

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-163220

(P2023-163220A)

(43)公開日 令和5年11月10日(2023.11.10)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全659頁)

(21)出願番号 特願2022-73978(P2022-73978)

(22)出願日 令和4年4月28日(2022.4.28)

(71)出願人 000161806

京楽産業、株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号

(74)代理人 100104880

弁理士 古部 次郎

(74)代理人 100107216

弁理士 伊與田 幸穂

(74)代理人 100125346

弁理士 尾形 文雄

(72)発明者 渡辺 直幸

愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号

京楽産業、株式会社内

F ターム (参考) 2C333 AA11 CA29 GA04

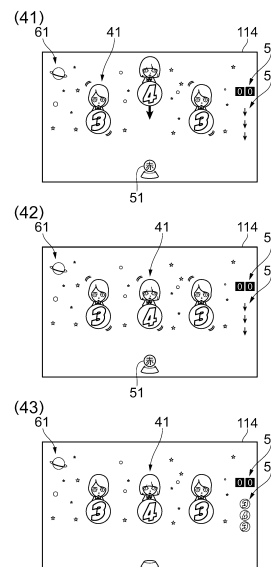
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、リーチ演出を開始した後に、特別遊技が行われないことを示す並びにより複数列の図柄を表示する特定変動演出を実行可能であり、リーチ演出には、第1リーチ演出と、第1リーチ演出よりも特別遊技が行われる期待度が高い第2リーチ演出とがあり、特定変動演出には、第1リーチ演出が行われ第2リーチ演出が行われない第1特定変動演出と、第2リーチ演出が行われる第2特定変動演出とがあり、第1特定変動演出において、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに、所定音とは異なる特定音を出力可能であり、第2特定変動演出において、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに、特定音を出力しないことが可能である遊技機。

【選択図】図2 7 8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御する主制御手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記主制御手段は、
始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、
前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記変動表示に伴い表示手段において複数列の図柄を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、
前記変動演出において所定音を出力可能であり、
前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を開始した後に、前記特別遊技が行われないことを示す並びにより前記複数列の図柄を表示する特定変動演出を実行可能であり、
前記リーチ演出には、
第 1 リーチ演出と、前記第 1 リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第 2 リーチ演出とがあり、
前記特定変動演出には、
前記第 1 リーチ演出が行われ前記第 2 リーチ演出が行われない第 1 特定変動演出と、
前記第 2 リーチ演出が行われる第 2 特定変動演出とがあり、
前記第 1 特定変動演出において、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに、前記所定音とは異なる特定音を出力可能であり、
前記第 2 特定変動演出において、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに、前記特定音を出力しないことが可能である遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

30

【0002】

遊技機において、例えば特許文献 1 には、表示画面等を用いて演出を行うことが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【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】

【0004】

40

しかしながら、上記の特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興趣を向上させるという点で、演出にさらなる改善の余地があった。

【0005】

本発明は、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前

50

記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）において複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を開始した後に、前記特別遊技が行われないことを示す並びにより前記複数列の図柄を表示する特定変動演出（例えば、はずれ変動演出）を実行可能であり、前記リーチ演出には、第 1 リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）と、前記第 1 リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第 2 リーチ演出（例えば、S P リーチ演出）とがあり、前記特定変動演出には、前記第 1 リーチ演出が行われ前記第 2 リーチ演出が行われない第 1 特定変動演出と、前記第 2 リーチ演出が行われる第 2 特定変動演出とがあり、前記第 1 特定変動演出において、特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）が特定表示態様（例えば、図 2 6 5（2 7）に示す装飾性の高い表示態様）により停止するときに、前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記第 2 特定変動演出において、前記特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）が前記特定表示態様（例えば、図 2 7 8（4 2）に示す装飾性の高い表示態様）により停止するときに、前記特定音（停止音）を出力しないことが可能である。

【0 0 0 7】

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

【0 0 0 8】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0 0 0 9】

【図 1】本実施形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機を後側から見た場合のパチンコ遊技機の背面図である。

【図 3】（a）は遊技盤の左下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、（b）はパチンコ遊技機の部分平面図であり、（c）は遊技盤の左下に配設されたサブ情報表示器の一例を示す拡大図である。

【図 4】本実施形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。

【図 5】本実施形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【図 6】本実施形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。

【図 7】遊技制御部による基本処理の動作を示すフローチャートである。

【図 8】遊技制御部による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

【図 9】遊技制御部の主制御処理を示すフローチャートである。

【図 10】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 11】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 12】第 2 大入賞口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 13】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 14】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 15】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 16】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図 17】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 18】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 19】第 1 大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図 20】第 2 大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図 21】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 22】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 23】本実施形態で用いられる乱数の構成例を示す図であり、（a）は大当たり乱数

の構成例を示す図であり、(b)は大当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、(c)は小当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、(d)はリーチ乱数の構成例を示す図であり、(e)は当たり乱数の構成例を示す図である。

【図24】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図25】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図26】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図27】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。

10

【図28】遊技制御部のRAMの構成例を説明するブロック図であり、(a)は記憶領域の構成を示すブロック図であり、(b)は(a)に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図29】演出制御部のRAMの構成例を説明するブロック図であり、(a)は保留記憶領域の構成を示すブロック図であり、(b)は(a)に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【図30】事前判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図31】事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。

20

【図32】事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。

【図33】演出制御部の動作を示すフローチャートであり、(a)はメイン処理を示す図であり、(b)は割り込み処理を示す図である。

【図34】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図35】図34の事前判定演出選択処理および演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図36】図34の大当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図37】図34のエンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図38】図34の客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図39】特定時短関連演出処理の内容を示すフローチャートである。

【図40】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。

【図41】各遊技区間における情報表示器の表示情報を示す図である。

【図42】統括制御部のメイン処理を示す図である。

【図43】ランプ制御部の役物初期処理を示す図である。

【図44】ランプ制御部の原点復帰処理を示す図である。

【図45】ランプ制御部の初期動作処理を示す図である。

【図46】(a)は盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図であり、(b)は枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図47】設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

40

【図48】RWMクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図49】設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図50】設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図51】RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図52】設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図53】通常遊技状態において第1始動口に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルである。

【図54】特別時短遊技状態において第2始動口に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルである。

50

【図 60-2】変動経路を示した図である。

【図 6.6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である

【図 7 6】 演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 8.6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 9 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

50

- 50

- 50

【図 2 4 3】パチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。

【図 2 4 4】演出レバーの位置を示した図である。

【図 2 4 5】(a)は、本実施形態における演出制御部による割り込み処理の内容を示すフローチャートであり、(b)は、演出レバー処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】通常遊技状態における第 1 始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。

【図 2 4 7】通常遊技状態における第 2 始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。

【図 2 4 8】特別時短遊技状態における第 2 始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。

【図 2 4 9】特別時短遊技状態における第 1 始動口への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルである。

【図 2 5 0 - 1】装飾図柄の視認態様を示した図である。

【図 2 5 0 - 2】装飾図柄の視認態様を示した図である。

【図 2 5 0 - 3】装飾図柄の視認態様を示した図である。

【図 2 5 0 - 4】装飾図柄の視認態様を示した図である。

【図 2 5 0 - 5】装飾図柄の視認態様を示した図である。

【図 2 5 1 - 1】変動経路を示した図である。

【図 2 5 1 - 2】変動経路を示した図である。

【図 2 5 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 3】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 5】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 7】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 8】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 5 9】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 0】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 1】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 3】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 5】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 7】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 8】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 6 9】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 0】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 1】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 3】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 5】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 7】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 8】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 7 9】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 8 0】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 8 1】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

【図 2 8 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。

10

20

30

40

50

- 50

50

- 50

【図 4 3 3】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 5】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 7】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 8】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 3 9】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 0】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 1】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 3】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 4】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 5】変動演出において装飾図柄が種々の視認態様により表示されるタイミングを示したチャート図である。

10

【図 4 4 6】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 7】レバー操作演出に対する振動演出の実行タイミングを示したチャート図である。

【図 4 4 8】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 4 9】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 5 0】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 5 1】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 5 2】演出制御部が画像表示部を用いて行う演出の一態様を示す図である。
 【図 4 5 3】演出制御部に制御されるステージと、装飾図柄の停止音との関係を示した図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0010】

(第1実施形態)

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。

〔遊技機の基本構成〕

図1は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機100の概略正面図である。

30

図2は、パチンコ遊技機100を後側から見た場合のパチンコ遊技機100の背面図である。

図1に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機100は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機100は、遊技球が打ち出される遊技盤110と、遊技盤110を囲む枠部材150とを備えている。遊技盤110は、枠部材150に着脱自在に取り付けられている。

【0011】

遊技盤110は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域111と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域111の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材112と、遊技領域111の右側に遊技球を案内する案内部材113とを備えている。

40

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域111の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部114が配設されている。この画像表示部114は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、特別図柄抽選の抽選結果(図柄変動結果)を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による演出画像を表示したりする。また、画像表示部114には、画像が表示されるレイヤ(層)として複数のレイヤが設けられており、この複数のレイヤの各々に画像が表示される。

また、遊技盤110の前面に、各種の演出に用いられる3つの可動役物115および盤ランプ116を備えている。3つの可動役物115は、画像表示部114の上側において、それぞれ左右方向に並ぶように配置されている。なお、3つの可動役物115について

50

、それぞれ個別に説明する場合には、左側に配置される可動役物 1 1 5 を「左可動役物 1 1 5 A」と称する。また、中央に配置される可動役物 1 1 5 を「中可動役物 1 1 5 B」と称する。また、右側に配置される可動役物 1 1 5 を「右可動役物 1 1 5 C」と称する。また、3つの可動役物 1 1 5 の各々を特に区別しない場合には、単に可動役物 1 1 5 と称する。可動役物 1 1 5 は、遊技盤 1 1 0 上で動作することにより各種の演出を行う。また、盤ランプ 1 1 6 は、発光することで各種の演出を行う。

【0012】

遊技領域 1 1 1 には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域 1 1 1 には、遊技領域 1 1 1 に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域 1 1 1 の外に排出する排出口 1 1 7 が配設されている。なお、パチンコ遊技機 1 0 0 は、排出口 1 1 7 に流入する遊技球からなるアウト球を検出するアウト球検出スイッチ (SW) 2 2 7 (後述する図 4 参照) を備えている。

【0013】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入賞すると特別図柄抽選 (大当たり抽選) が始動する第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 と、遊技球が通過すると普通図柄抽選 (開閉抽選) が始動する始動ゲート (以下、単にゲートと呼ぶ) 1 2 4 と、が遊技盤 1 1 0 に配設されている。なお、図 1 において、ゲート 1 2 4 は、遊技領域 1 1 1 の左右にそれぞれ設けられており、左側のゲート 1 2 4 は 1 2 4 L と記載し、右側のゲート 1 2 4 は 1 2 4 R と記載している。また、ここにいう第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とは、予め定められた 1 の特別図柄表示器の作動契機となる入賞口をいう。具体的には、第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 には、入賞の際に遊技球の通過を検知するスイッチ (後述の第 1 始動口スイッチ 2 1 1 および第 2 始動口スイッチ 2 1 2) が設けられている。そして、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞した際にこのスイッチが遊技球の通過を検知することが、特別図柄表示器を作動させる契機となる。

【0014】

第 2 始動口 1 2 2 は、チューリップの花の形をした一対の羽根が電動ソレノイドにより開閉すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ (開閉部材) 1 2 3 を備えている。電動チューリップ 1 2 3 は、羽根が閉じていると、遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り難い一方で、羽根が開くと第 2 始動口 1 2 2 の入口が拡大して遊技球が第 2 始動口 1 2 2 へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ 1 2 3 は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間 (例えば 0.15 秒ないし 1.8 秒間) および規定回数 (例えば 1 回ないし 3 回) だけ開く。

【0015】

パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技状態として、第 2 始動口 1 2 2 への入賞機会が少ない電サポ無状態と、電サポ無状態よりも第 2 始動口 1 2 2 への入賞機会が多い電サポ状態とを有している。そして、例えば、大当たりや特別図柄抽選の抽選回数を契機とするなど所定の条件において、電サポ無状態と、電サポ状態とのいずれかの状態に制御される。電サポ状態とは、例えば、普通図柄変動時間を短縮すること、電動チューリップ 1 2 3 の開時間を延長すること、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にすること、のいずれか一つまたは複数の組合せによって制御される遊技状態である。

また、パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技状態として、特別図柄変動時間が長い時短無状態と、時短無状態よりも特別図柄変動時間が短い時短状態とを有している。ここで、時短状態は、時短無状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

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

【0016】

10

20

30

40

50

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

10

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

【0017】

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

20

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

【0018】

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

30

【0019】

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

40

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

50

【0020】

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

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

10

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

【0021】

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

パチンコ遊技機100の表示器130は、図3(a)に示すように、第1始動口121の入賞に対応して作動する第1特別図柄表示器221と、第2始動口122の入賞に対応して作動する第2特別図柄表示器222と、ゲート124の通過に対応して作動する普通図柄表示器223と、を備えている。第1特別図柄表示器221は、第1始動口121の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第2特別図柄表示器222は、第2始動口122の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第1特別図柄表示器221および第2特別図柄表示器222は、表示態様の変化を1サイクル(=256ms)とするサイクル変動(サイクル表示)を複数回行い、特別図柄の変動時間が経過すると停止表示する。

20

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

30

【0022】

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

40

【0023】

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

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

50

【0024】

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

【0025】

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

10

【0026】

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

20

【0027】

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

【0028】

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

30

【0029】

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

40

【0030】

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

50

サブ情報表示器 80 を備えている。

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

【0031】

サブ第 1 変動表示器 81 は、第 1 特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、サブ第 2 変動表示器 82 は、第 2 特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ 1 個の LED によって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されると LED が所定周期（1 秒）で点滅（0.5 秒点灯→0.5 秒消灯）し、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。言い換えると、サブ第 1 変動表示器 81 およびサブ第 2 変動表示器 82 は、一回の点滅を 1 サイクル（＝1 秒）とするサイクル表示を繰り返し行い、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。

10

【0032】

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

【0033】

サブ第 1 保留表示器 83 は、後述する第 1 保留情報の個数（第 1 保留数）を表示するためのものであり、サブ第 2 保留表示器 84 は、後述する第 2 保留情報の個数（第 2 保留数）を表示するためのものであり、それぞれ 2 個の LED によって構成されている。そして、保留数が「0」のときに左右の LED が消灯し、保留数が「1」のときに左側の LED が点灯すると共に右側の LED が消灯し、保留数が「2」のときに左右の LED が点灯し、保留数が「3」のときに左側の LED が点滅すると共に右側の LED が点灯し、保留数が「4」のときに左右の LED が点滅する。

20

【0034】

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

30

【0035】

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

【0036】

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

40

【0037】

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

【0038】

〔制御ユニットの構成〕

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

50

する。

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

図 5 は、本実施の形態の画像／音響制御部およびランプ制御部の説明図である。

【0039】

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

【0040】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部 200 は、特別図柄の当選の判定等を行う際の演算処理を行う CPU 201 と、CPU 201 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 202 と、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる RAM 203 と、を備えている。

【0041】

遊技制御部 200 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態を、時短無状態または時短状態のいずれかで制御する。時短無状態であるパチンコ遊技機 100 の遊技状態を、以下では、通常遊技状態と称することがある。また、時短状態であるパチンコ遊技機 100 の遊技状態を、以下では、時短遊技状態と称することがある。また、本実施形態では、時短遊技状態には、特別時短遊技状態と、特定時短遊技状態とがある。特別時短遊技状態は、大当たり遊技を経由して制御される遊技状態である。また、特定時短遊技状態は、所定条件の成立（RAM クリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数（本実施形態では 300 回）に到達することで制御される遊技状態である。これにより、パチンコ遊技機 100 の遊技状態は、通常遊技状態、特別時短遊技状態、および特定時短遊技状態のいずれかとなる。そして、遊技制御部 200 は、所定の条件に基づき、通常遊技状態と特別時短遊技状態とを切り替える。また、遊技制御部 200 は、所定の条件に基づき、通常遊技状態と特定時短遊技状態とを切り替える。さらに、遊技制御部 200 は、所定の条件に基づき、特定時短遊技状態と特別時短遊技状態とを切り替える。また、遊技制御部 200 は、時短遊技状態において、通常遊技状態よりも普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、電動チューリップ 123 の開時間を延長する等の制御を行う。

【0042】

遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 に遊技球が入賞したことを契機として特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の判定結果に応じて大当たり遊技や小当たり遊技等の特別遊技を行う。大当たり遊技において、遊技制御部 200 は、特別電動役物である第 1 大入賞口 125 が所定条件（例えば 29.5 秒経過または遊技球 10 個の入賞）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。そして、遊技制御部 200 は、第 1 大入賞口 125 が開く際の開閉動作間隔を制御する。また、小当たり遊技において、遊技制御部 200 は、特別電動役物である第 2 大入賞口 126 が所定条件（例えば 0.9 秒経過）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数（例えば 2 回）繰り返すように制御する。そして、遊技制御部 200 は、第 2 大入賞口 126 が開く際の開閉動作間隔を制御する。

【0043】

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

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

さらに、遊技制御部 200 は、特別図柄抽選および普通図柄抽選の判定結果、時短無状

10

20

30

40

50

態と時短状態の変更情報、保留の設定情報等の遊技制御に伴う情報を、後述するコマンドにより演出制御部 300 に送る。

【0044】

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

10

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

【0045】

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

20

さらに、遊技制御部 200 には、第 1 大入賞口 125 への遊技球の入賞を検出する第 1 大入賞口検出部（第 1 大入賞口スイッチ（SW））215 と、第 1 大入賞口 125 の第 1 大入賞口扉 125D を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する第 1 大入賞口扉開閉部 216 と、第 2 大入賞口 126 への遊技球の入賞を検出する第 2 大入賞口検出部（第 2 大入賞口スイッチ（SW））209 と、第 2 大入賞口 126 の第 2 大入賞口扉 126D を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する第 2 大入賞口扉開閉部 210 と、普通入賞口 127 への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（SW））217 と、が接続されている。

30

【0046】

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

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

40

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

【0047】

そして、第 1 始動口スイッチ 211、第 2 始動口スイッチ 212、ゲートスイッチ 214、第 1 大入賞口スイッチ 215、第 2 大入賞口スイッチ 209、普通入賞口スイッチ 217、磁気検出センサ 207、および電波検出センサ 208 にて検出された検出信号が、

50

遊技制御部 200 に送られる。また、遊技制御部 200 からの制御信号が、電動チューリップ開閉部 213、第 1 大入賞口扉開閉部 216、第 2 大入賞口扉開閉部 210、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219、普通図柄保留表示器 220、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222、普通図柄表示器 223 および状態表示器 224 に送られる。それにより、遊技制御部 200 は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

【0048】

また、遊技制御基板の表面側には、遊技制御部 200 の RAM 203 の記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力する RAM クリアスイッチ 228、設定キーを用いた操作によって後述する設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースwitch 229、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器 230、その他の電子部品等が実装されている。

10

【0049】

情報表示器 230 は、左右方向に並べられた 4 つの 7 セグメント表示器（230a～230d、後述の図 48 参照）で構成されている。そして、左から 2 つの 7 セグメント表示器 230a 及び 230b によって性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、右から 2 つの 7 セグメント表示器 230c 及び 230d によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている（図 47 参照）。なお、設定値を表示する場合にはスタティック点灯が行われ、性能情報を表示する場合にはダイナミック点灯が行われるようになっている。

20

【0050】

さらに、遊技制御部 200 には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板 350 が接続されている。そして、遊技制御部 200 は、払出制御部 330 から取得した、払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部 200 の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板 350 を介してホストコンピュータに送信する。

【0051】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部 330 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う CPU 331 と、CPU 331 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 332 と、CPU 331 の作業用メモリ等として用いられる RAM 333 と、を備えている。

30

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

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

【0052】

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

40

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

50

情報端子基板 340 を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部 200 に対しても、同様の情報を送信する。

【0053】

〔演出制御部の構成・機能〕

演出制御部 300 は、演出を制御する際の演算処理を行う CPU 301 と、CPU 301 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 302 と、CPU 301 の作業用メモリ等として用いられる RAM 303 と、日時を計測するリアルタイムクロック (RTC) 304 と、を備えている。

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

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

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

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

【0054】

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

【0055】

〔画像／音響制御部の構成・機能〕

画像／音響制御部 310 は、図 5 に示すように、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う CPU 311 と、CPU 311 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された ROM 312 と、CPU 311 の作業用メモリ等として用いられる RAM 313 と、VDP (Video Display Processor) 314 と、CGROM 315 と、SNDROM 316 とを備えている。

【0056】

そして、画像／音響制御部 310 は、演出制御部 300 から送られたコマンドに基づいて、画像表示部 114 に表示する画像およびスピーカ 156 から出力する音響を制御する。

具体的には、CGROM 315 には、画像表示部 114 において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。また、SNDROM 316 には、画像データと同期させて、または画像データとは独立してスピーカ 156 から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。

CPU 311 は、演出制御部 300 から送られた保留数コマンドもしくは変動演出開始コマンドに基づいて、アニメーションパターンの解析や、描画に関するコマンドをまとめたディスプレイリストの作成、およびディスプレイリストの VDP 314 への送信などを行う。

【0057】

VDP 314 は、CPU 311 から受信したディスプレイリストに基づいて、CGROM 315 や SNDROM 316 にそれぞれ記憶された画像データや音響データを読み出す。さらには、VDP 314 は、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ／アイテム表示等のための描画処理と、読み出した

10

20

30

40

50

音響データを用いた音声処理とを行う。そして、VDP314は、描画処理された画像データにより画像表示部114での画面表示を制御する。また、VDP314は、音声処理された音響データによりスピーカ156から出力される音響を制御する。

なお、本実施の形態では、VDP314が描画処理に併せて音声処理も行うよう構成しているが、これに限定されず、音声処理を専用で行うプロセッサを別途設けても構わない。

【0058】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部320は、盤ランプ116や枠ランプ157の発光、および可動役物115の動作を制御する際の演算処理を行うCPU321と、CPU321にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM322と、CPU321の作業用メモリ等として用いられるRAM323と、を備えている。

そして、ランプ制御部320は、演出制御部300から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ116や枠ランプ157の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、可動役物115の動作を制御する。

【0059】

具体的には、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた盤ランプ116や枠ランプ157での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU321は、ROM322に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部300から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部320は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ116や枠ランプ157の発光を制御する。

また、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた可動役物115の動作パターンデータが記憶されている。CPU321は、可動役物115に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

【0060】

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

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

【0061】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部200の機能構成を説明する。

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

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

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

【0062】

乱数取得部231は、特別図柄抽選に用いられる乱数値と、普通図柄抽選に用いられる乱数値とを取得する。特別図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、第1始動口

10

20

30

40

50

1 2 1 や第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことを条件として、乱数の種類ごとに、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、特別図柄判定部 2 3 4 による判定に用いられる。詳しくは後述するが、特別図柄抽選に用いられる乱数としては、大当たりか否かを示す大当たり乱数、大当たりの種類を示す図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数等が有る。

また、普通図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過したことを条件として、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、普通図柄判定部 2 3 2 による判定に用いられる。なお、普通図柄抽選に用いられる乱数としては、当たりか否かを示す当たり乱数の他、当たりの種類を示す図柄乱数や変動パターン乱数等が設定される場合もある。

特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 または第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を制御する。

【0063】

特別図柄判定部 2 3 4 は、特別図柄の変動開始時に、後述する図 2 3 に示すような乱数テーブルを用いて、特別図柄抽選の抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに当選していない場合での小当たりかはずれか」を判定する。すなわち、乱数取得部 2 3 1 は、検知手段である第 1 始動口スイッチ 2 1 1 または第 2 始動口スイッチ 2 1 2 により遊技球の通過が検知されたことを契機として特別図柄に関する乱数値を取得し、特別図柄判定部 2 3 4 は、取得した乱数値に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技等）を行うか否かを判定する。なお、前述した特別図柄の抽選（大当たり抽選）は、乱数取得部 2 3 1 および特別図柄判定部 2 3 4 における処理のことをいう。

【0064】

変動パターン選択部 2 3 5 は、第 1 特別図柄表示器 2 2 1 や第 2 特別図柄表示器 2 2 2 にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。具体的には、変動パターン選択部 2 3 5 は、大当たり遊技を行うか否かの判定結果および特別図柄変動にともなう装飾図柄変動演出においてリーチ演出を行うことが可能な変動パターン（例えば 1 5 . 0 秒以上）とするか否かの判定結果等に基づいて、変動パターンを決定する。そして、変動パターン選択部 2 3 5 により選択された変動パターンに基づいて、特別図柄変動制御部 2 3 3 が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部 2 3 5 および特別図柄変動制御部 2 3 3 の動作の詳細については後述する。

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

【0065】

普通図柄判定部 2 3 2 は、普通図柄の変動開始時に、後述する図 2 3（e）に示すような乱数テーブルを用いて、普通図柄の抽選結果が「当たりか否か」を判定する。すなわち、普通図柄判定部 2 3 2 は、乱数取得部 2 3 1 により取得された普通図柄抽選用の乱数値に基づいて、電動チューリップ 1 2 3 を開閉作動させる補助遊技を行うか否かを判定する。また、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合は、普通図柄判定部 2 3 2 は、判定結果が当たりであった場合の「当たりの種類」を判定する。なお、普通図柄抽選は、乱数取得部 2 3 1 および普通図柄判定部 2 3 2 により行われる処理である。

普通図柄変動制御部 2 3 6 は、普通図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、普通図柄表示器 2 2 3 による普通図柄の変動を制御する。

電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、普通図柄判定部 2 3 2 により普通図柄抽選において「当たり」と判定された場合に、電動チューリップ 1 2 3 を規定時間および規定回数だけ開放し、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞容易となる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 のこのような開放状態を発生させない。電動チューリップ 1 2 3 の作動パターンについては後述するが、例えば 0 . 1 5 秒の開放時間で 1 回開く作動パターン、および 1 . 8 0 秒の開放時間で 3 回開放する作動パ

ターンなどがある。

【0066】

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

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

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

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

【0067】

〔遊技機の基本動作〕

次に、パチンコ遊技機100の基本動作を説明する。

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

【0068】

図7は、遊技制御部200による基本処理の動作を示すフローチャートである。

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

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

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

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

【0069】

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

【0070】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

【００７１】

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

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

【００７２】

〔遊技機の主制御処理〕

次に、パチンコ遊技機１００の主制御処理を説明する。

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

【００７３】

図９は、遊技制御部２００の主制御処理を示すフローチャートである。

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

【００７４】

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

【００７５】

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

始動口スイッチ処理では、遊技制御部２００は、乱数取得部２３１の機能（サブルーチン）を呼び出し、図４の第１始動口スイッチ２１１および第２始動口スイッチ２１２の状態を監視し、スイッチがＯＮとなった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。ま

10

20

30

40

50

た、詳しくは後述するが、第1始動口スイッチ211および第2始動口スイッチ212において事前判定処理を行う場合は、特別図柄判定部234、変動パターン選択部235の各機能（サブルーチン）を呼び出し、事前判定のための処理を実行する。

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

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

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

10

【0076】

図柄処理（S903）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

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

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

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

【0077】

20

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

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

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

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

30

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

【0078】

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

【0079】

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

40

【0080】

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

【0081】

50

本実施の形態では、図 9 に示したように、一連の主制御処理の最後に出力処理を行う。すなわち、第 1 の処理手段としての上記各機能による S 9 0 2 ~ S 9 0 5 の各処理において生成されたコマンドを、その各処理においては R A M 2 0 3 の対応する格納領域に格納しておく。そして、これらの処理の後に、第 2 の処理手段としての出力制御部 2 4 0 が、R A M 2 0 3 の格納領域に蓄積された、各処理で生成されたコマンドをまとめて出力する。言い換えれば、本実施の形態では、主制御処理を 1 サイクル実行すると、その 1 サイクルの実行において生成されたコマンドが、その 1 サイクルの実行における最後のコマンド生成が行われた後に、出力される。

【 0 0 8 2 】

〔遊技機の基本動作の変形例〕

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

【 0 0 8 3 】

また、基本処理で生成されたコマンドを出力する場合は、原則として、コマンドを生成する度に、R A M 2 0 3 のコマンド格納領域に格納し、第 2 の処理手段である出力制御部 2 4 0 の機能呼び出して出力する。基本処理は、遊技の進行に関わる主制御処理とは異なり、電源投入時にのみ行われる初期動作等の特別な処理である。また、基本処理は、電源投入時のパチンコ遊技機 1 0 0 の状態等の条件に基づく分岐により処理手順が変動する場合があるため、出力処理に漏れが無いように、生成したコマンドを速やかに出力する処理である。なお、関連する複数の処理により連続的にコマンドが生成される場合等、具体的な処理の要請に応じて、複数のコマンドを R A M 2 0 3 のコマンド格納領域に格納し、まとめて出力する処理手順を採っても良い。

【 0 0 8 4 】

〔遊技制御部による乱数更新処理〕

特別図柄抽選等の遊技制御における各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、カウンタによって計数され、所定の初期値から始まって、図 9 に示す主制御処理の乱数更新処理（S 9 0 1）が行われるたびに 1 ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理（図 1 0）およびゲートスイッチ処理（図 1 1）で取得され、特別図柄処理（図 1 3）や普通図柄処理（図 1 8）で使用される。この乱数値のカウンタは無限ループカウンタであり、計数された乱数値が、設定されている乱数の最大値（例えば、後述する図 2 3（a）に示した大当たり乱数では 2 9 9）に達した後は、再び初期値に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、更新間隔や初期値の情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、主制御処理から図 7 に示す基本処理に戻った後、S 7 1 3 の初期値乱数更新処理において、各乱数の初期値をランダムに変更する。

【 0 0 8 5 】

〔遊技制御部による始動口スイッチ処理〕

図 1 0 は、図 9 の S 9 0 2 に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この始動口スイッチ処理は、第 1 始動口 1 2 1 における入賞に対する処理と、第 2 始動口 1 2 2 における入賞に対する処理とが順次行われる。図 1 0 を参照すると、遊技制御部 2 0 0 は、まず、第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞して第 1 始動口スイッチ 2 1 1 が O N となったか否かを判断する（S 1 0 0 1）。第 1 始動口スイッチ 2 1 1 が O N となったな

10

20

30

40

50

らば、次に遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 の入賞における未変動分の保留数 U1 が上限値未満か否かを判断する (S1002)。図 10 に示す例では、上限値を 4 個としている。保留数 U1 が上限値に達している場合は (S1002 で No)、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理を終了する。

【0086】

一方、保留数 U1 が上限値未満である場合 (S1002 で Yes)、遊技制御部 200 の乱数取得部 231 は、今回の入賞による判定のための乱数値を取得し、RAM 203 に格納する (S1003)。ここでは、第 1 始動口 121 の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、S901 の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により、後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたははずれを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類を決定する図柄乱数値 (大当たり図柄乱数値)、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数値、はずれのときに後述のリーチ演出を実行可能な変動パターン (変動時間) にするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

10

【0087】

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

20

【0088】

そして、本実施の形態の演出制御部 300 は、事前判定処理によって判定された乱数の判定結果 (事前判定結果) に基づいて、特別図柄処理によって乱数が判定され、その判定結果が報知されるよりも前に、その判定結果を示唆する予告演出を行うことができる。この予告演出は、例えば、始動口における入賞により乱数の取得が既に行われているが特別図柄処理によって乱数の判定が未だ行われていない入賞球 (保留球) の発生に応じて、画像表示部 114 に表示される保留表示演出 (後述) 等を用いて行われる。この事前判定に基づく予告演出により、予告演出に係る事前判定に対応する保留球に関して、その後に特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果が遊技者に示唆される。これによって、遊技者は、保留球に対して期待を抱きながら遊技を行うことができる。事前判定に基づく予告演出の詳細については後述する。

30

【0089】

そして、遊技制御部 200 は、保留数 U1 の値を 1 加算する (S1005)。

この後、遊技制御部 200 は、事前判定結果を演出制御部 300 に通知するために、S1004 の事前判定処理による事前判定情報を含む事前判定結果コマンドを RAM 203 にセットする (S1006)。

さらに、遊技制御部 200 は、S1005 による保留数 U1 の増加を演出制御部 300 に通知するための保留数増加コマンドを RAM 203 にセットし (S1007)、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理を終了する。

40

【0090】

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

【0091】

50

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

【0092】

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

10

そして、遊技制御部200は、保留数U2の値を1加算する（S1012）。

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

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

【0093】

〔遊技制御部によるゲートスイッチ処理〕

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

20

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

【0094】

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

30

【0095】

次に、遊技制御部200は、保留数Gの値を1加算する（S1104）。

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

【0096】

〔遊技制御部による第2大入賞口スイッチ処理〕

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

40

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

【0097】

一方、第2大入賞口スイッチ209がONとなった場合には（S1201でYES）、遊技制御部200は、小当たり遊技中であるか否かを判断する（S1202）。小当たり遊技中である場合（S1202でYES）、遊技制御部200は、第2大入賞口通過コマンドをRAM203にセットする（S1203）。第2大入賞口通過コマンドは、第2大

50

入賞口 1 2 6 を遊技球が通過したことを示すコマンドである。S 1 2 0 3 でセットされた第 2 大入賞口通過コマンドは、図 9 の S 9 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。一方、小当たり遊技中でない場合 (S 1 2 0 2 で N O)、遊技制御部 2 0 0 は、第 2 大入賞口通過エラーを演出制御基板 3 0 0 に報知させる。第 2 大入賞口通過エラーは、遊技球が異常なタイミングで第 2 大入賞口 1 2 6 を通過することにより発生するエラーである。

【 0 0 9 8 】

なお、遊技領域 1 1 1 における右側の領域のうちの、第 2 大入賞口 1 2 6 とは異なる領域を特定領域とするとともに、この特定領域を遊技球が通過したことを検出する特定領域スイッチがパチンコ遊技機 1 0 0 に設けられてもよい。そして、遊技制御部 2 0 0 は、第 2 大入賞口スイッチ 2 0 9 が O N となったか否かを判断する代わりに、特定領域スイッチが O N となったか否かを判断し、小当たり遊技中に O N となった場合には、小当たり遊技の終了後に後述する大当たり遊技が実行されるようにしてもよい。すなわち、小当たり遊技中において遊技球が通過したか否かを検出する領域は、第 2 大入賞口 1 2 6 に限定されない。

【 0 0 9 9 】

〔遊技制御部による特別図柄処理〕

図 1 3 は、図 9 の S 9 0 3 に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この特別図柄処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず、R A M 2 0 3 においてセットされるフラグの設定 (以下、フラグ設定) において大当たり遊技フラグが O N になっているか否かを調べる (S 1 3 0 1)。ここで、大当たり遊技フラグは、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを識別するためにセットされるフラグである。

【 0 1 0 0 】

大当たり遊技フラグが O N である場合、既にパチンコ遊技機 1 0 0 は大当たり中であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する (S 1 3 0 1 で Y e s)。一方、大当たり遊技フラグが O F F である場合 (S 1 3 0 1 で N o)、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する (S 1 3 0 2)。特別図柄変動中でない場合 (S 1 3 0 2 で N o)、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄の未変動分の保留数 U 1、U 2 (図 1 0 参照) に関する処理を行う (S 1 3 0 3 ~ S 1 3 0 6)。本実施の形態では、第 1 始動口 1 2 1 の入賞に係る保留数 U 1 と第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 とを区別しているので、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【 0 1 0 1 】

具体的には、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 が 1 以上か判断する (S 1 3 0 3)。保留数 U 2 が 1 以上である場合 (S 1 3 0 3 で Y e s)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、保留数 U 2 の値を 1 減算する (S 1 3 0 4)。一方、保留数 U 2 = 0 である場合は (S 1 3 0 3 で N o)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、次に第 1 始動口 1 2 1 の入賞に係る保留数 U 1 が 1 以上か判断する (S 1 3 0 5)。保留数 U 1 が 1 以上である場合 (S 1 3 0 5 で Y e s)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、保留数 U 1 の値を 1 減算する (S 1 3 0 6)。一方、保留数 U 1 = 0 である場合は (S 1 3 0 5 で N o)、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する (S 1 3 1 9)。

なお、本実施の形態では、第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 に関する処理を優先させて行う。すなわち、保留数 U 2 が 1 以上である場合は保留数 U 2 に関する処理を行い、保留数 U 2 = 0 である場合に保留数 U 1 に関する処理を行う (S 1 3 0 3 ~ S 1 3 0 6 参照)。これに対し、第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 のどちらの入賞に関わらず、入賞した順に保留数 U 1、U 2 を減算していくような制御とすることも可能である。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

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

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

【0105】

S1302で特別図柄変動中と判断された場合(S1302でYes)、またはS1314で変動回数コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部233は、変動時間を経過したか否かを判断する(S1315)。すなわち、S1311で特別図柄の変動を開始してから経過時間がS1310の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ(S1315でNo)、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

【0106】

一方、変動時間を経過した場合(S1315でYes)、特別図柄変動制御部233は、まず、第1特別図柄表示器221、第2特別図柄表示器222における特別図柄の変動をS1309の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する(S1316)。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する(S1317)。停止中処理の内容については後述する。また、特別図柄変動制御部233は、後述する装飾図柄を停止させるための変動停止コマンドをRAM203にセットする(S1318)。S1318でセットされた変動停止コマンドは、図9のS906に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。

なお、第1始動口121への入賞を契機とする特別図柄の変動中において、第2始動口122への入賞が発生した場合には、第1始動口121への入賞を契機とする特別図柄の変動中に、第2始動口122への入賞を契機とする特別図柄の変動が行われてもよい。また、例えば、第2始動口122への入賞を契機とする特別図柄の変動中において、第1始動口121への入賞が発生した場合には、第2始動口122の入賞を契機とする特別図柄の変動中に、第1始動口121の入賞を契機とする特別図柄の変動が行われてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 7 】

また、図 1 3 に示す例では、保留数 U 2 または保留数 U 1 の値を減算した後（S 1 3 0 4、S 1 3 0 6 参照）、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行されているが（S 1 3 0 9、S 1 3 1 0 参照）、これに限定されない。

特別図柄処理では、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行された後に、保留数 U 2 または保留数 U 1 の値が減算される処理が実行されてもよい。この場合、変動パターン選択処理において、減算される前の保留数 U 2 または保留数 U 1 の値に基づいて、変動パターンが選択される。

【 0 1 0 8 】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図 1 4 は、大当たり判定処理（図 1 3 の S 1 3 0 9）の内容を示すフローチャートである。

この大当たり判定処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄判定部 2 3 4 は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数値の判定を行い（S 1 4 0 1）、大当たりまたは小当たりしたか否かを判断する（S 1 4 0 2、S 1 4 0 5）。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図 1 0 の S 1 0 0 3 または S 1 0 1 0 で取得した大当たり乱数の値が、大当たりの当選値として設定された値または小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図 2 3（a）参照）。

【 0 1 0 9 】

S 1 4 0 1 の乱数判定の結果が大当たりだった場合（S 1 4 0 2 で Y e s）、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数値の判定を行う（S 1 4 0 3）。この判定の結果に応じて、大当たりの種類が決定される。何れの大当たりとなるかは、図 1 0 の S 1 0 0 3 または S 1 0 1 0 で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図 2 3（b）参照）。

以上の判定の後、特別図柄判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄（大当たり図柄）を設定情報として R A M 2 0 3 にセットする（S 1 4 0 4）。

【 0 1 1 0 】

S 1 4 0 1 の乱数判定の結果が小当たりだった場合（S 1 4 0 2 で N o、S 1 4 0 5 で Y e s）、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、小当たり図柄乱数値の判定を行う（S 1 4 0 6）。この判定の結果に応じて、小当たりの種類が決定される。何れの小当たりとなるかは、図 1 0 の S 1 0 0 3 または S 1 0 1 0 で取得した大当たり図柄乱数の値が、小当たりの種類ごとに予め設定された値のうちの何れと一致したかによって決定される（図 2 3（c）参照）。

以上の判定の後、特別図柄判定部 2 3 4 は、小当たり図柄乱数の判定により決定された小当たりの種類を表す図柄（小当たり図柄）を設定情報として R A M 2 0 3 にセットする（S 1 4 0 7）。

【 0 1 1 1 】

S 1 4 0 1 の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合（S 1 4 0 2、S 1 4 0 5 で N o）、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報として R A M 2 0 3 にセットする（S 1 4 0 8）。

【 0 1 1 2 】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 1 5 は、変動パターン選択処理（図 1 3 の S 1 3 1 0）の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部 2 0 0 の変動パターン選択部 2 3 5 は、まず、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態（通常遊技状態、特別時短遊技状態および特定時短遊技状態のうちの何れの状態か）を参照する（S 1 5 0 1）。そして、大当たり判定処理（図 1 4）の S 1 4 0 2 の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する（S 1 5 0 2）。そして、大当たりだった場合（S 1 5 0 2 で Y e s）、変

10

20

30

40

50

動パターン選択部 235 は、大当たり用の変動パターンテーブルを ROM 202 から読み出して RAM 203 にセットする (S1503)。

【0113】

一方、大当たりしなかった場合 (S1502 で No)、次に変動パターン選択部 235 は、大当たり判定処理 (図 14) の S1405 の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で小当たりしたか否かを判断する (S1504)。そして、小当たりだった場合 (S1504 で Yes)、変動パターン選択部 235 は、小当たり用の変動パターンテーブルを ROM 202 から読みだして RAM 203 にセットする (S1505)。

【0114】

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

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合 (S1507 で Yes)、変動パターン選択部 235 は、リーチ用の変動パターンテーブルを ROM 202 から読み出して RAM 203 にセットする (S1508)。また、リーチ演出を行わない場合 (S1507 で No)、変動パターン選択部 235 は、はずれ用の変動パターンテーブルを ROM 202 から読み出して RAM 203 にセットする (S1509)。

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

【0115】

次に、変動パターン選択部 235 は、図 10 の S1003 または S1010 で取得した変動パターン乱数値および S1503、S1505、S1508、S1509 でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数値の判定を行う (S1510)。すなわち、変動パターン選択部 235 は、RAM 203 にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、パチンコ遊技機 100 の遊技状態 (時短状態か時短無状態か)、特別図柄抽選の結果 (大当たりしたか否か、小当たりしたか否か、大当たりおよび小当たりの何れもしていない場合はリーチ演出を行うか否か) 等の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる。

【0116】

この後、変動パターン選択部 235 は、S1510 で選択した変動パターンを設定情報として RAM 203 にセットする (S1511)。S1511 でセットされた変動パターンの設定情報は、図 13 の S1312 でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図 9 の S906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。本実施の形態で選択される変動パターンおよびその設定の詳細については後述する。

【0117】

〔遊技制御部による停止中処理〕

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

この停止中処理において、遊技制御部 200 は、まず、RAM 203 のフラグ設定において時短状態であることを示すフラグ (以下、時短フラグ) が ON になっているか否かを調べる (S1601)。時短フラグが ON である場合 (S1601 で Yes)、遊技制御部 200 は、時短状態での抽選回数 (変動回数) J の値を 1 減算し (S1602)、抽選回数 J が 0 になったか否かを調べる (S1603)。そして、抽選回数 J = 0 であれば (S1603 で Yes)、時短フラグを OFF にする (S1604)。なお、時短フラグを ON にする操作と、抽選回数 J の初期値の設定は、後述の第 1 大入賞口処理 (図 19) における遊技状態設定処理 (図 21) で行われる。

また、抽選回数 J = 0 ではない場合 (S1603 で No)、遊技制御部 200 は、時短

10

20

30

40

50

状態での抽選回数 J の値を示す時短回数コマンドを生成し、RAM 203 にセットする (S 1605)。S 1605 でセットされた時短回数コマンドは、図 9 の S 906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

【0118】

時短フラグが OFF であった場合 (S 1601 で No) または S 1604 で時短フラグを OFF にした後、あるいは S 1605 で時短回数コマンドをセットした後、次に遊技制御部 200 は、遊技状態コマンドを生成し、RAM 203 にセットする (S 1606)。S 1606 でセットされた遊技状態コマンドは、図 9 の S 906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

次に遊技制御部 200 は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する (S 1607)。ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理 (図 14) の判定結果に基づいて判断することができる。例えば、後述する図 23 (b) の図表に示す図柄の何れかがセットされているならば、S 1607 で Yes である。大当たり判定処理により RAM 203 に、はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、S 1607 で No である。

10

【0119】

大当たりだった場合 (S 1607 で Yes)、次に遊技制御部 200 は、大当たり遊技フラグを ON にする (S 1608)。これにより、RAM 203 の遊技状態の設定が、大当たり遊技状態となる。

次に、遊技制御部 200 は、抽選回数 J の値を初期化する (S 1609)。また、遊技制御部 200 は、S 1601 において時短フラグが ON であって、S 1603 において抽選回数 J が 0 でなかった場合に、時短フラグを OFF にする (S 1610)。

20

【0120】

S 1610 で抽選回数 J の値を初期化した後、遊技制御部 200 は、大当たり遊技のオープニング動作を開始する (S 1611)。

この後、遊技制御部 200 は、演出制御部 300 において大当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドを RAM 203 にセットして (S 1612)、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図 9 の S 906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

【0121】

これに対し、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合 (S 1607 で No)、次に遊技制御部 200 は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する (S 1613)。

30

小当たりだった場合 (S 1613 で YES)、次に遊技制御部 200 は、小当たり遊技フラグを ON にする (S 1614)。これにより、RAM 203 の遊技状態の設定が、小当たり遊技状態となる。さらに、遊技制御部 200 は、小当たり遊技のオープニング動作を開始する (S 1615)。

次に、遊技制御部 200 は、演出制御部 300 において小当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドを RAM 203 にセットする (S 1616)。このオープニングコマンドは、図 9 の S 906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

40

【0122】

一方、小当たりでなかった場合は (S 1613 で No)、遊技制御部 200 は、所定条件の成立 (RAM クリアの実行、変動回数のリセット) から実行された特別図柄の変動表示の回数が特定回数 (本実施形態では 300 回) に到達したか否かを判断する (S 1617)。特定回数に到達した場合 (S 1617 で YES) 遊技制御部 200 は、別ルーチンの遊技状態設定処理を実行する (S 1618)。遊技状態設定処理の内容については後述する。

また、変動表示の回数が特定回数に到達していない場合 (S 1617 で NO)、停止中処理を終了する。

50

【0123】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図17は、客待ち設定処理（図13のS1319）の内容を示すフローチャートである。

この客待ち設定処理において、遊技制御部200は、まず、RAM203のフラグ設定において客待ちフラグがONになっているか否かを調べる（S1701）。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機100が客待ち状態であることを識別するためにセットされるフラグである。

【0124】

客待ちフラグがONである場合、パチンコ遊技機100は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する（S1701でYes）。一方、客待ちフラグがOFFである場合（S1701でNo）、遊技制御部200は、客待ちコマンドを生成してRAM203にセットし（S1702）、客待ちフラグをONにする（S1703）。S1702でセットされた客待ちコマンドは、図9のS906に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。なお、客待ちフラグとは、特別図柄の変動が停止して、保留が無い状態でセットされるものである。

【0125】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図18は、図9のS903に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部200の普通図柄変動制御部236は、まず、RAM203のフラグ設定において補助遊技フラグがONになっているか否かを調べる（S1801）。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合にセットされるフラグである。補助遊技フラグが設定されている状態は、電動チューリップ123が後述の電動チューリップ処理（図22）にしたがって開放され、第2始動口122に入賞し易い状態である（補助遊技状態）。

【0126】

補助遊技フラグがONである場合、既に補助遊技状態となっており、普通図柄が停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する（S1801でYes）。一方、補助遊技フラグがOFFである場合（S1801でNo）、次に普通図柄変動制御部236は、パチンコ遊技機100の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する（S1802）。普通図柄変動中でない場合（S1802でNo）、次に普通図柄変動制御部236は、普通図柄の未変動分の保留数G（図11参照）が1以上か判断する（S1803）。保留数G=0である場合は（S1803でNo）、普通図柄の抽選を開始するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

10

20

30

40

50

次に、普通図柄変動制御部 236 は、普通図柄の変動時間の設定を行う (S1807)。この変動時間は、図 16 における S1604、S1610、後述の図 21 における S2101 等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、S1807 による設定の際に時短フラグが ON である場合は、短時間 (例えば 1.5 秒) に設定され、時短フラグが OFF である場合は、長時間 (例えば 4.0 秒) に設定される。この設定の後、普通図柄変動制御部 236 は、S1807 の設定内容に基づき、図 2 (a) および図 4 に示す普通図柄表示器 223 における普通図柄の変動を開始する (S1808)。なお、普通図柄の変動パターンを抽選により決定することもできる。この場合、例えば、遊技球がゲート 124 を通過した際に、乱数取得部 231 が普通図柄の変動パターン乱数値を取得し、S1807 において、普通図柄変動制御部 236 が普通図柄の変動パターン乱数値を判定することにより、変動時間が設定される。

10

【0130】

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

【0131】

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

20

【0132】

〔遊技制御部による第 1 大入賞口処理〕

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

この第 1 大入賞口処理において、遊技制御部 200 の大入賞口動作制御部 237 は、まず、RAM 203 のフラグ設定において大当たり遊技フラグが ON になっているか否かを調べる (S1901)。大当たり遊技フラグが OFF である場合、第 1 大入賞口 125 への入賞はないので、第 1 大入賞口処理を終了する (S1901 で No)。一方、大当たり遊技フラグが ON である場合 (S1901 で Yes)、次に大入賞口動作制御部 237 は、パチンコ遊技機 100 が停止中処理 (図 16) で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動作の最中か否かを判断する (S1902)。

30

【0133】

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

40

【0134】

S1904 の作動設定では、第 1 大入賞口 125 の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数 (作動ラウンド数) とが設定される。作動パターンおよびラウンド数は、特別図柄抽選における大当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、大当た

50

り遊技においては、第1大入賞口125の作動を複数回（複数ラウンド）連続して行うことが規定されている。一例を挙げると、15ラウンド（15R）作動させ、1ラウンドでは29.5秒の開放を1回行う。また、他の一例を挙げると、2ラウンド（2R）作動させ、1ラウンドでは0.9秒の開放を1回行う。さらに説明をすると、0.9秒開放して1.0秒閉鎖した後、0.9秒開放する。

【0135】

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

10

【0136】

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

20

【0137】

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

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

【0138】

次に、大入賞口動作制御部237は、第1大入賞口125の作動のラウンド数Rを0にリセットした後（S1914）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（S1917）。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、第1大入賞口処理を終了する（S1917でNo）。一方、エンディング時間を経過したならば（S1917でYes）、次に大入賞口動作制御部237は、遊技制御部200による遊技状態設定処理を経た後（S1918）、大当たり遊技フラグをOFFにして、第1大入賞口処理を終了する（S1919）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

