定遊技状態	o3 (o3<o1) (o3<o4)	o4

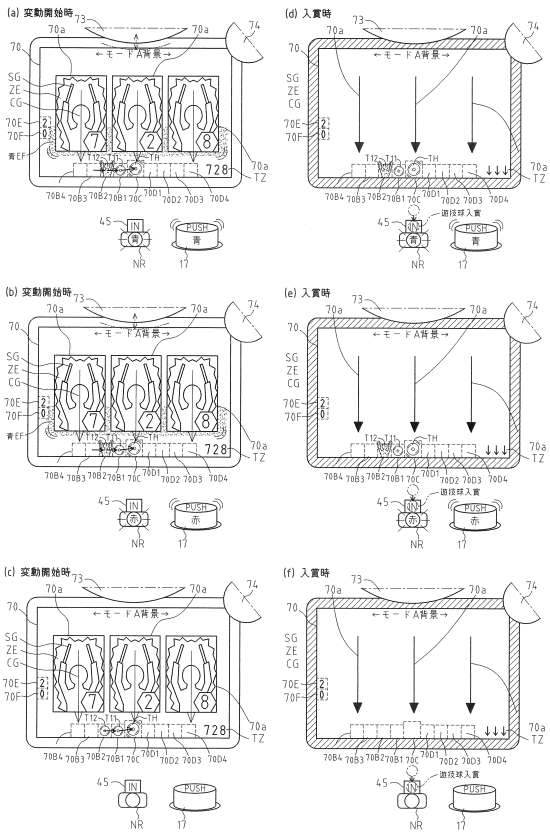
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

「報知演出」の実行割合

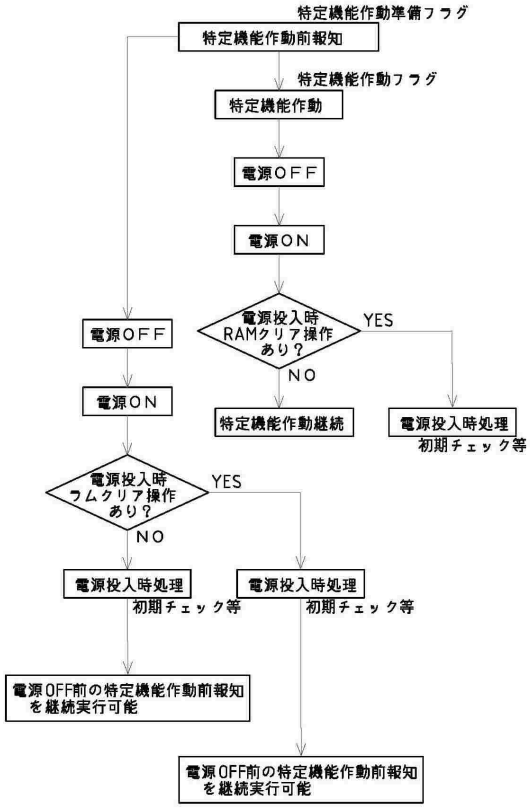
始動条件	第1始動口	
通常遊技状態	第１発光態様	p11
	第２発光態様	
	第３発光態様	
	第４発光態様	p12
特定遊技状態	第１発光態様	p31 (p31<p11)
	第２発光態様	
	第３発光態様	
	第４発光態様	p32 (p32>p12)
	種類	実行率

【図５９】

「振動演出」の実行割合

			第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	報知演出	第１発光態様	q11	q21
		第２発光態様		
		第３発光態様	q12 (q12>q11)	q22
	振動演出		r1	r2
特定遊技状態	報知演出	第１発光態様	q31	q41
		第２発光態様		
		第３発光態様	q32	q42
	振動演出		r3 (r3<r1)	r4
	種類		振動演出 の実行率	振動演出 の実行率

【図６０】



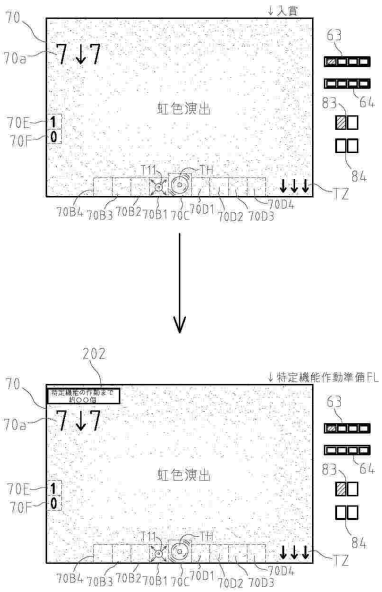
【図６１】

エラー報知の優先順位の一例

優先順位	
高	ＲＡＭクリア
	電源復旧
	異常入賞エラー
	磁気検知エラー
	衝撃検知エラー
	電波検知エラー
	排出エラー
	特定機能作動
	扉開放エラー
低	スイッチ未接続エラー