30

【0139】

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

40

【0140】

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

【0141】

50

〔遊技制御部による第2大入賞口処理〕

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

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

10

【0142】

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

20

【0143】

S2004の作動設定では、第2大入賞口126の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数(作動ラウンド数)とが設定される。作動パターンおよびラウンド数は、特別図柄抽選における小当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、小当たりの際には、第2大入賞口126の開放累積時間が1.8秒以内に設定されなければならないことが定められている。

【0144】

次に、大入賞口動作制御部237は、S2004で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する(S2008)。第2大入賞口126での開放状態が開放時間を経過していない場合(S2008でNo)、次に大入賞口動作制御部237は、第2大入賞口126への入賞個数Cが規定の個数以上か否かを判断する(S2009)。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数Cが規定個数未満である場合は、第2大入賞口126の作動状態(開放状態)が継続されるので、第2大入賞口処理を終了する(S2009でNo)。一方、開放時間を経過したか(S2008でYes)、または入賞個数Cが規定個数に達した場合(S2009でYes)、大入賞口動作制御部237は、第2大入賞口126を作動終了(閉口)する(S2010)。

30

【0145】

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

40

【0146】

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

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

次に、遊技制御部200は、大当たり遊技のオープニング動作を開始する(S2014

50

）。そして、演出制御部 300 において大当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドを RAM 203 にセットする (S 2015)。さらに、別ルーチンの第 1 大入賞口処理 (図 19 参照) を実行して第 2 大入賞口処理を終了する (S 2016)。

【0147】

一方、遊技球が第 2 大入賞口 126 を通過していない場合 (S 2012 で NO)、大入賞口動作制御部 237 は、エンディング動作を開始する (S 2017)。

この後、大入賞口動作制御部 237 は、演出制御部 300 において小当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドを RAM 203 にセットする (S 2018)。このエンディングコマンドは、図 9 の S 906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

10

【0148】

次に、大入賞口動作制御部 237 は、第 2 大入賞口 126 の作動のラウンド数 R を 0 にリセットした後 (S 2019)、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間 (エンディング時間) を経過したか否かを判断する (S 2020)。エンディング時間を経過していないならば (S 2020 で NO)、エンディング動作が継続されるので、第 2 大入賞口処理を終了する。一方、エンディング時間を経過したならば (S 2020 で YES)、次に大入賞口動作制御部 237 は、遊技状態コマンドを生成し、RAM 203 にセットする (S 2021)。さらに、小当たり遊技フラグを OFF にして、第 2 大入賞口処理を終了する (S 2022)。

20

【0149】

S 2002 で、パチンコ遊技機 100 がオープニング中ではないと判断した場合 (S 2002 で NO)、次に大入賞口動作制御部 237 は、エンディング中か否かを判断する (S 2023)。そして、エンディング中であるならば (S 2023 で YES)、上記 S 2020 以降の動作を実行する。

【0150】

一方、パチンコ遊技機 100 がエンディング中でないならば (S 2023 で NO)、次に大入賞口動作制御部 237 は、第 2 大入賞口 126 が作動 (開放) 中か否かを判断する (S 2024)。そして、作動中でないならば (S 2024 で NO)、上記 S 2005 以降の動作を実行し、作動中であるならば (S 2024 で YES)、上記 S 2008 以降の動作を実行する。

30

【0151】

〔遊技状態設定処理〕

遊技制御部 200 による遊技状態設定処理 (S 1618、S 1918) の内容を図 21 に示す。

まず、遊技制御部 200 は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりおよび小当たりの何れかであったかを判断する (S 2101、S 2103)。これらの判断は、例えば大当たり判定処理 (図 14) で RAM 203 に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理 (図 14) の S 1402、S 1403、S 1405、S 1406 と概ね同様であるので、S 1402、S 1403、S 1405、S 1406 の判断結果を用いても良い。

40

【0152】

大当たりである場合 (S 2101 で YES)、遊技制御部 200 は、RAM 203 に設定情報としてセットされた大当たり図柄の種類に基づき、抽選回数 J の初期値を設定する (S 2102)。この初期値は、例えば、30 回である。この設定された抽選回数 J の抽選が行われると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態となる。

小当たりである場合 (S 2101 で NO、S 2103 で YES)、遊技制御部 200 は、RAM 203 に設定情報としてセットされた小当たり図柄の種類に基づき、抽選回数 J の初期値を設定する (S 2104)。この初期値は、例えば、30 回である。

【0153】

50

次に、遊技制御部 200 は、所定条件の成立（RAM クリアの実行、変動回数のリセット）から実行された特別図柄の変動表示の回数をリセットする（S2105）。また、遊技制御部 200 は、変動表示の回数を示す変動回数コマンドを生成し、RAM 203 にセットする（S2106）。この変動回数コマンドは、図 9 の S906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

次に、遊技制御部 200 は、特別時短フラグを ON にする（S2107）。これにより、RAM 203 の遊技状態の設定が特別時短遊技状態となる。

【0154】

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

次に、遊技制御部 200 は、特定時短フラグを ON にする（S2109）。これにより、RAM 203 の遊技状態の設定が特定時短遊技状態となる。

【0155】

次に、遊技制御部 200 は、遊技状態コマンドを生成し、RAM 203 にセットする（S2110）。この遊技状態コマンドは、図 9 の S906 に示した出力処理で演出制御部 300 へ送信される。

【0156】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

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

電動チューリップ処理において、遊技制御部 200 の電動チューリップ動作制御部 238 は、まず、RAM 203 のフラグ設定において補助遊技フラグが ON になっているか否かを調べる（S2201）。補助遊技フラグが OFF である場合、電動チューリップ 123 は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する（S2201 で No）。一方、補助遊技フラグが ON である場合（S2201 で Yes）、次に電動チューリップ動作制御部 238 は、電動チューリップ 123 が作動中か否かを判断する（S2202）。

【0157】

電動チューリップ 123 が作動中でない場合（S2202 で No）、電動チューリップ動作制御部 238 は、電動チューリップ 123 の作動パターンの設定を行い（S2203）、設定した作動パターンで電動チューリップ 123 を作動させる（S2204）。ここで、作動パターンは、図 16 における S1604、S1610、図 21 における S2107、S2109 等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、S2203 による設定の際に時短フラグが OFF である場合は、0.15 秒の開放時間で 1 回開放する作動パターンが設定され、時短フラグが ON である場合は、1.80 秒の開放時間で 3 回開放する作動パターンが設定される。このように、通常、時短フラグが ON であるとき（時短状態のとき）は、電動チューリップ 123 が長時間、複数回開放され、第 2 始動口 122 に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。なお、時短フラグが ON の場合または OFF の場合における電動チューリップ 123 の作動パターン（補助遊技の種類）を複数用意し、普通図柄処理（図 18 参照）で判定される当たりの種類に応じて、作動パターンを設定するように構成しても良い。

【0158】

S2202 で電動チューリップ 123 が作動中と判断された場合（S2202 で Yes）、または S2204 で電動チューリップ 123 を作動させた後、電動チューリップ動作制御部 238 は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（S2205）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ 123 の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（S2205 で No）。一方、開放時間を経過したならば（S2205 で Yes）、電動チューリップ動作制御部 238 は、補助遊技フラグを OFF として、電動チューリップ処理を終了する（S2

206)。

【0159】

〔乱数による判定の手法〕

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

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

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

【0160】

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

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

【0161】

図23（b）を参照すると、大当たり図柄には、大当たり図柄A、大当たり図柄B、大当たり図柄C、大当たり図柄D、大当たり図柄Eの5種類が用意されている。ここで、大当たり図柄A、大当たり図柄B、および大当たり図柄Cは、第1始動口121への入賞を契機として行われる特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを表す図柄であり、このうち大当たり図柄Aは8ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Bは4ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Cは15ラウンドの大当たりであることを示す。また、大当たり図柄Dおよび大当たり図柄Eは、第2始動口122への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを表す図柄であり、このうち大当たり図柄Dは15ラウンドの大当たりであることを示す。大当たり図柄Eは、8ラウンドの大当たりであることを示す。乱数の値の範囲は0～99の100個である。

【0162】

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

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

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

【0163】

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

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

【0164】

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

【0165】

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

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

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

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

【0166】

図23（c）を参照すると、小当たり図柄には、小当たり図柄A、小当たり図柄B、小当たり図柄Cの3種類が用意されている。ここで、小当たり図柄A、小当たり図柄B、および小当たり図柄Cは、何れも2ラウンドの小当たりであることを示す。乱数の値の範囲は0～99の100個である。

【0167】

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

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

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

【0168】

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

図23（d）を参照すると、乱数の値の範囲は0～249の250個であり、リーチ演出を実行可能な変動パターン（変動時間）とする（例えば、15.0秒以上）抽選結果（

10

20

30

40

50

リーチ有)に22個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない(例えば、15.0秒未満)抽選結果(リーチ無)に228個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、 $22/250 (= 11/125)$ の確率でリーチ演出が行われる。ここで、リーチ演出は、特別図柄変動時に画像表示部114において行われる演出である。以下、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしない特別図柄変動時の演出をリーチ無し演出と呼び、これに対応してリーチ演出を実行可能な変動パターンとする特別図柄変動時の演出をリーチ有り演出と呼ぶ。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

リーチ有り演出においては、変動演出として、装飾図柄に関して次のような動作が行われる。まず、縦(横)方向にスクロールする装飾図柄を確定停止するまでに、まず、いずれか2つの図柄(数列)が先に仮停止する。このとき、横(縦)または斜めにわたる一直線上に同一の数字が仮停止される。さらに説明をすると、装飾図柄が縦方向にスクロールしていれば、横方向の一行で同一の数字が仮停止される。

次に、最後の一行がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が三つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与える。そして、最後の一行が仮停止した後、3つの図柄が確定停止する。

ここで、リーチ有り演出では、3つの図柄を確定停止させる前に、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が行われる場合がある。なお、SPリーチ演出は、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。また、SPSPリーチ演出は、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、SPリーチ演出よりも大当たりすることを期待させる演出であり、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりする動画像の演出である。

なお、SPリーチ演出およびSPSPリーチ演出の何れも行われていないリーチ演出を、

以下では、ノーマルリーチ演出と称することがある。

また、後述する図 2 4 に示すように、本実施の形態では、変動時間がより長い（例えば 90 秒や 60 秒）場合に、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出を実行するように設定している。

一方、リーチ無し演出においては、縦（横）方向にスクロールする装飾図柄が確定停止するまでに、リーチ有り演出のような遊技者に期待感を与える演出がなされることなく、横（縦）または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が確定停止される。

【0172】

このように、リーチ乱数は、大当たり乱数の判定の結果がハズレであった場合に、画像表示部 114 においてリーチ演出を実行可能な変動パターンとするリーチ有り演出を行うか、リーチ演出を実行可能な変動パターンとしないリーチ無し演出を行うかを決定する。また、リーチ乱数は、保留数に応じてリーチ有り演出の実行割合を変えるなどして、効率の良い遊技進行を可能にしつつ、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。

付言すると、大当たりに当選した場合には、リーチ有り演出が行われ、最終的に横（縦）または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が確定停止する状態とすることができる。これに対して、小当たりに当選した場合やハズレの場合のリーチ有り演出は、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が確定停止する。

【0173】

次に、普通図柄抽選に用いられる当たり乱数の判定について説明する。

図 2 3（e）を参照すると、乱数の値の範囲は 0～9 の 10 個であり、時短フラグ OFF のときの当選値として 1 個の値が割り当てられ、時短フラグ ON のときの当選値として 9 個の値が割り当てられている。したがって、時短無状態のときにゲート 124 を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、1 / 10 の確率で当選する。これに対し、時短状態のときにゲート 124 を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、9 / 10 の確率で当選する。

【0174】

ここで、時短フラグ OFF を例に説明をすると、上記ゲート 124、第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 の遊技球の通過を契機として取得した当たり乱数値（S1103 参照）が、図 2 3（e）における時短フラグ OFF の当選値である「0」と一致するかが判定される。詳細な説明は省略するが、時短フラグ ON の普通図柄抽選についても同様である。

【0175】

また、特に図示していないが、普通図柄抽選で当たりと判定された場合に行われる補助遊技の内容（電動チューリップ 123 の開放パターン）が異なる複数の当たりを設定することができる。この場合、例えば、特別図柄抽選における大当たりの種類を特定する大当たり図柄乱数（図 2 3（b）参照）と同様に、普通図柄抽選における当たりの種類を特定するための当たり図柄乱数が設定される。そして、遊技制御部 200 は、乱数取得部 231 により、ゲートスイッチ処理（図 1 1 参照）で当たり乱数の乱数値と共に、当たり図柄乱数の乱数値を取得し、普通図柄判定部 232 により、取得された乱数値に基づいて当たりの種類を特定する。

なお、図 2 3 の各乱数の構成例に示した乱数の範囲、当選値の割合、当選値の各値は例示に過ぎず、図示の値に限定されるものではない。

【0176】

〔変動パターンの設定例〕

次に、図 1 5 に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例について説明する。

図 2 4 は、図 1 5 に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図 2 4 には、通常遊技状態において第 1 始動口 121 への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

【0177】

図24に示すように、特別図柄変動制御部233は、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合（図15のS1502でYesの場合）、大当たり図柄および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部233は、乱数取得部231によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（S1003参照）が、大当たり図柄ごとに割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、大当たり図柄が「大当たり図柄C」であり、変動パターン乱数が「51」である場合、図24における「大当たり図柄C」に割り振られた変動パターン乱数範囲「50～69」に一致するので、変動パターンとして「PB3」が選択される。なお、この「PB3」における特別図柄変動時間は、「90.18秒」である。

10

【0178】

また、特別図柄変動制御部233は、特別図柄抽選の判定結果がはずれの場合（図15のS1502およびS1504で何れもNoの場合）、第1特別図柄抽選の保留数U1、リーチ乱数、および変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、特別図柄変動制御部233は、第1特別図柄抽選の保留数U1が「1」である場合、乱数取得部231によって大当たり乱数値とともに取得されたリーチ乱数値（S1003参照）が、図23における「はずれ」の保留数「1」に割り振られたリーチ乱数範囲「0～21」に割り振られるのか、リーチ乱数範囲「22～249」に割り振られるのかを判定する。そして、この取得されたリーチ乱数がリーチ乱数範囲「0～21」に含まれる場合、乱数取得部231によって大当たり乱数値とともに取得された変動パターン乱数値（S1003参照）が、リーチ乱数範囲「0～21」に割り振られた変動パターン乱数値のいずれと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、変動パターン乱数が「51」である場合、変動パターン乱数範囲「50～69」に一致するので、変動パターンとして「PR8」が選択される。

20

なお、図24の「変動パターン」に示された「…」は、図示が省略された変動パターンが設けられていることを意味する。

【0179】

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

30

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

図25に示すテーブルでは、「大当たり図柄D」として「時間」が「7.00」である変動パターンが設けられている。また、「大当たり図柄E」として「時間」が「7.01」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄A」として「時間」が「6.00」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄B」として「時間」が「6.01」である変動パターンが設けられている。また、「小当たり図柄C」として「時間」が「6.02」である変動パターンが設けられている。また、「はずれ」として「時間」が「0.50」である変動パターンが設けられている。

40

【0180】

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

【0181】

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

図26に示すテーブルでは、特別図柄抽選の判定結果、第2特別図柄抽選の保留数U2

50

、リーチ乱数、および変動パターン乱数に応じた変動パターンが設けられている。

図 26 に示すテーブルでは、「保留数」が「1」である「リーチ無」として「時間」が「2.50」および「4.00」である変動パターンが設けられている。この「2.50」および「4.00」の「時間」は、図 24 に示すテーブルにおいて「保留数」が「1」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「8.00」、「10.00」、「11.00」よりも短い。また、図 26 に示すテーブルでは、「保留数」が「2～3」である「リーチ無」として「時間」が「2.00」および「4.00」である変動パターンが設けられている。この「2.00」および「4.00」の「時間」は、図 24 に示すテーブルにおいて「保留数」が「2～3」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「6.80」、「10.00」よりも短い。また、図 26 に示すテーブルでは、「保留数」が「4」である「リーチ無」として「時間」が「1.50」および「4.00」である変動パターンが設けられている。この「1.50」および「4.00」の「時間」は、図 24 に示すテーブルにおいて「保留数」が「4」である「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の「時間」である「4.60」、「10.00」よりも短い。

なお、図 26 の「変動パターン」に示された「…」は、図示が省略された変動パターンが設けられていることを意味する。

【0182】

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

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

図 27 に示すテーブルでは、「保留数」が「1～4」であり「時間」が「14.00」である変動パターンが設けられている。この変動パターンの「時間」は、図 26 に示すテーブルにおいて「リーチ無」として設けられている「変動パターン」の何れの「時間」よりも長い。すなわち、特別時短遊技状態における特別図柄抽選の抽選結果が「はずれ」であり且つ「リーチ無」である場合、第 1 始動口 121 への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間よりも、第 2 始動口 122 への入賞に基づく特別図柄変動の変動時間の方が短い。

【0183】

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

【0184】

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

続いて、事前判定に基づく予告演出を実行するための、本実施の形態における遊技制御部 200 の RAM 203 および演出制御部 300 の RAM 303 の構成について説明する。

。

10

20

30

40

50

図 28 は、本実施の形態に係る遊技制御部 200 の RAM 203 (図 4 参照) の構成例を説明するブロック図である。図 28 (a) は、記憶領域 204 の構成を示すブロック図であり、図 28 (b) は、図 28 (a) に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

【0185】

図 28 (a) に示すように、RAM 203 は、大当たり乱数抽選により取得した大当たり乱数を記憶する特別図柄保留記憶領域としての記憶領域 204 を備えている。この記憶領域 204 は、第 1 始動口 121 の保留数と第 2 始動口 122 の保留数の最大値に対応する 8 つの記憶部を有している (各保留数の上限値が 4 の場合)。具体的に説明すると、記憶領域 204 は、第 1 記憶部 204 a、第 2 記憶部 204 b、第 3 記憶部 204 c、第 4 記憶部 204 d、第 5 記憶部 204 e、第 6 記憶部 204 f、第 7 記憶部 204 g、第 8 記憶部 204 h を有している。

10

【0186】

また、図 28 (b) に示すように、これらの記憶部 204 a ~ 204 h の各々は、入賞した始動口 (第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122) の別を表す情報が記憶される領域と、取得された大当たり乱数が記憶される領域と、図柄乱数が記憶される領域と、リーチ乱数が記憶される領域と、変動パターン乱数が記憶される領域と、を有する。すなわち、記憶部 204 a ~ 204 h の各々には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数および変動パターン乱数が記憶される。

【0187】

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

20

【0188】

図 29 は、本実施の形態に係る演出制御部 300 の RAM 303 (図 4 参照) の構成例を説明するブロック図である。図 29 (a) は、保留記憶領域 305、306 の構成を示すブロック図であり、図 29 (b) は、図 29 (a) に示す記憶部の各々の構成を示すブロック図である。

30

図 29 (a) に示すように、RAM 303 は、保留球が保留されている状況を記憶する保留状況記憶領域としての第 1 保留記憶領域 305 および第 2 保留記憶領域 306 を備えている。この第 1 保留記憶領域 305 および第 2 保留記憶領域 306 は、第 1 始動口 121 への入賞に対する保留および第 2 始動口 122 への入賞に対する保留にそれぞれ対応しており、各々 4 つの記憶部を有している。具体的には、第 1 保留記憶領域 305 は、第 1 記憶部 305 a、第 2 記憶部 305 b、第 3 記憶部 305 c、第 4 記憶部 305 d を有している。また、第 2 保留記憶領域 306 は、第 1 記憶部 306 a、第 2 記憶部 306 b、第 3 記憶部 306 c、第 4 記憶部 306 d を有している。

【0189】

また、図 29 (b) に示すように、これらの記憶部 305 a ~ 305 d、306 a ~ 306 d の各々は、保留フラグを ON / OFF する保留フラグ記憶領域と、報知フラグを ON / OFF する報知フラグ記憶領域と、を有している。保留フラグは、各記憶部 305 a ~ 305 d、306 a ~ 306 d ごとに保留球の有無を識別するためのフラグである。すなわち、例えば第 1 始動口 121 への入賞による保留数が 3 である場合、第 1 ~ 3 記憶部 305 a、305 b、305 c の 3 つの保留フラグ記憶領域において、保留フラグが ON となる。報知フラグは、個々の保留球に関して事前判定結果に基づいて予告演出を行うか否かを設定するためのフラグである。本実施の形態のパチンコ遊技機 100 では、演出制御部 300 において、遊技状態や演出の状況に応じて事前判定結果に基づく予告演出を行うか否かを設定可能としている。そこで、予告演出を行う場合には報知フラグを ON とし、予告演出を行わない場合には報知フラグを OFF とする。例えば上記 3 つの保留球のう

40

50

ち3番目の保留球に対して予告演出を行う場合は、第3記憶部305cの報知フラグ記憶領域において、報知フラグがONとなる。

【0190】

また、特に図示しないが、図28(a)に示した構成とは別に、RAM203は、事前判定情報が記憶される領域（以下、事前判定情報格納領域）を有する。事前判定情報とは、上記の各乱数に基づく事前判定処理（図10のS1004、S1011参照）によって得られた情報である。事前判定情報の内容は、特別図柄処理（図13参照）における各種の判定結果として得られる情報と同様であり、具体的には、大当たりしたか否か（および小当たりしたか否か）、大当たりであった場合にはその大当たりの種類、変動パターン（変動時間）がリーチ演出を実行可能な長さであるか、変動パターンの内容といったことを示すための情報である。事前判定情報格納領域に格納された事前判定情報は、事前判定処理が行われた入賞球（保留球）に対応する保留に関する情報（以下、保留情報）と共に、あるいはこの保留情報とは別に独自のタイミングで、事前判定結果コマンドに含められて遊技制御部200から演出制御部300へ送られる。

10

【0191】

〔事前判定処理〕

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

本実施の形態における事前判定処理では、遊技制御部200では、図24乃至図27を参照しながら説明した乱数の構成例と同様の乱数テーブルを用いて以下のとおり事前判定を行う。

20

【0192】

図30は、本実施の形態に係る事前判定処理（図10のS1004、S1011）の内容を示すフローチャートである。

図30に示すように、遊技制御部200は、まず、遊技状態を参照し（S3201）、パチンコ遊技機100の現在の遊技状態に応じたテーブルを選択して、大当たり乱数および大当たり図柄乱数の事前判定を行う（S3202）。

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

30

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

【0193】

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

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

40

【0194】

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

【0195】

50

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

10

【0201】

〔事前判定パターンの設定例〕

次に、図30に示した事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例について説明する。

図31は、図30に示した事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図31には、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

【0202】

図31に示すテーブルには、「判定結果」、「図柄」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」、「予定変動パターン」、および「事前判定パターン」が、それぞれ関連付けられて設けられている。

20

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

なお、図31の「事前判定パターン」に示された「…」は、図示が省略された事前判定パターンが設けられていることを意味する。

【0203】

図32は、事前判定処理において用いられる事前判定パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図32には、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく特別図柄の変動が行われる場合の設定例を示している。

30

図32に示すテーブルには、「判定結果」、「図柄」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」、「予定変動パターン」、および「事前判定パターン」が、それぞれ関連付けられて設けられている。

【0204】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部300の動作を説明する。

図33は、演出制御部300の動作を示すフローチャートである。

演出制御部300の動作は、図33(a)に示すメイン処理と、図33(b)に示す割り込み処理とからなる。図33(a)を参照すると、演出制御部300は、まず起動時に初期設定を行い(S3601)、CTC(Counter/Timer Circuit)の周期設定を行った後(S3602)、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しながら(S3603)、割り込み処理を受け付ける。

40

【0205】

割り込み処理は、S3602で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図33(b)を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部300は、遊技制御部200からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う(S3611)。このコマンド受信処理において、演出内容(演出パターン)が選択される。また、演出制御部300は、特定時短遊技状態に関する演出を実行するための特定時短関連演出処理を行う(S3612)。また、演出制御部300は、遊技者による演出ボタン161等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う(S3613)。この後、演出制御部300は、選択した演出

50

パターンの情報を含むコマンドを画像／音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送信するコマンド送信処理を行う (S3614)。これにより、画像表示部 114 への画像表示や音響出力、可動役物 115 の動作、盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の発光等による演出が行われる。

【0206】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図 34 は、コマンド受信処理 (図 33 (b) の S3611) の内容を示すフローチャートである。

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

10

そして、演出制御部 300 は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドを受信したと判断した場合 (S3701 で Yes)、RAM 303 に保持されている保留数の値を 1 加算する (S3702)。

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

20

【0207】

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

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合 (S3704 で Yes)、演出制御部 300 は、演出選択処理を実行する (S3705)。また、変動開始コマンドを受信した際は、演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得される。この乱数値は、図 33 (a) に示すメイン処理の S3603 で定期的に更新される乱数値である。演出選択処理の詳細については後述する。

30

【0208】

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

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合 (S3707 で Yes)、演出制御部 300 は、変動演出終了中処理を実行する (S3707)。なお、変動演出終了中処理においては、演出制御部 300 は、受信した変動停止コマンドを解析し、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドを RAM 303 にセットする。

40

【0209】

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

50

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合（S 3 7 0 8でY e s）、演出制御部 3 0 0は、大当たり演出選択処理を実行する（S 3 7 0 9）。大当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【0 2 1 0】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（S 3 7 0 1、S 3 7 0 4、S 3 7 0 6およびS 3 7 0 8でN o）、演出制御部 3 0 0は、受信したコマンドが大当たり遊技のエンディング動作を開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（S 3 7 1 0）。このエンディングコマンドは、図 1 9に示した第 1 大入賞口処理においてセットされ（S 1 9 1 3）、図 9に示した出力処理（S 9 0 6）で演出制御部 3 0 0へ送信されたコマンドである。

10

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合（S 3 7 1 0でY e s）、演出制御部 3 0 0は、エンディング演出選択処理を実行する（S 3 7 1 1）。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【0 2 1 1】

受信したコマンドが事前判定結果コマンド、保留数増加コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合（S 3 7 0 1、S 3 7 0 4、S 3 7 0 6、S 3 7 0 8およびS 3 7 1 0でN o）、次に演出制御部 3 0 0は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する（S 3 7 1 2）。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

20

【0 2 1 2】

図 3 5は、図 3 4の事前判定演出選択処理（S 3 7 0 3）および演出選択処理（S 3 7 0 5）の内容を示すフローチャートである。

事前判定演出選択処理において、演出制御部 3 0 0は、まず、遊技制御部 2 0 0から受信した事前判定結果コマンドを解析する（S 3 8 0 1）。さらに、演出制御部 3 0 0は、遊技制御部 2 0 0から受信した保留数増加コマンドを解析する（S 3 8 0 2）。そして、演出制御部 3 0 0は、事前判定結果コマンドおよび保留数増加コマンドに基づいて、事前判定演出で用いられる演出パターン（事前判定演出パターン）を選択する（S 3 8 0 3）。

【0 2 1 3】

ここで、事前判定演出パターンとしては、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に、その特別図柄処理による乱数の判定結果を予告するような各種の演出パターンを設けることができる。例えば、保留表示演出や、連続予告演出等の演出を事前判定演出パターンとして設けることができる。本実施の形態では、保留球が発生した際、保留球数を表す表示を、表示器 1 3 0の第 1 特別図柄保留表示器 2 1 8および第 2 特別図柄保留表示器 2 1 9に表示する（図 3 参照）と共に、画像表示部 1 1 4に保留の発生や保留数を示唆する保留表示を行う（保留表示演出）。そこで、この保留表示演出において、保留表示の表示態様等に事前判定結果を反映させることにより、その保留球に関して、その後特別図柄処理による乱数の判定が行われた際の判定結果を遊技者に示唆する事前判定演出とすることができる。

30

40

【0 2 1 4】

なお、ここでは保留表示演出を事前判定演出として用いる場合について説明したが、特別図柄処理による乱数の判定結果に基づく変動の開始以前に行われる各種の演出内容に反映させることで、多様な予告演出を行うことが可能になる。例えば、画像表示部 1 1 4に表示される演出画像を用いた演出、盤ランプ 1 1 6や枠ランプ 1 5 7の発光による演出、可動役物の動作による演出、楽曲や効果音等の音響出力による演出等を事前判定演出パターンとして設定することができる。

【0 2 1 5】

また、事前判定演出は、事前判定が行われた入賞球（保留球）に対する図柄変動よりも先に行われる他の入賞球に対する図柄変動に伴って実行されてもよい。本実施の形態では

50

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

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

最後に、演出制御部300は、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマンドをRAM303にセットする（S3814）。なお、変動演出開始コマンドには、CPU311に対して選択された変動演出パターンを通知するために、当該パターンを示す情報が含まれる。CPU311は変動演出開始コマンドを受信することで、選択された変動演出パターンに対応する画像や音響をVDP314に描画、出力処理させるためのディスプレイリスト等の作成を行う。VDP314は当該ディスプレイリスト等に基づいて、選択された変動演出パターンを表すための画像データや音響データをCGROM315やSNDROM316から読み出して、変動演出を画像表示部114やスピーカ156を用いて表現する。

【0219】

詳述しないが、S3813における図柄変動の変動演出パターンの選択処理では、変動パターンに基づいて変動演出パターンが決定される。ここで決定された変動演出パターンに基づいて、装飾図柄の変動表示、背景演出および予告演出等が決定される。なお、装飾図柄の変動表示とは、第1特別図柄表示器221または第2特別図柄表示器222で行われる特別図柄の変動表示に伴い、画像表示部114にて行われる演出表示である。この装飾図柄の変動表示において、リーチ演出等が実行される。なお、本実施の形態とは異なり、変動パターンに対して複数の変動演出パターンが設定されている場合には、演出乱数（図33（a）のS3603において更新されている乱数の一つであり、変動開始コマンド受信時に演出乱数値を取得）を用いて、抽選により変動演出パターンを選択してもよい。

【0220】

図36は、図34の大当たり演出選択処理（S3709）の内容を示すフローチャート

である。

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

10

【0221】

図37は、図34のエンディング演出選択処理（S3711）の内容を示すフローチャートである。

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

20

【0222】

図38は、図34の客待ちコマンド受信処理（S3712）の内容を示すフローチャートである。

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

30

【0223】

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

【0224】

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

40

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

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

50

演出とは異なる態様の演出である。

【0225】

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

【0226】

図39は、図33(b)の特定時短関連演出処理(S3612)の内容を示すフローチャートである。

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

【0227】

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

変動回数が第1回数以上である場合(S4205でYES)、演出制御部300は、復帰後における装飾図柄の変動回数が第2回数以上であるか否かを判断する(S4206)。第2回数は、第1回数よりも多い変動回数である。本実施形態では、第2回数は、例えば、101回である。ただし、第2回数は、第1回数よりも多い変動回数であれば、何れの値であってもよい。なお、演出制御部300は、変動回数が第2回数以上であると判断する条件を、第2回数目の変動が終了したこととしてもよいし、第2回数目の変動が開始されたこととしてもよい。

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

【0228】

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

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

【0229】

また、変動回数が第3回数である場合(S4207でYES)、演出制御部300は、クリア否定演出を実行済であるか否かを判断する(S4210)。クリア否定演出を実行

10

20

30

40

50

済でない場合（Ｓ４２１０でＮＯ）、演出制御部３００は、クリア否定演出および残回数報知演出を実行する（Ｓ４２１１）。

【０２３０】

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

10

【０２３１】

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

20

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

【０２３２】

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

30

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

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

【０２３３】

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

40

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

【０２３４】

図４０は、演出ボタン処理（図３３（ｂ）のＳ３６１３）の内容を示すフローチャートである。

50

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

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

【0235】

また、演出ボタン 161 等の操作手段が操作されたならば（S4301 で Yes）、演出制御部 300 は、操作手段の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドを RAM 303 にセットして演出ボタン処理を終了する（S4302）。

【0236】

この後、演出制御部 300 は、図 33（b）のコマンド送信処理（S3614）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理で RAM 303 にセットされたコマンドを画像／音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送信する。そして、画像／音響制御部 310 およびランプ制御部 320 が、受信したコマンドに基づき、画像表示部 114 への画像表示、音響出力、可動役物 115 の動作、盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

【0237】

〔各遊技区間における情報表示器の表示情報〕

次に、図 41 を用いて、各遊技区間における情報表示器 230 の表示情報について説明する。図 41 の表示情報の表には、区間カウンタ値（遊技区間の種類）と、通常中アウト数と、データ選択カウンタ値と、情報表示器 230 の表示内容とが対応付けられている。

ここで、図 41 に示す第 1 遊技区間は、初回の電源投入で開始する。また、総アウト 6 万個という設定は、1 分間に 100 発のパチンコ遊技機の 1 日の稼働分をおよそ担保できる程度の値となっている。通常中ベース値については、数値セグに必ず 2 桁で表示される。また、通常中アウト数が「0」の場合、および、通常中ベース値が 100 以上の場合には、数値セグに「99.」が表示される。

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

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

10

20

30

40

50

【0241】

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

【0242】

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

10

【0243】

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

【0244】

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

20

【0245】

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

【0246】

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

30

【0247】

なお、遊技球計数処理、性能情報算出処理、及び、性能表示データ設定処理を情報用プログラムとして実行するのではなく、何れか1つ又は2つを遊技用プログラムとして実行する（例えば、遊技球計数処理を各種スイッチ類からの信号入力の有無を監視している入力制御処理内で実行する）一方、残りを情報用プログラムとして実行するようにしてもよい。

【0248】

また、情報表示器230に性能情報を表示するための表示データを出力する処理を、遊技用プログラムである出力制御処理において実行するのではなく、性能用プログラムで実行するようにしてもよい。

40

【0249】

また、アウト球検出スイッチ227によって、普通入賞口127、第1始動口121、第2始動口122、第1大入賞口125、および第2大入賞口126に入賞した遊技球、及び、排出口117に流入した遊技球からなるアウト球を検出するのではなく、アウト球検出スイッチ227によってアウト口に流入した遊技球のみを検出するようにしてもよい。その場合には、アウト球検出スイッチ227、普通入賞口スイッチ217、第1始動口スイッチ211、第2始動口スイッチ212、第1大入賞口スイッチ215、第2大入賞口スイッチ209で遊技球を検出する毎にアウト数（総アウト数、通常中アウト数）を1ずつ加算するとよい。

50

【0250】

(統括制御部のメイン処理)

図42を用いて、画像／音響制御部310のメイン処理を説明する。図42は、画像／音響制御部310のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板(不図示)から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがCPU311に入力されることで行われる。

【0251】

まず、CPU311は、ステップT1において、全割込を禁止し、ステップT2において、初期設定処理を行う。具体的には、内蔵レジスタの設定などのCPUの初期設定、RAM313へのアクセス許可、RAM313の全RAM領域の初期化(0クリア)、タイマ割込を発生させるためのCTC(カウンタタイマサーキット)の起動等を行い、ステップT3において、全割込を許可する。

10

【0252】

CPU311は、ステップT4において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ(不図示)からの入力信号を参照してスピーカ156から出力される演出音の音量(値)や画像表示部114のバックライトの光量(値)の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード(音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値(0~5の何れか)や光量値の初期値(0~5の何れか)、音量値の調整範囲(0~5又は1~5)や光量値の調整範囲(0~5又は1~5))を切り替えるための処理を行う。

20

【0253】

ここで、切替スイッチ(不図示)は、メイン基板としての遊技制御基板に設けられ、スピーカ156から出力される演出音の音量や表示装置(画像表示部114、サブ表示装置(画像表示部114とは別に演出に関する画像を表示する表示装置))や各種照明装置(枠ランプ157、盤ランプ116)の光量の調整に関わる調整モードを切り替える。

なお、切替スイッチ(不図示)による音量値や光量値の設定(調整)については、パチンコ遊技機100が電源ONの状態(画像／音響制御部310の起動後)であれば常時行うことが可能となっている。

【0254】

CPU311は、ステップT5において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な演出キー162の操作を検出する検出スイッチからの検出信号(左ボタン検出信号、右ボタン検出信号)に基づいて、スピーカ156から出力される演出音の音量(値)を調整するための処理を行う。

30

【0255】

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

【0256】

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

40

【0257】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、スピーカ156から出力されている各種演出音(BGM

50

等)の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。

【0258】

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

【0259】

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

10

【0260】

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

【0261】

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

20

【0262】

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

【0263】

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

30

【0264】

CPU311は、ステップT12において、RAM313にセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップT13において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述したVblank割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップT9で決定されたアニメパターンに基づいてアニメーションのアドレスを更新すると共に、上記ステップT10で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。

【0265】

CPU311は、ステップT14において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメーションが属するアニメグループの優先順位(描画順序)に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの1フレームの表示情報(スプライトの識別番号、表示位置等)から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストをVDP314に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。

40

【0266】

これにより、VDP314では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像(演出画像、異常報知画像)を画像表示部114に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングが画像表示部114で行われる種々の演出(保留表示、変動演出、

50

大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力)の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。なお、演出制御部300やランプ制御部320に直接制御される演出(可動役物115の演出動作)については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。

【0267】

CPU311は、ステップT15において、音声制御処理を行う。具体的には、更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを画像／音響制御部310に出力する処理を行う。

【0268】

これにより、画像／音響制御部310では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音をスピーカ156から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップT4に処理を移す。

【0269】

このように、変動演出の開始時、変動演出の終了(装飾図柄41の停止)時においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ(不図示)による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な演出キー162による音量調整や光量調整は規制(制限)されるようになっている。そのため、変動演出の開始や変動演出の終了といった重要なポイントを遊技者が見逃しにくくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

【0270】

また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な(セキュリティレベルの高い)異常(電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー)の報知(報知音の出力)中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ(不図示)による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な演出キー162による音量調整や光量調整は規制(制限)されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かないといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。

【0271】

また、異常の報知音の出力中にある場合は、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、スピーカ156から出力されている各種演出音(BGM等)の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【0272】

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

【0273】

(ランプ制御部の役物初期処理)

図43を用いて、ランプ制御部320の役物初期処理を説明する。図43は、ランプ制御部320の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ制御部320において所定周期(4ミリ秒)毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

【0274】

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

【0275】

CPU321は、ステップR102において、役物初期処理の各処理において更新され

10

20

30

40

50

る初期処理番号に役物（可動役物 1 1 5、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン 1 6 1）の原点復帰処理を実行するための「1」をセットする。

【0 2 7 6】

CPU 3 2 1 は、ステップ R 1 0 3 において、初期処理番号が「1」であるか否かを判定する。初期処理番号が「1」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップ R 1 0 5 に処理を移し、初期処理番号「1」である場合には、ステップ R 1 0 4 において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（可動役物 1 1 5、サブ画像表示部（不図示）、演出ボタン 1 6 1）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「2」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

10

【0 2 7 7】

CPU 3 2 1 は、ステップ R 1 0 5 において、初期処理番号が「2」であるか否かを判定する。初期処理番号が「2」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「2」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「0」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

【0 2 7 8】

このように、図 4 3 に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とを同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

20

【0 2 7 9】

また、図 4 3 に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【0 2 8 0】

（ランプ制御部の原点復帰処理）

図 4 4 を用いて、ランプ制御部 3 2 0 の原点復帰処理を説明する。図 4 4 は、ランプ制御部 3 2 0 における原点復帰処理を示すフローチャートである。

30

【0 2 8 1】

CPU 3 2 1 は、ステップ R 1 0 5 - 1 において、盤役物（可動役物 1 1 5、サブ画像表示部（不図示））の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップ R 1 0 5 - 3 に処理を移し、盤役物処理番号が「0」の場合には、ステップ R 1 0 5 - 2 において、原点復帰させる駆動対象を可動役物 1 1 5（可動演出装置）に設定し、ステップ R 1 0 5 - 5 に処理を移す。

【0 2 8 2】

CPU 3 2 1 は、ステップ R 1 0 5 - 3 において、盤役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「1」でない場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 2 に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップ R 1 0 5 - 4 において、原点復帰させる駆動対象をサブ表示装置（不図示）に設定し、ステップ R 1 0 5 - 5 に処理を移す。

40

【0 2 8 3】

CPU 3 2 1 は、ステップ R 1 0 5 - 5 において、駆動対象の役物が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各盤役物が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の盤役物が原点位置にない場合には、ステップ R 1 0 5 - 6 に処理を移し、駆動対象の盤役物が原点位置にある場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 1 に処理を移す。

50

【0284】

CPU321は、ステップR105-6において、駆動対象の盤役物が原点位置に戻るように、駆動対象の盤役物を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップR105-7において、盤役物が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを+1更新する。

【0285】

CPU321は、ステップR105-8において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したものであるとしてステップR105-9に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップR105-12に処理を移す。

10

【0286】

CPU321は、ステップR105-9において、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（可動演出装置復帰異常情報、サブ表示装置復帰異常情報）をRAM323にセットし、ステップR105-10において、盤役物異常判定タイマをクリアする。

【0287】

CPU321は、ステップR105-11において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「0」であったならば、サブ画像表示部（不図示）を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「1」に更新し、盤役物処理番号が「1」であったならば、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「2」に更新する。

20

【0288】

CPU321は、ステップR105-12において、枠役物（演出ボタン161）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「0」である場合には、ステップR105-13に処理を移し、盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR105-20に処理を移す。

【0289】

CPU321は、ステップR105-13において、演出ボタン161が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン161が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン161が原点位置にない場合には、ステップR105-14に処理を移し、演出ボタン161が原点位置にある場合には、ステップR105-19に処理を移す。

30

【0290】

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

【0291】

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

40

【0292】

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

【0293】

CPU321は、ステップR105-19において、枠役物処理番号を+1更新する。

50

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

このように、図44に示した原点復帰処理によれば、電源ON時において演出位置（移動領域）が重複する可動役物115とサブ画像表示部（不図示）とが原点位置（待機位置）にない場合、両者を同時（同時期）に原点位置（待機位置）に復帰させずに所定の順序（可動役物115→サブ画像表示部（不図示）の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、可動役物115とサブ画像表示部（不図示）とが離間困難に接触しているような場合に、双方の役物が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の役物が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【0297】

また、図44に示した原点復帰処理によれば、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン161）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【0298】

また、図44に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って演出動作が行われれないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【0299】

また、図44に示した原点復帰処理によれば、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン161）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【0300】

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

【0301】

（ランプ制御部の初期動作処理）

図45を用いて、ランプ制御部320の初期動作処理を説明する。図45は、ランプ制御部320の初期動作処理を示すフローチャートである。

【0302】

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

【0303】

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

10

【0304】

CPU321は、ステップR107-4において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図46（a）参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0305】

CPU321は、ステップR107-5において、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作パターンを決定し、RAM323にセットする。具体的には、図46（a）に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

20

【0306】

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

【0307】

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

30

【0308】

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

【0309】

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

40

【0310】

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

50

17に処理を移す。

【0311】

CPU321は、ステップR107-14において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図46（b）参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0312】

CPU321は、ステップR107-15において、枠役物（演出ボタン161）の初期動作パターンを決定し、RAM323にセットする。具体的には、図46（b）に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

10

【0313】

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

【0314】

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

20

【0315】

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

【0316】

CPU321は、ステップR107-21において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「2」であって枠役物処理番号が「2」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップR107-22に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

30

【0317】

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

【0318】

このように、図45に示した初期動作処理によれば、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作と、枠役物（演出ボタン161）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

40

【0319】

また、図45に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する可動役物115及びサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がある場合には、可動役物115及びサブ画像表示部（不図示）の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している盤役物を無理やり初期動作させることで盤役物が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【0320】

50

また、図 4 5 に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン 1 6 1 に復帰異常がある場合には、演出ボタン 1 6 1 の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン 1 6 1 を無理やり初期動作させることで演出ボタン 1 6 1 が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【 0 3 2 1 】

また、図 4 5 に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

10

【 0 3 2 2 】

また、図 4 5 に示した初期動作処理によれば、盤役物（可動役物 1 1 5、サブ画像表示部（不図示））の初期動作と、枠役物（演出ボタン 1 6 1）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【 0 3 2 3 】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図 4 6（a）は、盤役物（可動役物 1 1 5、サブ画像表示部（不図示））の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

20

【 0 3 2 4 】

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

【 0 3 2 5 】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 1～0 3 や、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 4～0 6 や、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 7～0 9 が設定されている。

30

【 0 3 2 6 】

「可動演出装置小下降」とは、可動役物 1 1 5 が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置大下降」とは、可動役物 1 1 5 が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置原点復帰」とは、可動役物 1 1 5 が待機位置に復帰する動作となっている。

【 0 3 2 7 】

「サブ表示装置移動」とは、サブ画像表示部（不図示）が待機位置から演出位置まで上昇する動作となっており、「サブ表示装置原点復帰」とは、サブ画像表示部（不図示）が待機位置に復帰する動作となっている。

40

【 0 3 2 8 】

「可動演出装置 LED」とは、可動役物 1 1 5 に設けられた複数の LED のことであり、「サブ表示装置 LED」とは、サブ画像表示部（不図示）の画面周囲に設けられた複数の LED のことである。

【 0 3 2 9 】

なお、初期動作パターン 0 2、初期動作パターン 0 5、及び、初期動作パターン 0 8 において、可動演出装置 LED の点灯色が記載されていないが、この点は第 1 可動部材 1 1 5 a の復帰異常によって可動演出装置 LED が異常報知のために赤点滅となるからである。

50

【0330】

また、初期動作パターン03、初期動作パターン06、及び、初期動作パターン09において、サブ表示装置LEDの点灯色が記載されていないが、この点はサブ画像表示部（不図示）の復帰異常によってサブ表示装置LEDが異常報知のために赤点滅となるからである。

【0331】

図46（a）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第1の特徴としては、RAM203の初期化を伴う電源投入時と、RAM203の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

10

【0332】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なってもよい。

【0333】

また、電源投入時と電源復旧時とで、可動役物115及びサブ画像表示部（不図示）の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、可動役物115及びサブ画像表示部（不図示）の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

20

【0334】

また、電源投入時と電源復旧時とで、可動役物115及び／又はサブ画像表示部（不図示）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握可能となる。

30

【0335】

図46（a）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0336】

図46（a）に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第3の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置LEDの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置LEDの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

40

【0337】

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

50

【0338】

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

【0339】

図46(a)に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

10

【0340】

図46(a)に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（可動役物115、サブ画像表示部（不図示））の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

20

【0341】

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

【0342】

図46(a)に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、可動役物115に復帰異常があつてサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がない場合には、可動役物115の初期動作を行わずにサブ画像表示部（不図示）の初期動作を行い、可動役物115に復帰異常がなくサブ画像表示部（不図示）に復帰異常がある場合には、可動役物115の初期動作を行ってサブ画像表示部（不図示）の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

30

【0343】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図46(b)は、枠役物（演出ボタン161）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【0344】

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

40

【0345】

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

【0346】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第1の特徴としては、RAM203の初期化を伴う電源投入時と、RAM203の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン161）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化

50

された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかを簡単に把握することが可能となる。

【0347】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入時の演出ボタン161の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン161の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0348】

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

【0349】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第3の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物(演出ボタン161)の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかを把握することが可能となる。

【0350】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、枠役物(演出ボタン161)の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかを把握することが可能となる。

【0351】

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

【0352】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、電源投入時の演出ボタン161の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン161の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0353】

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

【0354】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時の演出ボタン161の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン161の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0355】

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

【0356】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第7の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン161が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン161が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン161が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン161の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【0357】

図46(b)に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第8の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン161の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン161の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

10

【0358】

(設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

図47を用いて、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図47は、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0359】

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

20

【0360】

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

30

【0361】

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

【0362】

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

40

【0363】

T2のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆動源の作動が停止(駆動源=OFF)し、以降はT3のタイミング~T10のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【0364】

T10のタイミングにおいて、T9のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間

50

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

【0365】

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

10

【0366】

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

【0367】

20

（RAM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図 48 を用いて、RAM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図 48 は、RAM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0368】

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

30

【0369】

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

【0370】

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

40

【0371】

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

【0372】

50

T2のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）し、以降はT3のタイミング～T10のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【0373】

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

（設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図49を用いて、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図49は、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

T1のタイミングにおいて、パチンコ遊技機100の電源がONしたときに設定確認操作（設定キースwitch229がON）が行われると、遊技制御部200では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。

【0380】

このとき、状態確認表示器226に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ON）が開始される。また、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知（設定確認中画

10

20

30

40

50

面の表示、設定確認中音声「設定確認中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器 230 のうちの右端の 7 セグメント表示器 230 d に現在の設定値（ここでは「6」）が表示される。

【0381】

T2 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）し、以降は T3 のタイミング～T10 のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

このように、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ 123、第 1 大入賞口扉 125 D、第 2 大入賞口扉 126 D）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部 213、第 1 大入賞口扉開閉部 216、第 2 大入賞口扉開閉部 210）を初期動作させるようになっているため、パチンコ遊技機 100 の工場出荷時や遊技店での入れ替え時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【0386】

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

【0387】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（RAM クリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための RAM クリア準備報知、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知）を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミ

10

20

30

40

50

ングであることをパチンコ遊技機 100 の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

なお、本実施形態では、設定変更報知や RAMクリア準備報知や設定確認報知において

10

20

30

40

50

、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」等の文字を表示しないようになっていたが、そのような文字を表示するようにしてもよい。

【0397】

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

【0398】

(各種駆動源を初期動作させる場合の変形例)

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

【0399】

(設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

T1のタイミングにおいて、パチンコ遊技機100の電源がONしたときに設定変更操作(設定キースイッチ229がON、RAMクリアスイッチ228がON)が行われると、遊技制御部200では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器226に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定変更報知が開始される。また、情報表示器230のうちの右端の7セグメント表示器230dに現在の設定値(ここでは「6」)が表示される。

【0403】

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

【0404】

T3のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間(ここでは7秒)が経過すると、各種駆動源の1回目の作動(駆動源=ON)が開始され、T4のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間(ここでは0.512秒)が経過すると、各種駆

10

20

30

40

50

動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0405】

T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0406】

T7のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の3回目の作動が開始され、T8のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0407】

T9のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、遊技制御部200では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【0408】

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

【0409】

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

【0410】

（RAMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

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

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

T1のタイミングにおいて、パチンコ遊技機100の電源がONしたときにRAMクリ

10

20

30

40

50

ア操作（RAMクリアスイッチ228がON）が行われると、遊技制御部200ではRAMクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、上述したRAMクリア準備報知が開始される。

【0414】

T2のタイミングにおいて、RAMクリア承認操作（RAMクリアスイッチ228がON）が行われると、RAMクリア準備モードが終了して各種駆動源の初期動作が開始される。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力）が開始される。

【0415】

T3のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは7秒）が経過すると、各種駆動源の1回目の作動（駆動源＝ON）が開始され、T4のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0416】

T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0417】

T7のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の3回目の作動が開始され、T8のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0418】

T9のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、遊技制御部200では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。

【0419】

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

【0420】

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

【0421】

（設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

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

【0422】

まず、T0のタイミングにおいて、パチンコ遊技機100の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口122、第1大入賞口125、第2大入賞口126）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可

10

20

30

40

50

動体（電動チューリップ１２３、第１大入賞口扉１２５Ｄ、第２大入賞口扉１２６Ｄ）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部２１３、第１大入賞口扉開閉部２１６、第２大入賞口扉開閉部２１０）が停止した状態となっている。

【０４２３】

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

10

【０４２４】

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

【０４２５】

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

20

【０４２６】

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

【０４２７】

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

30

【０４２８】

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

【０４２９】

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

40

【０４３０】

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

50

する。

【0431】

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

【0432】

このように、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（電動チューリップ123、第1大入賞口扉125D、第2大入賞口扉126D）を動作させるための各種駆動源（電動チューリップ開閉部213、第1大入賞口扉開閉部216、第2大入賞口扉開閉部210）を初期動作させるようになっているため、パチンコ遊技機100の工場出荷時や遊技店での入れ替え時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

10

【0433】

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

20

【0434】

また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることをパチンコ遊技機100の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【0435】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、設定変更モード（RAMクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、設定変更（RAMクリア、設定確認）を行いながら各種駆動源の動作確認を行うといった複雑なことをせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。

30

【0436】

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

40

【0437】

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

【0438】

また、本変形例によれば、第1大入賞口扉125Dや第2大入賞口扉126Dを動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口LEDを消灯したままとし

50

ているため、大入賞口LEDからの光によって第1大入賞口扉125Dや第2大入賞口扉126Dの動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

また、本変形例によれば、各種駆動源の初期動作中において、情報表示器230に設定値や遊技機の性能情報を表示しないようになっているため、各種駆動源の初期動作の確認に対して遊技店の従業員の意識を集中させることができ、各種駆動源の故障を的確に判断することが可能となる。

【0445】

〔事前判定演出パターンテーブル〕

図53および図54は、図35(a)の事前判定演出選択処理における事前判定演出パターン選択(S3803)において用いられる事前判定演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図53は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルを示す。また、図54は、特別時短遊技状態において第2始動口122に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルを示す。

【0446】

図53に示す、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルには、複数の事前判定演出パターンが設定されている。上記の図31を用いて設定される事前判定パターン「JA1」～「JA6」、「JB1」～「JB6」、「JR1」～「JR3」、および「JR6」～「JR13」に対して、事前判定演出パターン「AA1」～「AA6」、「AB1」～「AB6」、「AR1」

10

20

30

40

50

～「AR3」、および「AR6」～「AR13」が1対1で対応付けられている。

【0447】

また、図54に示す、特別時短遊技状態において第2始動口122に遊技球が入賞した場合に用いられる事前判定演出パターンテーブルには、複数の事前判定演出パターンが設定されている。上記の図32を用いて設定される事前判定パターン「JF1」、「JF2」、「JG1」～「JG3」、および「JH1」～「JH8」に対して、事前判定演出パターン「AF1」、「AF2」、「AG1」～「AG3」、および「AH1」～「AH8」が1対1で対応付けられている。

【0448】

ここで、事前判定演出とは、事前判定処理に基づいて行われる演出である。

10

また、図示の事前判定演出パターンにおいては、「保留画像」、「表示色」、「チャンス目」、「ゾーン」、「役物」、「ボタン振動」、および「図柄動作」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。

【0449】

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

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

20

【0450】

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

30

なお、チャンス目は、チャンス目演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりとなる可能性が高いことを報知または示唆する特定の3つの装飾図柄41であればよく、3つの装飾図柄41が同色でなくてもよい。

【0451】

「ゾーン」は、ゾーン演出を示す。ゾーン演出とは、例えば、特別図柄の変動において大当たりとなることを期待させる演出である。事前判定結果に基づいて行われるゾーン演出は、ゾーン演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、ゾーン演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。

40

【0452】

「役物」は、役物演出の種別を示す。役物演出とは、可動役物115が動作する演出である。事前判定結果に基づいて行われる役物演出は、役物演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、役物演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、役物演出の種別として、「CH1」および「CH2」

50

の何れかが実行される。また、「CH1」、「CH2」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【0453】

「ボタン振動」とは、振動演出を示す。振動演出とは、演出ボタン161を振動させる演出である。事前判定結果に基づいて行われる振動演出は、振動演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出である。

【0454】

「図柄動作」は、図柄動作演出の種別を示す。図柄動作演出とは、装飾図柄が動作する演出を示す。事前判定結果に基づいて行われる図柄動作演出は、図柄動作演出が開始された特別図柄変動の次以降の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出である。図示の例において、図柄動作演出として、装飾図柄の動作の種別ごとに「DE1」および「DE2」の何れかが実行される。また、「DE1」、「DE2」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

【0455】

さて、演出制御部300は、図53および図54に示すテーブルに基づいて、事前判定演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部300は、図53および図54に示すテーブルに基づいて、事前判定処理（図30参照）にて設定される事前判定パターンに対応した事前判定演出パターンを選択する。

例えば、図53において、「判定結果」が「はずれ」であり、かつ事前判定パターンが「JR6」である場合、事前判定演出パターンとして「AR6」が選択される。そして、この事前判定演出パターン「AR6」においては、「保留画像」、「表示色」、「チャンス目」、「ゾーン」、「役物」、「図柄動作」が設定されている。すなわち、事前判定演出パターン「AR6」においては、「保留画像」が表示され、「表示色」が「青色」になり、「チャンス目」として「RO1」が実行され、ゾーン演出が実行され、「役物」として「CH1」が実行され、「図柄動作」として「DE2」が実行される。

【0456】

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

【0457】

〔変動演出パターンテーブル〕

図55乃至図58は、図35（b）の演出選択処理における変動演出パターン選択（S3813）において用いられる変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図55は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図56は、通常遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図57は、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図58は、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。

【0458】

図55に示す、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図24を用いて設定される変動パターン「PA1」～「PA6」、「PB1」～「PB6」、「PR1」～「PR13」に対して、変動演出パターン「EA1」～「EA6」、「EB1」～「EB6」、「ER1」～「ER13」が1対1で対応付

けられている。

【0459】

また、図56に示す、通常遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図25を用いて設定される変動パターン「PC1」、「PC2」、「PD1」～「PD3」および「PE1」に対して、変動演出パターン「EC1」、「EC2」、「ED1」～「ED3」および「EE1」が1対1で対応付けられている。

また、図57に示す、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図26を用いて設定される変動パターン「PF1」、「PF2」、「PG1」～「PG3」、および「PH1」～「PH8」に対して、変動演出パターン「EF1」、「EF2」、「EG1」～「EG3」、および「EH1」～「EH8」が1対1で対応付けられている。

10

また、図58に示す、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図27を用いて設定される変動パターン「PI1」～「PI3」および「PJ1」に対して、変動演出パターン「EI1」～「EI3」および「EJ1」が1対1で対応付けられている。

【0460】

なお、変動演出パターンの数は、図55乃至図58に示した数に限定されない。

20

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

30

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

40

【0461】

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

50

演出パターンの数よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく特別図柄抽選の抽選結果がはずれである場合に用いられる変動演出パターンの方の数が少なくてもよい。

【0462】

ここで、変動演出とは、演出図柄を変動表示させてから停止表示することによって、特別図柄抽選の判定結果（つまり、大当たりしたか否か）を演出的に報知するための演出である。

また、図示の変動演出パターンにおいては、「最終表示色」、「擬似煽り」、「擬似連続回数」、「リーチ煽り」、「ノーマル」、「SPリーチ」、「SPSPリーチ」、「ゾーン煽り」、「ゾーン」、「ステップ」、「発展煽り」、「発展」、「役物」、「ボタン」

10

「ボタン振動」、「昇格煽り」、「昇格」、「復活」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。

【0463】

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

20

【0464】

「擬似煽り」は、擬似連煽り演出を示す。擬似連煽り演出は、擬似連続演出（擬似連演出）の実行を煽る演出である。擬似連演出とは、特別図柄の一変動分の変動表示（一回の変動演出）において、複数回分の装飾図柄の変動表示が行われているかのように見せる演出である。擬似連演出においては、演出制御部300は、リーチ状態とする前に、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を一旦仮停止させ、その後再び装飾図柄の変動表示を開始させる。言い替えると、擬似連演出においては、装飾図柄の変動開始後、設定された擬似連続回数だけ装飾図柄の仮停止と再変動とを繰り返した後、確定停止させることで、特別図柄の一変動分の変動表示を終える。ここで、仮停止とは、一見して図柄が停止しているように見えるものの、実際には図柄がわずかに揺れ動いている擬似的な停止状態である。言い替えると、図柄の仮停止は、遊技制御上は変動が継続しているものとして扱われる状態である。ここで、停止には、確定停止のみならず、仮停止も含まれる。また、図柄の確定停止とは、特別図柄の一変動分の変動表示において、確定した図柄として停止させる状態をいう。

30

なお、擬似連演出においては、演出制御部300は、リーチ状態とした後に、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。さらに、擬似連演出においては、演出制御部300は、装飾図柄の変動（変動演出）を開始した後、装飾図柄を仮停止させることなく、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。

【0465】

ここで、「擬似連続回数」は、擬似連演出の回数である。図示の例においては、「擬似連続回数」が「-」、「1」、「2」、「3」すなわち0回から3回の間で設定される。また、擬似連続回数は、大当たりすることを期待させる程度である期待度（信頼度）と関連付けて設定されている。すなわち、擬似連続回数が多いほど、期待度が高くなるように設定されている。

40

【0466】

「リーチ煽り」は、リーチ煽り演出の種別を示す。リーチ煽り演出とは、リーチ演出の実行を煽る演出である。図示の例においては、リーチ煽り演出の種別として、「RE1」、「RE2」の何れかが実行される。また、「RE1」、「RE2」の順で、数字が大きいほど、リーチ演出が実行される場合（リーチ煽り演出が成功した場合）の期待度が高く

50

なるように設定されている。

「ノーマル」は、ノーマルリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、リーチ演出の種別として、「N1」、「N2」、「N3」のいずれかが実行される。また、「N1」、「N2」、「N3」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

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

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

10

【0467】

「ゾーン煽り」は、ゾーン煽り演出を示す。ゾーン煽り演出は、ゾーン演出の実行を煽る演出である。

「ゾーン」は、ゾーン演出を示す。

「ステップ」は、ステップ演出において実行される段階の数を示す。ステップ演出とは、予め定められた数まで段階的に発展することが可能な演出（段階演出）である。図示の例においては、ステップ演出の数として、「1」、「2」、「3」の何れかが実行される。ステップ演出の「1」は、ステップ演出として一段階目のみ行われることを意味する。また、ステップ演出の「2」は、ステップ演出として一段階目および二段階目が行われることを意味する。また、ステップ演出の「3」は、ステップ演出として一段階目、二段階目、および三段階目が行われることを意味する。

20

【0468】

「発展煽り」は、発展煽り演出を示す。発展煽り演出とは、発展演出の実行を煽る演出である。また、発展演出とは、SPSPリーチまで発展することを示唆または報知する演出である。

「発展」は、発展演出を示す。

【0469】

「役物」は、役物演出の種別を示す。より具体的には、「役物」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われる役物演出の種別を示し、「役物」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われる役物演出の種別を示す。図示の例においては、役物演出の種別として、「CH2」、「CH3」、「CH4」の何れかが実行される。また、「CH2」、「CH3」、「CH4」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「CH2」の役物演出は期待度が10%であり、「CH3」の役物演出は期待度が15%であり、「CH4」の役物演出は期待度が35%である。また、「仮停止前」の役物演出の期待度（仮停止前に役物演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前の役物演出の期待度の平均値）は11%である。また、「仮停止後」の役物演出の期待度（仮停止後に役物演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後の役物演出の期待度の平均値）は35%である。

30

40

【0470】

「ボタン」とは、ボタン操作演出の種別を示す。より具体的には、「ボタン」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われるボタン操作演出の種別を示し、「ボタン」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われるボタン操作演出の種別を示す。また、ボタン操作演出とは、遊技者に演出ボタン161の操作を促す演出である。ボタン操作演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行されてもよい。事前判定結果に基づいて行われるボタン操作演出は、ボタン操作演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。

50

し、ボタン操作演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、ボタン操作演出の種別として、「B U 1」、「B U 2」、「B U 3」、「B U 4」、「B U 5」の何れかが実行される。また、「B U 1」、「B U 2」、「B U 3」、「B U 4」、「B U 5」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「B U 1」のボタン操作演出は期待度が0%であり、「B U 2」のボタン操作演出は期待度が3%であり、「B U 3」のボタン操作演出は期待度が5%であり、「B U 4」のボタン操作演出は期待度が20%であり、「B U 5」のボタン操作演出は期待度が65%である。また、「仮停止前」のボタン操作演出の期待度（仮停止前にボタン操作演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前のボタン操作演出の期待度の平均値）は3%である。また、「仮停止後」のボタン操作演出の期待度（仮停止後にボタン操作演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後のボタン操作演出の期待度の平均値）は25%である。

10

【0471】

「ボタン振動」とは、振動演出の種別を示す。より具体的には、「ボタン振動」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われる振動演出の種別を示し、「ボタン振動」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われる振動演出の種別を示す。また、振動演出とは、演出ボタン161を振動させる演出である。振動演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行されてもよい。事前判定結果に基づいて行われるボタン振動演出は、振動演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出である。すなわち、振動演出は、1または複数の辺小津演出において期待度を示唆または報知する演出であればよい。図示の例においては、振動演出の種別として、「V 1」、「V 2」、「V 3」、「V 4」、「V 5」の何れかが実行される。また、「V 1」、「V 2」、「V 3」、「V 4」、「V 5」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「V 1」の振動演出の期待度は60%であり、「V 4」の振動演出の期待度は100%である。また、「仮停止前」の振動演出の期待度（仮停止前に振動演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前の振動演出の期待度の平均値）は60%である。また、「仮停止後」の振動演出の期待度（仮停止後に振動演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後の振動演出の期待度の平均値）は99%である。

20

【0472】

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

30

「昇格」とは、昇格演出を意味する。昇格演出とは、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する装飾図柄を仮停止させた後に、遊技者にとってより有利な遊技状態になることを報知する装飾図柄に変化させる演出である。この昇格演出においては、例えば装飾図柄として「3 3 3」が仮停止した後に、「7 7 7」の装飾図柄が停止図柄として表示される。

「復活」とは、復活演出を意味する。復活演出とは、はずれ目の装飾図柄41を仮停止させた後に、ゾロ目の装飾図柄41を停止させる演出である。

40

【0473】

さて、演出制御部300は、図55乃至図58に示すテーブルに基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部300は、図55乃至図58に示すテーブルに基づいて、変動パターン選択処理（図15参照）にて設定される変動パターンに対応した変動演出パターンを選択する。

例えば、図55において、「大当たり図柄」が「大当たり図柄A」であり、かつ変動パターンが「P A 1」である場合、変動演出パターンとして「E A 1」が選択される。そして、この変動演出パターン「E A 1」においては、「擬似煽り」、「リーチ煽り」、および「昇格」、「復活」は「-」が設定されている。すなわち、変動演出パターンとして「E A 1」が選択された場合、擬似連煽り演出、リーチ煽り演出、昇格演出、および復活演

50

出は実行されない。また、変動演出パターン「E A 1」においては、「最終表示色」として「赤」が表示され、「擬似連続回数」として「2」が実行され、「ノーマル」として「N 2」が実行され、「S P リーチ」として「S P 2」が実行され、「S P S P リーチ」として「S P S P 1」が実行され、「ゾーン煽り」および「ゾーン」が実行され、「ステップ」として「3」が実行され、「発展煽り」および「発展」が実行され、「仮停止前」および「仮停止後」の「役物」として「C H 2」および「C H 4」が実行され、「仮停止前」および「仮停止後」の「ボタン」として「B U 3」および「B U 5」が実行され、「仮停止前」および「仮停止後」の「ボタン振動」として「V 1」および「V 2」が実行され、「昇格煽り」が実行される。

【0474】

なお、本実施形態では、後述するように、演出制御部300は、通常遊技状態において複数のステージ（演出モード）のうちの何れかのステージに制御するが、図55に示す変動演出パターンのテーブルは、通常遊技状態におけるステージによらず同じものが用いられる。ただし、通常遊技状態におけるステージごとに、変動演出パターンのテーブルとして異なるものが用いられてもよい。

【0475】

〔演出画像〕

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

図59-1に示すように、演出制御部300が制御することにより、演出画像が画像表示部114に表示される。本実施形態においては、画像表示部114に表示される演出画像として、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52、保留数表示55、小図柄56、ステージ画像61が含まれる。また、画像表示部114には、開始時第1エフェクト画像501、ボタン操作画像502、停止時第1エフェクト画像503、操作時第1画像504、ゾーン煽り画像505、開始時第2エフェクト画像555、停止時第2エフェクト画像506、役物第1エフェクト画像507、ステップ画像508、第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510、擬似連画像511、擬似連煽りエフェクト画像512、役物第2エフェクト画像513、擬似連停止時エフェクト画像514、再変動報知画像515、移行画像516、S P リーチ画像517、S P 煽り第1エフェクト画像518、S P 煽り第2エフェクト画像519、切替画像520、発展画像521、リーチ煽り第1エフェクト画像522、リーチ煽り第2エフェクト画像523、停止時第3エフェクト画像524、開始時第3エフェクト画像525、役物第3エフェクト画像526、操作時第2画像527、ゾーン報知画像528、ゾーンエフェクト画像529、ゾーン実行画像530、第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532、変化エフェクト画像533、発展エフェクト画像534、役物第4エフェクト画像535、S P S P リーチ画像536、チャンス目第1エフェクト画像537、ボタンエフェクト画像557、成功画像538、役物第5エフェクト画像539、大当たり第1エフェクト画像540、ゾロ目第1エフェクト画像556、ゾロ目第2エフェクト画像541、大当たり遊技報知画像542、右打ち画像543、ラウンド数画像544、ラウンド中画像545、時短開始画像546、開始時第4エフェクト画像547、リーチ煽り第3エフェクト画像548、停止時第4エフェクト画像549、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551、停止時第5エフェクト画像552、停止時第6エフェクト画像553、停止時第8エフェクト画像554、復活画像558、開始時第5エフェクト画像559、停止時第8エフェクト画像560、開始時第6エフェクト画像561、停止時第9エフェクト画像562、役物第6エフェクト画像563、役物第7エフェクト画像564、リーチ煽り第4エフェクト画像565、停止時第10エフェクト画像566、開始時第7エフェクト画像567、役物第8エフェクト画像568、操作時第3画像569、チャンス目第2エフェクト画像570、開始時第8エフェクト画像571、開始時第9エフェクト画像572、停止時第11エフェクト画像573、開始時第10エフェクト画像574、停止時第12エフェクト画像575、役物第9エフェクト画像576、役物第10エフェクト画像577、リーチ煽り第5エフェクト画像578、リーチ煽り第6エフェクト画

10

20

30

40

50

像 579、停止時第 13 エフェクト画像 580、開始時第 11 エフェクト画像 581、役物第 11 エフェクト画像 582、チャンス目第 3 エフェクト画像 583、開始時第 12 エフェクト画像 584、ステージ変化画像 585、停止時第 14 エフェクト画像 586、図柄エフェクト画像 587、開始時第 13 エフェクト画像 588、停止時第 15 エフェクト画像 589、リーチ煽り第 7 エフェクト画像 590、リーチ煽り第 8 エフェクト画像 591、開始時第 14 エフェクト画像 592、役物第 12 エフェクト画像 593、停止時第 16 エフェクト画像 594、SP 煽り第 3 エフェクト画像 595、チャンス目第 4 エフェクト画像 596、役物第 13 エフェクト画像 597、大当たり第 2 エフェクト画像 598、停止時第 17 エフェクト画像 599、大当たり示唆画像 600 が表示されてもよい。

【0476】

(装飾図柄 41)

図 59-1 (1) に示すように、画像表示部 114 には 3 列の装飾図柄 41 が表示される。なお、装飾図柄 41 を構成する 3 列の図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、左側の列に配置される図柄を「左列装飾図柄 41」、中央の列に配置される図柄を「中列装飾図柄 41」、右側の列に配置される図柄を「右列装飾図柄 41」と称することがある。また、左列装飾図柄 41 および右列装飾図柄 41 をまとめて説明する場合は、「左右列の装飾図柄 41」と称することがある。また、左列装飾図柄 41、中列装飾図柄 41、および右列装飾図柄 41 をまとめて説明する場合には、「3 列の装飾図柄 41」と称することがある。また、数字が揃っている左右列の装飾図柄 41、すなわち、リーチが成立している左右列の装飾図柄 41 のことを、「リーチ目の装飾図柄 41」と称することがある。また、相異なる数字を含む 3 列の装飾図柄 41 のことを、「はずれ目の装飾図柄 41」と称することがある。さらに、数字が揃っている 3 列の装飾図柄 41 のことを、「ゾロ目の装飾図柄 41」と称することがある。

【0477】

本実施形態においては、装飾図柄 41 の表示態様として、数字などの文字に加えてキャラクタの画像などが表示された装飾性の高い表示態様 (図 59-1 (1) 参照) と、数字などの文字を主体として表示する装飾性の低い表示態様 (図 75 (6)、図 86 (34)、図 101 (58) 等参照) とが存在する。装飾性の高い装飾図柄 41 に設けられているキャラクタなどの画像は、装飾図柄 41 の文字ごとに異なっており、このキャラクタなどの画像によっても何れの図柄であるかを識別することができる。また、装飾性の低い装飾図柄 41 は、装飾性の高い装飾図柄 41 に比べて、装飾図柄 41 において文字の部分の領域が占める割合が高い。

ここで、装飾図柄 41 の表示態様は、遊技状態の変化あるいは演出の進行などに応じて切り替えられる。詳細は後述するが、例えば、装飾性の低い装飾図柄 41 は、SP リーチ演出、SPSP リーチ演出、および時短遊技状態などにおいて表示され、装飾性の高い装飾図柄 41 はこれら以外の場合などにおいて表示される。

なお、装飾性の低い装飾図柄 41 にも、数字などの文字の他に、簡易な絵やキャラクタ等の画像などが表示されてもよい。すなわち、図 75 (6)、図 86 (34)、図 101 (58) 等に示した「装飾性の低い装飾図柄 41」は、図 59-1 (1) 等に示した「装飾性の高い装飾図柄 41」よりも装飾性が低いものであればよい。

【0478】

演出制御部 300 は、変動演出において、3 列の装飾図柄 41 を例えば縦スクロール (下方向へのスクロール) にて変動表示させた後、まず、左列装飾図柄 41 (例えば数字の「2」) を仮停止させ、次に右列装飾図柄 41 (例えば数字の「3」) を仮停止させ、次に中装飾図柄 (例えば数字の「1」) を仮停止させる。このように全ての装飾図柄 41 が仮停止した状態を経て、最後に特別図柄の停止表示に応じて全ての装飾図柄 41 を確定停止させる。なお、図 59-1 (1) に示した、停止表示した装飾図柄 41 の組み合わせ「213」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、装飾図柄 41 は、演出図柄の一例である。

【0479】

(変動画像 5 1)

図 5 9 - 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、特別図柄変動制御部 2 3 3 (図 6 等参照) により特別図柄が変動表示中 (演出図柄が変動表示中) となっていることを示す変動画像 5 1 が表示される。つまり、変動画像 5 1 は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わる画像として表示される。そして、変動画像 5 1 は、特別図柄の変動表示が開始されると変動画像 5 1 が表示される領域 (図示の例では、画像表示部 1 1 4 の表示領域における下側) に表示され、その特別図柄が停止表示されると表示が消える。図示の例においては、変動画像 5 1 は、球形を有する。また、変動画像 5 1 が表示される領域には、変動台座が表示されている。

なお、変動画像 5 1 は、変動演出が終了するときに消去 (非表示) されてもよいし、変動演出の終了前 (変動演出の途中) で消去 (非表示) されてもよい。

10

【 0 4 8 0 】

また、変動画像 5 1 は、例えば表示色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、変動画像 5 1 の色としては、白、青、緑、赤、虹が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の変動画像 5 1 の期待度は 1 0 0 % であってもよい。

【 0 4 8 1 】

(保留画像 5 2)

図 5 9 - 1 (1) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、RAM 3 0 3 (図 4 等参照) における今回の保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留画像 5 2 が表示される。つまり、保留画像 5 2 は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。また、本実施形態では、画面における保留画像 5 2 の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

20

保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも表示サイズが小さい。また、図示の例においては、保留画像 5 2 は、球形を有する。また、保留画像 5 2 が表示される領域には、保留台座が表示されている。変動画像 5 1 の変動台座と保留画像 5 2 の保留台座とは、それぞれ異なる態様で表示される。なお、以下では、白色である変動画像 5 1 の表示態様のこと、および白色である保留画像 5 2 の表示態様のことを、通常表示態様と称することがある。

30

【 0 4 8 2 】

ここで、上述のように、第 1 始動口 1 2 1 への入賞によって、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により、画像表示部 1 1 4 には、保留画像 5 2 が最大で 4 つ表示される。また、本実施形態では、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により発生する複数の保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも左側の領域にて、変動画像 5 1 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち右側から左側に向けて並べて表示される。

【 0 4 8 3 】

なお、詳細な説明は省略するが、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入賞によっても、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により、画像表示部 1 1 4 には、保留画像 5 2 が最大で 4 つ表示される。本実施形態では、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により発生する複数の保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも右側の領域にて、変動画像 5 1 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち左側から右側に向けて並べて表示される。

40

また、本実施形態では、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 は、基本的にそれぞれ同一または類似する形態によって構成される。ただし、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 は、それぞれ異なる形態によって構成されてもよい。また、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により表示される変動画像 5 1 や保留画像 5 2 と、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により表示される変動画像 5 1 や保留画像 5 2 とは異なる表示態様であってもよい。

【 0 4 8 4 】

また、以下の説明においては、最大で 4 つ表示される保留画像 5 2 について、変動画像

50

5 1に近い順に、それぞれ「1番目の保留画像5 2」、「2番目の保留画像5 2」、「3番目の保留画像5 2」、「4番目の保留画像5 2」と称することがある。

【0 4 8 5】

(保留数表示5 5)

図5 9-1 (1)に示すように、画像表示部1 1 4には、RAM 3 0 3 (図4等参照)における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留数表示5 5が表示される。この保留数表示5 5は、保留数を示す画像である。ここで、上記の保留画像5 2は、第1始動口1 2 1および第2始動口1 2 2それぞれへの入賞についての保留数に応じて、画像表示部1 1 4に表示される数に変化する。保留数表示5 5において、左側には第1始動口1 2 1への入賞についての保留数が表示され、右側には第2始動口1 2 2への入賞についての保留数が表示される。

10

【0 4 8 6】

(小図柄5 6)

図5 9-1 (1)に示すように、画像表示部1 1 4には、特別図柄変動制御部2 3 3 (図6等参照)により第1始動口1 2 1または第2始動口1 2 2への入賞に基づいて特別図柄が変動表示中(装飾図柄4 1が変動表示中)であることを示す、小図柄5 6が表示される。この小図柄5 6は、演出制御部3 0 0に制御されて、特別図柄の変動表示に伴って変動表示し、特別図柄の停止表示に伴って停止表示する。

【0 4 8 7】

図示の例においては、小図柄5 6は、各々上記装飾図柄4 1と対応する3つの画像であり、画像表示部1 1 4の画像表示領域における右側に表示される。この小図柄5 6は、装飾図柄4 1よりもサイズが小さい画像として表示される。また、上記のように、装飾図柄4 1は装飾性の高い表示態様で表示される場合と装飾性の低い表示態様で表示される場合とがあるが、小図柄5 6は、文字を主体とする装飾性の低い表示態様でのみ表示される。ただし、文字に加えて絵やキャラクタ等の画像が表示される表示態様により小図柄5 6が表示されてもよい。言い換えると、小図柄5 6は、装飾性の高い装飾図柄4 1よりも装飾性が低いものであればよい。

20

【0 4 8 8】

小図柄5 6は、第1始動口1 2 1または第2始動口1 2 2への入賞にともない特別図柄が変動表示中であることを示す態様で変動表示(縦スクロール)される。小図柄5 6においては、スクロール中に、数字画像が「1」から「9」まで1ずつ増加しながら表示された後に再び「1」から1ずつ増加する表示が繰り返し行われる。そして、特別図柄が停止表示されると小図柄5 6が停止表示される。図示の例においては、停止表示した小図柄5 6が示す数字は、装飾図柄4 1が示す数字と一致する。さらに説明をすると、図5 9-1 (1)の例においては、小図柄5 6として、装飾図柄4 1の「2 1 3」に対応する数字が表示される。なお、小図柄5 6も、演出図柄として捉えられる。

30

【0 4 8 9】

(ステージ画像6 1)

図5 9-1 (1)に示すように、画像表示部1 1 4には、装飾図柄4 1などの背景として、ステージ画像6 1が表示される。このステージ画像6 1は、例えばパチンコ遊技機1 0 0の題材となったコンテンツ(アイドルやアニメキャラクタ等)に関する画像(舞台等)などである。また、ステージ画像6 1は、動画像であってもよい。図示の例では、ステージ画像6 1として、宇宙をテーマにした動画像が表示されている。

40

本実施形態では、演出制御部3 0 0は、複数の演出モードのうちの一の演出モードを選択し、選択した演出モードにおいて変動演出を実行する。そして、演出制御部3 0 0は、ステージ画像6 1を、選択した演出モードに応じた表示態様により表示する。本実施形態の演出モードはパチンコ遊技機1 0 0の遊技状態ごとに設けられており、演出制御部3 0 0は、パチンコ遊技機1 0 0の遊技状態が切り替わるたびに、切り替わった遊技状態に応じた演出モードに設定するとともに、設定した演出モードに応じた表示態様によりステージ画像6 1を表示する。また、演出制御部3 0 0は、一の演出モードにおける変動演出が

50

予め定められた回数行われた場合に、演出モードを切り替え、切り替えた演出モードに応じた表示態様によりステージ画像 6 1 を表示する。そのため、演出モードは、ステージ画像 6 1 において表示されるステージとしても捉えられる。また、ステージ画像 6 1（ステージ画像 6 1 の表示態様）は、例えば、特定の変動演出（例えば S P リーチや S P S P リーチ演出が行われる変動演出）が行われた場合に切り替わってもよい。

本実施形態では、ステージ画像 6 1 は、装飾図柄 4 1、変動画像 5 1、保留画像 5 2、保留数表示 5 5、小図柄 5 6 等の、他の演出画像よりも後側のレイヤに表示される。

【0490】

（開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1）

図 6 1（2）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示される。開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示されている。

【0491】

（ボタン操作画像 5 0 2）

図 6 1（5）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 は、ボタン操作演出が実行されているときに表示される画像である。このボタン操作画像 5 0 2 が表示されることにより、遊技者が演出ボタン 1 6 1 を操作するタイミングであることを認識できる。図示の例では、ボタン操作画像 5 0 2 として、演出ボタン 1 6 1 を模した画像と、操作有効期間を示すゲージとが表示される。操作有効期間とは、演出ボタン 1 6 1 の操作が有効なものとして演出制御部 3 0 0 に受け付けられる期間である。操作有効期間にボタン操作画像 5 0 2 が表示され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示されてから操作有効期間が経過するまでに演出ボタン 1 6 1 が操作されると、所定の演出が実行される。

【0492】

（停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3）

図 6 2（9）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示されている。

【0493】

（操作時第 1 画像 5 0 4）

図 6 4（2）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。操作時第 1 画像 5 0 4 は、ボタン操作演出の実行中（ボタン操作画像 5 0 2 の表示中、操作有効期間中）に演出ボタン 1 6 1 が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第 1 画像 5 0 4 が、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が表示されるレイヤよりも手前側（遊技者側）のレイヤであって、3 列の装飾図柄 4 1 と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示されているときには、3 列の装飾図柄 4 1 は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。

【0494】

（ゾーン煽り画像 5 0 5）

図 6 5（2）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。ゾーン煽り画像 5 0 5 は、ゾーン演出の実行を煽る画像である。本実施形態では、ゾーン煽り演出が実行されているときに、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。図示の例では、ゾーン煽り画像 5 0 5 が、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が表示されるレイヤよりも手前側（遊技者側）のレイヤであって、3 列の装飾図柄 4 1 と重なる表示領域に表示される。そのため、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときには、3 列の装飾図柄 4 1 は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。

【0495】

（開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5）

図 6 6 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示される。開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左側および右側に、それぞれ開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示されている。

【 0 4 9 6 】

(停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6)

図 6 6 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 が表示される。停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する 3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 が表示されている。

【 0 4 9 7 】

(役物第 1 エフェクト画像 5 0 7)

図 6 8 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 1 エフェクト画像 5 0 7 が表示される。役物第 1 エフェクト画像 5 0 7 は、中可動役物 1 1 5 B を強調する画像である。図示の例では、役物第 1 エフェクト画像 5 0 7 が、中可動役物 1 1 5 B の周囲に、中可動役物 1 1 5 B の形状により表示される。

【 0 4 9 8 】

(ステップ画像 5 0 8)

図 6 8 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ステップ画像 5 0 8 が表示される。ステップ画像 5 0 8 は、ステップ演出において実行されている段階を報知する画像である。本実施形態では、ステップ演出において実行されている段階に応じて、ステップ画像 5 0 8 の表示態様が変化する。図示の例では、ステップ画像 5 0 8 には、ステップ演出における段階が一段階目であることを示す「ステップ 1」のテキストが示されている。

【 0 4 9 9 】

(第 1 リーチライン画像 5 0 9)

図 6 9 (1 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、第 1 リーチライン画像 5 0 9 が表示される。第 1 リーチライン画像 5 0 9 は、リーチ目の装飾図柄 4 1 を横切る線状の画像である。図示の例では、第 1 リーチライン画像 5 0 9 は、白色により表示されている。

【 0 5 0 0 】

(第 1 リーチ報知画像 5 1 0)

図 6 9 (1 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。第 1 リーチ報知画像 5 1 0 は、リーチが成立したことを報知する画像である。図示の例では、第 1 リーチ報知画像 5 1 0 は、左右列の装飾図柄 4 1 の間であって、第 1 リーチライン画像 5 0 9 の上側に表示されている。また、第 1 リーチ報知画像 5 1 0 には、リーチが成立したことを示す「リーチ！」のテキストが示されている。

【 0 5 0 1 】

(擬似連画像 5 1 1)

図 6 9 (1 6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、擬似連画像 5 1 1 が表示される。擬似連画像 5 1 1 は、停止することにより擬似連演出が行われることを報知する画像である。本実施形態では、中列装飾図柄 4 1 の代わりに擬似連画像 5 1 1 が表示される。ただし、擬似連画像 5 1 1 が表示されているときであっても、中列装飾図柄 4 1 が表示されてもよい。図示の例では、擬似連画像 5 1 1 が、画像表示部 1 1 4 における上部から下部に向かって移動している。なお、擬似連画像 5 1 1 は、後述するように、中列装飾図柄 4 1 の一環として変動表示や停止表示が行われる。そのため、擬似連画像 5 1 1 も、広義には、演出図柄として捉えられる。

【 0 5 0 2 】

(擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2)

図 7 0 (1 7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示される。擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 は、擬似連画像 5 1 1 を強調する画像であって、擬似連画像 5 1 1 が停止すること、すなわち、擬似連演出が実行されることを

10

20

30

40

50

煽る画像である。本実施形態では、擬似連煽り演出が実行されているときに、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示される。図示の例では、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【0503】

(役物第2エフェクト画像 5 1 3)

図 7 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第2エフェクト画像 5 1 3 が表示される。役物第2エフェクト画像 5 1 3 は、左可動役物 1 1 5 A を強調する画像である。図示の例では、役物第2エフェクト画像 5 1 3 は、左可動役物 1 1 5 A の周囲に表示されている。

【0504】

(擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4)

図 7 2 (13) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 は、停止した擬似連画像 5 1 1 を強調する画像である。図示の例では、停止した擬似連画像 5 1 1 の周囲に、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示されている。

【0505】

(再変動報知画像 5 1 5)

図 7 2 (15) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 は、擬似連演出により装飾図柄 4 1 が再変動することを報知する画像である。図示の例では、左右方向における画像表示部 1 1 4 の中央部であって、3 列の装飾図柄 4 1 の上側に再変動報知画像 5 1 5 が表示されている。また、再変動報知画像 5 1 5 には、再変動により変動演出において装飾図柄 4 1 が変動を繰り返す回数を示す「×2」のテキストが示されている。

【0506】

(移行画像 5 1 6)

図 7 5 (4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、移行画像 5 1 6 が表示される。移行画像 5 1 6 は、実行される演出がノーマルリーチ演出から S P リーチ演出に移行することを示唆または報知する画像である。本実施形態では、移行画像 5 1 6 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像 6 1 の代わりに、装飾図柄 4 1 などの背景として、移行画像 5 1 6 が表示される。そのため、移行画像 5 1 6 は、ステージ画像 6 1 としても捉えられる。この場合のステージ(演出モード)は、移行画像 5 1 6 が表示されているときに特有のステージ(演出モード)である。

【0507】

(S P リーチ画像 5 1 7)

図 7 5 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。この S P リーチ画像 5 1 7 は、S P リーチ演出が実行されていることを示す画像である。S P リーチ画像 5 1 7 は、例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 の題材となったコンテンツに登場するキャラクタがミニゲームを行う動画像である。本実施形態では、S P リーチ画像 5 1 7 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像 6 1 の代わりに、装飾図柄 4 1 などの背景として、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。そのため、S P リーチ画像 5 1 7 は、ステージ画像 6 1 としても捉えられる。この場合のステージ(演出モード)は、S P リーチ演出が実行されているときに特有のステージ(演出モード)である。

【0508】

(S P 煽り第1エフェクト画像 5 1 8)

図 7 6 (9) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、S P 煽り第1エフェクト画像 5 1 8 が表示される。S P 煽り第1エフェクト画像 5 1 8 は、S P リーチ演出において左右列の装飾図柄 4 1 とは異なる数字である中列装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 が進行する側と戻る側とに、S P 煽り第1エフェクト画像 5 1 8 が表示されている。

【0509】

(SP煽り第2エフェクト画像519)

図76(11)に示すように、画像表示部114には、SP煽り第2エフェクト画像519が表示される。SP煽り第2エフェクト画像519は、SPリーチ演出において左右列の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41が進行する側と戻る側とに、SP煽り第2エフェクト画像519が表示されている。

【0510】

(切替画像520)

図76(14)に示すように、画像表示部114には、切替画像520が表示される。切替画像520は、装飾図柄41などの背景(ステージ画像61の表示態様)を、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出に応じた背景から、変動演出においてリーチ演出が開始される前の背景(ステージ画像61の表示態様)に切り替えるための画像である。切替画像520は、画像表示部114における表示領域の全面に表示される。また、切替画像520は、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52およびステージ画像61よりも前側のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後側のレイヤに表示される。

【0511】

(発展画像521)

図78(2)に示すように、画像表示部114には、発展画像521が表示される。発展画像521は、停止することにより発展演出が実行されることを報知する画像である。図示の例では、発展画像521が、中列装飾図柄41と表示位置が入れ替わるように移動している。なお、発展画像521は、後述するように、中列装飾図柄41の一環として変動表示や停止表示が行われる。そのため、発展画像521も、広義には、演出図柄として捉えられる。

【0512】

(リーチ煽り第1エフェクト画像522)

図80(2)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。リーチ煽り第1エフェクト画像522は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示されている。

【0513】

(リーチ煽り第2エフェクト画像523)

図80(3)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。リーチ煽り第2エフェクト画像523は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第1エフェクト画像522が表示された後に、リーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第2エフェクト画像523が表示されている。

【0514】

(停止時第3エフェクト画像524)

図81(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第3エフェクト画像524が表示される。停止時第3エフェクト画像524は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第3エフェクト画像524が表示されている。

【0515】

(開始時第3エフェクト画像525)

図82(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第3エフェクト画像525が表示される。開始時第3エフェクト画像525は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第3エフェクト画像525が表示されている。

【0516】

(役物第3エフェクト画像526)

図82(5)に示すように、画像表示部114には、役物第3エフェクト画像526が表示される。役物第3エフェクト画像526は、右可動役物115Cを強調する画像である。図示の例では、右可動役物115Cの周囲に、役物第3エフェクト画像526が表示されている。

【0517】

(操作時第2画像527)

図83(12)に示すように、画像表示部114には、操作時第2画像527が表示される。操作時第2画像527は、ボタン操作演出の実行中(ボタン操作画像502の表示中、操作有効期間中)に演出ボタン161が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第2画像527が、画像表示部114において装飾図柄41が表示されるレイヤよりも手前側(遊技者側)のレイヤであって、3列の装飾図柄41と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第2画像527が表示されているときには、3列の装飾図柄41は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。ただし、装飾図柄41の表示領域とは異なる表示領域に操作時第2画像527が表示されることで、操作時第2画像527の表示中であっても装飾図柄41が視認可能であってもよい。また、図示の例では、操作時第2画像527には、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを期待させる「熱い!」のテキストが示されている。

【0518】

(ゾーン報知画像528)

図83(14)に示すように、画像表示部114には、ゾーン報知画像528が表示される。このゾーン報知画像528は、ゾーン演出の実行を報知する画像である。図示の例では、ゾーン報知画像528として「ゾーン突入!」のテキストが示されている。

【0519】

(ゾーンエフェクト画像529)

図83(14)に示すように、画像表示部114には、ゾーンエフェクト画像529が表示される。ゾーンエフェクト画像529は、ゾーン報知画像528を強調する画像である。図示の例では、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示されている。

【0520】

(ゾーン実行画像530)

図83(15)に示すように、画像表示部114には、ゾーン実行画像530が表示される。ゾーン実行画像530は、ゾーン演出が実行中であることを報知する画像である。図示の例では、ゾーン実行画像530として、画像表示部114の表示領域における上側に「ゾーン」のテキストが示されている。

【0521】

(第2リーチライン画像531)

図84(19)に示すように、画像表示部114には、第2リーチライン画像531が表示される。第2リーチライン画像531は、リーチ目の装飾図柄41を横切る線状の画像である。また、第2リーチライン画像531は、第1リーチライン画像509(図69(14)参照)よりも期待度が高い。図示の例では、第2リーチライン画像531は、赤色により表示されている。

【0522】

(第2リーチ報知画像532)

図84(19)に示すように、画像表示部114には、第2リーチ報知画像532が表示される。第2リーチ報知画像532は、リーチが成立したことを報知する画像である。また、第2リーチ報知画像532は、第1リーチ報知画像510(図69(14)参照)よりも期待度が高い。図示の例では、第2リーチ報知画像532は、左右列の装飾図柄41の間であって、第2リーチライン画像531の上側に表示されている。また、第2リー

チ報知画像 5 3 2 には、「チャンス！」のテキストが示されている。

【0 5 2 3】

(変化エフェクト画像 5 3 3)

図 8 5 (2 8) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。変化エフェクト画像 5 3 3 は、数字が変化したリーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示されている。

【0 5 2 4】

(発展エフェクト画像 5 3 4)

図 8 5 (3 2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。発展エフェクト画像 5 3 4 は、停止した発展画像 5 2 1 を強調する画像である。図示の例では、停止した発展画像 5 2 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示されている。

【0 5 2 5】

(役物第 4 エフェクト画像 5 3 5)

図 8 6 (3 3) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 は、発展演出において中可動役物 1 1 5 B を強調する画像である。図示の例では、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 として、中可動役物 1 1 5 B を中心とする放射状の画像が示されている。

【0 5 2 6】

(SPSPリーチ画像 5 3 6)

図 8 6 (3 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、SPSPリーチ画像 5 3 6 が表示される。SPSPリーチ画像 5 3 6 は、SPSPリーチ演出が実行されていることを示す画像である。SPSPリーチ画像 5 3 6 は、例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが闘う動画像である。本実施形態では、SPSPリーチ画像 5 3 6 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像 6 1 の代わりに、装飾図柄 4 1 などの背景として、SPSPリーチ画像 5 3 6 が表示される。そのため、SPSPリーチ画像 5 3 6 は、ステージ画像 6 1 としても捉えられる。この場合のステージ（演出モード）は、SPSPリーチ演出が実行されているときに特有のステージ（演出モード）である。

【0 5 2 7】

(チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7)

図 9 3 (7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 が表示される。チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 は、チャンス目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄 4 1 の周囲に、チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 が表示されている。

【0 5 2 8】

(ボタンエフェクト画像 5 5 7)

図 9 9 (4 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示される。ボタンエフェクト画像 5 5 7 は、ボタン操作画像 5 0 2 における演出ボタン 1 6 1 を模した画像を強調する画像である。本実施形態では、ボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示されないボタン操作演出よりも、ボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示されるボタン操作演出の方が、期待度が高い。図示の例では、ボタン操作画像 5 0 2 における演出ボタン 1 6 1 を模した画像の周囲に、ボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。

【0 5 2 9】

(成功画像 5 3 8)

図 9 9 (4 5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、成功画像 5 3 8 が表示される。成功画像 5 3 8 は、SPSPリーチ演出において行われていた演出に成功したことを示唆または報知する画像である。本実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ成功画像 5 3 8 が表示される。

10

20

30

40

50

【0530】

(役物第5エフェクト画像539)

図99(46)に示すように、画像表示部114には、役物第5エフェクト画像539が表示される。役物第5エフェクト画像539は、3つの可動役物115を強調する画像である。図示の例では、役物第5エフェクト画像539として、中可動役物115を中心とする放射状の画像が、虹色により表示されている。

【0531】

(大当たり第1エフェクト画像540)

図99(47)に示すように、画像表示部114には、大当たり第1エフェクト画像540が表示される。大当たり第1エフェクト画像540は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。図示の例では、大当たり第1エフェクト画像540として、中列装飾図柄41を中心とする放射状の画像が虹色により表示されている。

10

【0532】

(ゾロ目第1エフェクト画像556)

図100(50)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。ゾロ目第1エフェクト画像556は、ゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示されている。

20

【0533】

(ゾロ目第2エフェクト画像541)

図100(53)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目第2エフェクト画像541が表示される。ゾロ目第2エフェクト画像541は、昇格煽り演出の後に昇格しなかったゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれゾロ目第2エフェクト画像541が表示されている。

【0534】

(大当たり遊技報知画像542)

図100(55)に示すように、画像表示部114には、大当たり遊技報知画像542が表示される。大当たり遊技報知画像542は、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を報知する画像である。図示の例では、大当たり遊技報知画像542として、大当たり遊技の開始を示す「Bonus!」のテキストが表示されている。大当たり遊技報知画像542は、大当たりの種類(例えば、総ラウンド数)、および大当たり遊技の終了後の遊技状態を示唆する内容となっている。

30

【0535】

(右打ち画像543)

図100(56)に示すように、画像表示部114には、右打ち画像543が表示される。右打ち画像543は、遊技球を遊技領域111における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、右打ち画像543として、右側に向かう矢印のマークが表示されている。右打ち画像543は、例えば、大当たり遊技の実行中、および時短遊技状態において表示される。

40

【0536】

(ラウンド数画像544)

図100(56)に示すように、画像表示部114には、ラウンド数画像544が表示される。ラウンド数画像544は、大当たり遊技において現在実行しているラウンドのラウンド数を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、ラウンド数画像544として、「Round 1」のテキストが表示されている。

【0537】

(ラウンド中画像545)

図100(56)に示すように、画像表示部114には、ラウンド中画像545が表示される。このラウンド中画像545は、パチンコ遊技機100の題材となったコンテンツ

50

に登場するキャラクターの動画像である。ラウンド中画像 5 4 5 は、大当たり遊技におけるラウンド中に表示される。

【0 5 3 8】

(時短開始画像 5 4 6)

図 1 0 1 (5 7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、時短開始画像 5 4 6 が表示される。時短開始画像 5 4 6 は、時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、時短開始画像 5 4 6 として、遊技状態が特別時短遊技状態に制御されることを示唆または報知する「特別時短突入!!」のテキストが表示されている。

【0 5 3 9】

(開始時第 4 エフェクト画像 5 4 7)

図 1 0 4 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 4 エフェクト画像 5 4 7 が表示される。開始時第 4 エフェクト画像 5 4 7 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ開始時開始時第 4 エフェクト画像 5 4 7 が表示されている。

【0 5 4 0】

(リーチ煽り第 3 エフェクト画像 5 4 8)

図 1 0 4 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 3 エフェクト画像 5 4 8 が表示される。リーチ煽り第 3 エフェクト画像 5 4 8 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第 3 エフェクト画像 5 4 8 は、リーチ煽り演出の対象が「7」の装飾図柄 4 1 である場合に限って表示される場合がある。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の左側と右側とに、それぞれリーチ煽り第 3 エフェクト画像 5 4 8 が表示されている。

【0 5 4 1】

(停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9)

図 1 0 4 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 が表示される。停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り演出の対象が「7」の装飾図柄 4 1 である場合に限り、停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 が表示される場合がある。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 が表示されている。

【0 5 4 2】

(ゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0)

図 1 0 5 (9) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 が表示される。ゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ装飾図柄 4 1 である中列装飾図柄 4 1 が停止されることを煽る画像である。言い換えると、ゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ装飾図柄 4 1 である中列装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 が表示されている。

【0 5 4 3】

(ゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1)

図 1 0 5 (1 0) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 が表示される。ゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ装飾図柄 4 1 である中列装飾図柄 4 1 が停止されることを煽る画像である。言い換えると、ゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ装飾図柄 4 1 である中列装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 が表示されている。

【0 5 4 4】

(停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2)

図 1 0 5 (1 1) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 が表示される。停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 は、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字により停止する中列装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 は、中列装飾図柄 4 1 の周囲に表示されている。

【 0 5 4 5 】

(停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3)

図 1 0 5 (1 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3 が表示される。停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3 は、ノーマルリーチ演出において停止したゾロ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3 が表示されている。

10

【 0 5 4 6 】

(停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4)

図 1 0 7 (1 1) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示される。停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 は、S P リーチ演出において停止した中列装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の周囲に、停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示されている。

【 0 5 4 7 】

(復活画像 5 5 8)

図 1 0 9 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、復活画像 5 5 8 が表示される。復活画像 5 5 8 は、復活演出が行われることを示唆または報知する画像である。図示の例では、復活画像 5 5 8 として、復活演出を示す「復活!!」のテキストが示されている。

20

【 0 5 4 8 】

(開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9)

図 1 1 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9 が表示される。開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々が移動する側に、それぞれ開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9 が表示されている。

【 0 5 4 9 】

(停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0)

図 1 1 2 (9) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 は、装飾図柄 4 1 が移動していた方向の先に表示される。図示の例では、停止する左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示されている。

30

【 0 5 5 0 】

(開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1)

図 1 1 6 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1 が表示される。開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側および下側に、それぞれ開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1 が表示されている。

40

【 0 5 5 1 】

(停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2)

図 1 1 6 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示される。停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する 3 列の装飾図柄 4 1 が変動時に移動していた方向に、それぞれ停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示されている。

【 0 5 5 2 】

(役物第 6 エフェクト画像 5 6 3)

図 1 1 8 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 6 エフェクト画像 5 6 3 が表示される。役物第 6 エフェクト画像 5 6 3 は、中可動役物 1 1 5 B を強調する画像で