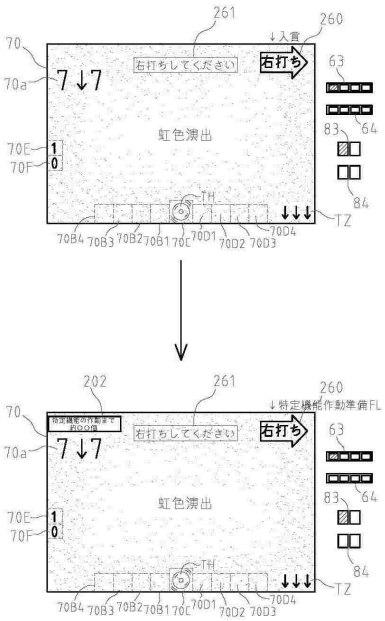
【図６２】

通常遊技状態において特１入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（虹色演出実行時）



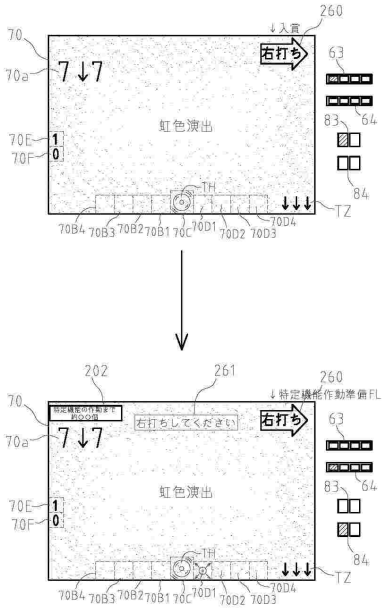
【図６３】

特定遊技状態において特１入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（虹色演出実行時）



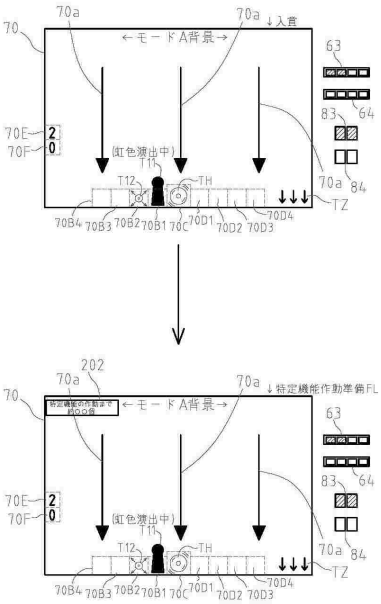
【図６４】

特定遊技状態において特２入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（虹色演出実行時）



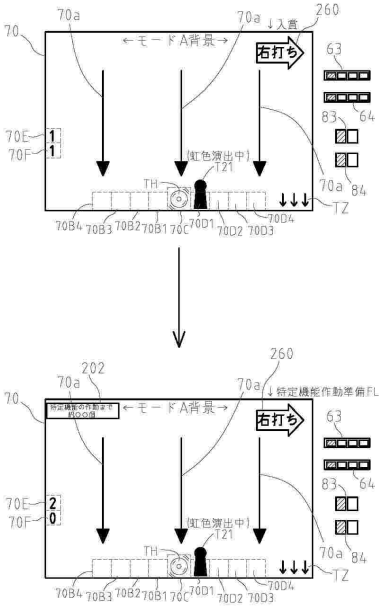
【図６５】

通常遊技状態において特１入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（保留アイコンの虹色演出中）



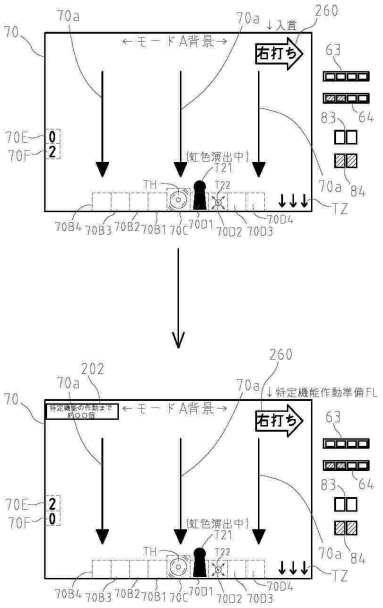
【図６６】

特定遊技状態において特１入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（保留アイコンの虹色演出中）

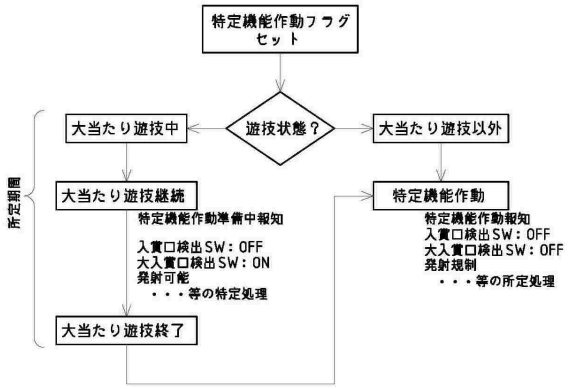


【図６７】

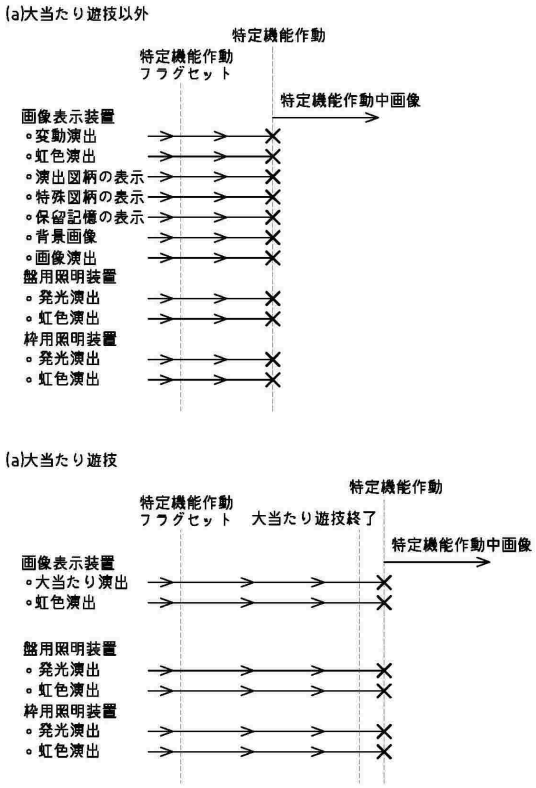
特定遊技状態において特２入賞により報知される特定機能作動事前報知の例
（保留アイコンの虹色演出中）



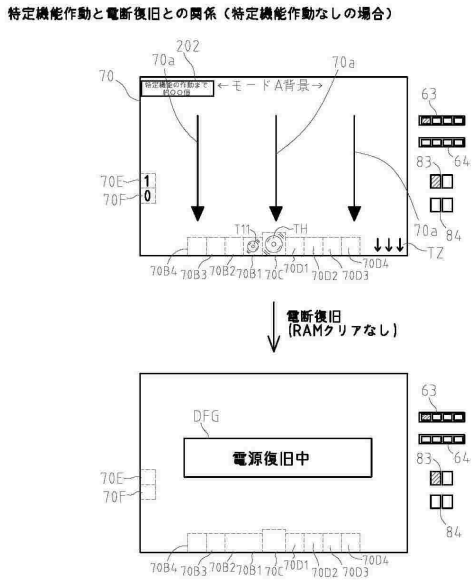
【図６８】



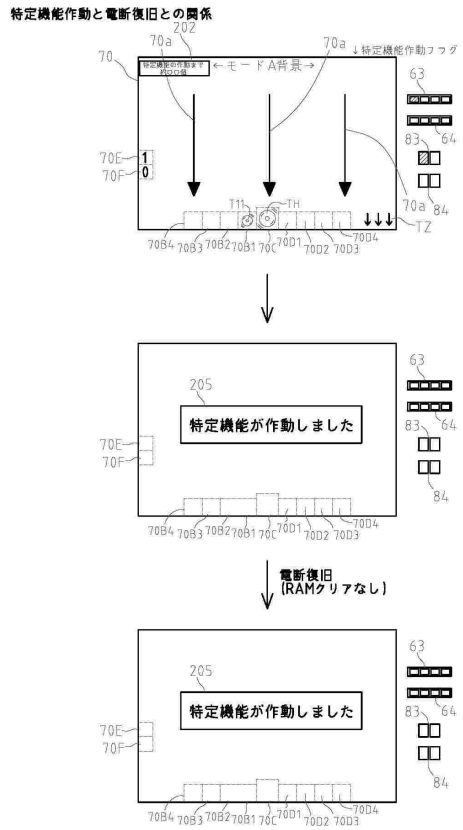
【図６９】



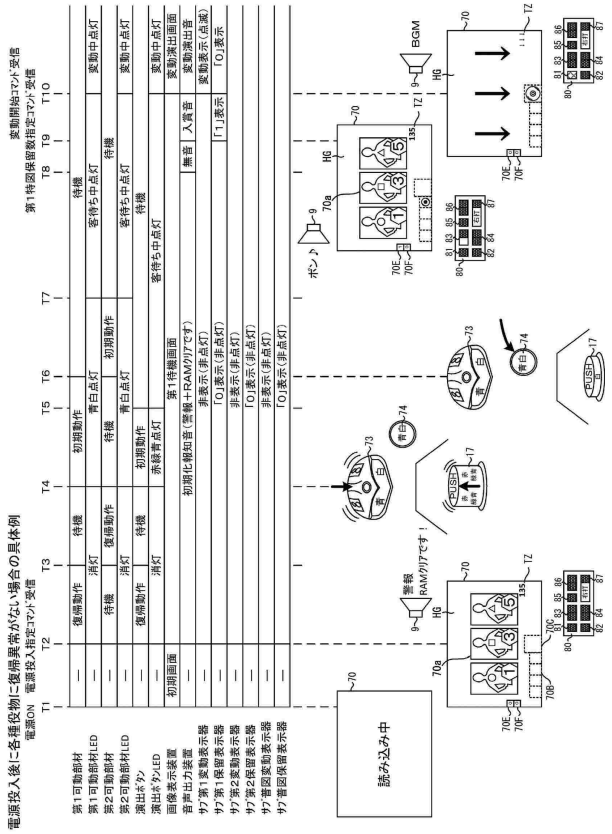
【図７０】



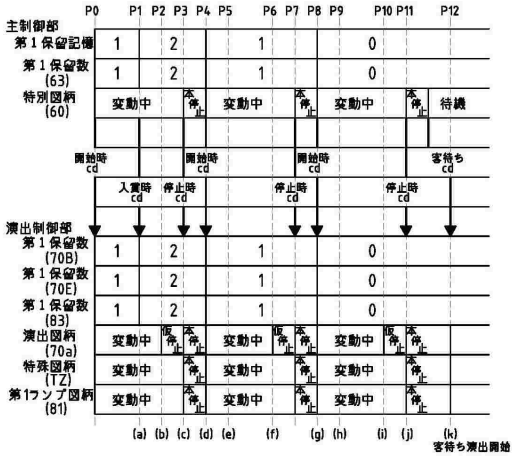
【図７１】