50

ある。図示の例では、役物第 6 エフェクト画像 5 6 3 が、中可動役物 1 1 5 B の周囲に、中可動役物 1 1 5 B の形状により表示される。

【 0 5 5 3 】

(役物第 7 エフェクト画像 5 6 4)

図 1 2 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 7 エフェクト画像 5 6 4 が表示される。役物第 7 エフェクト画像 5 6 4 は、左可動役物 1 1 5 A を強調する画像である。図示の例では、役物第 7 エフェクト画像 5 6 4 は、左可動役物 1 1 5 A の周囲に表示されている。

【 0 5 5 4 】

(リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5)

図 1 2 9 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示される。リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の左側と右側に、それぞれリーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示されている。

【 0 5 5 5 】

(停止時第 1 0 エフェクト画像 5 6 6)

図 1 3 0 (4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 0 エフェクト画像 5 6 6 が表示される。停止時第 1 0 エフェクト画像 5 6 6 は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 1 0 エフェクト画像 5 6 6 が表示されている。

【 0 5 5 6 】

(開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7)

図 1 3 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 が表示される。開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 が表示されている。

【 0 5 5 7 】

(役物第 8 エフェクト画像 5 6 8)

図 1 3 1 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が表示される。役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 は、右可動役物 1 1 5 C を強調する画像である。図示の例では、右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が表示されている。

【 0 5 5 8 】

(操作時第 3 画像 5 6 9)

図 1 3 2 (1 2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、操作時第 3 画像 5 6 9 が表示される。操作時第 3 画像 5 6 9 は、ボタン操作演出の実行中(ボタン操作画像 5 0 2 の表示中、操作有効期間中)に演出ボタン 1 6 1 が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第 3 画像 5 6 9 が、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が表示されるレイヤよりも手前側(遊技者側)のレイヤであって、3 列の装飾図柄 4 1 と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第 3 画像 5 6 9 が表示されているときには、3 列の装飾図柄 4 1 は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。ただし、装飾図柄 4 1 の表示領域とは異なる表示領域に操作時第 3 画像 5 6 9 が表示されることで、操作時第 3 画像 5 6 9 の表示中であっても装飾図柄 4 1 が視認可能であってもよい。また、図示の例では、操作時第 3 画像 5 6 9 には、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを期待させる「チャンス! ?」のテキストが示されている。

【 0 5 5 9 】

(チャンス目第 2 エフェクト画像 5 7 0)

図 1 4 2 (7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、チャンス目第 2 エフェクト画像 5 7 0 が表示される。チャンス目第 2 エフェクト画像 5 7 0 は、チャンス目の装飾図柄 4

10

20

30

40

50

1を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41の周囲に、チャンス目第2エフェクト画像570が表示されている。

【0560】

(開始時第8エフェクト画像571)

図153(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第8エフェクト画像571が表示される。開始時第8エフェクト画像571は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれ開始時第8エフェクト画像571が表示されている。

【0561】

(開始時第9エフェクト画像572)

図161(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第9エフェクト画像572が表示される。開始時第9エフェクト画像572は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の左上側に、それぞれ開始時第9エフェクト画像572が表示されている。

【0562】

(停止時第11エフェクト画像573)

図162(9)に示すように、画像表示部114には、停止時第11エフェクト画像573が表示される。停止時第11エフェクト画像573は、停止する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止する左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示されている。

【0563】

(開始時第10エフェクト画像574)

図166(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第10エフェクト画像574が表示される。開始時第10エフェクト画像574は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の左上側および右下側に、それぞれ開始時第10エフェクト画像574が表示されている。

【0564】

(停止時第12エフェクト画像575)

図166(6)に示すように、画像表示部114には、停止時第12エフェクト画像575が表示される。停止時第12エフェクト画像575は、停止する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止する3列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第12エフェクト画像575が表示されている。

【0565】

(役物第9エフェクト画像576)

図168(5)に示すように、画像表示部114には、役物第9エフェクト画像576が表示される。役物第9エフェクト画像576は、中可動役物115Bを強調する画像である。図示の例では、役物第9エフェクト画像576が、中可動役物115Bの周囲に、中可動役物115Bの形状により表示される。

【0566】

(役物第10エフェクト画像577)

図171(2)に示すように、画像表示部114には、役物第10エフェクト画像577が表示される。役物第10エフェクト画像577は、左可動役物115Aを強調する画像である。図示の例では、役物第10エフェクト画像577は、左可動役物115Aの周囲に表示されている。

【0567】

(リーチ煽り第5エフェクト画像578)

図180(2)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第5エフェクト画像578が表示される。リーチ煽り第5エフェクト画像578は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第5エフェクト画像578が表示されている。

【0568】

(リーチ煽り第6エフェクト画像579)

図180(3)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。リーチ煽り第6エフェクト画像579は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第5エフェクト画像578が表示された後に、リーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第6エフェクト画像579が表示されている。

【0569】

(停止時第13エフェクト画像580)

図181(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第13エフェクト画像580が表示される。停止時第13エフェクト画像580は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第13エフェクト画像580が表示されている。

【0570】

(開始時第11エフェクト画像581)

図182(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第11エフェクト画像581が表示される。開始時第11エフェクト画像581は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第11エフェクト画像581が表示されている。

【0571】

(役物第11エフェクト画像582)

図182(5)に示すように、画像表示部114には、役物第11エフェクト画像582が表示される。役物第11エフェクト画像582は、右可動役物115Cを強調する画像である。図示の例では、右可動役物115Cの周囲に、役物第11エフェクト画像582が表示されている。

【0572】

(チャンス目第3エフェクト画像583)

図193(7)に示すように、画像表示部114には、チャンス目第3エフェクト画像583が表示される。チャンス目第3エフェクト画像583は、チャンス目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41の周囲に、チャンス目第3エフェクト画像583が表示されている。

【0573】

(開始時第12エフェクト画像584)

図204(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第12エフェクト画像584が表示される。開始時第12エフェクト画像584は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の左側に、それぞれ開始時第12エフェクト画像584が表示されている。

【0574】

(ステージ変化画像585)

図211(4)に示すように、画像表示部114には、ステージ変化画像585が表示される。ステージ変化画像585は、演出制御部300に制御されるステージ(演出モード)が変化することを示唆または報知する画像である。ステージ変化画像585は、画像表示部114の表示領域の全面に表示される。また、ステージ変化画像585は、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52、およびステージ画像61よりも前面のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後面のレイヤに表示される。図示の例では、ステージ変化画像585には、ステージ(演出モード)が変化することを示唆または報知する「変化」のテキストが示されている。

【0575】

(停止時第 1 4 エフェクト画像 5 8 6)

図 2 1 5 (4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 4 エフェクト画像 5 8 6 が表示される。停止時第 1 4 エフェクト画像 5 8 6 は、昇格演出により表示されたゾロ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 1 4 エフェクト画像 5 8 6 が表示されている。

【0 5 7 6】

(図柄エフェクト画像 5 8 7)

図 2 1 6 (3) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、図柄エフェクト画像 5 8 7 が表示される。図柄エフェクト画像 5 8 7 は、図柄変化演出の対象であるリーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ図柄エフェクト画像 5 8 7 が表示されている。

10

【0 5 7 7】

(開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8)

図 2 1 8 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 が表示される。開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 は、変動を開始する装飾性の低い装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 が表示されている。

【0 5 7 8】

(停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9)

図 2 1 8 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 は、停止する装飾性の低い装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する 3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示されている。

20

【0 5 7 9】

(リーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0)

図 2 2 0 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。リーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示されている。

【0 5 8 0】

30

(リーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1)

図 2 2 0 (3) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。リーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示された後に、リーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示されている。

【0 5 8 1】

(開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2)

図 2 2 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示されている。

40

【0 5 8 2】

(役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3)

図 2 2 1 (4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 は、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C を強調する画像である。図示の例では、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、それぞれ、可動役物 1 1 5 の形状により表示される。

50

【0583】

(停止時第16エフェクト画像594)

図221(7)に示すように、画像表示部114には、停止時第16エフェクト画像594が表示される。停止時第16エフェクト画像594は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ停止時第16エフェクト画像594が表示されている。

【0584】

(SP煽り第3エフェクト画像595)

図222(13)に示すように、画像表示部114には、SP煽り第3エフェクト画像595が表示される。SP煽り第3エフェクト画像595は、SPリーチ演出において左右列の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41の左側と右側とに、それぞれSP煽り第3エフェクト画像595が表示されている。

10

【0585】

(チャンス目第4エフェクト画像596)

図224(6)に示すように、画像表示部114には、チャンス目第4エフェクト画像596が表示される。チャンス目第4エフェクト画像596は、チャンス目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41を囲むように、チャンス目第4エフェクト画像596が表示されている。

【0586】

(役物第13エフェクト画像597)

図227(17)に示すように、画像表示部114には、役物第13エフェクト画像597が表示される。役物第13エフェクト画像597は、3つの可動役物115を強調する画像である。図示の例では、役物第13エフェクト画像597として、中可動役物115Bを中心に広がる画像が、虹色により表示されている。

20

【0587】

(大当たり第2エフェクト画像598)

図227(18)に示すように、画像表示部114には、大当たり第2エフェクト画像598が表示される。大当たり第2エフェクト画像598は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。図示の例では、大当たり第2エフェクト画像598として、中列装飾図柄41を中心として広がる画像が虹色により表示されている。

30

【0588】

(停止時第17エフェクト画像599)

図227(21)に示すように、画像表示部114には、停止時第17エフェクト画像599が表示される。停止時第17エフェクト画像599は、停止するゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ停止時第17エフェクト画像599が表示されている。

【0589】

(大当たり示唆画像600)

図232(2)に示すように、画像表示部114には、大当たり示唆画像600が表示される。大当たり示唆画像600は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。大当たり示唆画像600は、装飾図柄41およびステージ画像61よりも前面のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後面のレイヤに表示される。図示の例では、大当たり示唆画像600には「大当たり!？」のテキストが示されている。

40

【0590】

本実施形態では、開始時第1エフェクト画像501、停止時第1エフェクト画像503、開始時第2エフェクト画像555、停止時第2エフェクト画像506、役物第1エフェクト画像507、擬似連煽りエフェクト画像512、役物第2エフェクト画像513、擬

50

似連停止時エフェクト画像514、SP煽り第1エフェクト画像518、SP煽り第2エフェクト画像519、リーチ煽り第1エフェクト画像522、リーチ煽り第2エフェクト画像523、停止時第3エフェクト画像524、開始時第3エフェクト画像525、役物第3エフェクト画像526、ゾーンエフェクト画像529、変化エフェクト画像533、発展エフェクト画像534、役物第4エフェクト画像535、チャンス目第1エフェクト画像537、ボタンエフェクト画像557、役物第5エフェクト画像539、大当たり第1エフェクト画像540、ゾロ目第1エフェクト画像556、ゾロ目第2エフェクト画像541、開始時第4エフェクト画像547、リーチ煽り第3エフェクト画像548、停止時第4エフェクト画像549、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551、停止時第5エフェクト画像552、停止時第6エフェクト画像553、停止時第8エフェクト画像554、開始時第5エフェクト画像559、停止時第8エフェクト画像560、開始時第6エフェクト画像561、停止時第9エフェクト画像562、役物第6エフェクト画像563、役物第7エフェクト画像564、リーチ煽り第4エフェクト画像565、停止時第10エフェクト画像566、開始時第7エフェクト画像567、役物第8エフェクト画像568、チャンス目第2エフェクト画像570、開始時第8エフェクト画像571、開始時第9エフェクト画像572、停止時第11エフェクト画像573、開始時第10エフェクト画像574、停止時第12エフェクト画像575、役物第9エフェクト画像576、役物第10エフェクト画像577、リーチ煽り第5エフェクト画像578、リーチ煽り第6エフェクト画像579、停止時第13エフェクト画像580、開始時第11エフェクト画像581、役物第11エフェクト画像582、チャンス目第3エフェクト画像583、開始時第12エフェクト画像584、停止時第14エフェクト画像586、図柄エフェクト画像587、開始時第13エフェクト画像588、停止時第15エフェクト画像589、リーチ煽り第7エフェクト画像590、リーチ煽り第8エフェクト画像591、開始時第14エフェクト画像592、役物第12エフェクト画像593、停止時第16エフェクト画像594、SP煽り第3エフェクト画像595、チャンス目第4エフェクト画像596、役物第13エフェクト画像597、大当たり第2エフェクト画像598、および停止時第17エフェクト画像599は、それぞれ、異なる（表示態様が異なる）画像である。

【0591】

（装飾図柄41の視認態様）

次に、装飾図柄41の視認態様について説明する。装飾図柄41の視認態様とは、装飾図柄41の遊技者による視認の態様である。

本実施形態では、演出制御部300は、装飾図柄41を、演出の進行に応じて種々の視認態様により表示する。

図59-1乃至図59-5は、演出制御部300によって制御される装飾図柄41の視認態様を示した図である。

【0592】

図59-1（1）は、第1視認態様を示した図である。第1視認態様は、確定停止している装飾図柄41の視認態様である。第1視認態様においては、装飾図柄41は不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。また、装飾図柄41が第1視認態様により表示されているときには、装飾図柄41の表示領域を介してステージ画像61が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また第1視認態様においては、装飾図柄41は、静止している。ただし、第1視認態様においても、装飾図柄41におけるキャラクタや、装飾図柄41における数字部分を強調する画像（数字を囲む輪郭部分等）などが動作表示されてもよい。

【0593】

図59-1（2）は、第2視認態様を示した図である。第2視認態様は、変動演出が開始された直後において、変動を開始する装飾図柄41の視認態様である。第2視認態様においては、装飾図柄41は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。また、装飾図柄41が第2視認態様により表示されているときには、装飾図柄41

の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 2 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 2 視認態様において、3 列の装飾図柄 4 1 が、上側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示されるときには、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 のように、装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

本実施形態では、第 2 視認態様における装飾図柄 4 1 の動作態様には、期待度が異なる複数の動作態様があり、何れの動作態様により装飾図柄 4 1 が表示されるかによって、期待度が示唆または報知される。

【0594】

図 5 9 - 1 (3) は、第 3 視認態様を示した図である。第 3 視認態様は、変動開始後に加速する装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 3 視認態様において、装飾図柄 4 1 の透過度は、第 2 視認態様と同じであってもよいし、第 2 視認態様よりも高くてもよい。第 2 視認態様よりも第 3 視認態様の方が装飾図柄 4 1 の透過度が高い場合、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示される場合よりも第 3 視認態様により表示される場合の方が、装飾図柄 4 1 は遊技者にとって視認困難であり、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し易くなる。図示の例では、第 3 視認態様の装飾図柄 4 1 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。

【0595】

図 5 9 - 1 (4) は、第 4 視認態様を示した図である。第 4 視認態様は、変動演出において最も高速で変動する装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 4 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様よりも透過度が高く、遊技者にとって視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。より具体的には、第 4 視認態様である列の装飾図柄 4 1 の各々が、第 2 視認態様に比べて、視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 2 視認態様よりも第 4 視認態様の方が、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し易い。図示の例では、第 4 視認態様の装飾図柄 4 1 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。また、図面において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が特に高速で変動表示（スクロール）して視認困難又は視認不能な状態になっていることを示す場合、判り易くするために、対象の演出図柄を矢印によって表示する。

なお、第 3 視認態様の装飾図柄 4 1 の透過度は、第 4 視認態様の装飾図柄 4 1 と同じであってもよいし、第 2 視認態様の装飾図柄よりも高く且つ第 4 視認態様の装飾図柄 4 1 よりも低くてもよい。

【0596】

図 5 9 - 1 (5) は、第 5 視認態様を示した図である。第 5 視認態様は、第 4 視認態様よりも低速で変動する装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 5 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様よりも透過度が低く、遊技者にとって視認可能になる。より具体的には、第 5 視認態様である列の装飾図柄 4 1 の各々が、視認可能である。言い換えると、第 5 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。図示の例では、第 5 視認態様の装飾図柄 4 1 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。

【0597】

図 5 9 - 1 (6) は、第 6 視認態様を示した図である。第 6 視認態様は、停止する装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 6 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。言い換えると、第 6 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 6 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示している。図示の例では、第 6 視認態様において、下側に移動していた左列装飾図柄 4 1 がバウンドして上側に移動するように動作表示されている。ま

た、装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されるときには、停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 のように、装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【 0 5 9 8 】

図 5 9 - 1 (7) は、第 7 視認態様を示した図である。第 7 視認態様は、仮停止している装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 7 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。言い換えると、第 7 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 7 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示している。図示の例では、第 7 視認態様において、装飾図柄 4 1 は、所定の周期で左右に揺れ動くように動作表示されている。この所定の周期を、以下では、第 1 周期と称することがある。第 1 周期は、例えば、1 秒である。

【 0 5 9 9 】

図 5 9 - 1 (8) は、第 8 視認態様を示した図である。第 8 視認態様は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の左右列の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 8 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 8 視認態様において、左右列の装飾図柄 4 1 は、右手を上げるように動作表示されている。本実施形態では、第 8 視認態様における装飾図柄 4 1 の動作態様には、期待度が異なる複数の動作態様があり、何れの動作態様により装飾図柄 4 1 が表示されるかによって、期待度が示唆または報知される。

【 0 6 0 0 】

第 9 視認態様は、リーチ煽り演出における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様には、第 1 態様乃至第 4 態様がある。

図 5 9 - 2 (9) は、第 9 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 1 態様は、リーチ煽り演出の序盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 1 態様においては、左列装飾図柄 4 1 は全体が表示されている一方で、右列装飾図柄 4 1 のうちの数字部分が表示され且つキャラクタ部分が表示されていない。また、第 9 視認態様の第 1 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 9 視認態様の第 1 態様において、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様よりも低速により、下側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 1 態様により表示されるときには、リーチ煽り第 1 エフェクト画像 5 2 2 のように、左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【 0 6 0 1 】

図 5 9 - 2 (1 0) は、第 9 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 2 態様は、リーチ煽り演出の中盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 2 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 の何れも、全体が表示されている。また、第 9 視認態様の第 2 態様においては、左列装飾図柄 4 1 は上下方向において画像表示部 1 1 4 の中央部に表示されており、右列装飾図柄 4 1 は左列装飾図柄 4 1 よりも上側に表示されている。また、第 9 視認態様の第 2 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 9 視認態様の第 2 態様において、左列装飾図柄 4 1 は上下に揺れ動くように動作表示され、右列装飾図柄 4 1 は第 9 視認態様の第 1 態様よりも低速により下側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 2 態様により表示されるときには、リーチ煽り第 2 エフェクト画像 5 2 3 のように、左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【 0 6 0 2 】

図 5 9 - 2 (1 1) は、第 9 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 3 態様は、リーチ煽り演出の終盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 3 態様においては、左列装飾図柄 4 1 が仮停止しており、右列装飾図柄 4 1 はリーチ煽り演出の対象であった数字が下側に通り過ぎてリーチ煽り演出の対象であった数字の次の数字が上側から下側に移動するように動作表示されている。すなわち、リーチ煽り演出

において装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 3 態様により表示される場合、左列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様（図 5 9 - 1（6）参照）による表示をすることなく、仮停止する。また、第 9 視認態様の第 3 態様においては、右列装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様よりも高速で下側に移動するように動作表示されている。

【0603】

図 5 9 - 2（12）に示すように、第 9 視認態様の第 4 態様は、リーチ煽り演出の終盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 4 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 が停止することで、リーチが成立している。また、第 9 視認態様の第 4 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 の各々が、拡大するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 4 態様により表示されるときには、停止時第 3 エフェクト画像 5 2 4 のように、リーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【0604】

本実施形態では、リーチ煽り演出を実行する場合において、リーチ演出が実行されない場合には第 9 視認態様の第 3 態様により装飾図柄 4 1 が表示され、リーチ演出が実行される場合には第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示される。すなわち、リーチ煽り演出において、第 9 視認態様の第 3 態様および第 9 視認態様の第 4 態様の何れかにより装飾図柄 4 1 が表示される。ただし、リーチ煽り演出の後にリーチ演出が実行される場合において、第 9 視認態様の第 3 態様により装飾図柄 4 1 が表示された後に、右列装飾図柄 4 1 において通り過ぎた数字が上側に戻るよう動作表示されることでリーチが成立し、第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示されてもよい。一方で、第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示された後には、第 9 視認態様の第 3 態様による装飾図柄 4 1 の表示は行われない。

【0605】

第 10 視認態様は、ノーマルリーチ演出における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 10 視認態様には、第 1 態様と、第 2 態様とがある。

図 5 9 - 2（13）は、第 10 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 10 視認態様の第 1 態様は、ノーマルリーチ演出の前半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 10 視認態様の第 1 態様において、装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様（図 5 9 - 1（4）参照）よりも透過度が低く、遊技者にとって視認可能になる。より具体的には、中列装飾図柄 4 1 の各々が、視認可能である。言い換えると、第 10 視認態様の第 1 態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄 4 1 が第 10 視認態様の第 1 態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 10 視認態様の第 1 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が拡大表示されている。図示の例では、第 10 視認態様の第 1 態様の中列装飾図柄 4 1 は、下側に移動するように動作表示されている。

【0606】

図 5 9 - 2（14）は、第 10 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 10 視認態様の第 2 態様は、ノーマルリーチ演出の後半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 10 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が、第 10 視認態様の第 1 態様よりも高速で下側に移動するように動作表示されている。また、第 10 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 において、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字が通り過ぎてから次の数字が、リーチ目の装飾図柄 4 1 よりも上側から下側に移動している。

【0607】

第 11 視認態様は、移行画像 5 1 6 が表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 11 視認態様には、第 1 態様と第 2 態様とがある。第 11 視認態様においては、中列装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になる。

図 5 9 - 2（15）は、第 11 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 11 視認態様の第 1 態様は、移行画像 5 1 6 の表示中の前半におけるリーチ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 11 視認態様の第 1 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 において、キ

ャラクタ部分が消去されることで装飾性が低くなるとともに、拡大するように動作表示されている。また、第11視認態様の第1態様においては、リーチ目の装飾図柄41の各々が、左右方向において画像表示部114の中央部に向かうとともに上側に移動するように動作表示されている。

【0608】

図59-2(16)は、第11視認態様の第2態様を示した図である。第11視認態様の第2態様は、移行画像516の表示中の後半におけるリーチ目の装飾図柄41の視認態様である。第11視認態様の第2態様においては、リーチ目の装飾図柄41の各々が縮小するように動作表示されている。また、第11視認態様の第2態様においては、リーチ目の装飾図柄41の各々が、画像表示部114における上側の両隅に移動するように動作表示されている。また、図示の例では、リーチ目の装飾図柄41は、所定の周期で回転するように動作表示される。この所定の周期を、以下では、第2周期と称することがある。第2周期は、例えば、1.5秒である。すなわち、第2周期は、第1周期(図59-1(7)参照)よりも長い。

10

なお、第2周期は、第1周期よりも短い時間であってもよい。また、第1周期と第2周期とは同じ時間であってもよい。

【0609】

第12視認態様は、SPリーチ演出が実行されているときの装飾図柄41の視認態様である。第12視認態様においては、リーチ目の装飾図柄41は、第11視認態様の第2態様と同じ視認態様である。また、第12視認態様には、第1態様乃至第6態様が設けられている。

20

図59-3(17)は、第12視認態様の第1態様を示した図である。第12視認態様の第1態様は、中列装飾図柄41が高速で変動しているときの装飾図柄41の視認態様である。第12視認態様の第1態様においては、装飾図柄41は、第2視認態様(図59-1(2)参照)よりも透過度が高く、遊技者にとって視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。より具体的には、中列装飾図柄41の各々が、第2視認態様に比べて、視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第2視認態様よりも第12視認態様の第1態様の方が、中列装飾図柄41の表示領域を介して背景(SPリーチ画像517)が視認し易い。図示の例では、中列装飾図柄41は、画像表示部114における右上側から左下側に向かって移動するように動作表示されている。

30

【0610】

図59-3(18)は、第12視認態様の第2態様を示した図である。第12視認態様の第2態様は、中列装飾図柄41が低速で変動しているときの装飾図柄41の視認態様である。第12視認態様の第2態様においては、装飾図柄41は、第12視認態様の第1態様よりも透過度が低く、遊技者にとって視認し易い。言い換えると、第12視認態様の第2態様は、第4視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄41が第12視認態様の第1態様により表示される場合よりも第12視認態様の第2態様により表示される場合の方が、中列装飾図柄41の表示領域を介して背景(SPリーチ画像517)が視認し難い。図示の例では、中列装飾図柄41は、画像表示部114における右上側から左下側に向かって移動するように動作表示されている。

40

【0611】

図59-3(19)は、第12視認態様の第3態様を示した図である。第12視認態様の第3態様は、中列装飾図柄41が停止するか否かを煽る演出が実行されているときの装飾図柄41の視認態様である。第12視認態様の第3態様においては、中列装飾図柄41は、画像表示部114の中央部に表示されており、揺れ動くように動作表示されている。図示の例では、第12視認態様の第3態様の中列装飾図柄41は、進行する側(左下側)と戻る側(右上側)とに揺れ動くように動作表示されている。また、装飾図柄41が第12視認態様の第3態様により表示されるときには、SP煽り第2エフェクト画像519のように、中列装飾図柄41を強調する画像が表示される。

【0612】

50

図 5 9 - 3 (2 0) は、第 1 2 視認態様の第 4 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 4 態様は、中列装飾図柄 4 1 が進行方向の反対側に戻るよう動作表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。図示の例では、第 1 2 視認態様の第 4 態様の中列装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様の第 3 態様よりも高速で、画像表示部 1 1 4 の右上側に移動するように動作表示されている。

図 5 9 - 3 (2 1) は、第 1 2 視認態様の第 5 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 5 態様は、リーチ目の装飾図柄 4 1 とは異なる数字である中列装飾図柄 4 1 が停止されるとき装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様の第 5 態様においては、中列装飾図柄 4 1 は、仮停止しており、揺れ動くように動作表示されている。なお、第 1 2 視認態様の第 5 態様と、第 7 視認態様 (図 5 9 - 1 (7) 参照) とでは、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。

10

【 0 6 1 3 】

図 5 9 - 3 (2 2) は、第 1 2 視認態様の第 6 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 6 態様は、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字である中列装飾図柄 4 1 が停止されるとき装飾図柄 4 1 の視認態様である。装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示されるときには、停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 のように、中列装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

本実施形態では、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様により表示される場合において、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が表示されない場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 4 態様および第 5 態様により表示され、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が表示される場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示される。ただし、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が表示される場合において、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 4 態様および第 5 態様により表示された後に、再び変動してから第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示されてもよい。一方で、中列装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示された後には、第 1 2 視認態様の第 4 態様および第 5 態様の何れによる表示もされない。

20

【 0 6 1 4 】

第 1 3 視認態様は、S P リーチ演出において発展煽り演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様の第 1 態様と同じ視認態様である。また、第 1 3 視認態様には、第 1 態様乃至第 6 態様が設けられている。

30

図 5 9 - 3 (2 3) は、第 1 3 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 1 態様は、中列装飾図柄 4 1 よりも発展画像 5 2 1 の方が前側に表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 1 態様においては、中列装飾図柄 4 1 および発展画像 5 2 1 は、両者の表示位置が入れ替わるように回転する動作表示がされている。また、第 1 3 視認態様の第 1 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 とは異なる数字の中列装飾図柄 4 1 が表示されている。このとき、中列装飾図柄 4 1 の数字は、遊技者に視認可能であってもよいし、発展画像 5 2 1 に隠れて視認困難又は視認不能であってもよい。

【 0 6 1 5 】

40

図 5 9 - 3 (2 4) は、第 1 3 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 2 態様は、発展画像 5 2 1 よりも中列装飾図柄 4 1 の方が前側に表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 および発展画像 5 2 1 は、両者の表示位置が入れ替わるように回転する動作表示がされている。

【 0 6 1 6 】

図 5 9 - 4 (2 5) は、第 1 3 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 3 態様は、発展画像 5 2 1 と中列装飾図柄 4 1 とが並んで表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 3 態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。第 1 3 視認態様の第 3 態様においては、中列装飾図柄

50

4 1 および発展画像 5 2 1 は、画像表示部 1 1 4 の中央部に向かって互いに押し合うように動作表示されている。

【0 6 1 7】

図 5 9 - 4 (2 6) は、第 1 3 視認態様の第 4 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 4 態様は、発展画像 5 2 1 が非表示になったときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 4 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央に移動するように動作表示されている。

図 5 9 - 4 (2 7) は、第 1 3 視認態様の第 5 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 5 態様は、リーチ目の装飾図柄 4 1 とは異なる数字である中列装飾図柄 4 1 が停止されるとき装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 5 態様においては、中列装飾図柄 4 1 は、仮停止しており、揺れ動くように動作表示されている。なお、第 1 3 視認態様の第 5 態様と、第 7 視認態様（図 5 9 - 1 (7) 参照）とでは、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。また、第 1 3 視認態様の第 5 態様と、第 1 2 視認態様の第 5 態様（図 5 9 - 3 (2 1) 参照）とは、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。

【0 6 1 8】

図 5 9 - 4 (2 8) は、第 1 3 視認態様の第 6 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 6 態様は、発展画像 5 2 1 が停止するとき装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 6 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が非表示になっている。また、装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 6 態様により表示されるときには、発展エフェクト画像 5 3 4 のように、発展画像 5 2 1 を強調する画像が表示される。

本実施形態では、SPリーチ演出において第 1 3 視認態様により装飾図柄 4 1 が表示される場合において、発展画像 5 2 1 が停止しない場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 4 態様および第 5 態様により表示され、発展画像 5 2 1 が停止する場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 6 態様により表示される。

【0 6 1 9】

図 5 9 - 4 (2 9) は、第 1 4 視認態様を示した図である。第 1 4 視認態様は、SPSPリーチ演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 4 視認態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の隅に並んで表示され、中列装飾図柄 4 1 は非表示になっている。ただし、第 1 4 視認態様において、中列装飾図柄 4 1 は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の間で高速変動することにより遊技者に視認困難又は視認不能であるものの、非表示でなくてもよい。また、第 1 4 視認態様においては、第 1 1 視認態様の第 2 態様（図 5 9 - 2 (1 6) 参照）や第 1 2 視認態様の第 1 態様（図 5 9 - 3 (1 7) 参照）よりも、リーチ目の装飾図柄 4 1 が小さいサイズにより表示されている。また、第 1 4 視認態様においては、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様と同じ動作態様によりリーチ目の装飾図柄 4 1 が仮停止している。

なお、第 1 4 視認態様において、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様と同じサイズによりリーチ目の装飾図柄 4 1 が表示されてもよい。また、第 1 4 視認態様において、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様とは異なる動作態様によりリーチ目の装飾図柄 4 1 が仮停止してもよい。

【0 6 2 0】

図 5 9 - 4 (3 0) は、第 1 5 視認態様を示した図である。第 1 5 視認態様は、SPSPリーチ演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 5 視認態様においては、第 1 4 視認態様よりも大きいサイズにより 3 列の装飾図柄 4 1 が表示されている。また、第 1 5 視認態様においては、第 1 4 視認態様とは異なる動作態様によりはずれ目の装飾図柄 4 1 が仮停止している。なお、第 1 5 視認態様と、第 7 視認態様（図 5 9 - 1 (7) 参照）とでは、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄 4 1 の動作態

様が同じであってもよい。

【0621】

第16視認態様は、ゾロ目の装飾図柄41の視認態様である。第16視認態様には、第1態様乃至第4態様が設けられている。第16視認態様においては、大当たり第1エフェクト画像540のように、ゾロ目の装飾図柄41を強調する画像が表示される。

図59-4(31)は、第16視認態様の第1態様を示した図である。第16視認態様の第1態様は、小さいサイズにより表示されているゾロ目の装飾図柄41の視認態様である。

【0622】

図59-4(32)は、第16視認態様の第2態様を示した図である。第16視認態様の第2態様は、第16視認態様の第1態様よりも大きいサイズにより表示されているゾロ目の装飾図柄41の視認態様である。ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第2態様により表示されているときに、ゾロ目の装飾図柄41の各々の表示サイズが同じであってもよいし、左右列の装飾図柄41の各々よりも中列装飾図柄41の方が表示サイズが大きくてもよい。

図59-5(33)は、第16視認態様の第3態様を示した図である。第16視認態様の第3態様は、最も大きいサイズにより表示され仮停止したゾロ目の装飾図柄41の視認態様である。第16視認態様の第3態様においては、中列装飾図柄41の全体が表示されているのに対し、左右列の装飾図柄41の各々は一部のみが表示されている。言い換えると、第16視認態様の第3態様においては、左右列の装飾図柄41の各々よりも、中列装飾図柄41の方が、表示サイズが大きい。

【0623】

図59-5(34)は、第16視認態様の第4態様を示した図である。第16視認態様の第4態様は、第16視認態様の第3態様よりも縮小表示され仮停止したゾロ目の装飾図柄41の視認態様である。第16視認態様の第4態様においては、ゾロ目の装飾図柄41の各々の全体が表示されており、ゾロ目の装飾図柄41の各々の表示サイズが同じである。ただし、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第4態様により表示されているときであっても、左右列の装飾図柄41の各々よりも中列装飾図柄41の方が表示サイズが大きくてもよい。

【0624】

第17視認態様は、ノーマルリーチ演出において中図柄煽り演出が実行されているときの装飾図柄41の視認態様である。中図柄煽り演出は、リーチ目の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41が停止することを煽る演出である。第17視認態様には、第1態様乃至第3態様が設けられている。第17視認態様においては、左右列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示されている。

図59-5(35)は、第17視認態様の第1態様を示した図である。第17視認態様の第1態様は、中図柄煽り演出の前半における中列装飾図柄41の視認態様である。第17視認態様の第1態様においては、リーチ目の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41が動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄41が上側から下側に移動するように動作表示されている。また、中列装飾図柄41が第10視認態様の第1態様(図59-2(13)参照)により表示される場合よりも、中列装飾図柄41が第17視認態様の第1態様により表示される場合の方が、中列装飾図柄41の移動速度が遅い。また、第17視認態様の第1態様においては、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550のように、中列装飾図柄41を強調する画像が表示される。

【0625】

図59-5(36)は、第17視認態様の第2態様を示した図である。第17視認態様の第2態様は、中図柄煽り演出の後半における中列装飾図柄41の視認態様である。第17視認態様の第2態様においては、中列装飾図柄41が動作表示されている。図示の例では、中列装飾図柄41が上下に揺れるように動作表示される。また、第17視認態様の第2態様においては、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551のように、中列装飾図柄41を

強調する画像が表示される。

図 59-5 (37) は、第 17 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 17 視認態様の第 3 態様は、中列装飾図柄 41 の演出の後にリーチ目の装飾図柄 41 と同じ数字により停止する中列装飾図柄 41 の視認態様である。第 17 視認態様の第 3 態様においては、停止時第 5 エフェクト画像 552 のように、中列装飾図柄 41 を強調する画像が表示される。

なお、上述した第 1 視認態様乃至第 17 視認態様は、種々の視認態様であるときの装飾図柄 41 の表示である。そのため、第 1 視認態様乃至第 17 視認態様は、第 1 表示乃至第 17 表示としても捉えられる。

【0626】

(装飾図柄 41 の変動経路)

次に、装飾図柄 41 の変動経路について説明する。

本実施形態では、演出制御部 300 は、装飾図柄 41 の列ごとに、種々の変動経路を用いて変動演出を実行する。変動経路とは、装飾図柄 41 が変動しているときに画像表示部 114 の表示領域において装飾図柄 41 が通る経路である。

図 60-1 および図 60-2 は、変動経路を示した図である。

【0627】

図 60-1 (1) は、第 1 変動経路を示した図である。第 1 変動経路は、第 1 ステージ (第 1 演出モード) および第 3 ステージ (第 3 演出モード) における装飾性の高い装飾図柄 41 の変動と、第 4 ステージ (第 4 演出モード) における装飾図柄 41 の変動とに用いられる変動経路である。言い換えると、第 1 変動経路は、第 1 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときまたはノーマルリーチ演出が実行されているとき、第 3 ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているとき、および第 4 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときの変動経路である。

【0628】

第 1 変動経路には、左列装飾図柄 41 の変動経路である左第 1 変動経路 LR1 と、中列装飾図柄 41 の変動経路である中第 1 変動経路 CR1 と、右列装飾図柄 41 の変動経路である右第 1 変動経路 RR1 とがある。左第 1 変動経路 LR1、中第 1 変動経路 CR1、右第 1 変動経路 RR1 は、左右方向に並んでいる。また、左第 1 変動経路 LR1、中第 1 変動経路 CR1、および右第 1 変動経路 RR1 は、何れも、画像表示部 114 の上下方向に延びている。第 1 変動経路を通る 3 列の装飾図柄 41 は、何れも画像表示部 114 における上側から下側に移動し、互いに共通する移動態様で移動するように動作表示される。

装飾図柄 41 は、第 1 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、第 9 視認態様、第 10 視認態様、および第 17 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。また、中列装飾図柄 41 は、第 3 ステージにおいて、第 10 視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。また、装飾図柄 41 は、第 4 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、および第 5 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。

【0629】

図 60-1 (2) は、第 2 変動経路を示した図である。第 2 変動経路は、通常遊技状態において SP リーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 2 変動経路には、中列装飾図柄 41 の変動経路である中第 2 変動経路 CR2 がある。中第 2 変動経路 CR2 は、画像表示部 114 における右上の隅から左下の隅に延びている。中列装飾図柄 41 は、SP リーチ演出において、中第 2 変動経路 CR2 に沿って画像表示部 114 における右上の隅から左下の隅に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 41 は、第 12 視認態様により表示されているときに、第 2 変動経路を通る。

【0630】

図 60-1 (3) は、第 3 変動経路を示した図である。第 3 変動経路は、通常遊技状態において SP リーチ演出中に発展演出が実行されているときの変動経路である。第 3 変動経路には、中列装飾図柄 41 の変動経路である中第 3 変動経路 CR3 がある。中第 3

10

20

30

40

50

変動経路 C R 3 は、円周状に延びている。中列装飾図柄 4 1 は、発展煽り演出において、中第 3 変動経路 C R 3 に沿って回転するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 1 3 視認態様により表示されているときに、第 3 変動経路を通る。

【0631】

図 60-1 (4) は、第 4 変動経路を示した図である。第 4 変動経路は、第 2 ステージ (第 2 演出モード) における装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 4 変動経路は、第 2 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときまたはノーマルリーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 4 変動経路には、左列装飾図柄 4 1 の変動経路である左第 4 変動経路 L R 4 と、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 4 変動経路 C R 4 と、右列装飾図柄 4 1 の変動経路である右第 4 変動経路 R R 4 とがある。左第 4 変動経路 L R 4、中第 4 変動経路 C R 4、右第 4 変動経路 R R 4 は、左右方向に並んでいる。また、左第 4 変動経路 L R 4 および右第 4 変動経路 R R 4 は左右方向に延びて設けられている。左第 4 変動経路 L R 4 を通る左列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から左側に移動するように動作表示される。また、右第 4 変動経路 R R 4 を通る右列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から右側に移動するように動作表示される。また、中第 4 変動経路 C R 4 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の中央部において回転するように動作表示される。

装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、第 9 視認態様、第 10 視認態様、および第 17 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 4 変動経路を通る。

【0632】

図 60-1 (5) は、第 5 変動経路を示した図である。第 5 変動経路は、第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 5 変動経路は、第 2 ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 5 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 5 変動経路 C R 5 がある。中第 5 変動経路 C R 5 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域において上下方向に延びるように設けられている。中第 5 変動経路 C R 5 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 における下側から上側に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 4 視認態様および第 10 視認態様により表示されているときに、第 5 変動経路を通る。

【0633】

図 60-1 (6) は、第 6 変動経路を示した図である。第 6 変動経路は、第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 6 変動経路は、第 3 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときの変動経路である。第 6 変動経路には、左列装飾図柄 4 1 の変動経路である左第 6 変動経路 L R 6 と、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 6 変動経路 C R 6 と、右列装飾図柄 4 1 の変動経路である右第 6 変動経路 R R 6 とがある。左第 6 変動経路 L R 6、中第 6 変動経路 C R 6、および右第 6 変動経路 R R 6 は、何れも、画像表示部 1 1 4 において上下に延び且つ下側に向かうにしたがって右側に傾斜するように延びて設けられている。第 6 変動経路を通る 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、画像表示部 1 1 4 において下側に向かうにしたがって右側に移動するように動作表示される。

左右列の装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、および第 9 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 6 変動経路を通る。また、中列装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 3 視認態様および第 4 視認態様の何れにより表示されているときに、第 6 変動経路を通る。

【0634】

図 60-1 (7) は、第 7 変動経路を示した図である。第 7 変動経路は、第 3 ステージにおける装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換える

と、第 7 変動経路は、第 3 ステージにおいてリーチ演出が実行されていない時の変動経路である。第 7 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 7 変動経路 C R 7 がある。中第 7 変動経路 C R 7 は、反時計回り方向に延びる曲面を経て上側に延びて設けられている。中第 7 変動経路 C R 7 を通る中列装飾図柄 4 1 は、反時計回り方向に回転してから上側に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 5 視認態様により表示されているときに、第 7 変動経路を通る。

【 0 6 3 5 】

図 6 0 - 1 (8) は、第 8 変動経路を示した図である。第 8 変動経路は、第 2 ステージにおける装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 8 変動経路は、第 2 ステージにおいて S P リーチ演出が実行されている時の変動経路である。第 8 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 8 変動経路 C R 8 がある。中第 8 変動経路 C R 8 は、画像表示部 1 1 4 における右下の隅から左上の隅に延びている。中列装飾図柄 4 1 は、S P リーチ演出において、中第 8 変動経路 C R 8 に沿って画像表示部 1 1 4 における右下の隅から左上の隅に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 1 2 視認態様により表示されているときに、第 8 変動経路を通る。

【 0 6 3 6 】

図 6 0 - 2 (9) は、第 9 変動経路を示した図である。第 9 変動経路は、第 4 ステージにおける装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 9 変動経路は、第 4 ステージにおいて S P リーチ演出が実行されている時の変動経路である。第 9 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 9 変動経路 C R 9 がある。中第 9 変動経路 C R 9 は、画像表示部 1 1 4 において上下に延び且つ下側に向かうにしたがって右側に傾斜するように延びて設けられている。中第 9 変動経路 C R 9 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 において下側に向かうにしたがって右側に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 4 ステージにおいて、第 1 2 視認態様により表示されているときに、第 9 変動経路を通る。

【 0 6 3 7 】

以上の通り、本実施形態では、何れのステージにおいても、複数の変動経路が用いられる。

ここで、何れのステージ（第 1 ステージ乃至第 4 ステージ）においても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）と、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）とを異ならせてもよい。この場合に、何れのステージにおいても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）よりも、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）を多くしてもよい。また、何れのステージにおいても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）よりも、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）を少なくしてもよい。この場合、変動演出における遊技の進行に応じて演出にメリハリをつけることができる。

【 0 6 3 8 】

また、装飾図柄 4 1 については、ステージや変動演出における進行に応じて種々の変動経路が用いられるのに対し、小図柄 5 6 については、単一の変動経路が用いられる。ただし、小図柄 5 6 についても、複数の変動経路が用いられてもよい。一例を挙げると、通常遊技状態と、特別時短遊技状態とで、異なる小図柄 5 6 の変動経路が用いられてもよい。

【0639】

(変動演出例1)

次に、図61乃至図63を参照しながら、演出制御部300が画像表示部114などを用いて行う変動演出(変動演出例1)について具体的に説明する。変動演出例1は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例1は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図61乃至図63に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER1」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、変動演出例1から、後述する変動演出例19までの各変動演出は、第1ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【0640】

図61(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部114において装飾性の高い装飾図柄41が確定停止されている。また、このとき、画像表示部114には、1つの保留画像52、保留数表示55、小図柄56、およびステージ画像61が表示されている。付言すると、ステージ画像61は、第1ステージ(第1演出モード)に応じた表示態様により表示されている。第1ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第1始動口121の保留数表示55は、第1始動口121への入賞についての保留数である「1」を示し、第2始動口122の保留数表示55は、第2始動口122への入賞についての保留数である「0」を示す。また、3列の装飾図柄41は、第1視認態様により表示されている。

【0641】

次に、図61(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1番目の保留画像52が、変動画像51の表示位置に移動する。また、このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第1開始動作を行う。第1開始動作が実行されているとき、装飾図柄41は、上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の上側に、開始時第1エフェクト画像501が表示される。また、小図柄56の変動が開始される。本実施形態では、左列装飾図柄41、中列装飾図柄41、右列装飾図柄41、および小図柄56は、それぞれ、数字の「1」から「9」までの順番の表示を繰り返すことで変動する。すなわち、本実施形態では、左列装飾図柄41、中列装飾図柄41、右列装飾図柄41、および小図柄56は、個別に数字が変化可能になっている。なお、左列装飾図柄41、中列装飾図柄41、右列装飾図柄41、および小図柄56は、例えば英文字など、数字とは異なる文字を表示してもよい。また、このとき、実行中である変動演出に応じた演出音である変動BGMがスピーカ156から出力される。図示を省略するが、以下に説明する各変動演出例においては、特に説明する場合を除いて、変動演出の開始から終了まで、変動BGMが出力され続けている。

【0642】

次に、図61(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され、変動しているときの動作である第1変動動作を行う。第1変動動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、第1変動経路(図60-1(1)参照)に沿って、下側に移動するように動作表示される。

次に、図61(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【0643】

次に、図61(5)に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像502が表示される。また、このとき、ボタン操作画像502が表示されることの効果音である第1ボタン音がスピーカ156から出力される。このとき、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。なお、第1ボタン音の出力を伴うボタン操作演出に

おける演出ボタン161の操作有効期間は、第1期間である。第1期間は、例えば、3秒である。

そして、ボタン操作演出における演出ボタン161の操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図61(6)に示すように、ボタン操作画像502が非表示になる。なお、ボタン操作画像502が非表示になることに応じた音(非表示音)は出力されない。また、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。

【0644】

次に、図61(7)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図61(8)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【0645】

次に、図62(9)に示すように、左列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第1停止動作を行う。第1停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、バウンドして上側に移動するように動作表示される。このとき、左列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止したことの効果音である第1停止音がスピーカ156から出力される。

次に、図62(10)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄41の視認態様が、第7視認態様になり、仮停止しているときの動作である第1仮停止動作を行う。第1仮停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、第1周期で左右に揺れ動くように動作表示される。

次に、図62(11)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が通り過ぎ、右列装飾図柄41である「2」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【0646】

次に、図62(12)に示すように、右列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図62(13)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が、第5視認態様により表示される。また、このとき、右列装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図62(14)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示される。

【0647】

次に、図62(15)に示すように、中列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。すなわち、左列装飾図柄41が停止するときと、右列装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

次に、図62(16)に示すように、中列装飾図柄41の視認態様が第7視認態様になることで、3列の装飾図柄41が、何れも、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

【0648】

次に、図63(17)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41が確定停止する(第1視認態様により表示される)。この装飾図柄41の組み合わせ「412」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄56も3つ揃って確定停止する。言い換えると、この変動演出では、小図柄56は、何れも、仮停止することなく確定停止する。このとき、小図柄56の組み合わせ「412」は、装飾図柄41の組み合わせと一致する。また

10

20

30

40

50

、変動演出の終了にともない、変動画像 5 1 が消去される（非表示になる）。

【0649】

図 6 4 は、変動演出例 1 における他の演出例を示す図である。

変動演出例 1 においては、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合の演出例について説明する。

【0650】

まず、図 6 1（1）乃至（4）に示したものと同一演出が行われてから、図 6 4（1）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 ボタン音が出力されている。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 6 4（2）に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が操作されたことの効果音である第 1 操作音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【0651】

次に、図 6 4（3）に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

この後は、図 6 1（7）、（8）、図 6 2（9）乃至（16）、図 6 3（17）に示したものと同一演出が行われる。

【0652】

（変動演出例 2）

図 6 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 6 5 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 2）を説明する。変動演出例 2 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例 2 は、図 5 5 における「変動演出」として「E R 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例 2 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。また、以下の説明においては、上記の変動演出例 1 と相違する点を主に説明し、変動演出例 1 と一致する点については説明を省略することがある。

【0653】

まず、図 6 1（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図 6 5（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 6 5（2）に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示されてから第 6 視認態様（図 5 9-1（6）参照）により表示されるが、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示は、ゾーン煽り画像 5 0 5 に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されるときに、第 1 停止音は出力されない。

【0654】

そして、変動演出例 2 では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図 6 5（3）に示すように、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示されており、第 1 仮停止動作を行っている。

この後は、図 6 2（10）乃至（16）、図 6 3（17）に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときに、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示が行われることなく

10

20

30

40

50

、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になると左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されていてもよい。

【 0 6 5 5 】

(変動演出例 3)

図 6 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 6 6 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3)を説明する。変動演出例 3 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基

10

づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 3 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞

【 0 6 5 6 】

まず、図 6 6 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 につい

20

ての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 6 6 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 2 開始動作を行う。第 2 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、左右に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左側と右側とに、それぞれ開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示される。

【 0 6 5 7 】

次に、図 6 6 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 6 6 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

30

次に、図 6 6 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、変動演出例 1 および変動演出例 2 において第 5 視認態様により表示されている装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【 0 6 5 8 】

次に、図 6 6 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 2 停止動作を行う。第 2 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、一旦停止してから徐々に上側へ移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ停止時第 2 エフェクト

40

画像 5 0 6 が表示されている。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 1 および変動演出例 2 において装飾図柄 4 1 が停止するときと、変動演出例 3 において装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

【 0 6 5 9 】

次に、図 6 6 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 6 6 (8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【 0 6 6 0 】

以上の通り、本実施形態では、変動演出例 2 では、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに

50

停止音が出力されない。一方で、変動演出例 3 では、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに停止音が出力される。すなわち、本実施形態では、第 1 始動口についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されないはずれ変動演出である第 1 変動演出が行われる場合よりも、第 1 始動口についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されないはずれ変動演出である第 2 変動演出が行われる場合の方が、特定列の図柄（例えば左列装飾図柄 4 1）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され易い。

なお、本実施形態では、第 1 変動演出において左列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあることを説明したが、これに限定されない。第 1 変動演出において右列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよいし、第 1 変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよい。すなわち、特定列の図柄は、右列装飾図柄 4 1 であってもよいし、中列装飾図柄 4 1 であってもよい。

10

【0661】

（変動演出例 3 の変形例）

次に、変動演出例 3 の変形例について説明する。

第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 1、変動演出例 2）と、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 3）とで、装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される効果音が共通（何れも第 1 停止音）であることを説明したが、これに限定されない。

20

【0662】

まず、図 6 6（1）乃至（4）に示したものと同一演出が行われてから、図 6 7（1）に示すように、3つの装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 6 7（2）に示すように、3列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 2 停止動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 1 および変動演出例 2 において装飾図柄 4 1 が停止するときとは異なる効果音が出力される。