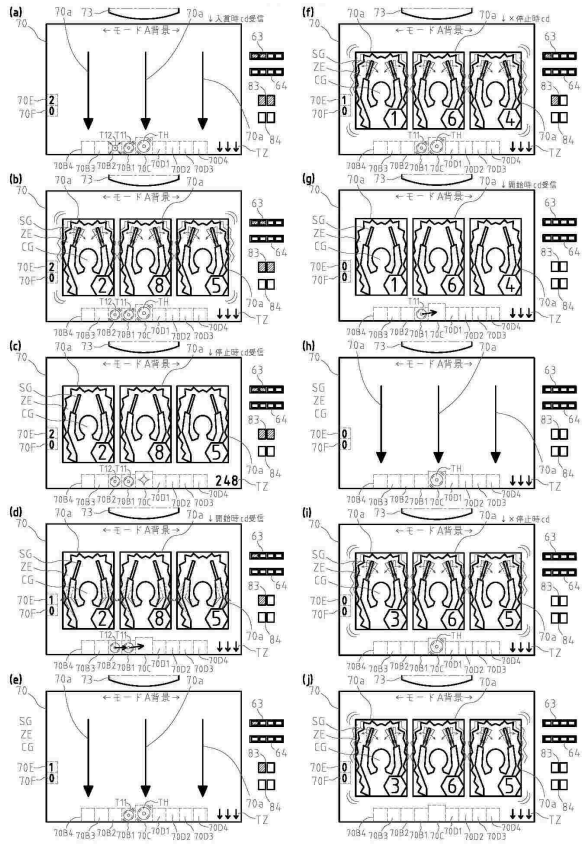
【図７２】



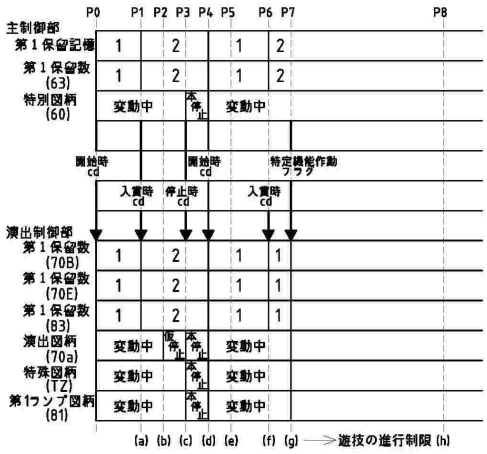
【図７３】



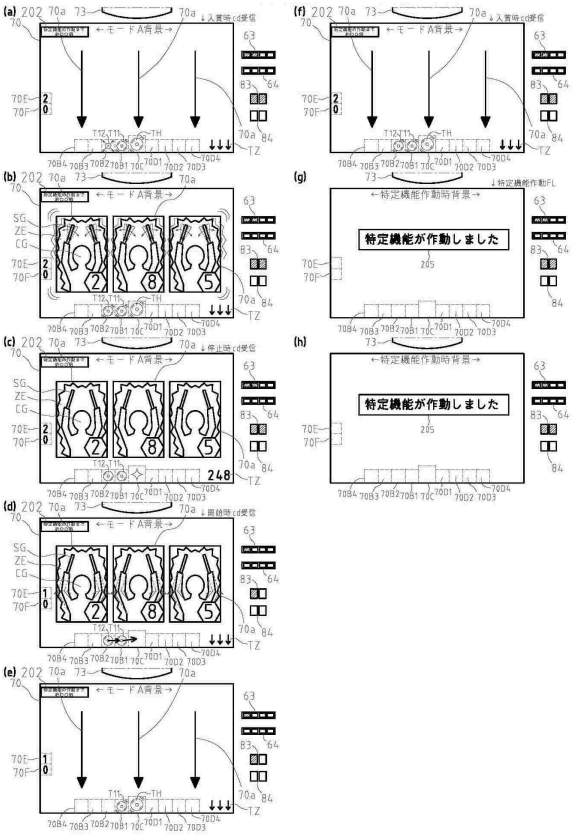
【図７４】



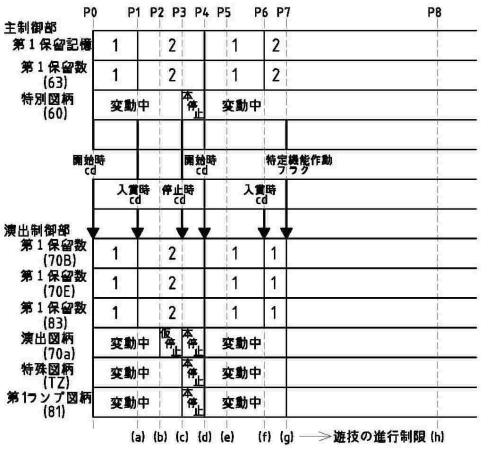
【図７５】



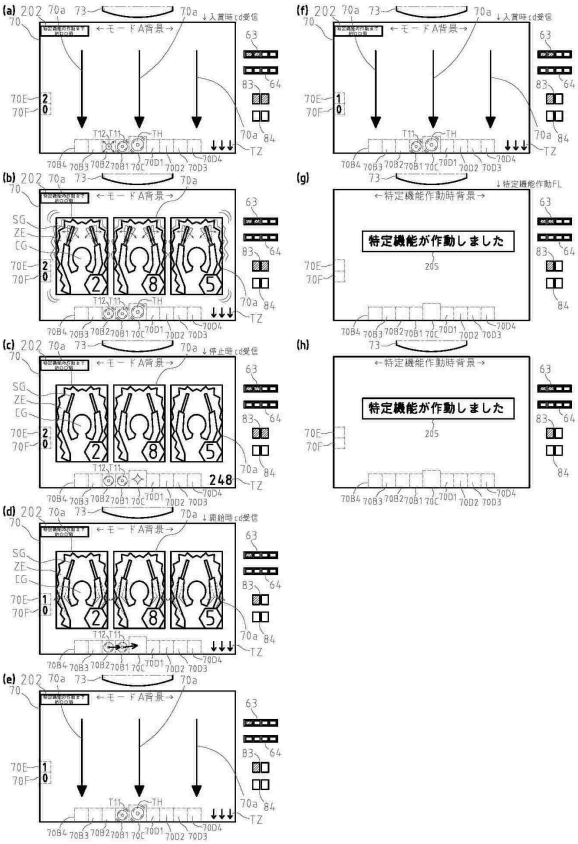
【図７６】



【図７７】

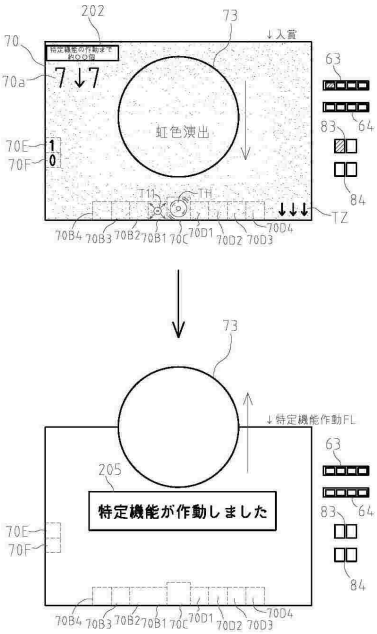


【図７８】

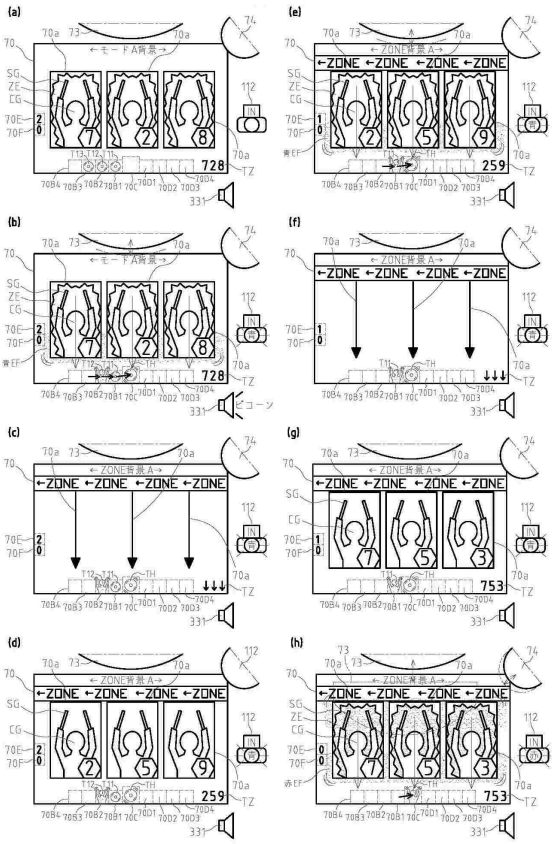


【図７９】

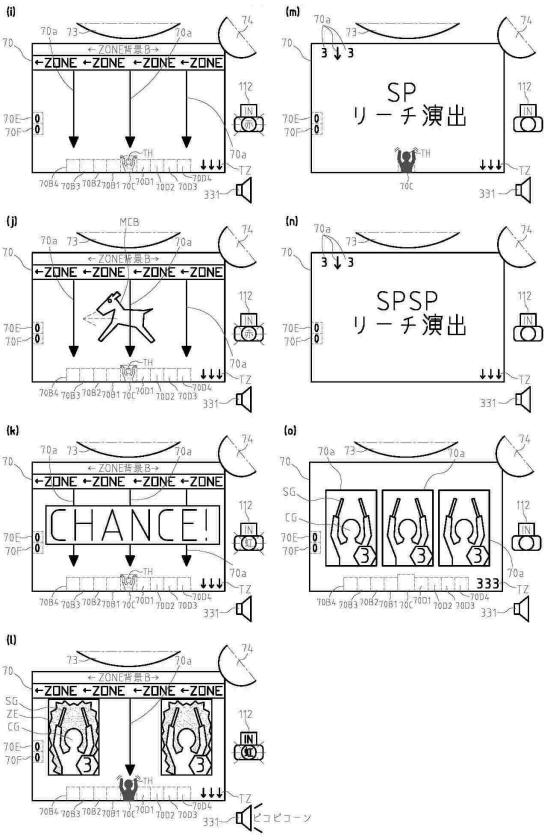
虹色演出及び可動部材の動作演出時に特定機能作した場合



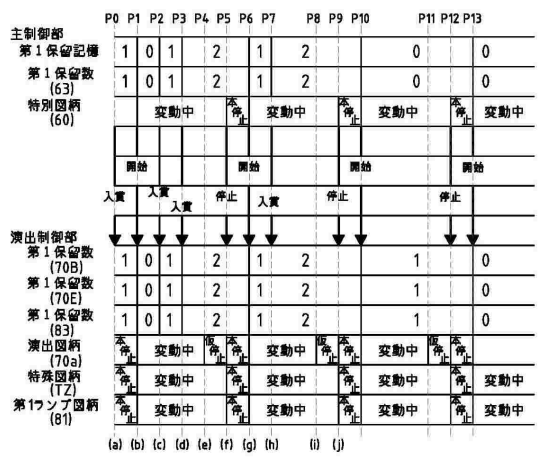