30

【0663】

次に、図 6 7（3）に示すように、3列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 6 7（4）に示すように、3列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【0664】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、3列の装飾図柄 4 1 が、第 1 停止表示態様（左列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1 の順に仮停止する態様）により停止する場合と、第 2 停止表示態様（3列の装飾図柄 4 1 が揃って仮停止する態様）により停止する場合とで、停止音を異ならせることが可能である。そのため、装飾図柄 4 1 が第 1 停止表示態様により停止したか第 2 停止表示態様により停止したかが遊技者に認識され易くなり、多様性のある演出を遊技者に実感させ易くすることができる。

40

【0665】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例 3 に示した変動演出に代わって変動演出例 3 の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 3 に示した変動演出とともに、変動演出例 3 の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

【0666】

（変動演出例 4）

50

図 6 8 乃至図 7 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 6 8 乃至図 7 0 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4）を説明する。変動演出例 4 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

なお、変動演出例 4 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 6」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0 6 6 7】

まず、図 6 8（1）に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「1」が表示されている。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【0 6 6 8】

次に、図 6 8（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、第 1 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。

【0 6 6 9】

次に、図 6 8（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 6 8（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示される。

【0 6 7 0】

次に、図 6 8（5）に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第 1 エフェクト画像 5 0 7 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 1 役物音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【0 6 7 1】

次に、図 6 8（6）に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、1 段階目のステップ演出の効果音である第 1 ステップ音出力される。

次に、図 6 8（7）に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、2 段階目のステップ演出の効果音である第 2 ステップ音出力される。

【0 6 7 2】

次に、図 6 8（8）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 6 9（9）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 6 9（10）に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

【0 6 7 3】

次に、図 6 9（11）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 6 9（12）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

10

20

30

40

50

次に、図 6 9 (1 3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 0 6 7 4 】

次に、図 6 9 (1 4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 1 リーチ動作を行う。第 1 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 1 リーチ音出力される。

10

次に、図 6 9 (1 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

【 0 6 7 5 】

次に、図 6 9 (1 6) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。この擬似連画像 5 1 1 は、中列装飾図柄 4 1 と同じ変動経路である中第 1 変動経路 C R 1 を通る。

次に、図 7 0 (1 7) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

20

【 0 6 7 6 】

そして、変動演出例 4 では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行されない。この場合、図 7 0 (1 8) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「 5 」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行う。この中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図 7 0 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

30

【 0 6 7 7 】

次に、図 7 0 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 7 0 (2 1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 5 4 」が確定停止する。

【 0 6 7 8 】

(変動演出例 5)

図 7 1 乃至図 7 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

40

次に、図 7 1 乃至図 7 4 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 5）を説明する。変動演出例 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 7 1 乃至図 7 4 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「 E R 7 」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 0 6 7 9 】

まず、図 6 1 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が実行されてから、図 7 1 (1

50

）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第４視認態様により表示され、第１変動動作を行う。

次に、図７１（２）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物１１５Ａが画像表示部１１４の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物１１５Ａの周囲に役物第２エフェクト画像５１３が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第２役物音が出力される。

【０６８０】

次に、図７１（３）に示すように、左列装飾図柄４１である「３」が、第５視認態様により表示される。

次に、図７１（４）に示すように、左列装飾図柄４１である「３」が通り過ぎ、左列装飾図柄４１である「４」が第５視認態様により表示される。

次に、図７１（５）に示すように、左列装飾図柄４１が、第６視認態様により表示され、第１停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄４１の下側に、停止時第１エフェクト画像５０３が表示される。また、このとき、第１停止音がスピーカ１５６から出力される。

【０６８１】

次に、図７１（６）に示すように、右列装飾図柄４１である「３」が、第５視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄４１は、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行う。

次に、図７１（７）に示すように、右列装飾図柄４１である「３」が通り過ぎ、右列装飾図柄４１である「４」が、第５視認態様により表示される。

次に、図７１（８）に示すように、右列装飾図柄４１が、第６視認態様により表示され、第１停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄４１が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄４１の下側に停止時第１エフェクト画像５０３が表示される。また、このとき、第１停止音が出力される。

【０６８２】

次に、図７２（９）に示すように、左右列の装飾図柄４１が、第８視認態様により表示され、第１リーチ動作を行う。このとき、第１リーチライン画像５０９および第１リーチ報知画像５１０が表示される。また、このとき、第１リーチ音が出力される。

次に、図７２（１０）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行う。

【０６８３】

次に、図７２（１１）に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像５１１が下側に移動するように動作表示される。

次に、図７２（１２）に示すように、擬似連画像５１１が画像表示部１１４の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像５１２が表示されている。

【０６８４】

次に、図７２（１３）に示すように、擬似連画像５１１が停止する。このとき、擬似連画像５１１の周囲に擬似連停止時エフェクト画像５１４が表示される。また、このとき、擬似連画像５１１が停止することの効果音である擬似連停止音が出力される。

次に、図７２（１４）に示すように、擬似連画像５１１が拡大するように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄４１が非表示になる。ただし、擬似連画像５１１が拡大表示されているときであっても、リーチ目の装飾図柄４１は第７視認態様により表示され第１仮停止動作を継続してもよい。

【０６８５】

次に、図７２（１５）に示すように、３列の装飾図柄４１が再び表示される。このとき、３列の装飾図柄４１である「４３４」が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像５１５が表示される。再変動報知画像５１５には、装飾図柄４１の２回目の変動が行われることを示す「×２」のテキストが表示されている。また、このとき、装飾図柄４１が再変動することの効果音である第１再変動

10

20

30

40

50

音が出力される。

【０６８６】

次に、図７２（１６）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第３視認態様により表示され、第１変動動作を行う。このとき、再変動報知画像５１５は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図７３（１７）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第４視認態様により表示される。

次に、図７３（１８）に示すように、左列装飾図柄４１である「４」が、第５視認態様により表示され、第１変動動作を行う。

次に、図７３（１９）に示すように、左列装飾図柄４１が、第６視認態様により表示され、第１停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄４１の下側に停止時第１エフェクト画像５０３が表示される。また、このとき、第１停止音出力される。

【０６８７】

次に、図７３（２０）に示すように、右列装飾図柄４１である「４」が、第５視認態様により表示される。

次に、図７３（２１）に示すように、右列装飾図柄４１が第６視認態様により表示されて第１停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄４１の下側に停止時第１エフェクト画像５０３が表示される。また、このとき、第１停止音出力される。

次に、図７３（２２）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が第８視認態様により表示され第１リーチ動作を行う。このとき、第１リーチライン画像５０９および第１リーチ報知画像５１０が表示される。また、このとき、第１リーチ音出力される。

次に、図７３（２３）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が第７視認態様により表示され第１仮停止動作を行う。

【０６８８】

次に、図７３（２４）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が、第１０視認態様の第１態様により表示される。

次に、図７４（２５）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が通り過ぎ、中列装飾図柄４１である「４」が、第１０視認態様の第１態様により表示される。

次に、図７４（２６）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が通り過ぎ、中列装飾図柄４１である「５」が、第１０視認態様の第１態様により表示される。

【０６８９】

次に、図７４（２７）に示すように、中列装飾図柄４１が、第６視認態様により表示され、第１停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄４１の下側に停止時第１エフェクト画像５０３が表示される。また、このとき、第１停止音出力される。すなわち、左右列の装飾図柄４１が停止するときと、中列装飾図柄４１が停止するときとで、同じ効果音（停止音）が出力される。

次に、図７４（２８）に示すように、３列の装飾図柄４１が第７視認態様により表示され第１仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄４１の表示サイズが、左右列の装飾図柄４１と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図７４（２９）に示すように、３列の装飾図柄４１および小図柄５６である「４５４」が確定停止する。

【０６９０】

（変動演出例６）

図７５乃至図７７は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図７５乃至図７７を参照しながら装飾図柄４１の変動演出について他の具体例（変動演出例６）を説明する。変動演出例６は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つＳＰリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 7 5 乃至図 7 7 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「ER 8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0691】

まず、図 7 1 (1) 乃至 (8)、図 7 2 (9) 乃至 (16)、図 7 3 (17) 乃至 (24) に示したものと同一演出が行われてから、図 7 5 (1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行っている。

次に、図 7 5 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 10 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 2 (14) 参照) により表示される。

次に、図 7 5 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【0692】

次に、図 7 5 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 11 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 2 (15) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 7 5 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 11 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 2 (16) 参照) により表示され、仮停止しているときの動作である第 2 仮停止動作を行う。第 2 仮停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、第 2 周期で回転するように動作表示される。

なお、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 11 視認態様の第 1 態様および第 2 態様により表示されているときに、中列装飾図柄 4 1 は第 4 視認態様により表示されてもよい。

【0693】

次に、図 7 5 (6) に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 7 5 (7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 12 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 3 (17) 参照) により表示され、変動しているときの動作である第 2 変動動作を行う。第 2 変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 2 変動経路 (図 6 0 - 1 (2) 参照) に沿って、画像表示部 1 1 4 における右上隅から左下隅に移動するように動作表示される。

次に、図 7 5 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 12 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 3 (18) 参照) により表示され第 2 変動動作を行う。

【0694】

次に、図 7 6 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 12 視認態様の第 3 態様 (図 5 9 - 3 (19) 参照) により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP煽り第 1 エフェクト画像 5 1 8 が表示される。

次に、図 7 6 (10) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 12 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

【0695】

次に、図 7 6 (11) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 12 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

次に、図 7 6 (12) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 12 視認態様の第 4 態様 (図 5 9 - 3 (20) 参照) により表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の右上側に戻るよう動作表示されている。

【0696】

次に、図 7 6 (13) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列

10

20

30

40

50

装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様（図 5 9 - 3（2 1）参照）により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 3 停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、異なる効果音（停止音）が出力される。また、第 3 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

次に、図 7 6（1 4）に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替画像 5 2 0 が表示されることの効果音である切替表示音が出力される。

【0 6 9 7】

次に、図 7 6（1 5）に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になる。より具体的には、切替画像 5 2 0 が画像表示部 1 1 4 の右側に移動するように動作表示されることで、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。一方で、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である状態を維持する。また、このとき、切替画像 5 2 0 が非表示になることの効果音である切替非表示音が出力される。

次に、図 7 6（1 6）に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、上述した通り、このときに変動 B G M は出力されていないため、無音になる。

次に、図 7 7（1 7）に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 3 4」が確定停止する。

【0 6 9 8】

（変動演出例 7）

図 7 8 および図 7 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 7 8 および図 7 9 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 7）を説明する。変動演出例 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 7 8 および図 7 9 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 9」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0 6 9 9】

まず、図 7 1（1）乃至（8）、図 7 2（9）乃至（1 6）、図 7 3（1 7）乃至（2 4）、図 7 5（1）乃至（5）に示したものと同一演出が行われてから、図 7 8（1）に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示されて第 2 仮停止動作を行っており、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 7 8（2）に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 1 態様（図 5 9 - 3（2 3）参照）により表示され、変動しているときの動作である第 3 変動動作を行う。第 3 変動動作が行われているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 3 変動経路（図 6 0 - 1（3）参照）に沿って、発展画像 5 2 1 の表示位置と入れ替わるように動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、画像表示部 1 1 4 において発展画像 5 2 1 よりも後側のレイヤに表示されている。

【0 7 0 0】

次に、図 7 8（3）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様（図 5 9 - 3（2 4）参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、画像表示

10

20

30

40

50

部 1 1 4 において発展画像 5 2 1 よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図 7 8 (4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様 (図 5 9 - 4 (2 5) 参照) により表示される。

次に、図 7 8 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 4 態様 (図 5 9 - 4 (2 6) 参照) により表示される。このとき、発展画像 5 2 1 が非表示になる。

【0 7 0 1】

次に、図 7 8 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 5 態様 (図 5 9 - 4 (2 7) 参照) により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 が仮停止したことの効果音である第 4 停止音が出力される。また、第 4 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

次に、図 7 8 (7) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

次に、図 7 8 (8) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になり、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

【0 7 0 2】

次に、図 7 9 (9) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音 (停止音) は出力されず、無音になる。

次に、図 7 9 (10) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【0 7 0 3】

(変動演出例 8)

図 8 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 8 0 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 8) を説明する。変動演出例 8 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 8 0 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0 7 0 4】

まず、図 6 1 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 8 0 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 8 0 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 2 (9) 参照) により表示され第 1 変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 1 エフェクト画像 5 2 2 が表示される。

【0 7 0 5】

次に、図 8 0 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 2 (10) 参照) により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 2 エフェクト画像 5 2 3 が表示される。

次に、図 8 0 (4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 3 態様 (図 5 9 - 2 (11) 参照) により表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 は第 1 仮停止動作を行う。

【0706】

次に、図80(5)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41の各々の下側に、それぞれ停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図80(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図80(7)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「718」が確定停止する。

【0707】

なお、変動演出例8において、図80(4)に示した演出が実行されてから、図80(5)に示した演出が実行されることなく、図80(6)に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄41の第6視認態様による表示および第1停止音の出力が行われなくてもよい。

【0708】

(変動演出例9)

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

次に、図81を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例9)を説明する。変動演出例9は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図81に示した変動演出図55における「変動演出パターン」として「ER10」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0709】

まず、図61(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図81(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図81(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。

【0710】

次に、図81(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の上側と下側に、それぞれリーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。

次に、図81(4)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態様(図59-2(12)参照)により表示され、変動が停止するときの動作である第3停止動作を行う。第3停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄41は、それぞれ拡大するように動作表示される。第3停止動作は、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第2リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第3エフェクト画像524が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第2リーチ音が出力される。なお、第2リーチ音は、装飾図柄41が停止したことの効果音である第5停止音としても捉えられる。

この後は、図75(1)乃至(8)、図76(9)乃至(16)、図77(17)に示したものと同一演出が行われる。

【0711】

（変動演出例 10）

図 8 2 乃至図 8 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 8 2 乃至図 8 6 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 1 0）を説明する。変動演出例 1 0 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 8 2 乃至図 8 6 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 1 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

10

【0 7 1 2】

まず、図 8 2（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。この保留画像 5 2 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 5 2 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様が変化したことによるものであってもよい。

次に、図 8 2（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 3 開始動作を行う。第 3 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、拡大するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 1 開始音が出力される。

20

【0 7 1 3】

次に、図 8 2（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 8 2（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

30

次に、図 8 2（5）に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 3 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 8 2（6）に示すように、役物演出が終了し、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【0 7 1 4】

次に、図 8 2（7）に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 ステップ音が出力される。

40

次に、図 8 2（8）に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 ステップ音が出力される。

次に、図 8 3（9）に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、3 段階目のステップ演出の効果音である第 3 ステップ音が出力される。

【0 7 1 5】

次に、図 8 3（10）に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。このとき、

50

3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 8 3 (1 1) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 8 3 (1 2) に示すように、操作時第 2 画像 5 2 7 が表示される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が操作されたことの効果音である第 2 操作音が出力される。

【 0 7 1 6 】

次に、図 8 3 (1 3) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 8 3 (1 4) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたことの効果音であるゾーン開始音が出力される。

次に、図 8 3 (1 5) に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 8 3 (1 6) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 0 7 1 7 】

次に、図 8 4 (1 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 8 4 (1 8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 0 7 1 8 】

次に、図 8 4 (1 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 3 リーチ動作を行う。第 3 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、両手を挙げるように動作表示される。また、第 3 リーチ動作は、第 1 リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 8 4 (2 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が変化したことの効果音である第 1 変化音が出力される。

【 0 7 1 9 】

次に、図 8 4 (2 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 8 4 (2 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 8 4 (2 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「 5 」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 8 4 (2 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 0 7 2 0 】

次に、図 8 5 (2 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき

10

20

30

40

50

、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 8 5 (2 6) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 8 5 (2 7) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 0 7 2 1 】

次に、図 8 5 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」は、図柄が変化するときの動作である図柄変化動作を行う。図柄変化動作が実行されているとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、それぞれ、左右に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の数字が変化したことの効果音である図柄変化音出力される。

10

【 0 7 2 2 】

次に、図 8 5 (2 9) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 8 5 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 8 5 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

20

次に、図 8 5 (3 2) に示すように、発展画像 5 2 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が、非表示になる。このとき、発展画像 5 2 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展画像 5 2 1 が停止することの効果音である発展停止音出力される。

【 0 7 2 3 】

次に、図 8 6 (3 3) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物 1 1 5 B は、図 6 8 (5) に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 4 役物音出力される。なお、第 4 役物音は、発展演出の効果音としても捉えられる。

30

次に、図 8 6 (3 4) に示すように、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様 (図 5 9 - 4 (2 9) 参照) により表示される。このとき、S P S P リーチ演出が開始され、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 0 7 2 4 】

次に、図 8 6 (3 5) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光する。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第 2 ボタン音出力される。なお、第 2 ボタン音の出力を伴うボタン操作演出における演出ボタン 1 6 1 の操作有効期間は、第 2 期間である。第 2 期間は、例えば、5 秒である。

40

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 8 6 (3 6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様 (図 5 9 - 4 (3 0) 参照) により表示される。このとき、装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 6 停止音出力される。また、第 6 停止音出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 0 7 2 5 】

次に、図 8 6 (3 7) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音出力される

50

。

次に、図 8 6 (3 8) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になり、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図 8 6 (3 9) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されず、無音になる。

次に、図 8 6 (4 0) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 0 7 2 6 】

10

（変動演出例 1 1）

図 8 7 乃至図 9 2 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 8 7 乃至図 9 2 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 1 1）を説明する。変動演出例 1 1 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 8 7 乃至図 9 2 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 1 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

20

【 0 7 2 7 】

まず、図 8 2 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 8 7 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 8 7 (2) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 8 7 (3) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難または視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

30

【 0 7 2 8 】

次に、図 8 7 (4) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 8 7 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

40

【 0 7 2 9 】

次に、図 8 7 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 8 7 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 8 7 (8) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

50

次に、図 88 (9) に示すように、擬似連画像 511 が画像表示部 114 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 512 が表示されている。

【0730】

次に、図 88 (10) に示すように、擬似連画像 511 が停止する。このとき、擬似連画像 511 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 514 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。すなわち、擬似連画像 511 の 1 回目の停止時 (図 87 (3) 参照) と 2 回目の停止時とで、同じ効果音 that 出力される。

次に、図 88 (11) に示すように、擬似連画像 511 が拡大するように動作表示される。

10

【0731】

次に、図 88 (12) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 41 である「213」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 515 が表示される。再変動報知画像 515 には、装飾図柄 41 の 3 回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが表示されている。また、このとき、装飾図柄 41 が再変動することの効果音である第 2 再変動音 that 出力される。すなわち、変動演出例 11 において、装飾図柄 41 の 1 回目の変動開始時 (図 82 (2) 参照) と、装飾図柄 41 の 2 回目の変動開始時 (図 87 (5) 参照) と、3 回目の変動開始時とで、効果音 (変動開始音) が異なる。

【0732】

20

次に、図 88 (13) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 515 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 88 (14) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示される。

【0733】

次に、図 88 (15) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキスト that 示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 1 ステップ音 that 出力される。

次に、図 88 (16) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキスト that 示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 2 ステップ音 that 出力される。

30

次に、図 89 (17) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキスト that 示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 3 ステップ音 that 出力される。

【0734】

次に、図 89 (18) に示すように、左列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 89 (19) に示すように、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音 that 出力される。

40

次に、図 89 (20) に示すように、右列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 89 (21) に示すように、右列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音 that 出力される。

【0735】

次に、図 89 (22) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により

50

表示され、第3リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図89(23)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、変動画像51の表示態様が変化したことの効果音である第2変化音が出力される。すなわち、変動画像51の表示態様が赤色に変化するとき(図84(20)参照)と緑色に変化するときとで、効果音(変化音)が異なる。

【0736】

次に、図89(24)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

10

次に、図90(25)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図90(26)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

次に、図90(27)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【0737】

次に、図90(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

20

次に、図90(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図90(30)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【0738】

次に、図90(31)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

次に、図90(32)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

30

次に、図91(33)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図91(34)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図91(35)に示すように、発展画像521が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展画像521の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【0739】

40

次に、図91(36)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音が出力される。

次に、図91(37)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【0740】

次に、図91(38)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「押せ！」

50

のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン１６１が白色に発光する。また、このとき、第２ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第２期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図９１（３９）に示すように、３列の装飾図柄４１である「３４３」が、第１５視認態様により表示される。このとき、第６停止音が出力される。また、第６停止音が出力されると、変動ＢＧＭが出力されなくなる。

【０７４１】

次に、図９１（４０）に示すように、切替画像５２０が表示される。このとき、３列の装飾図柄４１は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

10

次に、図９２（４１）に示すように、切替画像５２０の一部が非表示になり、ステージ画像６１の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図９２（４２）に示すように、切替画像５２０の全体が非表示になり、装飾性の高い３列の装飾図柄４１が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄４１が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

次に、図９２（４３）に示すように、特別図柄の変動停止にともない３列の装飾図柄４１および小図柄５６である「３４３」が確定停止する。

【０７４２】

20

以上の通り、本実施形態では、変動演出例５（図７１乃至図７４参照）等に示すように、演出制御部３００は、第１特定変動演出（ノーマルリーチ演出が行われＳＰリーチ演出が行われないはずれ変動演出）において、特定列の図柄（中列装飾図柄４１）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに、所定音（変動ＢＧＭ）とは異なる特定音（停止音）を出力可能である。一方で、演出制御部３００は、変動演出例１０（図８２乃至図８６参照）や変動演出例１１（図８７乃至図９２参照）等に示すように、第２特定変動演出（ＳＰリーチ演出が行われるはずれ変動演出）において、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに、特定音を出力しないことが可能である。

この場合、特定音が出力されるときに特定列の図柄の停止が遊技者に着目され易くなる。ところ、実行される変動演出に応じて、特定列の図柄の特定表示態様による停止の着目され易さを異ならせ、特定列の図柄の特定表示態様による停止の意味合いが異なる種々の変動演出を実現することができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０７４３】

特に、本実施形態では、第２特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄を含むはずれ目の装飾図柄４１が、特定表示態様とは異なる特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止してから（図８６（３６）参照）、特定表示態様により停止する。ここで、はずれ目の装飾図柄４１を、特別表示態様により表示してから、特定表示態様の表示時に過度に強調すると、度重なるはずれ目の装飾図柄４１の強調によって、遊技者の興趣が低下するおそれがある。そこで、本実施形態では、はずれ目の装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときには、はずれ目の装飾図柄４１の強調を抑えることで、遊技者の興趣が低下することを抑制している。

40

【０７４４】

また、本実施形態では、第２特定変動演出であっても、特定列の図柄が特定表示態様とは異なる特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときには、特定音（図８６（３６）参照）を出力可能である。そのため、装飾図柄４１の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

また、第２特定変動演出においては、所定列の図柄（例えば左列装飾図柄４１）が特定表示態様により停止するときに特定音を出力可能（図８３（１６）参照）だが、所定列の図柄が特別表示態様により停止するときには特定音は出力しない（図８５（２５）、（２６）参照）。そのため、所定列の図柄が特別表示態様であるときに過度に所定列の図柄が

50

遊技者に着目されることを抑制し、所定列の図柄とは異なる演出画像を遊技者に着目させ易くすることができる。

また、第1特定変動演出においては、所定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図73（19）参照）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図74（27）参照）とで、出力される特定音を共通にすることが可能である。そして、第2特定変動演出においては、所定列の図柄が特定表示態様により停止するときと、特定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図86（36）参照）とで、出力される特定音を異ならせることが可能である。そのため、所定列の図柄の停止音と特定列の図柄の停止音との関係に多様性のある種々の変動演出を実現することができる。

また、第1特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに所定音および特定音を何れも出力可能である。一方で、第2特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに所定音および特定音を何れも出力しない（無音）にすることが可能である。そのため、複数の演出音が相まった変動演出や、遊技の進行によっては遊技者を煽らない期間のある変動演出等の、種々の変動演出を実現することができる。

【0745】

また、本実施形態では、特定音（停止音）には、特定列の図柄（中列装飾図柄41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに出力可能な第1特定音（第1停止音など）と、特殊図柄（擬似連画像511など）が停止するときに出力可能な第2特定音（擬似連停止音など）とがある。そして、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易い。

この場合、特殊図柄が停止する変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、特殊図柄が停止することの印象を強めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0746】

なお、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、特殊図柄が停止する場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および、リーチ演出が行われない場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、特殊図柄が停止する場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、リーチ演出が行われない場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0747】

また、本実施形態では、第1特定変動演出（擬似連画像511が停止するはずれ変動演出）が実行される場合よりも、第3特定変動演出（擬似連演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音（第1停止音など）の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出では、第3特定変動演出よりも、特定列の図柄が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、擬似連画像511が停止することの印象を強めることができる。

第1特定変動演出が実行される場合よりも、第3特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、第1特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第3特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1特定変動演出が実行される場合よりも、第3特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、第1特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第3特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0748】

また、本実施形態では、第1特定変動演出が実行される場合であっても、特定列の図柄が停止するときの第1特定音が出力される場合がある（図74（27）参照）。一方で、特定演出（変動画像51や保留画像52の赤色による表示、一の変動演出における複数回の擬似連演出の実行、ゾーン演出、発展演出等）が行われるはずれ変動演出（第4特定変動演出）では、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力は実行されない（0%）。すなわち、本実施形態では、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出であっても第1特定音が出力されるという意外性のある演出を実現することができる。

なお、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、第4特定変動演出が実行される場合には第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および、第1特定変動演出が実行される場合には第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、第4特定変動演出が実行される場合に第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第1特定変動演出が実行される場合に第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0749】

また、本実施形態では、第4特定変動演出においても、所定列の図柄（例えば左列装飾図柄41）が特定表示態様により停止するときには第1特定音が出力される。そのため、装飾図柄41の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

【0750】

また、第2特定変動演出（リーチ演出が行われなはずれ変動演出）が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときの特定音（第6停止音（図86（36）参照）等）の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出や第4特定変動演出において、特定列の図柄の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

なお、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易いことには、第2特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易ければ、第2特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0751】

また、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音（開始音）の出力が実行され易い。この場合、第1特定変動演出や第4特定変動演出では、変動演出の開始時から遊

技の興趣を向上させることができる。

なお、第２特定変動演出が実行される場合よりも、第１特定変動演出や第４特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音の出力が実行され易いことには、第２特定変動演出が実行される場合には特別音の出力が必ず実行されない（０％）こと、および、第１特定変動演出や第４特定変動演出が実行される場合には特別音の出力が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第２特定変動演出が実行される場合よりも、第１特定変動演出や第４特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音の出力が実行され易ければ、第２特定変動演出が実行される場合に特別音の出力が実行されることがあってもよいし、第１特定変動演出や第４特定変動演出が実行される場合に特別音の出力が実行されないことがあってもよい。

10

【０７５２】

また、本実施形態では、擬似連画像５１１の一回目の停止後の再変動時に出力される開始音（第１再変動音（図８７（５）参照））と、擬似連画像５１１の二回目の停止後の再変動時に出力される開始音（第２再変動音（図８８（１２）参照））とが異なる。そのため、実行される再変動が何回目の再変動であるかを遊技者に認識させ易くすることができる。

【０７５３】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄４１が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するとき（図８３（１６）参照）よりも、中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するとき（図８６（３９）参照）の方が、停止音の出力が実行され難い。

20

なお、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（１００％）こと、および、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（０％）ことが含まれる。

また、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときに停止音の出力が実行されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときに停止音の出力が実行されることがあってもよい。

30

【０７５４】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い。

40

なお、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合には中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（１００％）こと、およびリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には中列装飾図柄４１が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（０％）ことが含まれる。

【０７５５】

また、本実施形態では、一のはずれ変動演出において、ＳＰリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄４１が特定表示態様によ

50

り停止するときの特定音の出力が実行され易い。

この場合、SPリーチ演出が実行される変動演出では、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、SPリーチ演出が実行されることの印象を強めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0756】

なお、一のはずれ変動演出において、SPリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易いことには、SPリーチ演出が実行される場合には特定音の出力が必ず実行されない(0%)こと、およびリーチ演出が実行されない場合には特定音の出力が必ず実行される(100%)ことが含まれる。

また、一のはずれ変動演出において、SPリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易ければ、SPリーチ演出が実行される場合において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するとき特定音の出力が実行されることがあってもよいし、リーチ演出が実行されない場合において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するとき特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0757】

また、本実施形態では、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される第3特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特別表示態様(装飾性の高い表示態様)により停止するとき(図85(25)、(26)参照)よりも、中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するとき(図86(36)参照)の方が、特定音(停止音)が出力され易い。そのため、装飾図柄41が特別表示態様により停止する場合には、左右列の装飾図柄41の停止よりも中列装飾図柄41の停止の方が遊技者に着目され易いようにすることができる。

なお、第3特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するときの方が、特定音出力され易いことには、第3特定変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄41が特別表示態様により停止するときには特定音の出力が必ず実行されない(0%)こと、および第3特定変動演出が行われる場合において中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するときには特定音の出力が必ず実行される(100%)ことが含まれる。

また、第3特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するときの方が、特定音出力され易ければ、第3特定変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄41が特別表示態様により停止するとき特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第3特定変動演出が行われる場合において中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するとき特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0758】

また、本実施形態では、演出制御部300は、特別図柄判定部234による判定が行われた判定情報(乱数値)または判定が未実行の判定情報に対応する識別情報(変動画像51、保留画像52など)を画像表示部114に表示可能である。また、特定列の図柄(例えば中列装飾図柄41)が特定表示態様(装飾性の高い表示態様)により停止するときに所定音(変動BGM)とは異なる特定音(停止音)を出力する第1停止演出(例えば図62(15)に示す演出)と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第2停止演出(例えば図86(39)に示す演出)とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、識別情報の表示態様を特定態様(例えば、赤色)に変化させる変化演出(図84(20)に示す演出)が実行され易い。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることがで

10

20

30

40

50

きる。

【 0 7 5 9 】

なお、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0 %）こと、および、第 2 停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100 %）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

10

【 0 7 6 0 】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、段階演出（ステップ演出）の第 2 段階（例えば、3 段階目（図 8 3（9）参照））が実行され易い。

この場合、段階演出の第 2 段階が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも段階演出の第 2 段階が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 6 1 】

なお、段階演出の第 2 段階は、段階演出の第 1 段階の後に実行可能な段階であれば、何れの段階であってもよい。

20

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、段階演出の第 2 段階が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には段階演出の第 2 段階が必ず実行されない（0 %）こと、および、第 2 停止演出が実行される場合には段階演出の第 2 段階が必ず実行される（100 %）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、段階演出の第 2 段階が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に段階演出の第 2 段階が実行されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に段階演出の第 2 段階が実行されないことがあってもよい。

30

【 0 7 6 2 】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 1 が行われる場合）よりも、第 2 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 10 が行われる場合）の方が、仮停止した図柄の画像表示部 114 における表示位置を変化させる変化演出（図 8 4（24）、図 8 5（25）、（26）参照）が実行され易い。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 7 6 3 】

なお、一の前記変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0 %）こと、および、第 2 停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100 %）ことが含まれる。

また、一の前記変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

【 0 7 6 4 】

50

また、本実施形態では、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10の変形例が行われる場合）の方が、リーチ演出において停止している図柄の文字を変化させる変化演出（図85（27）、（28）参照）が実行され易い。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0765】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

【0766】

また、本実施形態では、ボタン操作演出には、操作有効期間が第1期間（例えば3秒）である第1操作演出（図61（5）に示すボタン操作演出）と、操作有効期間が第1期間とは異なる第2期間（例えば5秒）である第2操作演出（例えば図86（35）に示すボタン操作演出）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例1が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）の方が、第2操作演出が実行され易い。

この場合、第2操作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2操作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0767】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2操作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2操作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2操作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2操作演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2操作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2操作演出が実行されないことがあってもよい。

【0768】

また、本実施形態では、演出体（例えば可動役物115）を動作させる動作演出（役物演出）には、第1動作演出（図68（5）に示す「CH2」（図55参照）の役物演出）と、第1動作演出よりも特別遊技（大当たり遊技）が実行される期待度が高い第2動作演出（図86（33）に示す「CH4」の役物演出）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）の方が、第2動作演出が実行され易い。

この場合、第2動作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2動作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0769】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2動作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2動作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2動作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2動作演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2動作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2動作演出が実行されないことがあってもよい。

【0770】

また、本実施形態では、リーチ演出を強調する強調演出には、第1強調演出（第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510（図69（14）参照））と、第1強調演出よりも特別遊技が実行される期待度が高い第2強調演出（第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532（図84（19）参照））とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）の方が、第2強調演出が実行され易い。

この場合、第2強調演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2強調演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0771】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されないことがあってもよい。

【0772】

また、本実施形態では、リーチ演出を開始する場合に表示された図柄を強調する強調演出（例えば、装飾図柄41を動作させる演出）には、第1強調演出（図69（14）参照）と、第1強調演出とは図柄の強調態様が異なる第2強調演出（図84（19）参照）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）の方が、第2動作演出が実行され易い。

この場合、第2動作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2動作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0773】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されないことがあってもよい。

【0774】

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、特定演出（リーチ演出、擬似連演出、発展演出等）と、特定演出の実行を煽る煽り演出（リーチ煽り演出、擬似連煽り演出、発展煽り演出等）とを実行可能である。そして、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 4 が行われる場合）よりも、第 2 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 10 が行われる場合）の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易い。

この場合、特定演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも特定演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0775】

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には煽り演出が実行された後に特定演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第 2 停止演出が実行される場合には煽り演出が実行された後に特定演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に煽り演出が実行された後に特定演出が実行されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に煽り演出が実行された後に特定演出が実行されないことがあってもよい。

20

【0776】

（変動演出例 12）

図 93 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 93 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 12）を説明する。変動演出例 12 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 93 に示した変動演出は、図 53 における「事前判定演出パターン」として「AA1」が選択され、図 55 における「変動演出パターン」として「ER2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【0777】

まず、図 93（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 300 によって、画像表示部 114 において装飾図柄 41 および小図柄 56 である「213」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 52 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 に「2」が表示されている。

40

次に、図 93（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 41 が、第 2 視認態様により表示され、第 3 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 3 エフェクト画像 525 が表示される。また、2 番目の保留画像 52 が 1 番目の保留画像 52 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 52 が変動画像 51 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 が「1」に更新される。また、このとき、第 1 開始音が出力される。

【0778】

次に、図 93（3）に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 93（4）に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示さ

50

れ第1変動動作を行う。

次に、図93(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第3エフェクト画像526が表示される。また、このとき、第3役物音が出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【0779】

次に、図93(6)に示すように、役物演出が終了し、役物第3エフェクト画像526が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像52の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、保留画像52の表示態様が青色に変化したことの効果音である第3変化音が出力される。

【0780】

次に、図93(7)に示すように、チャンス目演出が実行され、3列の装飾図柄41である「331」が停止する。この3列の装飾図柄41は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41の周囲にチャンス目第1エフェクト画像537が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41が停止することの効果音である第7停止音が出力される。

次に、図93(8)に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止する。

なお、変動演出例12における、第3開始動作、開始時第3エフェクト画像525、第1開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【0781】

(変動演出例13)

図94乃至図101は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図94乃至図101を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例13)を説明する。変動演出例13は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例13は、変動演出例12に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例13は、変動演出例12において示した青色の保留画像52(図93(6)参照)から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図94乃至図101は、図55における「変動演出パターン」として「EA1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0782】

まず、図94(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。

【0783】

次に、図94(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、第3開始動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ、開始時第3エフェクト画像525が表示される。また、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が青色により表示されている。また、このとき、第1開始音が出力される。

また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が振動する。

【 0 7 8 4 】

次に、図 9 4 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 9 4 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 9 4 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が表示される。また、このとき、第 3 役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

10

【 0 7 8 5 】

次に、図 9 4 (6) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 9 4 (7) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン開始音出力される。

【 0 7 8 6 】

次に、図 9 4 (8) に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。また、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

20

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 9 5 (9) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音出力される。

【 0 7 8 7 】

次に、図 9 5 (1 0) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 9 5 (1 1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「 2 1 3 」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「 × 2 」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音出力される。

30

【 0 7 8 8 】

次に、図 9 5 (1 2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 9 5 (1 3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

40

次に、図 9 5 (1 4) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 9 5 (1 5) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 0 7 8 9 】

次に、図 9 5 (1 6) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音出力される。

50

次に、図 9 6 (1 7) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 9 6 (1 8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが表示されている。また、このとき、第 2 再変動音出力される。

【 0 7 9 0 】

次に、図 9 6 (1 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 9 6 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【 0 7 9 1 】

次に、図 9 6 (2 1) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 ステップ音出力される。

次に、図 9 6 (2 2) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 ステップ音出力される。

次に、図 9 6 (2 3) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 3 ステップ音出力される。

【 0 7 9 2 】

次に、図 9 6 (2 4) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。また、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 9 7 (2 5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

次に、図 9 7 (2 6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 9 7 (2 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

【 0 7 9 3 】

次に、図 9 7 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 3 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音出力される。

次に、図 9 7 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第 1 変化音出力される。

【 0 7 9 4 】

次に、図 9 7 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 9 7 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 9 7 (3 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 9 8 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表

10

20

30

40

50

示される。

【0795】

次に、図98(34)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図98(35)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図98(36)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【0796】

次に、図98(37)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図98(38)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図98(39)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図98(40)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

【0797】

次に、図99(41)に示すように、発展画像521が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展画像521の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

次に、図99(42)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音が出力される。

次に、図99(43)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【0798】

次に、図99(44)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光する。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。第3期間は、例えば、5秒である。

【0799】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図99(45)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。また、このとき、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。また、このとき、演出ボタン161が虹色に発光する。また、このとき、成功画像538が表示されることの効果音である第1成功音が出力される。

【0800】

次に、図99(46)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115A、中可動役物115B、および右可動役物115Cが、それぞれ、画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第5エフェクト画像539が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発

10

20

30

40

50

光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第1大当たり報知音が出力される。

【0801】

次に、図99(47)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第1態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図99(48)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第2態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

10

次に、図100(49)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

【0802】

次に、図100(50)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。また、このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第8停止音が出力される。

20

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図100(51)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第4ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

【0803】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図100(52)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示されている。

30

次に、図100(53)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41である「333」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、ゾロ目第2エフェクト画像541が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第9停止音が出力される。

【0804】

次に、図100(54)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「333」が確定停止する。また、大当たり第1エフェクト画像540が非表示になる。なお、装飾図柄41および小図柄56が確定停止するとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示されていてもよい。

40

次に、図100(55)に示すように、大当たり遊技報知画像542が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像542に「Bonus!」のテキストが示されている。

次に、図100(56)に示すように、右打ち画像543が表示される。このとき、ラウンド数画像544およびラウンド中画像545が表示される。ラウンド数画像544には「Round1」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図101(57)に示すように、時短開始画像546が表示される。時短開始画像546には、「特別時短突入!」のテキストが示されている。

【0805】

50

次に、特別時短遊技状態において、図 101 (58) に示すように、画像表示部 114 には、装飾性の低い装飾図柄 41 である「333」が確定停止されている。そして、小図柄 56 も、装飾図柄 41 と同様に「333」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 61 が、特別時短遊技状態における演出モードである第 4 ステージ (第 4 演出モード) に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第 4 ステージに応じた BGM がスピーカ 156 から出力されている。

【0806】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部 300 は、変動演出が開始するときに、所定音 (変動 BGM) とは異なる特定音 (開始音) を出力可能である。また、変動演出例 1 (図 61 乃至図 63 参照) 等の、特定音が出力されない変動演出は、特別図柄抽選の結果がはずれであることに基づく変動演出である。一方で、変動演出例 13 (図 94 乃至図 101 参照) 等の、特定音が出力される変動演出では、特別図柄抽選の結果が大当たりであることに基づく変動演出である。そして、本実施形態では、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技 (大当たり遊技) が実行され易いようにしている。

この場合、特定音が出力されることにより特別遊技が実行されることの遊技者の期待感を高めることができるため、変動演出の開始時から遊技の興趣を向上させることができる。

【0807】

なお、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない (0%) こと、および特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される (100%) ことが含まれる。

また、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

【0808】

また、本実施形態では、特定音 (開始音) が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音 (擬似連画像 511 の停止音、発展画像 521 の停止音) の出力が実行され易い。そのため、特定音が出力されることにより、変動演出の開始時から特殊停止音の出力を伴う演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音の出力が実行され易いことには、特定音が出力されない変動演出が実行される場合には特殊停止音の出力が必ず実行されない (0%) こと、および、特定音が出力される変動演出が実行される場合には特殊停止音の出力が必ず実行される (100%) ことが含まれる。

また、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音の出力が実行され易ければ、特定音が出力されない変動演出が実行される場合に特殊停止音の出力が実行されることがあってもよいし、特定音が出力される変動演出が実行される場合に特殊停止音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0809】

また、本実施形態では、特定音 (開始音) が出力されない (図 61 (2) 参照) 変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される (図 82 (2) 参照) 変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄 41 が特定表示態様 (装飾性の高い表示態様) により停止

10

20

30

40

50

するときの停止音の出力が実行され難い（図 8 6（3 9）参照）。そのため、開始音が出力される変動演出において、効果音の出力が過多になり遊技の興趣が低下することを抑制できる。

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、特定音が出力されない変動演出が実行される場合には中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず行われる（100%）こと、および特定音が出力される変動演出が実行される場合には中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず行われない（0%）ことが含まれる。

10

また、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難ければ、特定音が出力される変動演出が実行される場合には中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されることがあってもよい。

【0810】

また、本実施形態では、特定音（開始音）が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い。そのため、特定音が出力されることにより、変動演出の開始時からリーチ演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

20

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易いことには、特定音が出力される変動演出が実行される場合にはリーチ演出が必ず実行される（100%）こと、および、特定音が出力されない変動演出が実行される場合にはリーチ演出が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

【0811】

また、本実施形態では、特定音（開始音）が出力されずに S P リーチ演出が実行される変動演出（変動演出例 6（図 7 5 乃至図 7 7 参照）等）において、大当たり遊技が実行される場合があってもよい。すなわち、特定音が出力されない変動演出には、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに停止音が出力される（図 7 4（2 7）参照）第 1 変動演出と、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されない（図 7 6（1 6）参照）第 2 変動演出とがあり、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。

30

ここで、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、第 1 変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（0%）ことも含まれる。また、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、第 1 変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよい。

【0812】

40

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音が出力されない第 1 変動演出（例えば図 6 6（2）参照）と、開始音が出力される第 2 変動演出（図 9 3（2）参照）とがある。そして、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 1 3 が実行され易い）。

なお、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 1 3 が実行され易い）ことには、第 1 変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例 1 3 が実行されない）ことも含まれる。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場

50

合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例13が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例13が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例13が実行されなくてもよい）。

【0813】

また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、開始音が出力されない第1変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ようにしてもよい。

10

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例10や変動演出例11が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されてもよい（変動演出例10や変動演出例11が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されなくてもよい（変動演出例10や変動演出例11が実行されなくてもよい）。

20

【0814】

また、本実施形態では、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力する第1停止演出（例えば図62（15）に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第2停止演出（例えば図86（39）に示す演出）とがある。また、特定音には、第1特定音（例えば第1停止音（図83（16）参照））と、第1特定音とは異なる第2特定音（例えば第7停止音（図93（7）参照））とがある。そして、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）よりも、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例12が行われる場合）の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

30

この場合、第1停止演出が実行される変動演出では、第2特定音の出力が実行され易い分だけ、第2特定音の出力と相まって図柄が停止したことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0815】

なお、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第2停止演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第1停止演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

40

また、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易ければ、第2停止演出が実行される場合に第2特定音が出力されることがあってもよいし、第1停止演出が実行される場合に第2特定音が出力されないことがあってもよい。

【0816】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）よりも、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例12が行われる場合）の方が、特定の事前判定演出（図柄動作演出（図93（2）

50

参照)、第1開始音の出力、役物演出(図93(5)参照)、チャンス目演出(図93(7)参照)など)が実行され易い。

この場合、事前判定演出が行われる変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音出力され易い分だけ、変動演出における区切りの一つである「図柄の停止」を遊技者に認識させ易くすることで、事前判定演出と相まって次以降の変動演出の期待感をより高めることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0817】

なお、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、特定の事前判定演出が実行され易いことには、第2停止演出が実行される場合には特定の事前判定演出が必ず実行されない(0%)こと、および第1停止演出が実行される場合には特定の事前判定演出が必ず実行される(100%)ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、特定の事前判定演出が実行され易ければ、第2停止演出が実行される場合に特定の事前判定演出が実行されることがあってもよいし、第1停止演出が実行される場合に特定の事前判定演出が実行されないことがあってもよい。

【0818】

また、本実施形態の事前判定演出には、実行されている変動演出の次以降の変動演出において大当たりすることを期待させる特定の事前判定演出がある。特定の事前判定演出としては、変動演出例12の事前判定演出(図柄動作演出(図93(2)参照)、第1開始音の出力、役物演出(図93(5)参照)、チャンス目演出(図93(7)参照)など)が挙げられる。また、変動演出例12の事前判定演出により大当たりすることを期待させる対象の変動演出は、変動演出例13の変動演出である。そして、本実施形態では、事前判定演出(特定の事前判定演出)が実行される変動演出が行われる場合よりも、特定の事前判定演出により大当たりすることを期待させる対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易い。

なお、事前判定演出(特定の事前判定演出)が実行される変動演出が行われる場合よりも、対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易いことには、事前判定演出(特定の事前判定演出)が実行される変動演出が行われる場合には第2停止演出が必ず実行されない(0%)こと、および、対象の変動演出が行われる場合には第2停止演出が必ず実行される(100%)ことが含まれる。また、事前判定演出(特定の事前判定演出)が実行される変動演出が行われる場合よりも、対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易ければ、事前判定演出(特定の事前判定演出)が実行される変動演出が行われる場合に第2停止演出が実行されることがあってもよいし、対象の変動演出が行われる場合に第2停止演出が実行されないことがあってもよい。

【0819】

(変動演出例14)

図102は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図102を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例14)を説明する。変動演出例14は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図102は、図55における「変動演出パターン」として「EA2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0820】

まず、図93(1)乃至(8)、図94(1)乃至(8)、図95(9)乃至(16)、図96(17)乃至(24)、図97(25)乃至(32)、図98(33)乃至(4

10

20

30

40

50

0)、図99(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われてから、図102(1)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光する。また、このとき、第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

【0821】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図102(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像538(図99(45)参照)は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出ボタン161が白色に発光する。また、このときには、第1成功音は出力されていない。

【0822】

次に、図102(3)に示すように、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。また、このとき、演出ボタン161が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

この後は、図99(46)乃至(48)、図100(49)乃至(56)、図101(57)、(58)に示したものと同一演出が実行される。

【0823】

以上の通り、変動演出例14では、変動演出例13に比べて、演出ボタン161の操作時点に対する、成功画像538の表示、振動演出、演出ボタン161の虹色による発光、および第1成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例14では、ボタン操作演出において演出ボタン161が操作されてから、成功画像538の表示、振動演出の開始、演出ボタン161の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例13よりも長くなっている。

【0824】

なお、変動演出例14においては、成功画像538が表示されているが、これに限定されない。

変動演出例14では、図102(2)に示す演出が行われた後、成功画像538が表示されることなく、振動演出、演出ボタン161の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されてもよい。

【0825】

(変動演出例15)

図103は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図103を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例15)を説明する。変動演出例15は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図103は、図55における「変動演出パターン」として「EA3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0826】

まず、図93(1)乃至(8)、図94(1)乃至(8)、図95(9)乃至(16)、図96(17)乃至(24)、図97(25)乃至(32)、図98(33)乃至(40)、図99(41)、(42)に示したものと同一演出が行われてから、図103(1)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【0827】

次に、図103(2)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ!

10

20

30

40

50

」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン１６１が白色に発光し、第２ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第３期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図１０３（３）に示すように、３列の装飾図柄４１である「３３３」が仮停止する。また、このとき、成功画像５３８が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出ボタン１６１が虹色に発光する。また、このとき、第１成功音が出力される。

この後は、図９９（４６）乃至（４８）、図１００（４９）乃至（５６）、図１０１（５７）、（５８）に示したものと同一演出が実行される。

【０８２８】

（変動演出例１６）

図１０４および図１０５は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１０４および図１０５を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例１６）を説明する。変動演出例１６は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図１０４および図１０５は、図５５における「変動演出パターン」として「ＥＢ１」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【０８２９】

まず、図１０４（１）に示すように、１つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部３００によって、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６である「２１３」が確定停止されている。このとき、１番目の保留画像５２が赤色により表示されている。

【０８３０】

次に、図１０４（２）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、３列の装飾図柄４１が、第２視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第４開始動作を行う。第４開始動作が実行されているとき、３列の装飾図柄４１は、それぞれ、縮小するように動作表示される。また、このとき、３列の装飾図柄４１の各々の周囲に、それぞれ開始時第４エフェクト画像５４７が表示される。また、このとき、１番目の保留画像５２が変動画像５１の表示位置に移動し、変動画像５１が表示される。さらに、変動画像５１の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、変動画像５１の表示態様が変化したことの効果音である第４変化音が出力される。

【０８３１】

次に、図１０４（３）に示すように、３列の装飾図柄４１が第４視認態様により表示され第１変動動作を行う。

次に、図１０４（４）に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄４１が、第９視認態様の第１態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄４１の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第１エフェクト画像５２２が表示される。

次に、図１０４（５）に示すように、左右列の装飾図柄４１が、第９視認態様の第２態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄４１の各々の左側と右側とに、それぞれリーチ煽り第３エフェクト画像５４８が表示される。

【０８３２】

次に、図１０４（６）に示すように、左右列の装飾図柄４１が、第９視認態様の第４態様により表示され、変動が停止するときの動作である第４停止動作を行う。第４停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄４１は、それぞれ、第３停止動作が実行されて

10

20

30

40

50

いるとき（図 8 1（4）参照）よりも拡大するように動作表示される。第 4 停止動作は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始される時）の装飾図柄 4 1 の動作である第 4 リーチ動作としても捉えられる。第 4 リーチ動作は、第 1 リーチ動作乃至第 3 リーチ動作の何れよりも期待度が高い。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 4 リーチ音が出力される。第 4 リーチ音は、左右列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 0 停止音としても捉えられる。

【0833】

次に、図 1 0 4（7）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「6」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

10

次に、図 1 0 4（8）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 1 0 5（9）に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄 4 1 が第 1 7 視認態様の第 1 態様（図 5 9－5（35）参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 が表示される。

【0834】

次に、図 1 0 5（10）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 7 視認態様の第 2 態様（図 5 9－5（36）参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 が表示される。

20

次に、図 1 0 5（11）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 7 視認態様の第 3 態様（図 5 9－5（37）参照）により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出ボタン 1 6 1 が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 1 停止音が出力される。

【0835】

次に、図 1 0 5（12）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 0 5（13）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。

30

次に、図 1 0 5（14）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3 が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 2 停止音が出力される。

なお、変動演出例 1 6 では、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像 6 1 が表示されている。ただし、変動演出例 1 6 においても、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときには、ステージ画像 6 1 の代わりに、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されてもよい。

【0836】

次に、図 1 0 5（15）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 の発光色が虹色から白色に変化する。

40

そして、図 1 0 5（16）に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「777」が確定停止する。

【0837】

（変動演出例 1 7）

図 1 0 6 および図 1 0 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 0 6 および図 1 0 7 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 1 7）を説明する。変動演出例 1 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入

50

賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図106および図107は、図55における「変動演出パターン」として「EB2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0838】

まず、図104(1)乃至(7)に示したものと同一演出が行われてから、図106(1)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行い、中列装飾図柄41である「7」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

10

次に、図106(2)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「8」が第10視認態様の第2態様により表示される。

次に、図106(3)に示すように、中列装飾図柄41が再び第4視認態様により表示される。

【0839】

次に、図106(4)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図106(5)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

20

次に、図106(6)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【0840】

次に、図106(7)に示すように、装飾図柄41が第12視認態様の第1態様により表示され、中列装飾図柄41が第2変動動作を行う。

次に、図106(8)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第12視認態様の第2態様により表示され第2変動動作を行う。

次に、図107(9)に示すように、中列装飾図柄41が第12視認態様の第3態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41の右上側と左下側とには、それぞれSP煽り第2エフェクト画像519が表示される。

30

【0841】

次に、図107(10)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光し、第3ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図107(11)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第12視認態様の第6態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41の周囲に停止時第7エフェクト画像554が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音である第13停止音出力される。

40

この後は、ソロ目の装飾図柄41が「777」であることを除いて、図99(46)乃至(48)、図100(49)、(50)に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「777」が確定停止する。

【0842】

(変動演出例18)

図108は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図

50

である。

次に、図 108 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 18）を説明する。変動演出例 18 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 108 は、図 55 における「変動演出パターン」として「E A 4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0843】

まず、図 82（1）乃至（8）、図 83（9）乃至（16）、図 84（17）乃至（24）、図 85（25）乃至（32）、図 86（33）、（34）に示したものと同一演出が行われてから、図 108（1）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 502 が表示される。ボタン操作画像 502 には、「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 161 が白色に発光し、第 2 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 161 が操作されると、図 108（2）に示すように、3 列の装飾図柄 41 である「333」が、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像 538 が表示される。演出ボタン 161 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【0844】

次に、図 108（3）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115 A、中可動役物 115 B、および右可動役物 115 C が、それぞれ、画像表示部 114 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 539 が表示される。また、このとき、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されており、第 1 大当たり報知音が出力される。

次に、図 108（4）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示される。また、このとき、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 108（5）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 108（6）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。

【0845】

次に、図 108（7）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 556 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されており、第 8 停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 108（8）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 502 が表示される。このとき、演出ボタン 161 が白色により発光する。また、このとき、第 4 ボタン音が出力される。

この後は、図 100（52）乃至（56）、図 101（57）、（58）に示したものと同一演出が行われる。

このように、変動演出例 18 では、振動演出が実行されない。

【0846】

（変動演出例 19）

図 109 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 109 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 19）を説明する。変動演出例 19 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 109 は、図 55 における「変動演出パターン」として「E A 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0847】

まず、図 93（1）乃至（8）、図 94（1）乃至（8）、図 95（9）乃至（16）、図 96（17）乃至（24）、図 97（25）乃至（32）、図 98（33）乃至（40）、図 99（41）乃至（43）に示したものと同一演出が行われる。次に、図 109（1）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 502 が表示される。ボタン操作画像 502 には、演出ボタン 161 の操作を促す「決めろ！」のテキストが表示されている。また、このとき、ボタン操作画像 502 の周囲にボタンエフェクト画像 557 が表示されている。また、このとき、演出ボタン 161 が赤色に発光し、第 3 ボタン音

10

【0848】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 161 が操作されると、図 109（2）に示すように、3 列の装飾図柄 41 である「343」が、第 15 視認態様により表示され、仮停止する。このとき、第 6 停止音出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 BGM が出力されなくなる。

20

【0849】

次に、図 109（3）に示すように、切替画像 520 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 41 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音出力される。

次に、図 109（4）に示すように、切替画像 520 の一部が非表示になり、ステージ画像 61 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音出力される。

次に、図 109（5）に示すように、切替画像 520 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 41 が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

30

【0850】

次に、図 109（6）に示すように、復活画像 558 が表示され、3 列の装飾図柄 41 である「333」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 161 が虹色により発光される。また、このとき、復活画像 558 が表示されることの効果音である第 1 復活音出力される。

次に、図 109（7）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115 A、中可動役物 115 B、および右可動役物 115 C が、それぞれ、画像表示部 114 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 539 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第 1 大当たり報知音出力される。

40

この後は、図 99（47）、（48）、図 100（49）乃至（56）、図 101（57）、（58）に示したものと同一演出が行われる。

【0851】

また、本実施形態では、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動 BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 62（15）に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 109（5）に示す演出）とがある。また、特定音には、第 1 特定音（例えば第 1 停止音（図 62

50

(15) 参照) と、装飾図柄 4 1 が特定の並び (ゾロ目) により停止するときに出力される第 2 特定音 (例えば第 8 停止音 (図 100 (50) 参照) 等) とがある。そして、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合 (例えば変動演出例 1 (図 6 1 乃至図 6 3 参照) が行われる場合) よりも、第 2 停止演出が実行される場合 (例えば変動演出例 1 9 (図 109 参照) が行われる場合) の方が、第 2 特定音の出力が実行され易い。

この場合、第 2 停止演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときには特定音が出力されない一方で第 2 特定音が出力され易いため、特定音が出力されることの意外性と相まって、特別遊技が実行されることによる遊技者の興奮の度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0852】

なお、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、第 2 特定音の出力が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には第 2 特定音の出力が必ず実行されない (0%) こと、および第 2 停止演出が実行される場合には第 2 特定音の出力が必ず実行される (100%) ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、第 2 特定音の出力が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に第 2 特定音が出力されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に第 2 特定音が出力されないことがあってもよい。

【0853】

また、本実施形態では、第 2 特定変動演出 (SP リーチ演出が行われるはずれ変動演出) が実行される場合には、切換画像 520 (図 86 (37) 参照) の表示後には特定列の図柄 (中列装飾図柄 4 1) が停止するときには特定音 (停止音) が出力されない (図 86 (39)、(40) 参照)。一方で、復活演出が実行される場合 (図 109 (6) 参照) には、切換画像 520 の表示後であっても、特定列の図柄が停止するときには特定音 (第 8 停止音等 (図 100 (50) 参照)) を出力可能である。そのため、特定音が出力されることの意外性と相まって、特別遊技が実行されることによる遊技者の興奮の度合いを高めることができる。

【0854】

また、本実施形態では、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様 (装飾性の高い表示態様) により停止するときには停止音が出力される (図 62 (15) 参照) 変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力されない (図 109 (5) 参照) 変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力されない場合であっても、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させることができる。

なお、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力されない変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が実行されない (0%) ことも含まれる。

また、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力されない変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音が出力される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよい。

【0855】

(変動演出例 10 の変形例)

次に、変動演出例 10 の変形例について説明する。

まず、図 82 (1) 乃至 (8)、図 83 (9) 乃至 (14) に示したものと同一演出が行われてから、図 110 (1) に示すように、ゾーン実行画像 530 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 である「3」が第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う

10

20

30

40

50

。

次に、図 1 1 0 (2) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 4 停止音が出力される。

【 0 8 5 6 】

次に、図 1 1 0 (3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 3 」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 1 0 (4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 4 停止音が出力される。

【 0 8 5 7 】

次に、図 1 1 0 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 5 リーチ動作を行う。第 5 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

このように、装飾図柄 4 1 の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。言い換えると、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、複数の装飾図柄 4 1 (1 乃至 9) の各々を強調する強調演出を実行可能であるとともに、第 1 図柄（例えば 4）と第 2 図柄（例えば 3）とで強調演出の強調態様を異ならせることが可能である。

なお、本実施形態では、変動演出として、変動演出例 1 0 の代わりに変動演出例 1 0 の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 1 0 とともに変動演出例 1 0 の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

【 0 8 5 8 】

（変動演出例 2 0）

次に、図 1 1 1 乃至図 1 1 3 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出（変動演出例 2 0）について具体的に説明する。変動演出例 2 0 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 2 0 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「 1 」であることに基づく変動演出である。

なお、図 1 1 1 乃至図 1 1 3 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「 E R 1 」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

また、変動演出例 2 0 から、後述する変動演出例 3 8 までの各変動演出は、第 2 ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【 0 8 5 9 】

図 1 1 1 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾性の高い装飾図柄 4 1 が確定停止されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2、保留数表示 5 5、小図柄 5 6、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言すると、ステージ画像 6 1 は、第 2 ステージ（第 2 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。第 2 ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「 1 」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「 0 」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

また、第 2 ステージにおいては、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が、第 1 ステージにおける

10

20

30

40

50

装飾態様（図 6 1（1）参照）とは異なる装飾態様により表示されている。

【0860】

次に、図 1 1 1（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 5 開始動作を行う。第 5 開始動作が実行されているとき、左列装飾図柄 4 1 は右側に移動するように動作表示され、中列装飾図柄 4 1 は右回りに回転するように動作表示され、右列装飾図柄 4 1 は左側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が移動する側に、開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。また、第 2 ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動 B G M が出力され続けるが、この変動 B G M は、第 1 ステージにおける変動 B G M とは異なる楽曲である。

10

【0861】

次に、図 1 1 1（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 4 変動動作を行う。第 4 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 変動経路（図 6 0－1（4）参照）に沿って動作表示される。より具体的には、第 4 変動動作が実行されているとき、左列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から左側に移動するように動作表示され、右列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から右側に移動するように動作表示され、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の中央部において回転するように動作表示される。

20

次に、図 1 1 1（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

【0862】

次に、図 1 1 1（5）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。また、このとき、第 1 ボタン音がスピーカ 1 5 6 から出力される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

そして、ボタン操作演出における演出ボタン 1 6 1 の操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 1 1 1（6）に示すように、ボタン操作画像 5 0 2 が非表示になる。なお、ボタン操作画像 5 0 2 が非表示になることに応じた音（非表示音）は出力されない。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

30

【0863】

次に、図 1 1 1（7）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 1 1 1（8）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

【0864】

次に、図 1 1 2（9）に示すように、左列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 5 停止動作を行う。第 5 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、急ブレーキにより踏みとどまるように動作表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 1 5 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

40

次に、図 1 1 2（10）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「1」が、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 の視認態様が、第 7 視認態様になり、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 1 2（11）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「1」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「2」が、第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【0865】

50

次に、図 1 1 2 (1 2) に示すように、右列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 1 1 2 (1 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「9」が、第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。また、このとき、右列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 1 2 (1 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「9」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「1」が、第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【 0 8 6 6 】

次に、図 1 1 2 (1 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。すなわち、左列装飾図柄 4 1 が停止するときと、右列装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

次に、図 1 1 2 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 の視認態様が第 7 視認態様になることで、3 列の装飾図柄 4 1 が、何れも、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

【 0 8 6 7 】

次に、図 1 1 3 (1 7) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 である「4 1 2」が確定停止する（第 1 視認態様により表示される）。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。また、変動演出の終了にともない、変動画像 5 1 が消去される（非表示になる）。

【 0 8 6 8 】

図 1 1 4 は、変動演出例 2 0 における他の演出例を示す図である。

変動演出例 2 0 においては、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合の演出例について説明する。

【 0 8 6 9 】

まず、図 1 1 1 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 1 4 (1) に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 ボタン音が出力されている。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 1 4 (2) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。この操作時第 1 画像 5 0 4 は、第 1 ステージにおける操作時第 1 画像 5 0 4 (図 6 4 (2) 参照) とは異なる表示態様により表示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が操作されたことの効果音である第 3 操作音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【 0 8 7 0 】

次に、図 1 1 4 (3) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

この後は、図 1 1 1 (7) 、 (8) 、図 1 1 2 (9) 乃至 (1 6) 、図 1 1 3 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【 0 8 7 1 】

(変動演出例 2 1)

図 1 1 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 1 5 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 2 1) を説明する。変動演出例 2 1 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例 2 1 は、図 5 5 における「変動演出」として「E R 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例 2 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、

10

20

30

40

50

第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0872】

まず、図111(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図115(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図115(2)に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像505が表示される。このとき、左列装飾図柄41が第5視認態様により表示されてから第6視認態様により表示されるが、左列装飾図柄41の第5視認態様による表示および第6視認態様による表示は、ゾーン煽り画像505に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示されるときに、第15停止音は出力されない。

【0873】

そして、変動演出例21では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図115(3)に示すように、ゾーン煽り画像505が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄41は、第7視認態様により表示されており、第1仮停止動作を行っている。

この後は、図112(10)乃至(16)、図113(17)に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像505が表示されているときに、左列装飾図柄41の第5視認態様による表示および第6視認態様による表示が行われることなく、ゾーン煽り画像505が非表示になると左列装飾図柄41が第7視認態様により表示されていてもよい。

【0874】

(変動演出例22)

図116は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図116を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例22)を説明する。変動演出例22は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄41の変動演出例である。また、変動演出例22は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図116は、図55における「変動演出パターン」として「ER3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0875】

まず、図116(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56が確定停止されている。また、4つの保留画像52が表示され、第1始動口121についての保留数表示55に「4」が表示されている。

次に、図116(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第6開始動作を行う。第6開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、上下に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、開始時第6エフェクト画像561が表示される。

【0876】

次に、図116(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図 1 1 6 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 1 1 6 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、変動演出例 2 0 および変動演出例 2 1 において第 5 視認態様により表示されている装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【 0 8 7 7 】

次に、図 1 1 6 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 6 停止動作を行う。第 6 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、第 4 変動動作により移動していた方向に揺れるように動作表示される。また、このとき、停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示されている。また、このとき、第 1 5 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 2 0 および変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときと、変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

【 0 8 7 8 】

次に、図 1 1 6 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 1 1 6 (8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【 0 8 7 9 】

(変動演出例 2 2 の変形例)

次に、変動演出例 2 2 の変形例について説明する。

本実施形態では、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 2 0、変動演出例 2 1）と、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 2 2）とで、装飾図柄 4 1 が停止するときに出される効果音が共通（何れも第 1 5 停止音）であることを説明したが、これに限定されない。

【 0 8 8 0 】

まず、図 1 1 6 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 1 7 (1) に示すように、3 つの装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 1 1 7 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 6 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側と、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 の各々の右側とに、それぞれ停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 6 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 2 0 および変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときとは異なる効果音が出力される。

【 0 8 8 1 】

次に、図 1 1 7 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 1 1 7 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【 0 8 8 2 】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例 2 2 に示した変動演出に代わって変動演出例 2 2 の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 2 2 に示した変動演出とともに、変動演出例 2 2 の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

【 0 8 8 3 】

(変動演出例 2 3)

図 1 1 8 乃至図 1 2 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一

10

20

30

40

50

態様を示す図である。

次に、図 118 乃至図 120 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 23）を説明する。変動演出例 23 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

なお、変動演出例 23 は、図 55 における「変動演出パターン」として「ER6」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0884】

まず、図 118（1）に示すように、演出制御部 300 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 41 および小図柄 56 である「213」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 52 が表示され、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 に「1」が表示されている。また、3 列の装飾図柄 41 は、第 1 視認態様により表示されている。

【0885】

次に、図 118（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3 列の装飾図柄 41 は、第 2 視認態様により表示され、第 5 開始動作を行う。また、このとき、開始時第 5 エフェクト画像 559 が表示される。また、小図柄 56 の変動が開始される。

【0886】

次に、図 118（3）に示すように、3 列の装飾図柄 41 は、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 118（4）に示すように、3 列の装飾図柄 41 は、第 4 視認態様により表示される。

【0887】

次に、図 118（5）に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 115B が画像表示部 114 における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第 6 エフェクト画像 563 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 5 役物音がスピーカ 156 から出力される。

【0888】

次に、図 118（6）に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、1 段階目のステップ演出の効果音であるステップ 1 音出力される。

次に、図 118（7）に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、2 段階目のステップ演出の効果音であるステップ 2 音出力される。

なお、第 2 ステージにおいて表示されるステップ画像 508 は、第 1 ステージにおいて表示されるステップ画像 508（図 68（6）、（7）等参照）とは表示態様が異なる。

【0889】

次に、図 118（8）に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 119（9）に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 119（10）に示すように、左列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音出力される。

【0890】

次に、図 119（11）に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 119（12）に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、右

10

20

30

40

50

列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 1 9 (1 3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

【 0 8 9 1 】

次に、図 1 1 9 (1 4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 6 リーチ動作を行う。第 6 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

10

次に、図 1 1 9 (1 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

【 0 8 9 2 】

次に、図 1 1 9 (1 6) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。この擬似連画像 5 1 1 は、中第 1 変動経路 C R 1 (図 6 0 - 1 (1) 参照) を通る。ただし、第 2 ステージにおいては、擬似連画像 5 1 1 は、中第 4 変動経路 C R 4 (図 6 0 - 1 (4) 参照) を通ってもよい。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 1 2 0 (1 7) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

20

【 0 8 9 3 】

そして、変動演出例 2 3 では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行されない。この場合、図 1 2 0 (1 8) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 4 変動動作を行う。この中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図 1 2 0 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音出力される。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

30

【 0 8 9 4 】

次に、図 1 2 0 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 1 2 0 (2 1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 0 8 9 5 】

(変動演出例 2 4)

40

図 1 2 1 乃至図 1 2 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 2 1 乃至図 1 2 3 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 2 4）を説明する。変動演出例 2 4 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 1 2 1 乃至図 1 2 3 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 7」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

50

【0896】

まず、図111(1)乃至(3)に示したものと同一演出が実行されてから、図121(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図121(2)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115Aが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物115Aの周囲に役物第7エフェクト画像564が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第6役物音が出力される。

【0897】

次に、図121(3)に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像511が下側に移動するように動作表示される。 10

次に、図121(4)に示すように、擬似連画像511が画像表示部114の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像512が表示されている。また、このとき、装飾図柄41が非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

【0898】

次に、図121(5)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、擬似連画像511が停止することの効果音である擬似連停止音が出力される。

次に、図121(6)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。 20

【0899】

次に、図121(7)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「434」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが表示されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【0900】

次に、図121(8)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。 30

次に、図122(9)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図122(10)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図122(11)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

【0901】

次に、図122(12)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。 40

次に、図122(13)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示されて第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

次に、図122(14)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第8視認態様により表示され第6リーチ動作を行う。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

次に、図122(15)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。 50

【0902】

次に、図122(16)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が、第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図123(17)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「4」が、第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図123(18)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「5」が、第10視認態様の第1態様により表示される。

【0903】

次に、図123(19)に示すように、中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、同じ効果音(停止音)が出力される。

次に、図123(20)に示すように、3列の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の表示サイズが、左右列の装飾図柄41と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図123(21)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「454」が確定停止する。

【0904】

(変動演出例25)

図124乃至図126は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図124乃至図126を参照しながら装飾図柄41の変動演出について他の具体例(変動演出例25)を説明する。変動演出例25は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図124乃至図126に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0905】

まず、図121(1)乃至(8)、図122(9)乃至(16)に示したものと同一演出が行われてから、図124(1)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が、第10視認態様の第1態様により表示され、第4変動動作を行っている。

次に、図124(2)に示すように、中列装飾図柄41である「5」が、第10視認態様の第2態様(図59-2(14)参照)により表示される。

次に、図124(3)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【0906】

次に、図124(4)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様(図59-2(15)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図124(5)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様(図59-2(16)参照)により表示され第2仮停止動作を行う。

【0907】

次に、図124(6)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

次に、図124(7)に示すように、中列装飾図柄41が、第12視認態様の第1態様(図59-3(17)参照)により表示され、変動しているときの動作である第2変動動

10

20

30

40

50

作を行う。第2ステージにおいて第2変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄41は、第2変動経路(図60-1(2)参照)に沿って、画像表示部114における右上隅から左下隅に移動するように動作表示される。

次に、図124(8)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が、第12視認態様の第2態様(図59-3(18)参照)により表示される。

【0908】

次に、図125(9)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が、第12視認態様の第3態様(図59-3(19)参照)により表示される。このとき、画像表示部114における中列装飾図柄41の右上側と左下側とに、SP煽り第1エフェクト画像518が表示される。

10

次に、図125(10)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「4」が第12視認態様の第2態様により表示される。

【0909】

次に、図125(11)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が第12視認態様の第3態様により表示される。このとき、画像表示部114における中列装飾図柄41の右上側と左下側とに、SP煽り第2エフェクト画像519が表示される。

次に、図125(12)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が、第12視認態様の第4態様(図59-3(20)参照)により表示される。図示の例では、中列装飾図柄41は、画像表示部114の右上側に戻るよう動作表示されている。

【0910】

20

次に、図125(13)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「3」が、第12視認態様の第5態様(図59-3(21)参照)により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、第3停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、異なる効果音(停止音)が出力される。また、第3停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

次に、図125(14)に示すように、切替画像520が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

【0911】

30

次に、図125(15)に示すように、切替画像520の一部が非表示になり、ステージ画像61の一部が再表示される。一方で、このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である状態を維持する。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図125(16)に示すように、切替画像520の全体が非表示になり、装飾性の高い3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されない。また、上述した通り、このときに変動BGMは出力されていないため、無音になる。

次に、図126(17)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「434」が確定停止する。

40

【0912】

(変動演出例26)

図127および図128は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図127および図128を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例26)を説明する。変動演出例26は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図127および図128に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER9」が選択された場合に実行される変動演出である。

50

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

【0913】

まず、図121(1)乃至(8)、図122(9)乃至(16)、図124(1)乃至(5)に示したものと同一演出が行われてから、図127(1)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄41は第11視認態様の第2態様により表示されて第2仮停止動作を行っており、中列装飾図柄41は非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

次に、図127(2)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第1態様(図59-3(23)参照)により表示され、第3変動動作を行う。第3変動動作が行われているとき、中列装飾図柄41は、第3変動経路(図60-1(3)参照)に沿って、発展画像521の表示位置と入れ替わるように動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄41である「5」が、画像表示部114において発展画像521よりも後側のレイヤに表示されている。

10

【0914】

次に、図127(3)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様(図59-3(24)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41が、画像表示部114において発展画像521よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図127(4)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様(図59-4(25)参照)により表示される。

20

次に、図127(5)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第4態様(図59-4(26)参照)により表示される。このとき、発展画像521が非表示になる。

【0915】

次に、図127(6)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第5態様(図59-4(27)参照)により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、第4停止音が出力される。また、第4停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

次に、図127(7)に示すように、切替画像520が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

30

次に、図127(8)に示すように、切替画像520の一部が非表示になり、ステージ画像61の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

【0916】

次に、図128(9)に示すように、切替画像520の全体が非表示になり、装飾性の高い3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されず、無音になる。

次に、図128(10)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「454」が確定停止する。

【0917】

40

(変動演出例27)

図129は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図129を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例27)を説明する。変動演出例27は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図129に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER4」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変

50

動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0918】

まず、図111(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図129(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図129(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第1態様(図59-2(9)参照)により表示され第4変動動作を行う。第2ステージにおいては、第9視認態様の第1態様により表示されている左右列の装飾図柄41は、それぞれ左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示される。

10

【0919】

次に、図129(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第2態様(図59-2(10)参照)により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41は、第9視認態様の第1態様(図129(2)参照)よりも、画像511の左右方向における外側に表示されている。また、このとき、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示されている。

次に、図129(4)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第9視認態様の第3態様(図59-2(11)参照)により表示され第4変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄41は第1仮停止動作を行う。

【0920】

20

次に、図129(5)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41の各々の右側に、それぞれ停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

次に、図129(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図129(7)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「718」が確定停止する。

【0921】

なお、変動演出例27において、図129(4)に示した演出が実行されてから、図129(5)に示した演出が実行されることなく、図129(6)に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄41の第6視認態様による表示および第15停止音の出力が行われなくてもよい。

30

【0922】

(変動演出例28)

図130は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図130を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例28)を説明する。変動演出例28は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

40

なお、図130に示した変動演出図55における「変動演出パターン」として「ER10」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【0923】

まず、図111(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図130(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

50

次に、図 130 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 41 である「4」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 41 の各々の左側と右側に、それぞれリーチ煽り第 4 エフェクト画像 565 が表示される。

【0924】

次に、図 130 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 41 である「4」が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 565 が表示されている。

次に、図 130 (4) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 9 視認態様の第 4 態様 (図 59-2 (12) 参照) により表示され、変動が停止するときの動作である第 7 停止動作を行う。第 7 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 41 は、それぞれ左右に揺れながら拡大するように動作表示される。第 7 停止動作は、リーチが成立したとき (リーチ演出が開始されるとき) の装飾図柄 41 の動作である第 7 リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、停止時第 10 エフェクト画像 566 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 5 リーチ音が出力される。なお、第 5 リーチ音は、装飾図柄 41 が停止したことの効果音である第 17 停止音としても捉えられる。

この後は、図 124 (1) 乃至 (8)、図 125 (9) 乃至 (16)、図 126 (17) に示したものと同一演出が行われる。

【0925】

(変動演出例 29)

図 131 乃至図 135 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 131 乃至図 135 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 29) を説明する。変動演出例 29 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 131 乃至図 135 は、図 55 における「変動演出パターン」として「ER11」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0926】

まず、図 131 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 300 によって、画像表示部 114 において装飾図柄 41 および小図柄 56 である「213」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 52 が青色により表示されている。この保留画像 52 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 52 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様が変化したことによるものであってもよい。

次に、図 131 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 41 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 7 開始動作を行う。第 7 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 41 は、上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 7 エフェクト画像 567 が表示される。また、1 番目の保留画像 52 が変動画像 51 の表示位置に移動し、変動画像 51 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 2 開始音が出力される。

【0927】

次に、図 131 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 131 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 1 3 1 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 7 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 1 3 1 (6) に示すように、役物演出が終了し、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【 0 9 2 8 】

次に、図 1 3 1 (7) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 1 音が出力される。

次に、図 1 3 1 (8) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 2 音が出力される。

次に、図 1 3 2 (9) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、3 段階目のステップ演出の効果音であるステップ 3 音が出力される。

【 0 9 2 9 】

次に、図 1 3 2 (1 0) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 1 3 2 (1 1) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 3 2 (1 2) に示すように、操作時第 3 画像 5 6 9 が表示される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が操作されたことの効果音である第 4 操作音が出力される。

【 0 9 3 0 】

次に、図 1 3 2 (1 3) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 1 3 2 (1 4) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたことの効果音であるゾーン開始音が出力される。

次に、図 1 3 2 (1 5) に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 3 2 (1 6) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

【 0 9 3 1 】

次に、図 1 3 3 (1 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 3 3 (1 8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

【 0 9 3 2 】

次に、図 1 3 3 (1 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 8 リーチ動作を行う。第 8 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は

10

20

30

40

50

、両手を挙げるように動作表示される。また、第 8 リーチ動作は、第 6 リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 1 3 3 (2 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第 1 変化音が出力される。

【0 9 3 3】

次に、図 1 3 3 (2 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

10

次に、図 1 3 3 (2 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 1 3 3 (2 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 3 3 (2 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【0 9 3 4】

次に、図 1 3 4 (2 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

20

次に、図 1 3 4 (2 6) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 1 3 4 (2 7) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 1 3 4 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

【0 9 3 5】

次に、図 1 3 4 (2 9) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

30

次に、図 1 3 4 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 3 4 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 1 3 4 (3 2) に示すように、発展画像 5 2 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が、非表示になる。このとき、発展画像 5 2 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【0 9 3 6】

40

次に、図 1 3 5 (3 3) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物 1 1 5 B は、図 1 1 8 (5) に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音が出力される。

次に、図 1 3 5 (3 4) に示すように、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様 (図 5 9 - 4 (2 9) 参照) により表示される。このとき、S P S P リーチ演出が開始され、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【0 9 3 7】

次に、図 1 3 5 (3 5) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5

50

02が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン161が白色に発光する。また、このとき、第2ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図135(36)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様(図59-4(30)参照)により表示される。このとき、第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

【0938】

次に、図135(37)に示すように、切替画像520が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

10

次に、図135(38)に示すように、切替画像520の一部が非表示になり、ステージ画像61の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図135(39)に示すように、切替画像520の全体が非表示になり、装飾性の高い3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されず、無音になる。

次に、図135(40)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「343」が確定停止する。

20

【0939】

(変動演出例30)

図136乃至図141は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図136乃至図141を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例30)を説明する。変動演出例30は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図136乃至図141に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER12」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【0940】

まず、図131(1)乃至(5)に示したのと同じ演出が行われてから、図136(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図136(2)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第1期間である。このとき、第1ボタン音が出力される。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図136(3)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。このとき、3列の装飾図柄41が非表示(視認困難又は視認不能)になる。

40

【0941】

次に、図136(4)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。

次に、図136(5)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像

50

5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【0 9 4 2】

次に、図 1 3 6 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 1 3 6 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 1 3 6 (8) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 1 3 7 (9) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【0 9 4 3】

次に、図 1 3 7 (10) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。すなわち、擬似連画像 5 1 1 の 1 回目の停止時（図 1 3 6 (3) 参照）と 2 回目の停止時とで、同じ効果音が出力される。

次に、図 1 3 7 (11) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

【0 9 4 4】

次に、図 1 3 7 (12) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが表示されている。また、このとき、第 2 再変動音が出力される。すなわち、変動演出例 3 0 において、装飾図柄 4 1 の 1 回目の変動開始時（図 1 3 1 (2) 参照）と、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動開始時（図 1 3 6 (5) 参照）と、3 回目の変動開始時とで、効果音（変動開始音）が異なる。

【0 9 4 5】

次に、図 1 3 7 (13) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 1 3 7 (14) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【0 9 4 6】

次に、図 1 3 7 (15) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 1 音 that is outputted.

次に、図 1 3 7 (16) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 2 音 that is outputted.

次に、図 1 3 8 (17) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 3 音 that is outputted.

【0 9 4 7】

次に、図 1 3 8 (18) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 3 8 (19) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示さ

10

20

30

40

50

れ第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

次に、図138(20)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

次に、図138(21)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

【0948】

次に、図138(22)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第8リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図138(23)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第2変化音出力される。

【0949】

次に、図138(24)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図139(25)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図139(26)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

次に、図139(27)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【0950】

次に、図139(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図139(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図139(30)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【0951】

次に、図139(31)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図139(32)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図140(33)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図140(34)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図140(35)に示すように、発展画像521が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展画像521の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

【0952】

次に、図140(36)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が

10

20

30

40

50

実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音出力される。

次に、図 1 4 0 (3 7) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 0 9 5 3 】

次に、図 1 4 0 (3 8) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光する。また、このとき、第 2 ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 4 0 (3 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様により表示される。このとき、第 6 停止音出力される。また、第 6 停止音出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 0 9 5 4 】

次に、図 1 4 0 (4 0) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音出力される。

次に、図 1 4 1 (4 1) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になり、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音出力される。

次に、図 1 4 1 (4 2) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

次に、図 1 4 1 (4 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 0 9 5 5 】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、第 1 演出モード（第 1 ステージ）の変動演出（例えば、変動演出例 1 0（図 8 2 乃至図 8 6 参照）の変動演出）において、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音（第 1 停止音）を、右列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音と共通にし、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音（第 6 停止音）と異ならせることが可能である。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 演出モードの変動演出と、第 2 演出モード（第 2 ステージ）の変動演出（変動演出例 2 9（図 1 3 1 乃至図 1 3 5 参照））とで、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音を共通にすることが可能である。

この場合、装飾図柄 4 1 が停止する列に応じて装飾図柄 4 1 が停止することの印象を異ならせるとともに、演出モードに応じて中列装飾図柄 4 1 が停止することの印象が異なることが抑制される。すなわち、装飾図柄 4 1 が停止する列に応じて、装飾図柄 4 1 が停止することの印象を異ならせるか、演出モードによらず装飾図柄 4 1 が停止することに対して共通の印象を与えるようにするかを切り替えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、第 1 演出モードにおける、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音出力される変動演出と、右列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音出力される変動演出と、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音出力される変動演出とは、一つの変動演出であってもよいし、それぞれ異なる複数の変動演出であってもよい。

【 0 9 5 6 】

また、本実施形態では、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される特定変動演出が行われる場合においては、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態

10

20

30

40

50

様（装飾性の高い表示態様）により停止するとき（図 8 3（16）参照）、および第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するとき（図 1 3 2（16）参照）よりも、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するとき（図 8 6（36）参照）、および第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するとき（図 1 3 5（36）参照）の方が、共通する停止音出力され易い。そのため、中列装飾図柄 4 1 の特別表示態様による停止をステージによらず遊技者に認識させ易くすることができる。

また、本実施形態では、第 1 ステージと、第 2 ステージとで、擬似連画像 5 1 1 が停止するときに出力される停止音を共通にする（図 8 7（3）、図 1 3 6（3）参照）ことが可能である。そのため、擬似連画像 5 1 1 が停止することをステージによらず遊技者に認識させ易くすることができる。

10

【0957】

なお、特定変動演出が行われる場合においては、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するとき、および第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときよりも、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するとき、および第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときの方が、共通する停止音出力され易いことには、特定変動演出が行われる場合において、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときと、第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときとで、共通する停止音が必ず出力されない（0%）こと、および、特定変動演出が行われる場合において、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときと、第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときとで、共通する停止音が必ず出力される（100%）ことが含まれる。

20

【0958】

（変動演出例 3 1）

図 1 4 2 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 4 2 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 3 1）を説明する。変動演出例 3 1 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

30

なお、図 1 4 2 に示した変動演出は、図 5 3 における「事前判定演出パターン」として「A A 1」が選択され、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0959】

まず、図 1 4 2（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「2」が表示されている。

40

次に、図 1 4 2（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 7 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 が表示される。また、2 番目の保留画像 5 2 が 1 番目の保留画像 5 2 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 が「1」に更新される。また、このとき、第 2 開始音出力される。

【0960】

次に、図 1 4 2（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示

50

され第4変動動作を行う。

次に、図142(4)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第4変動動作を行う。

次に、図142(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第8エフェクト画像568が表示される。また、このとき、第7役物音が出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【0961】

次に、図142(6)に示すように、役物演出が終了し、役物第8エフェクト画像568が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像52の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、第3変化音が出力される。

【0962】

次に、図142(7)に示すように、チャンス目演出が実行され、3列の装飾図柄41である「331」が停止する。この3列の装飾図柄41は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41の周囲にチャンス目第2エフェクト画像570が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41が停止することの効果音である第18停止音が出力される。

次に、図142(8)に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止する。

なお、変動演出例31における、第7開始動作、開始時第7エフェクト画像567、第2開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【0963】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、第1ステージおよび第2ステージにおいて、装飾図柄41が変動経路に沿って変動する前に、装飾図柄41を準備動作させる(図61(2)、図111(2)参照)ことが可能である。そして、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、装飾図柄41の準備動作を異ならせることが可能である。そのため、変動開始時から多様な演出を実現することができる。

また、演出制御部300は、第1ステージおよび第2ステージにおいて、装飾図柄41が変動経路に沿って変動した後に、装飾図柄41を停止動作させてから(図62(9)、図112(9)参照)、停止させることが可能である。そして、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、装飾図柄41の停止動作を異ならせることが可能である。そのため、変動演出の終了間際であっても多様な演出を実現することができる。

また、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、特殊図柄(擬似連画像511、発展画像521)の停止動作(図72(14)、図121(6)等参照)を共通にすることが可能である。そして、第1ステージおよび第2ステージの何れにおいても、装飾図柄41の停止動作と特殊図柄の停止動作とを異ならせることが可能である。そのため、ステージによらず、特殊図柄が停止したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

また、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、小図柄56の変動経路を共通にすることが可能である。

【0964】

また、本実施形態では、第1変動経路(図60-1(1)参照)および第4変動経路(図60-1(4)参照)の何れが用いられる変動演出であっても、特定演出(擬似連演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出等)が実行されたときに、同じ態様の演出図柄の停止動作が行われる(擬似連画像511の停止動作、装飾図柄41の第13視認態様における第5態様(図59-4(27)参照)による停止動作や第15視認態様(図59-4

10

20

30

40

50

(30) 参照) による停止動作等)。そのため、用いられる変動経路に関わらず演出図柄の停止を遊技者に認識させ易くすることができる。

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる変動演出であっても、特定演出が実行されたときに、ステージごとに設定された停止動作(図62(9)、図112(9)参照)とは異なる停止動作が実行される。そのため、ステージに関わらず、特定演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることができる。

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる変動演出であっても、ステージごとに設定された停止動作(図62(9)、図112(9)参照)とは異なる停止動作(擬似連画像511の停止動作、装飾図柄41の第13視認態様における第5態様(図59-4(27)参照)による停止動作や第15視認態様(図59-4(30)参照)による停止動作等)が実行されるときには、大当たり遊技が実行され易い。そのため、ステージごとに設定された停止動作とは異なる停止動作が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0965】

また、本実施形態では、第1変動経路を用いる変動演出および第4変動経路を用いる変動演出の何れが実行されていても、所定演出(切替画像520の表示)が実行されると、第1変動経路および第4変動経路を用いる場合の態様とは異なる特定態様(第5視認態様および第6視認態様を経ることなく仮停止した状態で中列装飾図柄41が表示されている態様)で演出図柄を停止する。特に、この特定態様は、第1変動経路を用いる変動演出および第2変動経路を用いる変動演出に共通する態様である。

【0966】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路を用いるはずれ変動演出および第4変動経路を用いるはずれ変動演出の何れにおいても、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合には、装飾図柄41を停止するときの停止音の出力を制限可能にしている(図86(39)、図135(39)参照)。そのため、必要以上に装飾図柄41の停止を強調することで遊技の興趣を低下させることを抑制できる。

【0967】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路を用いる変動演出および第4変動経路を用いる変動演出の何れにおいても、特定列の図柄(中列装飾図柄41)が停止するときに特定音(停止音)を出力する第1音演出を実行可能である。また、演出制御部300は、特殊図柄(擬似連画像511、発展画像521)が停止するときに、第2音演出(擬似連停止音、発展停止音の出力)を実行可能である。そして、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない(リーチ演出が実行されない)はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易いようにしている。

なお、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない(リーチ演出が実行されない)はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易いことには、特殊図柄が停止するはずれ変動演出では第1音演出が必ず実行されない(0%)こと、および、特殊図柄が停止しない(リーチ演出が実行されない)はずれ変動演出では第1音演出が必ず実行される(100%)ことが含まれる。

また、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない(リーチ演出が実行されない)はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易ければ、特殊図柄が停止するはずれ変動演出では第1音演出が実行されてもよい。

【0968】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合と、リーチ演出が実行される変動演出が実行される場合とで、特定列の図柄(中列装飾図柄41)が停止するときの音演出の演出態様(停止音の種類)を異ならせることが可能である。

【0969】

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であ

10

20

30

40

50

っても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

なお、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

10

また、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されることがあってもよい。

【0970】

また、本実施形態では、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

20

なお、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

30

また、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに停止音が出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音

【0971】

また、本実施形態では、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

40

なお、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）

50

ことが含まれる。

また、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄41が特別表示態様により停止するときに停止音出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときに停止音出力されることがあってもよい。

【0972】

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難い。

なお、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよい。

【0973】

（変動演出例32）

図143乃至図150は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図143乃至図150を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例32）を説明する。変動演出例32は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例32は、変動演出例31に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例32は、変動演出例31において示した青色の保留画像52（図142（6）参照）から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図143乃至図150は、図55における「変動演出パターン」として「EA1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【0974】

まず、図143（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。

【0975】

次に、図143（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、第7開始動作を行う。また、このとき、

3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ、開始時第7エフェクト画像567が表示される。また、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が青色により表示されている。また、このとき、第2開始音が出力される。

また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。

【0976】

次に、図143(3)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され第4変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図143(4)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図143(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第8エフェクト画像568が表示される。また、このとき、第7役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【0977】

次に、図143(6)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像505が表示される。

次に、図143(7)に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像528が表示される。このとき、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示される。また、このとき、ゾーン開始音が出力される。

【0978】

次に、図143(8)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。また、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、第1ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図144(9)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41が非表示(視認困難又は視認不能)になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【0979】

次に、図144(10)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。

次に、図144(11)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが示されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【0980】

次に、図144(12)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図144(13)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図144(14)に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像511が下側に移動するように動作表示される。このとき、3列の装飾図柄41は、非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

次に、図144(15)に示すように、擬似連画像511が画像表示部114の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像512が表示されている。

【0981】

10

20

30

40

50

次に、図 1 4 4 (1 6) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

次に、図 1 4 5 (1 7) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 1 4 5 (1 8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが示されている。また、このとき、第 2 再変動音出力される。

10

【 0 9 8 2 】

次に、図 1 4 5 (1 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 1 4 5 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【 0 9 8 3 】

次に、図 1 4 5 (2 1) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 1 音出力される。

20

次に、図 1 4 5 (2 2) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 2 音出力される。

次に、図 1 4 5 (2 3) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 3 音出力される。

【 0 9 8 4 】

次に、図 1 4 5 (2 4) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。また、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 1 4 6 (2 5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音出力される。

30

次に、図 1 4 6 (2 6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 4 6 (2 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音出力される。

【 0 9 8 5 】

次に、図 1 4 6 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 8 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音出力される。

40

次に、図 1 4 6 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第 1 変化音出力される。

【 0 9 8 6 】

次に、図 1 4 6 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 1 4 6 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

50

次に、図 1 4 6 (3 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 4 7 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 0 9 8 7 】

次に、図 1 4 7 (3 4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 1 4 7 (3 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 1 4 7 (3 6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 0 9 8 8 】

次に、図 1 4 7 (3 7) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図 1 4 7 (3 8) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 1 4 7 (3 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 4 7 (4 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

【 0 9 8 9 】

次に、図 1 4 8 (4 1) に示すように、発展画像 5 2 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展画像 5 2 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

次に、図 1 4 8 (4 2) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音出力される。

次に、図 1 4 8 (4 3) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 0 9 9 0 】

次に、図 1 4 8 (4 4) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像 5 0 2 の周囲にボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が赤色に発光する。また、このとき、第 3 ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【 0 9 9 1 】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 4 8 (4 5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が振動する。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音出力される。

【 0 9 9 2 】

次に、図 1 4 8 (4 6) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中

10

20

30

40

50

可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 1 大当たり報知音が出力される。

【 0 9 9 3 】

次に、図 1 4 8 (4 7) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 1 4 8 (4 8) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けられており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 1 4 9 (4 9) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けられており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。

【 0 9 9 4 】

次に、図 1 4 9 (5 0) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 5 5 6 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けられており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 8 停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 1 4 9 (5 1) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色により発光する。また、このとき、第 4 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【 0 9 9 5 】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 4 9 (5 2) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されている。

次に、図 1 4 9 (5 3) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 である「 3 3 3 」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、ゾロ目第 2 エフェクト画像 5 4 1 が表示される。また、このとき、第 9 停止音が出力される。

【 0 9 9 6 】

次に、図 1 4 9 (5 4) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 3 3 3 」が確定停止する。また、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が非表示になる。なお、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止するとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されていてもよい。

次に、図 1 4 9 (5 5) に示すように、大当たり遊技報知画像 5 4 2 が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像 5 4 2 に「 B o n u s ! 」のテキストが示されている。

次に、図 1 4 9 (5 6) に示すように、右打ち画像 5 4 3 が表示される。このとき、ラウンド数画像 5 4 4 およびラウンド中画像 5 4 5 が表示される。ラウンド数画像 5 4 4 には「 R o u n d 1 」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 1 5 0 (5 7) に示すように、時短開始画像 5 4 6 が表示される。時短開始画像 5 4 6 には、「特別時短突入！」のテキストが示されている。

10

20

30

40

50

【0997】

次に、特別時短遊技状態において、図150(58)に示すように、画像表示部114には、装飾性の低い装飾図柄41である「333」が確定停止されている。そして、小図柄56も、装飾図柄41と同様に「333」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像61が、特別時短遊技状態における演出モードである第4ステージ(第4演出モード)に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第4ステージに応じたBGMがスピーカ156から出力されている。

【0998】

以上の通り、本実施形態の変動演出には、第1演出モード(第1ステージ)において特定列の図柄(例えば中列装飾図柄41)の変動の経路が第1経路(例えば第1変動経路(図60-1(1)参照)等)である第1変動演出と、第2演出モード(第2ステージ)において特定列の図柄の変動の経路が第1経路とは異なる第2経路(例えば第4変動経路(図60-1(4)参照)等)である第2変動演出とがある。そして、演出制御部300は、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音(例えば第1停止音)と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音(例えば第15停止音)とを異ならせることが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、図柄停止時には演出モードに応じた特定音を出力することで、図柄停止を飽きさせずに遊技者に着目させることで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0999】

また、本実施形態の変動演出には、第1演出モード(第1ステージ)において装飾図柄41を第1表示態様(例えば図61(1)に示す表示態様)により表示可能な第1変動演出と、第2演出モード(第2ステージ)において装飾図柄41を第2表示態様(例えば図111(1)に示す表示態様)により表示可能な第2変動演出とがある。そして、演出制御部300は、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音(例えば第1停止音)と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音(例えば第15停止音)とを異ならせることが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の装飾図柄41の表示態様からなる多様な変動演出を実現することができる。また、図柄停止時には演出モードに応じた特定音を出力することで、図柄停止を飽きさせずに遊技者に着目させることで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1000】

また、本実施形態では、第1演出モード(第1ステージ)において装飾図柄41が停止するときには停止時第1エフェクト画像503(図62(9)参照)が表示され、第2演出モード(第2ステージ)において装飾図柄41が停止するときには停止時第8エフェクト画像560(図112(9)参照)が表示されることを説明した。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行される特定演出(エフェクト画像)と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行される特定演出とを、何れも異ならせている。

なお、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出との何れか一方を共通にし、他方を異ならせてもよい。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にすればよい。

【1001】

また、本実施形態の変動演出には、第1演出モード（第1ステージ）において特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41）の変動の経路が第1経路（例えば第1変動経路（図60-1（1）参照）等）である第1変動演出と、第2演出モード（第2ステージ）において特定列の図柄の変動の経路が第1経路とは異なる第2経路（例えば第4変動経路（図60-1（4）参照）等）である第2変動演出とがある。そして、演出制御部300は、第1変動演出および第2変動演出の何れにおいても、特定演出が実行される場合に共通する共通演出を実行可能である。特定演出としては、例えば、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）、擬似連演出、ゾーン演出、役物演出、ボタン操作演出、振動演出等が挙げられる。また、共通演出としては、特定演出に伴い表示される画像（装飾図柄41、ボタン操作画像502、第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510、擬似連画像511、移行画像516、SPリーチ画像517、発展画像521、ゾーン報知画像528、ゾーンエフェクト画像529、ゾーン実行画像530、第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532、SPSPリーチ画像536、成功画像538、役物第5エフェクト画像539、大当たり第1エフェクト画像540、ゾロ目第1エフェクト画像556、ゾロ目第2エフェクト画像541等）の表示や、特定演出に伴い出力される効果音（第1ボタン音、第1役物音、第1リーチ音、第2役物音、擬似連停止音、第1再変動音、第3停止音、第4停止音、第3役物音、ゾーン開始音、第3リーチ音、第1変化音、発展停止音、第4役物音、第2ボタン音、第6停止音、第2再変動音、第2変化音、第3変化音、第3ボタン音、第1成功音、第1大当たり報知音、第8停止音、第4ボタン音、第9停止音、第4変化音）等が挙げられる。

10

20

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても共通演出を実行することで、何れの演出モードにおいて特定演出が実行された場合であっても特定演出が実行されることの演出上の効果を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1002】

また、本実施形態では、第1ステージと第2ステージとで、共通演出を実行するが、共通演出の実行後における演出態様（例えばSPリーチ演出の実行後におけるステージ画像61の表示態様など）を異ならせることが可能である。そのため、共通演出が実行される場合であっても、演出の多様性を遊技者に感じさせることができる。

30

【1003】

また、本実施形態では、演出図柄には、第1演出図柄（装飾図柄41）と第2演出図柄（擬似連画像511、発展画像521）とがある。そして、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、第1演出図柄の停止音は異ならせる（第1停止音、第15停止音）が、第1ステージと第2ステージとで、第2演出図柄の停止音は共通にする（擬似連停止音や発展停止音）ことが可能である。そのため、ステージに応じて多様な第1演出図柄の停止態様を実現するとともに、ステージによらず第2演出図柄が停止したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【1004】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路および第2変動経路の何れが用いられる場合であっても、はずれ変動演出が実行される場合には、装飾図柄41が停止するときに第1特定音（はずれ目の装飾図柄41の停止音）を出力可能である。そして、演出制御部300は、第1変動経路および第2変動経路の何れが用いられる場合であっても、大当たり変動演出が実行される場合には、装飾図柄41が停止するときに第2特定音（ゾロ目の装飾図柄41の停止音）を出力した後に、装飾図柄41が停止するときに第3特定音（昇格煽り演出後のゾロ目の装飾図柄41の停止音）を出力可能である。そのため、大当たり変動が実行される場合には、ゾロ目の装飾図柄41が停止したことを遊技者により認識させ易くすることができる。

40

【1005】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路および第2変動経路の何れ

50

が用いられる場合であっても、変動演出が開始されるときに装飾図柄 4 1 による第 1 開始演出（例えば図 6 1（2）に示す装飾図柄 4 1 の動作、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 の表示）と、第 1 開始演出とは異なる第 2 開始演出（例えば図 9 4（2）に示す装飾図柄 4 1 の動作、開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 の表示）を実行可能である。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 開始演出が実行される場合と、第 2 開始演出が実行される場合とで、変動演出において所定演出（連続演出としての役物演出（図 9 4（5）参照）など）の実行割合を異ならせている。

なお、第 1 開始演出が実行される場合と、第 2 開始演出が実行される場合とで、変動演出において所定演出の実行割合を異ならせていることには、第 1 開始演出が実行される場合には所定演出が必ず実行されないこと（0 %）、および、第 2 開始演出が実行される場合には所定演出が必ず実行されること（1 0 0 %）が含まれる。

また、本実施形態では、第 1 開始演出が実行される場合よりも第 2 開始演出が実行される場合の方が所定演出が実行され易いようにしているが、第 2 開始演出が実行される場合よりも第 1 開始演出が実行される場合の方が所定演出が実行され易いようにしてもよい。

【1 0 0 6】

また、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、第 1 変動経路および第 2 変動経路の何れが用いられる場合であっても、変動演出において、装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの特定音演出（停止音の出力）を実行すること、および装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの特定音演出の制限が可能である。そして、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合と、特定音演出が制限可能な変動演出が行われる場合とで、所定演出（切替画像 5 2 0 の表示）の実行割合が異なっている。

なお、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合と、特定音演出が制限可能な変動演出が行われる場合とで、所定演出の実行割合が異なることには、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合に所定演出を必ず実行しない（0 %）こと、および特定音演出を制限可能な変動演出が行われる場合に所定演出を必ず実行する（1 0 0 %）ことが含まれる。