【図８０】



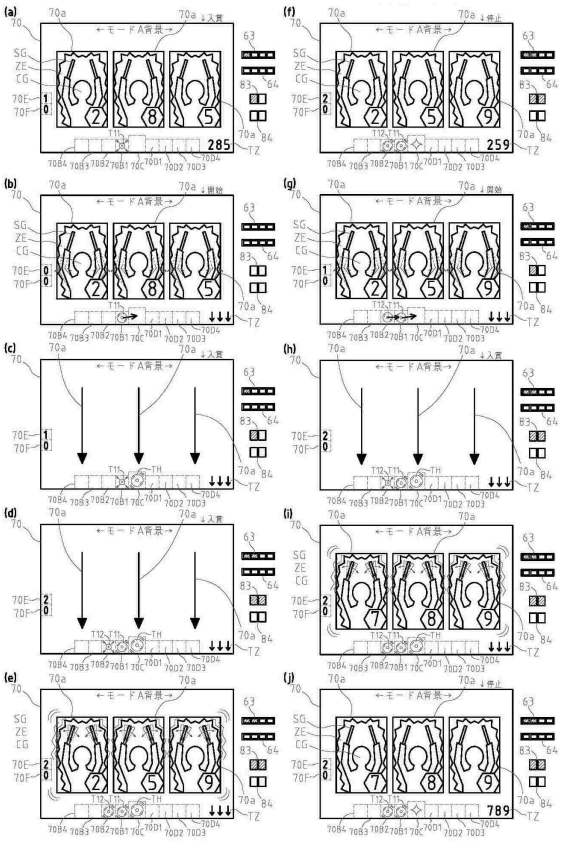
【図８１】



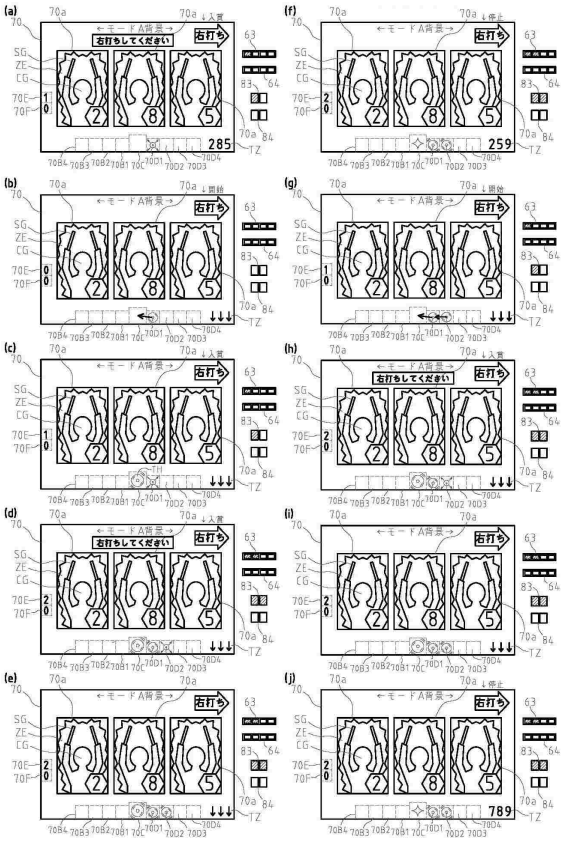
【図８２】



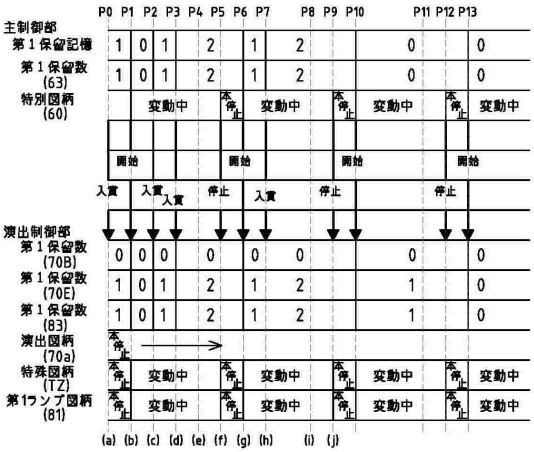
【図８３】



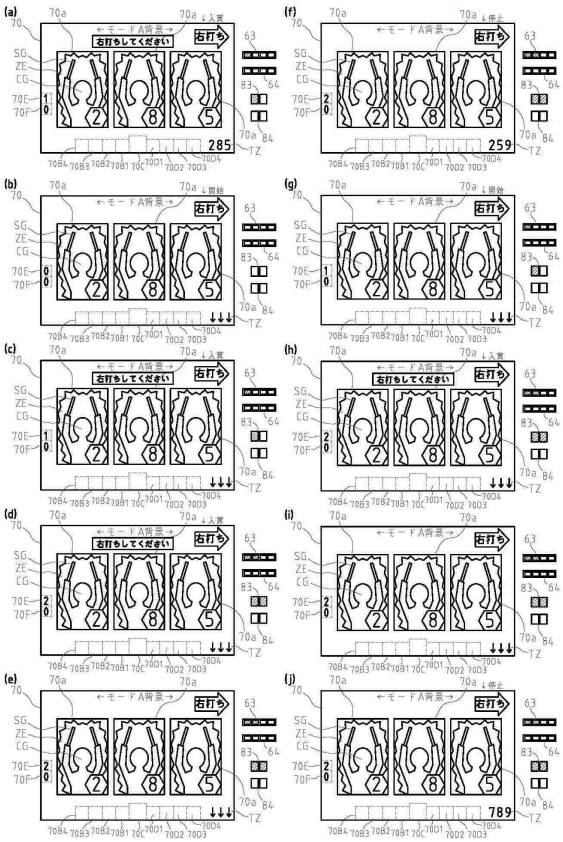
【図８４】