【1 0 0 7】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音が出力されない第 1 変動演出（例えば図 1 1 6（2）参照）と、開始音が出力される第 2 変動演出（図 1 4 2（2）参照）とがある。そして、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 3 2 が実行され易い）。

なお、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 3 2 が実行され易い）ことには、第 1 変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0 %）（必ず変動演出例 3 2 が実行されない）ことも含まれる。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 3 2 が実行され易い）ようにすれば、第 1 変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例 3 2 が実行されてもよい）し、第 2 変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例 3 2 が実行されなくてもよい）。

【1 0 0 8】

また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、開始音が出力されない第 1 変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において S P リーチ演出（S P S P リーチ演出）が実行され易い（変動演出例 2 9 や変動演出例 3 0 が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出

が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例29や変動演出例30が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例29や変動演出例30が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例29や変動演出例30が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されてもよい（変動演出例29や変動演出例30が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されなくてもよい（変動演出例29や変動演出例30が実行されなくてもよい）。

10

【1009】

（変動演出例33）

図151は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図151を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例33）を説明する。変動演出例33は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

20

なお、図151は、図55における「変動演出パターン」として「EA2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1010】

まず、図142（1）乃至（8）、図143（1）乃至（8）、図144（9）乃至（16）、図145（17）乃至（24）、図146（25）乃至（32）、図147（33）乃至（40）、図148（41）乃至（43）に示したものと同一演出が行われてから、図151（1）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光する。また、このとき、第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

30

【1011】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図151（2）に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像538（図148（45）参照）は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出ボタン161が白色に発光する。また、このときには、第1成功音は出力されていない。

【1012】

40

次に、図151（3）に示すように、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。また、このとき、演出ボタン161が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

この後は、図148（46）乃至（48）、図149（49）乃至（56）、図150（57）、（58）に示したものと同一演出が実行される。

【1013】

以上の通り、変動演出例33では、変動演出例32に比べて、演出ボタン161の操作時点に対する、成功画像538の表示、振動演出、演出ボタン161の虹色による発光、および第1成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例33では、ボタン操作演出において演出ボタン161が操作されてから、成功画像538の表

50

示、振動演出の開始、演出ボタン１６１の虹色による発光、および第１成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例３２よりも長くなっている。

【１０１４】

なお、変動演出例３３においては、成功画像５３８が表示されているが、これに限定されない。

変動演出例３３では、図１５１（２）に示す演出が行われた後、成功画像５３８が表示されることなく、振動演出、演出ボタン１６１の虹色による発光、および第１成功音の出力が実行されてもよい。

【１０１５】

（変動演出例３４）

図１５２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１５２を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例３４）を説明する。変動演出例３４は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図１５２は、図５５における「変動演出パターン」として「ＥＡ３」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【１０１６】

まず、図１４２（１）乃至（８）、図１４３（１）乃至（８）、図１４４（９）乃至（１６）、図１４５（１７）乃至（２４）、図１４６（２５）乃至（３２）、図１４７（３３）乃至（４０）、図１４８（４１）、（４２）に示したものと同一演出が行われてから、図１５２（１）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、装飾図柄４１が第１４視認態様により表示される。このとき、ＳＰＳＰリーチ画像５３６が表示される。

【１０１７】

次に、図１５２（２）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像５０２が表示される。ボタン操作画像５０２には、演出ボタン１６１の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン１６１が白色に発光し、第２ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第２期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図１５２（３）に示すように、３列の装飾図柄４１である「３３３」が仮停止する。また、このとき、成功画像５３８が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出ボタン１６１が虹色に発光する。また、このとき、第１成功音が出力される。

この後は、図１４８（４６）乃至（４８）、図１４９（４９）乃至（５６）、図１５０（５７）、（５８）に示したものと同一演出が実行される。

【１０１８】

（変動演出例３５）

図１５３は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１５３を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例３５）を説明する。変動演出例３５は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図１５３は、図５５における「変動演出パターン」として「ＥＢ１」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【１０１９】

まず、図 1 5 3 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が赤色により表示されている。

【1 0 2 0】

次に、図 1 5 3 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 8 開始動作を行う。第 8 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ、下側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれ開始時第 8 エフェクト画像 5 7 1 が表示される。また、このとき、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が表示される。さらに、変動画像 5 1 の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、第 4 変化音が出力される。

【1 0 2 1】

次に、図 1 5 3 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 4 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 1 5 3 (4) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され、左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示される。

【1 0 2 2】

次に、図 1 5 3 (5) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示され、第 9 視認態様の第 1 態様よりも画像 5 1 1 の左右方向における外側に、左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示されている。

【1 0 2 3】

次に、図 1 5 3 (6) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、第 4 停止動作を行う。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 4 エフェクト画像 5 4 9 が表示される。また、このとき、第 4 リーチ音が出力される。

次に、図 1 5 3 (7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「6」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 1 5 3 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 1 5 4 (9) に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄 4 1 が第 1 7 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 5 (3 5) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 が表示される。

【1 0 2 4】

次に、図 1 5 4 (1 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 7 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 5 (3 6) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 が表示される。

次に、図 1 5 4 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 7 視認態様の第 3 態様 (図 5 9 - 5 (3 7) 参照) により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出ボタン 1 6 1 が虹色により発光する。また、このとき、第 1 1 停止音が出力される。

【1 0 2 5】

次に、図 1 5 4 (1 2) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 5 4 (1 3) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 3

10

20

30

40

50

態様により表示される。

次に、図 154 (14) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 6 エフェクト画像 553 が表示される。また、このとき、第 12 停止音が表示される。

なお、変動演出例 35 では、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像 61 が表示されている。ただし、変動演出例 35 においても、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様により表示されているときには、ステージ画像 61 の代わりに、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されてもよい。

【1026】

次に、図 154 (15) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出ボタン 161 の発光色が虹色から白色に変化する。

そして、図 154 (16) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「777」が確定停止する。

【1027】

(変動演出例 36)

図 155 および図 156 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 155 および図 156 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 36)を説明する。変動演出例 36 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 155 および図 156 は、図 55 における「変動演出パターン」として「EB2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1028】

まず、図 153 (1) 乃至 (7) に示したものと同一演出が行われてから、図 155 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行い、中列装飾図柄 41 である「7」が第 10 視認態様の第 1 態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 155 (2) に示すように、中列装飾図柄 41 である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄 41 である「8」が第 10 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 155 (3) に示すように、中列装飾図柄 41 が再び第 4 視認態様により表示される。

【1029】

次に、図 155 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が第 11 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、ステージ画像 61 の代わりに移行画像 516 が表示される。

次に、図 155 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が第 11 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 155 (6) に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像 517 が表示される。

【1030】

次に、図 155 (7) に示すように、装飾図柄 41 が第 12 視認態様の第 1 態様により表示され、中列装飾図柄 41 が第 2 変動動作を行う。

次に、図 155 (8) に示すように、中列装飾図柄 41 である「7」が第 12 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

次に、図 156 (9) に示すように、中列装飾図柄 41 が第 12 視認態様の第 3 態様に

10

20

30

40

50

より表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とには、それぞれ S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【1 0 3 1】

次に、図 1 5 6 (1 0) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、「決める！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像 5 0 2 の周囲にボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が赤色に発光し、第 3 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 5 6 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 3 停止音が出力される。

この後は、ソロ目の装飾図柄 4 1 が「7 7 7」であることを除いて、図 1 4 8 (4 6) 乃至 (4 8)、図 1 4 9 (4 9)、(5 0) に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【1 0 3 2】

(変動演出例 3 7)

図 1 5 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 5 7 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3 7)を説明する。変動演出例 3 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 1 5 7 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E A 4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 0 3 3】

まず、図 1 3 1 (1) 乃至 (8)、図 1 3 2 (9) 乃至 (1 6)、図 1 3 3 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 3 4 (2 5) 乃至 (3 2)、図 1 3 5 (3 3)、(3 4) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 5 7 (1) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光し、第 2 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 5 7 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【1 0 3 4】

次に、図 1 5 7 (3) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されており、第 1 大当たり報知音が出力される。

次に、図 1 5 7 (4) に示すように、ソロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 1 5 7 (5) に示すように、ソロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 2

10

20

30

40

50

態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図157(6)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

【1035】

次に、図157(7)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。また、このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されており、第8停止音が出力される。

10

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図157(8)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、第4ボタン音が出力される。

この後は、図149(52)乃至(56)、図150(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

このように、変動演出例37では、振動演出が実行されない。

【1036】

(変動演出例38)

図158は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

20

次に、図158を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例38)を説明する。変動演出例38は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図158は、図55における「変動演出パターン」として「EA5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1037】

まず、図142(1)乃至(8)、図143(1)乃至(8)、図144(9)乃至(16)、図145(17)乃至(24)、図146(25)乃至(32)、図147(33)乃至(40)、図148(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われる。次に、図158(1)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光し、第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

30

【1038】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図158(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示され、仮停止する。このとき、第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

40

【1039】

次に、図158(3)に示すように、切替画像520が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

次に、図158(4)に示すように、切替画像520の一部が非表示になり、ステージ画像61の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図158(5)に示すように、切替画像520の全体が非表示になり、装飾性の高い3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方

50

で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

【1040】

次に、図 158 (6) に示すように、復活画像 558 が表示され、3 列の装飾図柄 4 1 である「333」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 161 が虹色により発光される。また、このとき、復活画像 558 が表示されることの効果音である第 1 復活音出力される。

次に、図 158 (7) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115A、中可動役物 115B、および右可動役物 115C が、それぞれ、画像表示部 114 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 539 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第 1 大当たり報知音が出力される。

この後は、図 148 (47)、(48)、図 149 (49) 乃至 (56)、図 150 (57)、(58) に示したものと同一演出が行われる。

【1041】

(変動演出例 29 の変形例)

次に、変動演出例 29 の変形例について説明する。

まず、図 131 (1) 乃至 (8)、図 132 (9) 乃至 (14) に示したものと同一演出が行われてから、図 159 (1) に示すように、ゾーン実行画像 530 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 である「3」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 159 (2) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 19 停止音出力される。

【1042】

次に、図 159 (3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 159 (4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 19 停止音出力される。

【1043】

次に、図 159 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄 4 1 の動作である第 9 リーチ動作を行う。第 9 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 509 および第 1 リーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

このように、装飾図柄 4 1 の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。

なお、本実施形態では、変動演出として、変動演出例 29 の代わりに変動演出例 29 の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 29 とともに変動演出例 29 の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

【1044】

(ノーマルリーチ演出の変形例)

次に、第 2 ステージにおいて実行されるノーマルリーチ演出の変形例について説明する。以下では、変形例の一例として、変動演出例 29 におけるノーマルリーチ演出(図 133 (20) 乃至 (24) 参照)の変形例について説明する。

まず、左右の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止すると、図 160 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 8 リーチ動作を行う。こ

10

20

30

40

50

のとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

【1045】

次に、図160(2)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。また、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、変動しているときの動作である第5変動動作を行う。第5変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄41は、中第5変動経路CR5(図60-1(5)参照)を通して画像表示部114における下側から上側に移動するように動作表示される。また、このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音

10

【1046】

次に、図160(3)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示され第5変動動作を行う。

次に、図160(4)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示され第5変動動作を行う。

次に、図160(5)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示され第5変動動作を行う。

次に、図160(6)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示され第5変動動作を行う。

20

この後は、変動演出例29と同じように、移行画像516が表示されてから、SPリーチ演出が開始される。

【1047】

以上の通り、変形例では、ノーマルリーチ演出において、中列装飾図柄41の変動経路が、リーチ演出の開始前(図131(4)参照)とは異なる変動経路になる。

なお、図160では、変動演出例29におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中第5変動経路CR5であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中第5変動経路CR5であってもよい。

30

また、本実施形態には、変動演出例29、変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38に示した各変動演出とともに、変動演出例29、変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中第5変動経路CR5である各変動演出が設けられてもよい。

【1048】

(変動演出例39)

次に、図161乃至図163を参照しながら、演出制御部300が画像表示部114などを用いて行う変動演出(変動演出例39)について具体的に説明する。変動演出例39は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例39は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

40

なお、図161乃至図163に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER1」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、変動演出例39から、後述する変動演出例57までの各変動演出は、第3ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

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

【1049】

図161(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表

50

示されることに伴い、装飾性の高い装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。この装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージに応じた表示態様であって、第 1 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 6 1（1）参照）および第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 1 1 1（1）参照）とは異なる表示態様により表示されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2、保留数表示 5 5、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言すると、ステージ画像 6 1 は、第 3 ステージ（第 3 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。第 3 ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「1」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

10

【1 0 5 0】

次に、図 1 6 1（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 9 開始動作を行う。第 9 開始動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側に、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。また、第 3 ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動 B G M が出力され続けるが、この変動 B G M は、第 1 ステージにおける変動 B G M および第 2 ステージにおける変動 B G M の何れとも異なる楽曲である。

20

【1 0 5 1】

次に、図 1 6 1（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 6 変動動作を行う。第 6 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 変動経路（図 6 0 - 1（6）参照）に沿って、右下側に移動するように動作表示される。

次に、図 1 6 1（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【1 0 5 2】

次に、図 1 6 1（5）に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、ボタン操作画像 5 0 2 が表示されることの効果音である第 1 ボタン音がスピーカ 1 5 6 から出力される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

30

そして、ボタン操作演出における演出ボタン 1 6 1 の操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 1 6 1（6）に示すように、ボタン操作画像 5 0 2 が非表示になる。なお、ボタン操作画像 5 0 2 が非表示になることに応じた音（非表示音）は出力されない。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

【1 0 5 3】

次に、図 1 6 1（7）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

40

次に、図 1 6 1（8）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【1 0 5 4】

次に、図 1 6 2（9）に示すように、左列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 8 停止動作を行う。第 8 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、振動するように動作表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に、停止時第 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

次に、図 1 6 2（10）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「1」が、第 5 視認態

50

様により表示され、第 6 変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 の視認態様が、第 7 視認態様になり、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 6 2 (1 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 1 」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「 2 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【 1 0 5 5 】

次に、図 1 6 2 (1 2) に示すように、右列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 1 6 2 (1 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 9 」が、第 5 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 7 変動動作を行う。第 7 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 変動経路 (図 6 0 - 1 (7) 参照) に沿って、反時計回り方向に回転してから上側に移動するように動作表示される。また、このとき、右列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 6 2 (1 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 9 」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「 1 」が、第 5 視認態様により表示され第 7 変動動作を行う。

【 1 0 5 6 】

次に、図 1 6 2 (1 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の左上側に、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。すなわち、左列装飾図柄 4 1 が停止するときと、右列装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

次に、図 1 6 2 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 の視認態様が第 7 視認態様になることで、3 列の装飾図柄 4 1 が、何れも、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 6 3 (1 7) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 1 2 」が確定停止する。また、変動演出の終了にともない、変動画像 5 1 が消去される (非表示になる) 。

【 1 0 5 7 】

図 1 6 4 は、変動演出例 3 9 における他の演出例を示す図である。

変動演出例 3 9 においては、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合の演出例について説明する。

【 1 0 5 8 】

まず、図 1 6 1 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 6 4 (1) に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 ボタン音が出力されている。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 6 4 (2) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。この操作時第 1 画像 5 0 4 は、第 1 ステージにおける操作時第 1 画像 5 0 4 (図 6 4 (2) 参照) および第 2 ステージにおける操作時第 1 画像 5 0 4 (図 1 1 4 (2) 参照) の何れとも異なる表示態様により表示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が操作されたことの効果音である第 5 操作音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【 1 0 5 9 】

次に、図 1 6 4 (3) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

この後は、図 1 6 1 (7) 、 (8) 、図 1 6 2 (9) 乃至 (1 6) 、図 1 6 3 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【 1 0 6 0 】

(変動演出例 4 0)

図 1 6 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図

である。

次に、図 1 6 5 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 0）を説明する。変動演出例 4 0 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例 4 0 は、図 5 5 における「変動演出」として「E R 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例 4 0 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

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

【1 0 6 1】

まず、図 1 6 1（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図 1 6 5（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 1 6 5（2）に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示されてから第 6 視認態様により表示されるが、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示は、ゾーン煽り画像 5 0 5 に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されるときに、第 1 停止音は出力されない。

【1 0 6 2】

そして、変動演出例 4 0 では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図 1 6 5（3）に示すように、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示されており、第 1 仮停止動作を行っている。

この後は、図 1 6 2（1 0）乃至（1 6）、図 1 6 3（1 7）に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときに、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示が行われることなく、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になると左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されていてもよい。

【1 0 6 3】

（変動演出例 4 1）

図 1 6 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 6 6 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 1）を説明する。変動演出例 4 1 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 4 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 1 6 6 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 0 6 4】

まず、図 1 6 6（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 1 6 6（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出

10

20

30

40

50

が開始される。このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第10開始動作を行う。第10開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、左上側と右下側とを交互に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれ開始時第10エフェクト画像574が表示される。

【1065】

次に、図166(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。

次に、図166(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され、第6変動動作を行う。

次に、図166(5)に示すように、左右列の装飾図柄41が第5視認態様により表示され第6変動動作を行うとともに、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第7変動動作を行う。このときの3列の装飾図柄41の移動速度は、変動演出例39および変動演出例40において第5視認態様により表示されている装飾図柄41の移動速度よりも高速である。

【1066】

次に、図166(6)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第9停止動作を行う。第9停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、左上側と右下側とに揺れ動くように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第12エフェクト画像575が表示されている。また、このとき、第1停止音がスピーカ156から出力される。すなわち、変動演出例39および変動演出例40において装飾図柄41が停止するときと、変動演出例41において装飾図柄41が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

【1067】

次に、図166(7)に示すように、3列の装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図166(8)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【1068】

(変動演出例41の変形例)

次に、変動演出例41の変形例について説明する。

第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出(変動演出例39、変動演出例40)と、第1始動口121への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出(変動演出例41)とで、装飾図柄41が停止するときに出力される効果音が共通(何れも第1停止音)であることを説明したが、これに限定されない。

【1069】

まず、図166(1)乃至(4)に示したものと同一演出が行われてから、図167(1)に示すように、左右列の装飾図柄41が第5視認態様により表示され第6変動動作を行うとともに、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第7変動動作を行う。

次に、図167(2)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第9停止動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第12エフェクト画像575が表示されている。また、このとき、第2停止音がスピーカ156から出力される。すなわち、変動演出例39および変動演出例40において装飾図柄41が停止するときとは異なる効果音が出力される。

【1070】

次に、図167(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 1 6 7 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【1 0 7 1】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例 4 1 に示した変動演出に代わって変動演出例 4 1 の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 4 1 に示した変動演出とともに、変動演出例 4 1 の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

【1 0 7 2】

(変動演出例 4 2)

図 1 6 8 乃至図 1 7 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 6 8 乃至図 1 7 0 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 4 2)を説明する。変動演出例 4 2 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

なお、変動演出例 4 2 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 6」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1 0 7 3】

まず、図 1 6 8 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「1」が表示されている。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【1 0 7 4】

次に、図 1 6 8 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、第 9 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側に、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。

【1 0 7 5】

次に、図 1 6 8 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 1 6 8 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示される。

【1 0 7 6】

次に、図 1 6 8 (5) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第 9 エフェクト画像 5 7 6 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 8 役物音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【1 0 7 7】

次に、図 1 6 8 (6) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、1 段階目のステップ演出の効果音である第 1 段音が出力される。

次に、図 1 6 8 (7) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、2 段階目のステップ演出の効果音である第 2 段音が出力される。

なお、第 3 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 の表示態様は、第 1 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 (図 6 8 (6) 等参照) および第 2 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 (図 1 1 8 (6) 参照) の何れの表示態様とも異なる。

【1 0 7 8】

次に、図 168 (8) に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 169 (9) に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 169 (10) に示すように、左列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の右下側に停止時第 11 エフェクト画像 573 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【1079】

次に、図 169 (11) に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 169 (12) に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 169 (13) に示すように、右列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 41 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 41 の右下側に停止時第 11 エフェクト画像 573 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【1080】

次に、図 169 (14) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 41 の動作である第 10 リーチ動作を行う。第 10 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 41 は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 509 および第 1 リーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

次に、図 169 (15) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【1081】

次に、図 169 (16) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 511 が下側に移動するように動作表示される。この擬似連画像 511 は、中列装飾図柄 41 と同じ変動経路である中第 1 変動経路 CR1 を通る。

次に、図 170 (17) に示すように、擬似連画像 511 が画像表示部 114 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連画像 511 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 512 が表示されている。

【1082】

そして、変動演出例 42 では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行されない。この場合、図 170 (18) に示すように、擬似連画像 511 が通り過ぎてから、中列装飾図柄 41 である「5」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行う。この中列装飾図柄 41 は、左右列の装飾図柄 41 よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図 170 (19) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。また、このとき、中列装飾図柄 41 は、左右列の装飾図柄 41 と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

【1083】

次に、図 170 (20) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 170 (21) に示すように、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「454」が確定停止する。

【1084】

(変動演出例 43)

10

20

30

40

50

図 1 7 1 乃至図 1 7 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 7 1 乃至図 1 7 4 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 3）を説明する。変動演出例 4 3 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 1 7 1 乃至図 1 7 4 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 7」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

10

【1 0 8 5】

まず、図 1 6 1（1）乃至（3）に示したものと同一演出が実行されてから、図 1 7 1（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 1 7 1（2）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物 1 1 5 A の周囲に役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 9 役物音が出力される。

【1 0 8 6】

次に、図 1 7 1（3）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

20

次に、図 1 7 1（4）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 7 1（5）に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【1 0 8 7】

次に、図 1 7 1（6）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

30

次に、図 1 7 1（7）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 1 7 1（8）に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【1 0 8 8】

次に、図 1 7 2（9）に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 1 0 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

40

次に、図 1 7 2（10）に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【1 0 8 9】

次に、図 1 7 2（11）に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。

次に、図 1 7 2（12）に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

50

【1090】

次に、図172(13)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

次に、図172(14)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41が非表示になる。ただし、擬似連画像511が拡大表示されているときであっても、リーチ目の装飾図柄41は第7視認態様により表示され第1仮停止動作を継続してもよい。

【1091】

次に、図172(15)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「434」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが表示されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【1092】

次に、図172(16)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図173(17)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図173(18)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第6変動動作を行う。

次に、図173(19)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第8停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1093】

次に、図173(20)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図173(21)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示されて第8停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図173(22)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第8視認態様により表示され第10リーチ動作を行う。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

次に、図173(23)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

【1094】

次に、図173(24)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が、第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図174(25)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「4」が、第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図174(26)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「5」が、第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

【1095】

次に、図174(27)に示すように、中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト

10

20

30

40

50

画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音（停止音）が出力される。

次に、図 1 7 4（28）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズが、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 1 7 4（29）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【1096】

（変動演出例 4 4）

図 1 7 5 乃至図 1 7 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 7 5 乃至図 1 7 7 を参照しながら装飾図柄 4 1 の変動演出について他の具体例（変動演出例 4 4）を説明する。変動演出例 4 4 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 1 7 5 乃至図 1 7 7 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「ER 8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1097】

まず、図 1 7 1（1）乃至（8）、図 1 7 2（9）乃至（16）、図 1 7 3（17）乃至（24）に示したものと同一演出が行われてから、図 1 7 5（1）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行っている。

次に、図 1 7 5（2）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 10 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 1 7 5（3）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【1098】

次に、図 1 7 5（4）に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 11 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 1 7 5（5）に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 11 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

なお、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 11 視認態様の第 1 態様および第 2 態様により表示されているときに、中列装飾図柄 4 1 は第 4 視認態様により表示されてもよい。

【1099】

次に、図 1 7 5（6）に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 1 7 5（7）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 12 視認態様の第 1 態様（図 5 9-3（17）参照）により表示され、第 2 変動動作を行う。

次に、図 1 7 5（8）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 12 視認態様の第 2 態様（図 5 9-3（18）参照）により表示され第 2 変動動作を行う。

【1100】

次に、図 1 7 6（9）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 12 視認態様の第 3 態様（図 5 9-3（19）参照）により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、S P 煽り第 1 エフェクト画像 5 1 8 が表示される。

次に、図 1 7 6（10）に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、中

10

20

30

40

50

列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

【1 1 0 1】

次に、図 1 7 6 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

次に、図 1 7 6 (1 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 2 視認態様の第 4 態様 (図 5 9 - 3 (2 0) 参照) により表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の右上側に戻るよう動作表示されている。

【1 1 0 2】

次に、図 1 7 6 (1 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様 (図 5 9 - 3 (2 1) 参照) により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、第 3 停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、異なる効果音 (停止音) が出力される。また、第 3 停止音が出力されると、変動 BGM が出力されなくなる。

次に、図 1 7 6 (1 4) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

【1 1 0 3】

次に、図 1 7 6 (1 5) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になる。より具体的には、切替画像 5 2 0 が画像表示部 1 1 4 の右側に移動するように動作表示されることで、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。一方で、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である状態を維持する。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図 1 7 6 (1 6) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音 (停止音) は出力されない。また、上述した通り、このときに変動 BGM は出力されていないため、無音になる。

次に、図 1 7 7 (1 7) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 3 4」が確定停止する。

【1 1 0 4】

(変動演出例 4 5)

図 1 7 8 および図 1 7 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 7 8 および図 1 7 9 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 4 5) を説明する。変動演出例 4 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ SP リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 1 7 8 および図 1 7 9 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「ER9」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1 1 0 5】

まず、図 1 7 1 (1) 乃至 (8)、図 1 7 2 (9) 乃至 (1 6)、図 1 7 3 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 7 5 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 7 8 (1) に示すように、SP リーチ演出が開始され、SP リーチ画像 5 1 7 が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示されて第 2 仮停止動作を行っており、中列装飾図柄 4 1 は非表示 (視認困難又は視認不能) になって

10

20

30

40

50

いる。

次に、図 1 7 8 (2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 3 (2 3) 参照) により表示され、第 3 変動動作を行う。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、画像表示部 1 1 4 において発展画像 5 2 1 よりも後側のレイヤに表示されている。

【1 1 0 6】

次に、図 1 7 8 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様 (図 5 9 - 3 (2 4) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、画像表示部 1 1 4 において発展画像 5 2 1 よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図 1 7 8 (4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様 (図 5 9 - 4 (2 5) 参照) により表示される。

次に、図 1 7 8 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 4 態様 (図 5 9 - 4 (2 6) 参照) により表示される。このとき、発展画像 5 2 1 が非表示になる。

【1 1 0 7】

次に、図 1 7 8 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 5 態様 (図 5 9 - 4 (2 7) 参照) により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、第 4 停止音が出力される。また、第 4 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

次に、図 1 7 8 (7) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

次に、図 1 7 8 (8) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になり、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

【1 1 0 8】

次に、図 1 7 9 (9) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音 (停止音) は出力されず、無音になる。

次に、図 1 7 9 (10) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【1 1 0 9】

(変動演出例 4 6)

図 1 8 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 8 0 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 4 6) を説明する。変動演出例 4 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 1 8 0 に示した変動演出は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1 1 1 0】

まず、図 1 6 1 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 1 8 0 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 1 8 0 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 2 (9) 参照) により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の右下側に、それぞれリーチ

10

20

30

40

50

煽り第5エフェクト画像578が表示される。

【1111】

次に、図180(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第2態様(図59-2(10)参照)により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。

次に、図180(4)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第9視認態様の第3態様(図59-2(11)参照)により表示される。このとき、右列装飾図柄41は第6変動動作を行い、中列装飾図柄41は第7変動動作を行い、左列装飾図柄41は第1仮停止動作を行う。

【1112】

次に、図180(5)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第8停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41の右下側と中列装飾図柄41の左上側とに、それぞれ停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図180(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図180(7)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「718」が確定停止する。

【1113】

なお、変動演出例46において、図180(4)に示した演出が実行されてから、図180(5)に示した演出が実行されることなく、図180(6)に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄41の第6視認態様による表示および第1停止音の出力が行われなくともよい。

【1114】

(変動演出例47)

図181は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図181を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例47)を説明する。変動演出例47は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図181に示した変動演出は、図55における「変動演出パターン」として「ER10」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1115】

まず、図161(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図181(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第6変動動作を行う。

次に、図181(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第1態様により表示され第6変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第5エフェクト画像578が表示される。

【1116】

次に、図181(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。

次に、図181(4)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態

10

20

30

40

50

様（図 5 9 - 2（1 2）参照）により表示され、変動が停止するときの動作である第 1 0 停止動作を行う。第 1 0 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ上下に揺れながら拡大するように動作表示される。第 1 0 停止動作は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始される時）の装飾図柄 4 1 の動作である第 1 1 リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 1 3 エフェクト画像 5 8 0 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 6 リーチ音が出力される。なお、第 6 リーチ音は、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 2 0 停止音としても捉えられる。

この後は、図 1 7 5（1）乃至（8）、図 1 7 6（9）乃至（1 6）、図 1 7 7（1 7）に示したものと同一演出が行われる。

10

【1 1 1 7】

（変動演出例 4 8）

図 1 8 2 乃至図 1 8 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 8 2 乃至図 1 8 6 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 8）を説明する。変動演出例 4 8 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 1 8 2 乃至図 1 8 6 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 1 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

20

【1 1 1 8】

まず、図 1 8 2（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。この保留画像 5 2 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 5 2 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様が変化したことによるものであってもよい。

次に、図 1 8 2（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 1 開始動作を行う。第 1 1 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、右上側と左下側とを交互に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 3 開始音が出力される。

30

【1 1 1 9】

次に、図 1 8 2（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

40

次に、図 1 8 2（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 1 8 2（5）に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 1 0 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 1 8 2（6）に示すように、役物演出が終了し、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

50

【1120】

次に、図182(7)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1段音が出力される。

次に、図182(8)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2段音が出力される。

次に、図183(9)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、3段階目のステップ演出の効果音である第3段音が出力される。

【1121】

次に、図183(10)に示すように、ステップ画像508が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

次に、図183(11)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、第1ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図183(12)に示すように、操作時第2画像527が表示される。この操作時第2画像527には「来る!？」のテキストが示されている。すなわち、第2ステージにおける操作時第2画像527の表示態様は、第1ステージにおける操作時第2画像527の表示態様(図83(12)参照)とは異なる。また、このとき、演出ボタン161が操作されたことの効果音である第6操作音が出力される。

【1122】

次に、図183(13)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像505が表示される。

次に、図183(14)に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像528が表示される。このとき、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたことの効果音であるゾーン開始音が出力される。

次に、図183(15)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。このとき、左列装飾図柄41である「4」が第5視認態様により表示される。

次に、図183(16)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第8停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1123】

次に、図184(17)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が第5視認態様により表示される。

次に、図184(18)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第8停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1124】

次に、図184(19)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第12リーチ動作を行う。第12リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄41におけるキャラクタが身に着けているリボンが浮くように動作表示される。また、第12リーチ動作は、第10リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図184(20)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様によ

10

20

30

40

50

り表示され、第1仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。また、このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音出力される。

【1125】

次に、図184(21)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図184(22)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図184(23)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示され第1変動動作を行う。

10

次に、図184(24)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

【1126】

次に、図185(25)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図185(26)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

20

次に、図185(27)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【1127】

次に、図185(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

【1128】

次に、図185(29)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

30

次に、図185(30)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図185(31)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図185(32)に示すように、発展画像521が停止し、中列装飾図柄41が、非表示になる。このとき、発展画像521の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

【1129】

次に、図186(33)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物115Bは、図168(5)に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音出力される。

40

次に、図186(34)に示すように、装飾図柄41が、第14視認態様(図59-4(29)参照)により表示される。このとき、SPSPリーチ演出が開始され、SPSPリーチ画像536が表示される。

【1130】

次に、図186(35)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「押せ！

50

」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン１６１が白色に発光する。また、このとき、第２ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第２期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図１８６（３６）に示すように、３列の装飾図柄４１である「３４３」が、第１５視認態様（図５９－４（３０）参照）により表示される。このとき、第６停止音が出力される。また、第６停止音が出力されると、変動ＢＧＭが出力されなくなる。

【１１３１】

次に、図１８６（３７）に示すように、切替画像５２０が表示される。このとき、３列の装飾図柄４１は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

10

次に、図１８６（３８）に示すように、切替画像５２０の一部が非表示になり、ステージ画像６１の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図１８６（３９）に示すように、切替画像５２０の全体が非表示になり、装飾性の高い３列の装飾図柄４１が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄４１が停止することの効果音（停止音）は出力されず、無音になる。

次に、図１８６（４０）に示すように、特別図柄の変動停止にともない３列の装飾図柄４１および小図柄５６である「３４３」が確定停止する。

【１１３２】

20

（変動演出例４９）

図１８７乃至図１９２は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図１８７乃至図１９２を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例４９）を説明する。変動演出例４９は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図１８７乃至図１９２に示した変動演出は、図５５における「変動演出パターン」として「ＥＲ１２」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【１１３３】

まず、図１８２（１）乃至（５）に示したものと同一演出が行われてから、図１８７（１）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第４視認態様により表示され、第６変動動作を行う。

次に、図１８７（２）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像５０２が表示される。このとき、第１ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第１期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図１８７（３）に示すように、擬似連画像５１１が停止する。このとき、擬似連画像５１１の周囲に擬似連停止時エフェクト画像５１４が表示される。また、このとき、３列の装飾図柄４１が非表示（視認困難または視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

40

【１１３４】

次に、図１８７（４）に示すように、擬似連画像５１１が拡大するように動作表示される。

次に、図１８７（５）に示すように、３列の装飾図柄４１が再び表示される。このとき、３列の装飾図柄４１である「２１３」が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像５１５が表示される。再変動報知画像５１５には、装飾図柄４１の２回目の変動が行われることを示す「×２」のテキストが示

50

されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【1135】

次に、図187(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図187(7)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図187(8)に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像511が下側に移動するように動作表示される。このとき、3列の装飾図柄41は、非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

次に、図188(9)に示すように、擬似連画像511が画像表示部114の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像512が表示されている。

【1136】

次に、図188(10)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。すなわち、擬似連画像511の1回目の停止時(図187(3)参照)と2回目の停止時とで、同じ効果音(擬似連停止音)が出力される。

次に、図188(11)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。

【1137】

次に、図188(12)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが表示されている。また、このとき、装飾図柄41が再変動することの効果音である第2再変動音(再変動音)が出力される。すなわち、変動演出例49において、装飾図柄41の1回目の変動開始時(図182(2)参照)と、装飾図柄41の2回目の変動開始時(図187(5)参照)と、3回目の変動開始時とで、効果音(変動開始音)が異なる。

【1138】

次に、図188(13)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図188(14)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

【1139】

次に、図188(15)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1段階音が出力される。

次に、図188(16)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2段階音が出力される。

次に、図189(17)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第3段階音が出力される。

【1140】

次に、図189(18)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され第6変動動作を行う。

次に、図189(19)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第8停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト

10

20

30

40

50

画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 1 8 9 (2 0) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 1 8 9 (2 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 1 1 4 1 】

次に、図 1 8 9 (2 2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 1 2 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音出力される。

次に、図 1 8 9 (2 3) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第 2 変化音出力される。すなわち、変動画像 5 1 の表示態様が赤色に変化するとき (図 1 8 4 (2 0) 参照) と緑色に変化するときとで、効果音 (変化音) が異なる。

【 1 1 4 2 】

次に、図 1 8 9 (2 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 1 9 0 (2 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 1 9 0 (2 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 1 9 0 (2 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【 1 1 4 3 】

次に、図 1 9 0 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 1 9 0 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 1 9 0 (3 0) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 1 1 4 4 】

次に、図 1 9 0 (3 1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図 1 9 0 (3 2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像 5 2 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 1 9 1 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 1 9 1 (3 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 1 9 1 (3 5) に示すように、発展画像 5 2 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が

10

20

30

40

50

非表示になる。このとき、発展画像 5 2 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【1 1 4 5】

次に、図 1 9 1 (3 6) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音が出力される。

次に、図 1 9 1 (3 7) に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像 5 3 6 が表示される。

10

【1 1 4 6】

次に、図 1 9 1 (3 8) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「押せ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光する。また、このとき、第 2 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 1 9 1 (3 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様により表示される。このとき、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 BGM が出力されなくなる。

20

【1 1 4 7】

次に、図 1 9 1 (4 0) に示すように、切替画像 5 2 0 が表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

次に、図 1 9 2 (4 1) に示すように、切替画像 5 2 0 の一部が非表示になり、ステージ画像 6 1 の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図 1 9 2 (4 2) に示すように、切替画像 5 2 0 の全体が非表示になり、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

30

次に、図 1 9 2 (4 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【1 1 4 8】

(変動演出例 5 0)

図 1 9 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 1 9 3 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 5 0）を説明する。変動演出例 5 0 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

40

なお、図 1 9 3 に示した変動演出は、図 5 3 における「事前判定演出パターン」として「A A 1」が選択され、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E R 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 1 4 9】

まず、図 1 9 3 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにより、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「2」が表示され

50

ている。

次に、図 193 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 1 1 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 が表示される。また、2 番目の保留画像 5 2 が 1 番目の保留画像 5 2 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 が「1」に更新される。また、このとき、第 3 開始音出力される。

【1 1 5 0】

次に、図 193 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 193 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 193 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が表示される。また、このとき、第 1 0 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【1 1 5 1】

次に、図 193 (6) に示すように、役物演出が終了し、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像 5 2 の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、第 3 変化音が出力される。

【1 1 5 2】

次に、図 193 (7) に示すように、チャンス目演出が実行され、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 1」が停止する。この 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の周囲にチャンス目第 3 エフェクト画像 5 8 3 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 1 停止音が出力される。

次に、図 193 (8) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止する。

なお、変動演出例 5 0 において、第 2 1 停止音の代わりに、第 7 停止音が出力されてもよい。

また、変動演出例 5 0 における、第 1 1 開始動作、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1、第 3 開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【1 1 5 3】

(変動演出例 5 1)

図 194 乃至図 201 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 194 乃至図 201 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 5 1)を説明する。変動演出例 5 1 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例 5 1 は、変動演出例 5 0 に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例 5 1 は、変動演出例 5 0 において示した青色の保留画像 5 2 (図 193 (6) 参照) から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図 194 乃至図 201 は、図 55 における「変動演出パターン」として「E A 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述し

10

20

30

40

50

た各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1154】

まず、図194(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。

【1155】

次に、図194(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、第11開始動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ、開始時第11エフェクト画像581が表示される。また、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が青色により表示されている。また、このとき、第3開始音が出力される。

また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。

【1156】

次に、図194(3)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され第6変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図194(4)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図194(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第11エフェクト画像582が表示される。また、このとき、第10役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【1157】

次に、図194(6)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像505が表示される。

次に、図194(7)に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像528が表示される。このとき、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示される。また、このとき、ゾーン開始音が出力される。

【1158】

次に、図194(8)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。また、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、第1ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図195(9)に示すように、擬似連画像511が停止する。このとき、擬似連画像511の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41が非表示(視認困難又は視認不能)になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【1159】

次に、図195(10)に示すように、擬似連画像511が拡大するように動作表示される。

次に、図195(11)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが表示されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【1160】

次に、図195(12)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとと

10

20

30

40

50

もに、表示位置が右側に移る。

次に、図 195 (13) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 195 (14) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連画像 5 1 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 195 (15) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【1 1 6 1】

次に、図 195 (16) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

次に、図 196 (17) に示すように、擬似連画像 5 1 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 196 (18) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが表示されている。また、このとき、第 2 再変動音が出力される。

【1 1 6 2】

次に、図 196 (19) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 196 (20) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【1 1 6 3】

次に、図 196 (21) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 段音が出力される。

次に、図 196 (22) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 段音が出力される。

次に、図 196 (23) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 3 段音が出力される。

【1 1 6 4】

次に、図 196 (24) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。また、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 197 (25) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 197 (26) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 197 (27) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【1 1 6 5】

次に、図 197 (28) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様によ

10

20

30

40

50

り表示され、第12リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図197(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。また、このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音出力される。

【1166】

次に、図197(30)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図197(31)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図197(32)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図198(33)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

【1167】

次に、図198(34)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図198(35)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図198(36)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【1168】

次に、図198(37)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図198(38)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展画像521が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図198(39)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図198(40)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

【1169】

次に、図199(41)に示すように、発展画像521が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展画像521の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

次に、図199(42)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音出力される。

次に、図199(43)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【1170】

次に、図199(44)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像5

10

20

30

40

50

02が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光する。また、このとき、第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

【1171】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図199(45)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。また、このとき、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が振動する。また、このとき、演出ボタン161が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

10

【1172】

次に、図199(46)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115A、中可動役物115B、および右可動役物115Cが、それぞれ、画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第5エフェクト画像539が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第1大当たり報知音が出力される。

【1173】

次に、図199(47)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第1態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

20

次に、図199(48)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第2態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図200(49)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

30

【1174】

次に、図200(50)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。また、このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第8停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図200(51)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、第4ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

40

【1175】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図200(52)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示されている。

次に、図200(53)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41である「333」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、ゾロ目第2エフェクト画像541が表示される。また、このとき、第9停止音が出力される。

【1176】

50

次に、図 200 (54) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「333」が確定停止する。また、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が非表示になる。なお、装飾図柄 41 および小図柄 56 が確定停止するとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されていてもよい。

次に、図 200 (55) に示すように、大当たり遊技報知画像 542 が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像 542 に「B o n u s !」のテキストが示されている。

次に、図 200 (56) に示すように、右打ち画像 543 が表示される。このとき、ラウンド数画像 544 およびラウンド中画像 545 が表示される。ラウンド数画像 544 には「R o u n d 1」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 201 (57) に示すように、時短開始画像 546 が表示される。時短開始画像 546 には、「特別時短突入！」のテキストが示されている。

【1177】

次に、特別時短遊技状態において、図 201 (58) に示すように、画像表示部 114 には、装飾性の低い装飾図柄 41 である「333」が確定停止されている。そして、小図柄 56 も、装飾図柄 41 と同様に「333」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 61 が、特別時短遊技状態における演出モードである第 4 ステージ（第 4 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第 4 ステージに応じた B G M がスピーカ 156 から出力されている。

【1178】

以上の通り、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 41）の変動の経路が第 1 経路（例えば第 1 変動経路（図 60-1 (1) 参照）等）である第 1 変動演出と、第 3 演出モード（第 3 ステージ）において特定列の図柄の変動の経路が第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば第 6 変動経路（図 60-1 (6) 参照）等）である第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 300 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音とを共通にする（何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても図柄停止時に共通の特定音を出力することで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1179】

また、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において装飾図柄 41 を第 1 表示態様（例えば図 61 (1) に示す表示態様）により表示可能な第 1 変動演出と、第 3 演出モード（第 3 ステージ）において装飾図柄 41 を第 2 表示態様（例えば図 161 (1) に示す表示態様）により表示可能な第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 300 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音とを共通にする（何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の装飾図柄 41 の表示態様からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても図柄停止時に共通の特定音を出力することで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1180】

なお、本実施形態では、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において装飾図柄 41 が停止するときには停止時第 1 エフェクト画像 503（図 62 (9) 参照）が表示され、第 3 演

10

20

30

40

50

出モード（第3ステージ）において装飾図柄41が停止するときには停止時第11エフェクト画像573（図162（9）参照）が表示されることを説明した。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出（エフェクト画像）と、第2変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出とを異ならせているが、これに限定されない。

第1変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出（エフェクト画像）と、第2変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出とを共通にしてもよい。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出とを何れも共通にしてもよい。また、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出との何れか一方を共通にし、他方を異ならせてもよい。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にすればよい。

10

20

30

【1181】

また、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）が視認し難い第1表示（例えば、図59-1（4）に示す視認態様による表示）と、第1表示の後に特定列の図柄が第1表示よりも視認容易な第2表示（例えば、図59-1（5）、乃至（7）、図59-2（13）、図59-3（18）に示す視認態様等による表示）と、第2表示の後に特定列の図柄が停止する第3表示（例えば、図59-1（1）に示す視認態様による表示）と、を実行可能である。また、演出制御部300は、特定の演出モード（第3演出モード（第3ステージ）等）において、第1列の図柄（左列装飾図柄41）が第2表示であるときの第1列の図柄の移動態様（例えば左第6変動経路LR6に沿って右下側に移動する態様）と、第2列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が第2表示であるときの第2列の図柄の移動態様とを異ならせることが可能である。そして、特定の演出モードにおける第2列の図柄の第2表示には、第1態様（中第7変動経路CR7（図60-1（7）参照）に沿って反時計回り方向に回転してから上昇する移動態様）と、第1態様とは移動態様が異なる第2態様（中第2変動経路CR2（図60-1（2）参照）に沿って左下側に移動する態様）とがある。

この場合、表示される装飾図柄41の列に応じて装飾図柄41の移動態様に多様性を持たせるとともに、一の列の装飾図柄41の移動態様についても多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1182】

特に、本実施形態では、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、第2列の図柄の同じ第2視認態様による表示であっても、第1態様および第2態様の何れによって第2列の図柄が表示されるかについての遊技者の関心を高めることができる。

40

なお、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（0%）こと、および、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよいし、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行さ

50

れる場合に大当たり遊技が実行されないことがあってもよい。

【1183】

また、本実施形態では、演出制御部300は、高速移動中と低速移動中とで中列装飾図柄41の変動経路を異ならせる特定態様による中列装飾図柄41の表示を実行可能である。また、特定態様には、第3ステージにおける特定態様（例えば高速移動中は中第6変動経路CR6（図60-1（6）参照）により表示され、低速移動中は中第7変動経路CR7（図60-1（7）参照）により表示される態様）である第1特定態様と、第1ステージにおける特定態様（例えば高速移動中は中第1変動経路CR1（図60-1（1）参照）により表示され、低速移動中は中第2変動経路CR2（図60-1（2）参照）により表示される態様）である第2特定態様とがある。そして、中列装飾図柄41が第1特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄41が第2特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、同じ特定態様による表示であっても、第1特定態様および第2特定態様の何れによ

10

って中列装飾図柄41が表示されるかについての遊技者の関心を高めることができる。なお、中列装飾図柄41が第1特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄41が第2特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、中列装飾図柄41が第1特定態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（0%）こと、および、中列装飾図柄41が第2特定態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

20

また、中列装飾図柄41が第1特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄41が第2特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、中列装飾図柄41が第1特定態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよいし、中列装飾図柄41が第2特定態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されないことがあってもよい。

【1184】

また、本実施形態では、変動演出例1では、第1開始動作（図61（2）参照）が実行されてから第1変動経路を通る装飾図柄41の変動が行われ、変動演出例10、変動演出例11、および変動演出例13では、第3開始動作（図94（2）参照）が実行されてから第1変動経路を通る装飾図柄41の変動が行われる。そして、変動演出例1の変動演出が実行される場合よりも、変動演出例10、変動演出例11、および変動演出例13の変動演出が実行される場合の方が、大当たりやSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ようにしてもよい。すなわち、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、変動演出を開始したときの動作が第1動作（例えば第1開始動作）である第1変動演出（変動演出例1など）が実行される場合よりも、変動演出を開始したときの動作が第2動作（例えば第3開始動作）である第2変動演出（変動演出例10、変動演出例11、および変動演出例13など）が実行される場合の方が、大当たりやSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）。

30

40

【1185】

なお、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、変動演出を開始したときの動作が第1動作である第1変動演出が実行される場合よりも、変動演出を開始したときの動作が第2動作である第2変動演出が実行される場合の方が、大当たりやSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ことには、第1変動演出が実行される場合には大当たりやSPリーチ演出が必ず実行されない（0%）こと（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（100%））こと、および第2変動演出が実行される場合には大当たりやSPリーチ演出が必ず実行さ

50

れる（１００％）こと（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（０％））ことが含まれる。また、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、第１変動演出が実行される場合よりも、第２変動演出が実行される場合の方が、大当たりやＳＰリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ようにすれば、第１変動演出において大当たりやＳＰリーチ演出が実行される（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されない）ことがあってもよいし、第２変動演出において大当たりやＳＰリーチ演出が実行されない（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行される）ことがあってもよい。

10

また、第１動作は、変動演出を開始したときの装飾図柄４１の移動である第１移動としても捉えられる。また、第２動作は、変動演出を開始したときの装飾図柄４１の移動である第２移動としても捉えられる。

【１１８６】

また、第１変動演出（変動演出例１など）と、第２変動演出（変動演出例１０、変動演出例１１、および変動演出例１３など）とでは、変動演出を開始したときの装飾図柄４１の動作態様（移動態様）のみならず、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動を開始する順番を異ならせてもよい。例えば、第１変動演出では、左列装飾図柄４１、右列装飾図柄４１、中列装飾図柄４１の順に、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動が行われる。一方で、第２変動演出では、右列装飾図柄４１、中列装飾図柄４１、左列装飾図柄４１の順に、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動が行われてもよい。このように、変動演出を開始したときの動作（移動）態様が異なることには、変動演出を開始したときの動作（移動）の順番や変動を開始する順番が異なることも含まれる。

20

【１１８７】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音出力されない第１変動演出（例えば図１６６（２）参照）と、開始音出力される第２変動演出（図１９３（２）参照）とがある。そして、第１始動口１２１についての保留が記憶されている場合において、第１変動演出が実行される場合よりも、第２変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例５１が実行され易い）。

30

なお、第１始動口１２１についての保留が記憶されている場合において、第１変動演出が実行される場合よりも、第２変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例５１が実行され易い）ことには、第１変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（０％）（必ず変動演出例５１が実行されない）ことも含まれる。また、第１始動口１２１についての保留が記憶されている場合において、第１変動演出が実行される場合よりも、第２変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例５１が実行され易い）ようにすれば、第１変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例５１が実行されてもよい）し、第２変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例５１が実行されなくてもよい）。

40

【１１８８】

また、第１始動口１２１についての保留が記憶されている場合において、開始音出力されない第１変動演出が実行される場合よりも、開始音出力される第２変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い（変動演出例４８や変動演出例４９が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第１始動口１２１についての保留が記憶されている場合において、第１変動演出が実行される場合よりも、第２変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてＳＰリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い（変動演出例４８や変動演出例４９が実行され易い）ことには、第１変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行されない（０％）（必ず変動演出例４８

50

や変動演出例 49 が実行されない) ことも含まれる。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において S P リーチ演出 (S P S P リーチ演出) が実行され易い (変動演出例 48 や変動演出例 49 が実行され易い) ようにすれば、第 1 変動演出が実行される場合に次の変動演出において S P リーチ演出 (S P S P リーチ演出) が実行されてもよい (変動演出例 48 や変動演出例 49 が実行されてもよい) し、第 2 変動演出が実行される場合に次の変動演出において S P リーチ演出 (S P S P リーチ演出) が実行されなくてもよい (変動演出例 48 や変動演出例 49 が実行されなくてもよい) 。

【1 1 8 9】

(変動演出例 5 2)

図 2 0 2 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 0 2 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 2) を説明する。変動演出例 5 2 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 0 2 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E A 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 1 9 0】