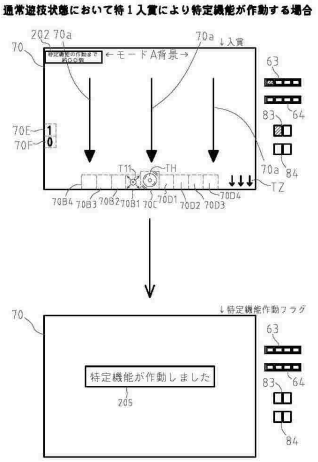
【図８５】



【図８６】

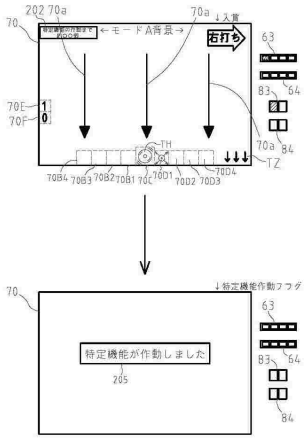


【図８７】



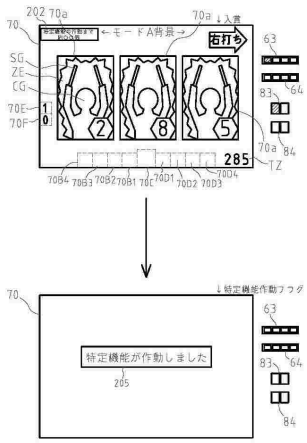
【図８８】

特定遊技状態において特２入賞により特定機能が作動する場合



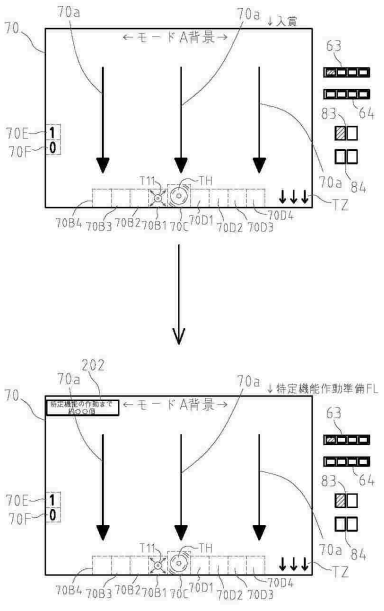
【図８９】

特定遊技状態において特１入賞により特定機能が作動する場合



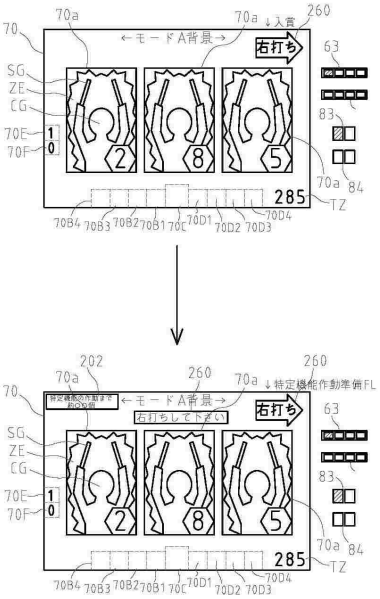
【図９０】

通常遊技状態において特1入賞により報知される特定機能作動事前報知の例



【図９１】

特定遊技状態において特１入賞により報知される特定機能作動事前報知の例



【図９２】

特定遊技状態において特２入賞により報知される特定機能作動事前報知の例