まず、図 1 9 3 (1) 乃至 (8)、図 1 9 4 (1) 乃至 (8)、図 1 9 5 (9) 乃至 (1 6)、図 1 9 6 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 9 7 (2 5) 乃至 (3 2)、図 1 9 8 (3 3) 乃至 (4 0)、図 1 9 9 (4 1) 乃至 (4 3) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 0 2 (1) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が赤色に発光する。また、このとき、第 3 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【1 1 9 1】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 2 0 2 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像 5 3 8 (図 1 9 9 (4 5) 参照) は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光する。また、このときには、第 1 成功音は出力されていない。

【1 1 9 2】

次に、図 2 0 2 (3) に示すように、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が振動する。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音が出力される。

この後は、図 1 9 9 (4 6) 乃至 (4 8)、図 2 0 0 (4 9) 乃至 (5 6)、図 2 0 1 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が実行される。

【1 1 9 3】

以上の通り、変動演出例 5 2 では、変動演出例 5 1 に比べて、演出ボタン 1 6 1 の操作時点に対する、成功画像 5 3 8 の表示、振動演出、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例 5 2 では、ボタン操作演出において演出ボタン 1 6 1 が操作されてから、成功画像 5 3 8 の表示、振動演出の開始、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例 5 1 よりも長くなっている。

【1 1 9 4】

なお、変動演出例 5 2 においては、成功画像 5 3 8 が表示されているが、これに限定さ

10

20

30

40

50

れない。

変動演出例 5 2 では、図 2 0 2 (2) に示す演出が行われた後、成功画像 5 3 8 が表示されることなく、振動演出、演出ボタン 1 6 1 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力が実行されてもよい。

【 1 1 9 5 】

(変動演出例 5 3)

図 2 0 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 0 3 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 3) を説明する。変動演出例 5 3 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 0 3 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E A 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 1 1 9 6 】

まず、図 1 9 3 (1) 乃至 (8)、図 1 9 4 (1) 乃至 (8)、図 1 9 5 (9) 乃至 (1 6)、図 1 9 6 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 9 7 (2 5) 乃至 (3 2)、図 1 9 8 (3 3) 乃至 (4 0)、図 1 9 9 (4 1)、(4 2) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 0 3 (1) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 1 1 9 7 】

次に、図 2 0 3 (2) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、演出ボタン 1 6 1 の操作を促す「決める！」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光し、第 2 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 2 0 3 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音が出力される。

この後は、図 1 9 9 (4 6) 乃至 (4 8)、図 2 0 0 (4 9) 乃至 (5 6)、図 2 0 1 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が実行される。

【 1 1 9 8 】

(変動演出例 5 4)

図 2 0 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 0 4 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 4) を説明する。変動演出例 5 4 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 0 4 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E B 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 1 1 9 9 】

まず、図 2 0 4 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が赤色により表示されている。

10

20

30

40

50

【1200】

次に、図204(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第12開始動作を行う。第12開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、それぞれ、左側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の左側に、それぞれ開始時第12エフェクト画像584が表示される。また、このとき、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が表示される。さらに、変動画像51の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、第4変化音が出力される。

【1201】

次に、図204(3)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示され第6変動動作を行う。

次に、図204(4)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第1態様により表示され第6変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第5エフェクト画像578が表示される。

次に、図204(5)に示すように、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。

【1202】

次に、図204(6)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態様により表示され、第4停止動作を行う。このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第4エフェクト画像549が表示される。また、このとき、第4リーチ音出力される。

次に、図204(7)に示すように、中列装飾図柄41である「6」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図204(8)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図205(9)に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄41が第17視認態様の第1態様(図59-5(35)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第1エフェクト画像550が表示される。

【1203】

次に、図205(10)に示すように、中列装飾図柄41が第17視認態様の第2態様(図59-5(36)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第2エフェクト画像551が表示される。

次に、図205(11)に示すように、中列装飾図柄41が、第17視認態様の第3態様(図59-5(37)参照)により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄41の周囲に、停止時第5エフェクト画像552が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出ボタン161が虹色により発光する。また、このとき、第11停止音出力される。

【1204】

次に、図205(12)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第2態様により表示される。

次に、図205(13)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第3態様により表示される。

次に、図205(14)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第6エフェクト画像553が表示される。また、このとき、第12停止音出力される。

10

20

30

40

50

なお、変動演出例 5 4 では、ソロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像 6 1 が表示されている。ただし、変動演出例 5 4 においても、ソロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときには、ステージ画像 6 1 の代わりに、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されてもよい。

【1 2 0 5】

次に、図 2 0 5 (1 5) に示すように、ソロ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 の発光色が虹色から白色に変化する。

そして、図 2 0 5 (1 6) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【1 2 0 6】

(変動演出例 5 5)

図 2 0 6 および図 2 0 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 0 6 および図 2 0 7 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 5 5）を説明する。変動演出例 5 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 0 6 および図 2 0 7 は、図 5 5 における「変動演出パターン」として「E B 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 2 0 7】

まず、図 2 0 4 (1) 乃至 (7) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 0 6 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行い、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 0 6 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「8」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 0 6 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【1 2 0 8】

次に、図 2 0 6 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 2 0 6 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 2 0 6 (6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【1 2 0 9】

次に、図 2 0 6 (7) に示すように、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、中列装飾図柄 4 1 が第 2 変動動作を行う。

次に、図 2 0 6 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

次に、図 2 0 7 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とは、それぞれ S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【1 2 1 0】

次に、図 2 0 7 (1 0) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5

10

20

30

40

50

02が表示される。ボタン操作画像502には、「決めろ！」のテキストが表示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光し、第3ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図207(11)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第12視認態様の第6態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41の周囲に停止時第7エフェクト画像554が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン161が虹色により発光する。また、このとき、第13停止音出力される。

この後は、ゾロ目の装飾図柄41が「777」であることを除いて、図199(46)乃至(48)、図200(49)、(50)に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「777」が確定停止する。

【1211】

(変動演出例56)

図208は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図208を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例56)を説明する。変動演出例56は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図208は、図55における「変動演出パターン」として「EA4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1212】

まず、図182(1)乃至(8)、図183(9)乃至(16)、図184(17)乃至(24)、図185(25)乃至(32)、図186(33)、(34)に示したものと同一演出が行われてから、図208(1)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、「押せ！」のテキストが表示されている。また、このとき、演出ボタン161が白色に発光し、第2ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図208(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が、第1仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像538が表示される。演出ボタン161が虹色に発光し、第1成功音出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【1213】

次に、図208(3)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115A、中可動役物115B、および右可動役物115Cが、それぞれ、画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第5エフェクト画像539が表示される。また、このとき、演出ボタン161の虹色による発光が継続されており、第1大当たり報知音出力される。

次に、図208(4)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第1態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示される。また、このとき、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図208(5)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第2態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図208(6)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

10

20

30

40

50

【1214】

次に、図208(7)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。また、このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、演出ボタン161の虹色による発光が継続されており、第8停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図208(8)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、第4ボタン音が出力される。

この後は、図200(52)乃至(56)、図201(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

このように、変動演出例56では、振動演出が実行されない。

【1215】

(変動演出例57)

図209は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図209を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例57)を説明する。変動演出例57は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図209は、図55における「変動演出パターン」として「EA5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1216】

まず、図193(1)乃至(8)、図194(1)乃至(8)、図195(9)乃至(16)、図196(17)乃至(24)、図197(25)乃至(32)、図198(33)乃至(40)、図199(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われる。次に、図209(1)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。ボタン操作画像502には、演出ボタン161の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作画像502の周囲にボタンエフェクト画像557が表示されている。また、このとき、演出ボタン161が赤色に発光し、第3ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

【1217】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図209(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示され、仮停止する。このとき、第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

【1218】

次に、図209(3)に示すように、切替画像520が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、切替表示音が出力される。

次に、図209(4)に示すように、切替画像520の一部が非表示になり、ステージ画像61の一部が再表示される。また、このとき、切替非表示音が出力される。

次に、図209(5)に示すように、切替画像520の全体が非表示になり、装飾性の高い3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄41が停止することの効果音は出力されず、無音になる。

【1219】

次に、図209(6)に示すように、復活画像558が表示され、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン16

10

20

30

40

50

1 が虹色により発光される。また、このとき、第 1 復活音が出力される。

次に、図 209 (7) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115 A、中可動役物 115 B、および右可動役物 115 C が、それぞれ、画像表示部 114 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 539 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン 161 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第 1 大当たり報知音が出力される。

この後は、図 199 (47)、(48)、図 200 (49) 乃至 (56)、図 201 (57)、(58) に示したものと同一演出が行われる。

【1220】

(変動演出例 48 の変形例)

次に、変動演出例 48 の変形例について説明する。

まず、図 182 (1) 乃至 (8)、図 183 (9) 乃至 (14) に示したものと同一演出が行われてから、図 210 (1) に示すように、ゾーン実行画像 530 が表示される。このとき、左列装飾図柄 41 である「3」が第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 210 (2) に示すように、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の右下側に停止時第 11 エフェクト画像 573 が表示される。また、このとき、装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 22 停止音出力される。

【1221】

次に、図 210 (3) に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 210 (4) に示すように、右列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 41 の右下側に停止時第 11 エフェクト画像 573 が表示される。また、このとき、第 22 停止音出力される。

【1222】

次に、図 210 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄 41 の動作である第 13 リーチ動作を行う。第 13 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 41 は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 509 および第 1 リーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

このように、装飾図柄 41 の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。

なお、変動演出例 48 の変形例において、第 22 停止音の代わりに第 14 停止音(図 110 (2) 参照)出力されてもよい。

また、本実施形態では、変動演出として、変動演出例 48 の代わりに変動演出例 48 の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 48 とともに変動演出例 48 の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

【1223】

(変動演出例 58)

図 211 および図 212 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 211 および図 212 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 58)を説明する。変動演出例 58 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく特別図柄抽選の結果がはずれである変動演出であって、演出制御部 300 に制御されるステージ(演出モード)が変化する変動演出の例である。

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

【1224】

10

20

30

40

50

まず、図 2 1 1 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、ステージ画像 6 1 が、第 1 ステージ (第 1 演出モード) に応じた表示態様により表示されている。

次に、図 2 1 1 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、第 1 開始動作を行う。

次に、図 2 1 1 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

【1 2 2 5】

次に、図 2 1 1 (4) に示すように、ステージ変化画像 5 8 5 が表示される。

次に、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージ (演出モード) が第 1 ステージ (第 1 演出モード) から第 2 ステージ (第 2 演出モード) に変化し、図 2 1 1 (5) に示すように、ステージ画像 6 1 が第 2 ステージに応じた表示態様により表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行っている。

【1 2 2 6】

次に、図 2 1 1 (6) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 2 1 1 (7) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 2 1 1 (8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「2」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【1 2 2 7】

次に、図 2 1 2 (9) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 2 1 2 (10) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「1」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【1 2 2 8】

次に、図 2 1 2 (11) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 2 1 2 (12) に示すように、中列装飾図柄 4 1 の視認態様が第 7 視認態様になることで、3 列の装飾図柄 4 1 が、何れも、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 2 1 2 (13) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する (第 1 視認態様により表示される)。

【1 2 2 9】

(変動演出例 5 9)

図 2 1 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 1 3 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 9) を説明する。変動演出例 5 9 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく特別図柄抽選の結果がはずれである変動演出であって、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージ (演出モード) が変化する変動演出の例である。

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

10

20

30

40

50

【1230】

まず、図211(1)、(2)に示したものと同一演出が行われてから、図213(1)に示すように、第1ステージにおいて、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図213(2)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される。

【1231】

次に、図213(3)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第3エフェクト画像526が表示される。また、このとき、第3役物音が出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

また、図213(3)に示す役物演出は、第1始動口121への入賞によって生じている保留についての事前判定演出である。また、図示を省略するが、この保留についての変動演出においても、図213(3)に示したものと同一役物演出が実行される。そのため、図213(3)に示す役物演出は、連続演出としても捉えられる。連続演出は、複数の保留記憶を跨いで実行される演出である。

【1232】

次に、図213(4)に示すように、ボタン操作演出が実行され、ボタン操作画像502が表示される。また、このとき、第1ボタン音が出力される。このとき、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。このボタン操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図213(5)に示すように、操作時第1画像504が表示される。また、このとき、第1操作音が出力される。

次に、図213(6)に示すように、操作時第1画像504が非表示になる。また、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。

【1233】

次に、図213(7)に示すように、ステージ変化画像585が表示される。

次に、演出制御部300に制御されるステージ(演出モード)が第1ステージ(第1演出モード)から第2ステージ(第2演出モード)に変化し、図213(8)に示すように、ステージ画像61が第2ステージに応じた表示態様により表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行っている。

【1234】

以上の通り、本実施形態では、変動演出例58に示したように、演出制御部300に制御されるステージが変化する場合、ステージ変化画像585の表示、および変動経路の切り替え(図211(3)に示す変動経路から図211(5)に示す変動経路への切り替え)が実行される。より具体的には、変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前に、ステージ変化画像585の表示および変動経路の切り替えが実行される。特定の演出としては、例えば、装飾図柄41の第4視認態様による表示、装飾図柄41の第5視認態様による表示、装飾図柄41の第6視認態様による表示、装飾図柄41の第7視認態様による表示等が挙げられる。

【1235】

また、本実施形態では、変動演出例59に示したように、変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前であっても、役物演出やボタン操作演出(連続演出)が実行されているときには、ステージ変化画像585の表示および変動経路の切り替えが実行されない。すなわち、本実施形態では、役物演出やボタン操作演出(連続演出)が実行されているときには、ステージ変化画像585の表示および変動経路の切り替えの実行が制限される。

この場合、役物演出やボタン操作演出(連続演出)が実行されているときにステージ変

10

20

30

40

50

化画像 585 の表示および変動経路の切り替えが実行される場合に比べて、ステージ変化画像 585 の表示や変動経路の切り替え、および、役物演出やボタン操作演出（連続演出）のうちの一方が遊技者に着目されなくなることを抑制できる。

【1236】

また、本実施形態では、第 1 ステージにおいて変動演出が開始される場合には第 1 変動経路（図 60-1（1）参照）が用いられ、第 2 ステージにおいて変動演出が開始される場合には第 2 変動経路（図 60-1（4）参照）が用いられるが、第 1 モードにおいて変動演出が開始されてから特別演出（ステージ変化画像 585 の表示）が実行される場合には、第 2 変動経路が用いられる。この場合、第 2 変動経路が用いられることの意外性を遊技者に感じさせることができる。

10

【1237】

なお、変動演出例 58 および変動演出例 59 では、演出制御部 300 に制御されるステージが第 1 ステージから第 2 ステージに変化する例を説明したが、これに限定されない。

ステージの変化は、第 1 ステージから第 3 ステージへの変化、第 2 ステージから第 3 ステージへの変化、第 3 ステージから第 1 ステージへの変化、および第 3 ステージから第 2 ステージ変化の何れが行われてもよい。この場合、変化前のステージおよび変化後のステージに応じた変動態様により装飾図柄 41 が変動される。また、変動演出例 58 および変動演出例 59 に示したものと同一ように装飾図柄 41 の視認態様による表示が行われてもよい。

【1238】

20

また、変動演出例 58 および変動演出例 59 に示した、ステージ変化画像 585 の表示、ステージ画像 61 の表示態様の切り替えおよび変動経路の切り替えは、上述した何れの変動演出例および変形例にて行われてもよい。この場合、変動演出例 58 および変動演出例 59 に示したものと同一タイミング（変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前、役物演出やボタン操作演出（連続演出）を実行していないとき等）にて、ステージ変化画像 585 の表示、ステージ画像 61 の表示態様の切り替えおよび変動経路の切り替えの実行や制限がされてもよい。

【1239】

また、変動演出例 59 では、ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えの実行が定められた変動演出において、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行されているときには、ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えの実行が制限され、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行されていないときに、ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えが実行されることを説明したが、これに限定されない。

30

演出制御部 300 は、ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えの実行が定められた変動演出において、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行される場合、この変動演出ではステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えを実行しなくてもよい。そして、次の変動演出においてステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えを実行してもよい。

【1240】

40

また、本実施形態では、一の変動演出において、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行されているときにはステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えの実行が制限され、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行されていないときにステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えが実行されているが、これに限定されない。

ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えが実行されるはずであった（ステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えの実行が変動演出パターンにて設定されていた）変動演出において、役物演出やボタン操作演出（連続演出）が実行される場合には、この変動演出においてステージ変化画像 585 の表示および変動経路の切り替えが制限されてもよい。この場合、次以降の変動演出のうちの、役物演出やボタン操作

50

演出（連続演出）が実行されない変動演出において、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されてもよい。

【1 2 4 1】

（演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出例）

図 2 1 4 は、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出例を示す図である。

まず、図 8 2 乃至図 8 6 を参照しながら説明した変動演出例 1 0 について説明する。図 8 3（1 0）に示した演出が実行されてから、図 2 1 4（1）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音が出力される。

10

【1 2 4 2】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（2）に示すように、操作時第 2 画像 5 2 7 の表示（図 8 3（1 2）参照）や第 2 操作音の出力が実行されない。すなわち、操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が異なる。

なお、図 2 1 4（2）に示す演出は、変動演出例 1 0 において演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出に限定されない。図 8 3（1 1）に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 8 3（1 1）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（2）に示す演出が行われてもよい。

20

また、図 1 3 2（1 1）に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 3 2（1 1）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（2）に示した演出と同様に、第 4 操作音（図 1 3 2（1 2）参照）が出力されないようにしてもよい。

また、図 1 8 3（1 1）に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 8 3（1 1）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（2）に示した演出と同様に、第 6 操作音（図 1 8 3（1 2）参照）が出力されないようにしてもよい。

【1 2 4 3】

次に、図 8 7 乃至図 9 2 を参照しながら説明した変動演出例 1 1 について説明する。図 8 7（1）に示した演出が行われてから、図 2 1 4（3）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 ボタン音出力される。

30

【1 2 4 4】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（4）に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難または視認不能）になり、擬似連停止音が出力される。すなわち、操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合（図 8 7（3）参照）と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

【1 2 4 5】

40

なお、図 2 1 4（4）に示す演出は、変動演出例 1 1 において演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出に限定されない。図 8 7（2）に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 8 7（2）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（4）に示す演出が行われてもよい。

また、図 9 4（8）に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 9 4（8）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4（4）に示した演出と同様に、擬似連画像 5 1 1 が停止し、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図 9 4（8）に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

50

【1246】

また、図136(2)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図136(2)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(4)に示した演出と同様に、擬似連画像511が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図136(2)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図143(8)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図143(8)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(4)に示した演出と同様に、擬似連画像511が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図143(8)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図187(2)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図187(2)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(4)に示した演出と同様に、擬似連画像511が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図187(2)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図194(8)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図194(8)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(4)に示した演出と同様に、擬似連画像511が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図194(8)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【1247】

次に、図87乃至図92を参照しながら説明した変動演出例11について説明する。図91(37)に示した演出が行われてから、図214(5)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、第2ボタン音出力される。

【1248】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(6)に示すように、はずれ目の装飾図柄41が第15視認態様により表示され、第6停止音出力される。また、第6停止音出力されると、変動BGM出力されなくなる。すなわち、操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合(図91(39)参照)と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

なお、図214(6)に示す演出は、変動演出例11において演出ボタン161が操作されない場合の演出に限定されない。図91(38)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図91(38)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(6)に示す演出が行われてもよい。

また、図109(1)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図109(1)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合、図214(6)に示した演出と同様に、はずれ目の装飾図柄41が第15視認態様により表示され、第6停止音出力され、その後変動BGM出力されず切替画像520の表示を経て無音になってもよい。すなわち、図109(1)に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【1249】

次に、図94乃至図101を参照しながら説明した変動演出例13について説明する。図99(43)に示した演出が行われてから、図214(7)に示すように、ボタン操作

演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 およびボタンエフェクト画像 5 5 7 が表示され、演出ボタン 1 6 1 が赤色に発光し、第 3 ボタン音出力される。

【1 2 5 0】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力される。すなわち、操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合 (図 9 9 (4 5) 参照) と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

なお、図 2 1 4 (8) に示す演出は、変動演出例 1 3 において演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合の演出に限定されない。図 9 9 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 9 9 (4 4) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示す演出が行われてもよい。

【1 2 5 1】

また、図 1 0 2 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 0 2 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 1 0 2 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 1 0 3 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 0 3 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 1 0 3 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【1 2 5 2】

また、図 1 4 8 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 4 8 (4 4) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 1 4 8 (4 4) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 1 5 1 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 5 1 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 1 5 1 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 1 5 2 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 5 2 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 1 5 2 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【1 2 5 3】

また、図 1 9 9 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 1 9 9 (4 4) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力されてもよい。すなわち、図 1 9 9 (4 4) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 2 0 2 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 0 2 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力されてもよい。すなわち、図 2 0 2 (1) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 2 0 3 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 0 3 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合、図 2 1 4 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力されてもよい。すなわち、図 2 0 3 (2) に示すボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【 1 2 5 4 】

以上の通り、本実施形態では、ボタン操作演出には、特定演出の開始前に実行可能な第 1 操作演出と、特定演出の開始以降に実行可能な第 2 操作演出とがある。特定演出としては、装飾図柄 4 1 の仮停止、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）、擬似連演出、ゾーン演出、ステップ演出、役物演出など、変動演出において実行される所定の演出が挙げられる。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 操作演出が実行される変動演出（変動演出例 1 0 等）において、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合（図 8 3 (1 2) 参照）と操作されない場合（図 2 1 4 (2) 参照）とで、出力する音の態様を異ならせることが可能である。また、演出制御部 3 0 0 は、特別遊技（大当たり遊技）が実行され且つ第 2 操作演出が実行される変動演出（変動演出例 1 3 等）において、第 2 操作演出における操作有効期間中に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合（図 9 9 (4 5) 参照）と操作されない場合（図 2 1 4 (8) 参照）とで、出力する音の態様を共通にすることが可能である。

この場合、特定演出の開始前には、ボタン操作演出において演出ボタン 1 6 1 が操作された場合のオリジナルの効果音を出力することで、特定演出の開始前であってもボタン操作演出の興趣を向上させることができる。また、特定演出の開始以降は、ボタン操作演出において遊技者が演出ボタン 1 6 1 を操作し忘れた場合であっても、演出ボタン 1 6 1 が操作された場合と共通の音を出力することで、変動演出の終盤においては重要性の高い演出をより確実に遊技者に楽しませることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 2 5 5 】

また、本実施形態では、大当たり変動演出においては、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合（図 9 4 (8)、図 9 5 (9) 参照）と操作されない場合とで、出力する音の態様を共通にすることがあることを説明した。一方で、はずれ変動演出においては、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合（図 6 4 (2) 参照）と操作されない場合（図 6 1 (6) 参照）とで、出力する音の態様を異ならせることがあることを説明した。

そして、本実施形態では、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出ボタン 1 6 1 が操

作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いようにしている。そのため、第1操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合であっても、何れの演出を経て大当たりに至ったかを遊技者に認識させ易くできる。

【1256】

なお、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第1操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いことには、大当たり変動演出が実行される場合には第1操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する(0%)こと、および、はずれ変動演出が実行される場合には第1操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(100%)ことも含まれる。

10

また、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第1操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易ければ、はずれ変動演出が実行される場合には第1操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通することがあってもよい。

【1257】

また、本実施形態では、はずれ変動演出が実行される場合よりも、大当たり変動演出が実行される場合の方が、ボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通になり易いようにしている。そのため、第1操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合であっても、何れの演出を経て大当たりに至ったかを遊技者に認識させ易くできる。

20

なお、はずれ変動演出が実行される場合よりも、大当たり変動演出が実行される場合の方が、ボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通になり易いことには、はずれ変動演出が実行される場合にはボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(0%)こと、および、大当たり変動演出が実行される場合にはボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する(100%)ことが含まれる。

30

【1258】

また、本実施形態では、はずれ変動演出が実行される場合に、SPSPリーチ演出中のボタン操作演出(図86(35)参照)における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力する音の態様が必ず共通する(100%)ようにしてもよい。また、大当たり変動演出が実行される場合に、SPSPリーチ演出中のボタン操作演出(図99(44)参照)における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで、出力する音の態様が必ず共通する(100%)ようにしてもよい。

すなわち、はずれ変動演出が実行される場合、および、大当たり変動演出が実行される場合は、SPSPリーチ演出中のボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合との、出力する音の態様の共通し易さが同じであってもよい。

40

【1259】

また、本実施形態では、リーチ演出(図84(19)参照)およびボタン操作演出(図86(35)参照)が行われるはずれ変動演出(第1変動演出)が実行される場合よりも、リーチ演出が行われずにボタン操作演出(図61(5)参照)が行われるはずれ変動演出(第2変動演出)が実行される場合の方が、ボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いようにしている。

50

なお、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、ボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いことには、第1変動演出が実行される場合にはボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する(0%)こと、および、第2変動演出が実行される場合にはボタン操作演出における操作有効期間中に演出ボタン161が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(100%)ことが含まれる。

【1260】

また、本実施形態では、ボタン操作画像502が表示されるときには効果音(図61(5)参照)が出力されるが、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合には効果音は出力されない(図61(6)参照)。そのため、遊技者が意図的に演出ボタン161を操作していないにも関わらず効果音が出力されることで遊技の興趣を低下させることを抑制できる。

【1261】

(変動演出例60)

図215は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図215を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例60)を説明する。変動演出例60は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図215は、図55における「変動演出パターン」として「EB3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1262】

まず、図93(1)乃至(8)、図94(1)乃至(8)、図95(9)乃至(16)、図96(17)乃至(24)、図97(25)乃至(32)、図98(33)乃至(40)、図99(41)乃至(48)、図100(49)に示したものと同一演出が行われる。次に、図215(1)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目第1エフェクト画像556が表示され、振動演出が継続され、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第8停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図215(2)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、第4ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

【1263】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図215(3)に示すように、昇格演出が実行され、ゾロ目の装飾図柄41である「777」が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示されている。

次に、図215(4)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が仮停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、停止時第14エフェクト画像586が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第23停止音が出力される。

そして、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「777」が確定停止する。

【1264】

なお、変動演出例60においては、図215(2)に示すボタン操作演出における操作

10

20

30

40

50

有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合であっても、図 2 1 5 (3)、(4) に示したものと同一演出が行われてもよい。

また、図 1 4 2 (1) 乃至 (8)、図 1 4 3 (1) 乃至 (8)、図 1 4 4 (9) 乃至 (1 6)、図 1 4 5 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 4 6 (2 5) 乃至 (3 2)、図 1 4 7 (3 3) 乃至 (4 0)、図 1 4 8 (4 1) 乃至 (4 8)、図 1 4 9 (4 9) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 1 5 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われる変動演出が設けられてもよい。

まず、図 1 9 3 (1) 乃至 (8)、図 1 9 4 (1) 乃至 (8)、図 1 9 5 (9) 乃至 (1 6)、図 1 9 6 (1 7) 乃至 (2 4)、図 1 9 7 (2 5) 乃至 (3 2)、図 1 9 8 (3 3) 乃至 (4 0)、図 1 9 9 (4 1) 乃至 (4 8)、図 2 0 0 (4 9) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 1 5 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われる変動演出が設けられてもよい。

10

【 1 2 6 5 】

(図柄変化演出の変形例)

本実施形態では、図柄変化演出として、リーチ目の装飾図柄 4 1 の数字が変化する (図 8 5 (2 8) 参照) ことを説明した。ここで、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の数字が変化する演出に限定されない。

図 2 1 6 は、図柄変化演出の変形例を示した図である。

まず、図 2 1 6 (1) に示すように、変動演出において、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示されている。また、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「 4 」が仮停止している。

20

【 1 2 6 6 】

次に、図 2 1 6 (2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 の表示色が白色から赤色に変化する。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲にそれぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示され、図柄変化音が出力される。

このように、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の表示色が変化する演出であってもよい。

なお、図 2 1 6 (2) には、リーチ目の装飾図柄 4 1 の全体の表示色が変化する例を示したが、これに限定されない。図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の少なくとも一部の表示色が変化する演出であればよい。

30

【 1 2 6 7 】

また、例えば、図 2 1 6 (1) に示した状態から、図 2 1 6 (3) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ図柄エフェクト画像 5 8 7 が表示される。このとき、図柄変化音が出力される。

このように、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の表示態様が変化する演出であってもよい。すなわち、図柄の装飾態様の変化には、図柄の表示色の変化や、装飾性を有する画像が図柄に新たに加わることも含まれる。

【 1 2 6 8 】

(第 2 ステージにおける S P リーチ演出の変形例)

次に、第 2 ステージにおいて実行される S P リーチ演出の変形例について説明する。以下では、図 1 2 4 乃至図 1 2 6 を参照しながら説明した変動演出例 2 5 における S P リーチ演出の変形例を説明する。

40

まず、図 2 1 7 (1) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 1 2 6 9 】

次に、図 2 1 7 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様 (図 5 9 - 3 (1 7) 参照) により表示され、変動しているときの動作である第 8 変動動作を行う。第 8 変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 8 変動経路 (図 6 0 - 1 (8) 参照) に沿って、画像表示部 1 1 4 における右下隅から左上隅に移動するように動作表示される。

50

次に、図 2 1 7 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 8 変動動作を行う。

次に、図 2 1 7 (4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【 1 2 7 0 】

次に、図 2 1 7 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 2 視認態様の第 4 態様により表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 における右下隅に戻るよう動作表示されている。

次に、図 2 1 7 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 4 停止音が出力される。また、第 2 4 停止音が出力されると、変動 BGM が出力されなくなる。

この後は、図 1 2 5 (1 4) 乃至 (1 6) 、図 1 2 6 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【 1 2 7 1 】

このように、第 2 ステージでは、第 1 ステージや第 3 ステージでは用いられない SP リーチ演出および変動経路が用いられてもよい。

また、図 2 1 7 に示した演出は、SP リーチ演出に限定されない。第 2 ステージにおける SP SP リーチ演出として、図 2 1 7 に示した演出が行われてもよい。

【 1 2 7 2 】

また、図 2 1 7 に示した演出は、第 2 ステージや第 3 ステージでは用いられず、第 1 ステージにのみ用いられる SP リーチ演出および変動経路であってもよい。この場合に、第 1 ステージにおける SP SP リーチ演出として、図 2 1 7 に示した演出が行われてもよい。

また、図 2 1 7 に示した演出は、第 1 ステージや第 2 ステージでは用いられず、第 3 ステージにのみ用いられる SP リーチ演出および変動経路であってもよい。この場合に、第 3 ステージにおける SP SP リーチ演出として、図 2 1 7 に示した演出が行われてもよい。

【 1 2 7 3 】

(変動演出例 6 1)

次に、図 2 1 8 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出 (変動演出例 6 1) について具体的に説明する。変動演出例 6 1 は、特別時短遊技状態において第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 6 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つフリー演出が実行されない変動演出であって、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図 2 1 8 に示した変動演出は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「EH 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

また、変動演出例 6 1 から、後述する変動演出例 7 0 までの各変動演出は、第 4 ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【 1 2 7 4 】

図 2 1 8 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が確定停止されている。この装飾図柄 4 1 は、第 4 ステージに応じた表示態様であって、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 (図 6 1 (1) 等参照) よりも装飾性の低い表示態様により表示されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2 、保留数表示 5 5 、小図柄 5 6 、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言する

10

20

30

40

50

と、ステージ画像 6 1 は、第 4 ステージ（第 4 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。第 4 ステージは、特別時短遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「0」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「1」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【1 2 7 5】

次に、図 2 1 8（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 3 開始動作を行う。第 1 3 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 はそれぞれ左右に揺れながら上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 が表示される。また、第 2 ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動 B G M が出力され続けるが、この変動 B G M は、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおける変動 B G M の何れとも異なる楽曲である。

【1 2 7 6】

次に、図 2 1 8（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 1 8（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 1 8（5）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、ステージ 1 乃至ステージ 3 において第 5 視認態様により表示されている何れの装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【1 2 7 7】

次に、図 2 1 8（6）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 1 1 停止動作を行う。第 1 1 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、上下に振動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 5 停止音出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 1 8（7）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

以上の通り、第 4 ステージにおけるリーチ演出が実行されない変動演出では、装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されずに確定停止することがある。

【1 2 7 8】

（変動演出例 6 2）

図 2 1 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 1 9 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 6 2）を説明する。変動演出例 6 2 は、特別時短遊技状態において第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 6 2 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 2 1 9 は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「E H 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 2 7 9】

まず、図 2 1 9 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 2 始動口 1 2 2 についての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 2 1 9 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示され第 1 3 開始動作を行う。また、このとき、開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 が表示される。

【 1 2 8 0 】

次に、図 2 1 9 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

10

次に、図 2 1 9 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 1 9 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、ステージ 1 乃至ステージ 3 において第 5 視認態様により表示されている何れの装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【 1 2 8 1 】

次に、図 2 1 9 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 1 1 停止動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。また、このとき、第 2 5 停止音が出力される。

20

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 1 9 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【 1 2 8 2 】

(変動演出例 6 3)

図 2 2 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 2 0 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 6 3) を説明する。変動演出例 6 3 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

30

なお、図 2 2 0 に示した変動演出は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「E H 4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 1 2 8 3 】

まず、図 2 1 8 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 2 0 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 2 0 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「4」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。

40

【 1 2 8 4 】

次に、図 2 2 0 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。

次に、図 2 2 0 (4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 3 態様により表示され第 1 変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 は第 7 視認態様によ

50

り表示され第 1 仮停止動作を行う。

【 1 2 8 5 】

次に、図 2 2 0 (5) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され第 1 1 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。また、このとき、第 2 5 停止音出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 2 0 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 1 2 」が確定停止する。

【 1 2 8 6 】

(変動演出例 6 4)

図 2 2 1 乃至図 2 2 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 2 1 乃至図 2 2 3 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 6 4) を説明する。変動演出例 6 4 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 2 2 1 乃至図 2 2 3 に示した変動演出は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「 E H 5 」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 1 2 8 7 】

まず、図 2 2 1 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 2 1 3 」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。この保留画像 5 2 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 5 2 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様に変化したことによるものであってもよい。

次に、図 2 2 1 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 4 開始動作を行う。第 1 4 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、上下左右に揺れながら拡大するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 4 開始音出力される。

【 1 2 8 8 】

次に、図 2 2 1 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 2 1 (4) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 1 1 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【 1 2 8 9 】

次に、図 2 2 1 (5) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。

次に、図 2 2 1 (6) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態

10

20

30

40

50

様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。

【1 2 9 0】

次に、図 2 2 1 (7) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 1 2 停止動作を行う。第 1 2 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ振動しながら拡大するように動作表示される。第 1 2 停止動作は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始される）の装飾図柄 4 1 の動作である第 1 4 リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 6 エフェクト画像 5 9 4 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 7 リーチ音が出力される。なお、第 7 リーチ音は、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 2 6 停止音としても捉えられる。

【1 2 9 1】

次に、図 2 2 1 (8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、縮小するように動作表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になる。

次に、図 2 2 2 (9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、縮小しながら画像表示部 1 1 4 における左上隅と右上隅とに向かって移動するように動作表示される。すなわち、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでは、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示されるときに動作態様（移動態様）が異なる。また、このとき、移行画像 5 1 6 が表示される。この移行画像 5 1 6 は、通常遊技状態における移行画像 5 1 6（図 7 5 (4) 参照）とは表示態様が異なっている。

次に、図 2 2 2 (10) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

【1 2 9 2】

次に、図 2 2 2 (11) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。この S P リーチ画像 5 1 7 は、通常遊技状態における S P リーチ画像 5 1 7（図 7 5 (6) 参照）とは表示態様が異なっている。

次に、図 2 2 2 (12) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、変動しているときの動作である第 9 変動動作を行う。第 9 変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 9 変動経路（図 6 0 - 2 (9) 参照）に沿って、画像表示部 1 1 4 において下側に移動するにしたがって右側に移動するように動作表示される。

【1 2 9 3】

次に、図 2 2 2 (13) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の左側と右側とに、それぞれ S P 煽り第 3 エフェクト画像 5 9 5 が表示される。

次に、図 2 2 2 (14) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、「操作！」のテキストが示されている。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第 5 ボタン音が出力される。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が白色に発光する。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 4 期間である。第 4 期間は、例えば、4 秒である。

【1 2 9 4】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 2 2 2 (15) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 7 停止音が出力される。なお、第 2 7 停止音が出力された後も、変動 B G M は出力され続けている。

また、図 2 2 2 (1 4) に示したボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されない場合であっても、図 2 2 2 (1 5) に示したものと同一演出が行われてもよい。すなわち、図 2 2 2 (1 4) に示したボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作される場合と操作されない場合とで、共通の演出が実行されてもよい。

【 1 2 9 5 】

次に、図 2 2 2 (1 6) に示すように、切換画像 5 2 0 が表示される。この切換画像 5 2 0 は、通常遊技状態における切換画像 5 2 0 (図 7 6 (1 4) 参照) とは表示態様が異なっている。また、切換画像 5 2 0 の表示に伴う効果音は出力されず、変動 B G M の出力が継続されている。

10

次に、図 2 2 3 (1 7) に示すように、はずれ目の装飾図柄 4 1 が、変動演出が開始されたときの表示サイズ (図 2 2 1 (1) 参照) で、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、変動 B G M の出力が継続されている。

次に、図 2 2 3 (1 8) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 5 4 」が確定停止する。なお、変動演出の終了時、および変動演出の終了後も、変動 B G M の出力が継続されている。

【 1 2 9 6 】

なお、変動演出例 6 4 では、変動演出の開始から終了まで変動 B G M の出力が継続されることを説明したが、これに限定されない。

切替画像 5 2 0 が表示されているとき (図 2 2 2 (1 6) 参照) には、変動 B G M が出力されなくてもよい。そして、ステージ画像 6 1 が再び表示されると (図 2 2 3 (1 7) 参照) 、変動 B G M が再び出力されるようにしてもよい。

20

【 1 2 9 7 】

(変動演出例 6 5)

図 2 2 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 2 4 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 6 5) を説明する。変動演出例 1 2 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

30

なお、図 2 2 4 に示した変動演出は、図 5 4 における「事前判定演出パターン」として「 A F 1 」が選択され、図 5 7 における「変動演出パターン」として「 E H 2 」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 1 2 9 8 】

まず、図 2 2 4 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにより、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 2 1 3 」が確定停止されている。また、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 2 始動口 1 2 2 についての保留数表示 5 5 に「 2 」が表示されている。

40

次に、図 2 2 4 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 1 4 開始動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、このとき、第 4 開始音が出力される。

次に、図 2 2 4 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【 1 2 9 9 】

次に、図 2 2 4 (4) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき

50

、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、第 3 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 2 2 4 (5) に示すように、保留画像 5 2 の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化したことの効果音である第 5 変化音が出力される。すなわち、特別時短遊技状態において保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化する場合、通常遊技状態における保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化したことの効果音 (図 9 3 (6) 参照) とは異なる効果音が出力される。

【1 3 0 0】

次に、図 2 2 4 (6) に示すように、チャンス目演出が実行され、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 1」が停止する。この 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 を囲むようにチャンス目第 4 エフェクト画像 5 9 6 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 8 停止音が出力される。

次に、図 2 2 4 (7) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止する。

なお、変動演出例 6 5 における、第 1 4 開始動作、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2、第 4 開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【1 3 0 1】

(変動演出例 6 6)

図 2 2 5 乃至図 2 2 8 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 2 5 乃至図 2 2 8 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 6 6) を説明する。変動演出例 6 6 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例 6 6 は、変動演出例 6 5 に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例 6 6 は、変動演出例 6 5 において示した青色の保留画像 5 2 (図 2 2 4 (5) 参照) から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図 2 2 5 乃至図 2 2 8 は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「E F 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 3 0 2】

まず、図 2 2 5 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。

次に、図 2 2 5 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示され第 1 4 開始動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、第 4 開始音が出力される。

次に、図 2 2 5 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【1 3 0 3】

次に、図 2 2 5 (4) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき

10

20

30

40

50

、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、第 3 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 2 2 5 (5) に示すように、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が変化することの効果音である第 6 変化音出力される。

【1 3 0 4】

次に、図 2 2 5 (6) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「4」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。

10

次に、図 2 2 5 (7) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。

【1 3 0 5】

次に、図 2 2 5 (8) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、第 1 2 停止動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 6 エフェクト画像 5 9 4 が表示される。また、このとき、第 7 リーチ音が出力される。

20

次に、図 2 2 6 (9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、縮小するように動作表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になる。

次に、図 2 2 6 (10) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、縮小しながら画像表示部 1 1 4 における左上隅と右上隅とに向かって移動するように動作表示される。また、このとき、移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 2 2 6 (11) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

【1 3 0 6】

30

次に、図 2 2 6 (12) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 2 2 6 (13) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、第 9 変動動作を行う。

次に、図 2 2 6 (14) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の左側と右側とに、それぞれ S P 煽り第 3 エフェクト画像 5 9 5 が表示される。

【1 3 0 7】

次に、図 2 2 6 (15) に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、「操作！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が赤色に発光する。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第 6 ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第 4 期間である。

40

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン 1 6 1 が操作されると、図 2 2 6 (16) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示される。このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。この成功画像 5 3 8 は、通常遊技状態において表示される成功画像 5 3 8 (図 9 9 (45) 参照) とは異なる表示態様により表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン 1 6 1 が振動する。また、このとき、演出ボタン 1 6 1 が虹色に発光する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示されることの効果音である第 2 成功音が出力される。

50

【1308】

次に、図227(17)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115A、中可動役物115B、および右可動役物115Cが、それぞれ、画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第13エフェクト画像597が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第2大当たり報知音が出力される。

【1309】

次に、図227(18)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第1態様により表示される。このとき、大当たり第2エフェクト画像598が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

10

次に、図227(19)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第2態様により表示される。このとき、大当たり第2エフェクト画像598が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

次に、図227(20)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第2エフェクト画像598が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。

20

【1310】

次に、図227(21)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ停止時第17エフェクト画像599が表示される。また、このとき、大当たり第2エフェクト画像598が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン161の虹色による発光が継続されている。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第29停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図227(22)に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像502が表示される。このとき、演出ボタン161が白色により発光する。また、このとき、ボタン操作演出の効果音である第7ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

30

【1311】

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されると、図227(23)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第2エフェクト画像598が表示されている。

次に、図227(24)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41である「444」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第17エフェクト画像599が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第30停止音が出力される。

40

次に、図228(25)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「444」が確定停止する。

この後は、表示される装飾図柄41および小図柄56が「444」であることを除き、図100(55)、(56)、図101(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

【1312】

以上の通り、本実施形態では、所定音(変動BGM)とは異なる特定音(停止音)には、第1特定音(例えば第1停止音(図62(15)参照)と、装飾図柄41が特定の並び(ゾロ目)により停止するときに出力される第2特定音(例えば第8停止音(図100(50)参照)、第29停止音(図227(21)参照)等)とがある。

50

そして、本実施形態では、特別時短遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合よりも、通常遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い（リーチ煽り演出に成功し易い）ようにしている。一方で、通常遊技状態においてリーチ煽り演出に成功する（リーチ演出が実行される）場合よりも、特別時短遊技状態においてリーチ煽り演出に成功する（リーチ演出が実行される）場合の方が、大当たりし易くなっている。すなわち、本実施形態では、第1煽り演出（通常遊技状態におけるリーチ煽り演出）の後にリーチ演出が実行される変動演出（変動演出例9（図81参照）等）が行われる場合よりも、第2煽り演出（特別時短遊技状態におけるリーチ煽り演出）の後にリーチ演出が実行される変動演出（変動演出例66（図225乃至図228参照）等）が行われる場合の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

10

この場合、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出では、第2特定音と相まって、特別遊技が実行されることを報知する装飾図柄41の停止を遊技者に着目させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1313】

なお、第1煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

【1314】

また、本実施形態では、所定音（変動BGM）とは異なる特定音（停止音）には、第1特定音（例えば第1停止音（図62（15）参照）と、装飾図柄41が特定の並び（ゾロ目）により停止するときに出力される第2特定音（例えば第8停止音（図100（50）参照）、第29停止音（図227（21）参照）等）とがある。

20

そして、本実施形態では、通常遊技状態においてリーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第1煽り演出（変動演出例9（図81参照）等の演出）と、特別時短遊技状態においてリーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第2煽り演出（変動演出例66（図225乃至図228参照）等）とがある。そして、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

この場合、第2煽り演出が実行される変動演出では、第2特定音と相まって、特別遊技が実行されることを報知する装飾図柄41の停止を遊技者に着目させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1315】

なお、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第1煽り演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第2煽り演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易ければ、第1煽り演出が実行される場合に第2特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第2煽り演出が実行される場合に第2特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

40

【1316】

また、本実施形態では、第1ステージ乃至第3ステージと、第4ステージとで、特定演出（リーチ演出、大当たりを報知する演出等）が実行される場合の演出態様を異ならせる（異なる効果音を出力する、異なる演出画像を表示する等）ことが可能である。そのため、第4ステージならではの演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1317】

また、本実施形態では、演出制御部300は、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様（図98（37）、図226（12）参照）を同じようにすることが可能である。そのため、遊技状

50

態に関わらず、リーチ演出における装飾図柄 4 1 の状態を遊技者に認識させ易くすることができる。

【1 3 1 8】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音が出力されない第 1 変動演出（例えば図 2 1 9（2）参照）と、開始音が出力される第 2 変動演出（図 2 2 4（2）参照）とがある。そして、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 6 6 が実行され易い）。

なお、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 6 6 が実行され易い）ことには、第 1 変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例 6 6 が実行されない）ことも含まれる。また、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例 6 6 が実行され易い）ようにすれば、第 1 変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例 6 6 が実行されてもよい）し、第 2 変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例 6 6 が実行されなくてもよい）。

【1 3 1 9】

また、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、開始音が出力されない第 1 変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において S P リーチ演出が実行され易い（変動演出例 6 4 が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において S P リーチ演出が実行され易い（変動演出例 6 4 が実行され易い）ことには、第 1 変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず S P リーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例 6 4 が実行されない）ことも含まれる。また、第 2 始動口 1 2 2 についての保留が記憶されている場合において、第 1 変動演出が実行される場合よりも、第 2 変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において S P リーチ演出が実行され易い（変動演出例 6 4 が実行され易い）ようにすれば、第 1 変動演出が実行される場合に次の変動演出において S P リーチ演出が実行されてもよい（変動演出例 6 4 が実行されてもよい）し、第 2 変動演出が実行される場合に次の変動演出において S P リーチ演出が実行されなくてもよい（変動演出例 6 4 が実行されなくてもよい）。

【1 3 2 0】

（変動演出例 6 7）

図 2 2 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 2 9 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 6 7）を説明する。変動演出例 6 7 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 2 9 は、図 5 7 における「変動演出パターン」として「E F 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 3 2 1】

まず、図 2 2 4（1）乃至（8）、図 2 2 5（1）乃至（8）、図 2 2 6（9）乃至（1 4）に示したものと同一演出が行われてから、図 2 2 9（1）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像 5 0 2 が表示される。ボタン操作画像 5 0 2 には、「

操作！」のテキストが示されている。また、このとき、演出ボタン１６１が赤色に発光する。また、このとき、第６ボタン音出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第４期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図２２９（２）に示すように、中列装飾図柄４１である「５」が、第１２視認態様の第５態様により表示される。このとき、第２７停止音出力される。なお、第２７停止音出力された後も、変動ＢＧＭは出力され続けている。

また、図２２９（１）に示したボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されない場合であっても、図２２９（２）に示したものと同一演出が行われてもよい。すなわち、図２２９（１）に示したボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで、共通の演出が実行されてもよい。

【１３２２】

次に、図２２９（３）に示すように、切換画像５２０が表示される。このとき、変動ＢＧＭの出力が継続されている。

次に、図２２９（４）に示すように、はずれ目の装飾図柄４１が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行う。また、このとき、変動ＢＧＭの出力が継続されている。

次に、図２２９（５）に示すように、復活画像５５８が表示される。この復活画像５５８は、通常遊技状態において表示される復活画像５５８（図１０９（６）参照）とは表示態様が異なっている。また、このとき、振動演出が開始され、演出ボタン１６１が虹色により発光される。また、このとき、復活画像５５８が表示されることの効果音である第２復活音出力される。

【１３２３】

次に、図２２９（６）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物１１５Ａ、中可動役物１１５Ｂ、および右可動役物１１５Ｃが、それぞれ、画像表示部１１４の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第１３エフェクト画像５９７が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出ボタン１６１の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第２大当たり報知音出力される。

この後は、図２２７（１８）乃至（２４）、図２２８（２５）に示したものと同一演出が行われる。その後、表示される装飾図柄４１および小図柄５６が「４４４」であることを除き、図１００（５５）、（５６）、図１０１（５７）、（５８）に示したものと同一演出が行われる。

【１３２４】

（変動演出例６８）

次に、図２３０を参照しながら、演出制御部３００が画像表示部１１４などを用いて行う変動演出（変動演出例６８）について具体的に説明する。変動演出例６８は、特別時短遊技状態において第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例６８は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第１始動口１２１への入賞についての保留数が「１」であることに基づく変動演出である。

なお、図２３０に示した変動演出は、図５８における「変動演出パターン」として「ＥＪ１」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【１３２５】

図２３０（１）に示すように、演出制御部３００によって、１つ前の特別図柄が停止表示されるに伴い、画像表示部１１４において装飾図柄４１および小図柄５６である「２１３」が確定停止されている。また、このとき、第１始動口１２１の保留数表示５５は、第１始動口１２１への入賞についての保留数である「１」を示し、第２始動口１２２の保留数表示５５は、第２始動口１２２への入賞についての保留数である「０」を示す。一

10

20

30

40

50

方で、保留画像 5 2 は表示されていない。

【1 3 2 6】

次に、図 2 3 0 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。一方で、変動画像 5 1 は表示されていない。

次に、図 2 3 0 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 3 0 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、ステージ 1 乃至ステージ 3 において第 5 視認態様により表示されている何れの装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

10

【1 3 2 7】

次に、図 2 3 0 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 1 1 停止動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。また、このとき、第 2 5 停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 3 0 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

以上の通り、特別時短遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出では、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様や第 7 視認態様により表示されずに確定停止することがある。

20

【1 3 2 8】

(変動演出例 6 9)

次に、図 2 3 1 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出（変動演出例 6 9）について具体的に説明する。変動演出例 6 9 は、特別時短遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 6 9 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 2 3 1 に示した変動演出は、図 5 8 における「変動演出パターン」として「E J 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

30

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

【1 3 2 9】

図 2 3 1 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「4」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。一方で、保留画像 5 2 は表示されていない。

【1 3 3 0】

40

次に、図 2 3 1 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 が「3」に更新される。一方で、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 の何れも表示されていない。

次に、図 2 3 1 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 3 1 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、ステージ 1 乃至ステージ 3 において第 5 視認態様により表示されている何れの装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

50

【1331】

次に、図231(5)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第11停止動作を行う。このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第15エフェクト画像589が表示される。また、このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図231(6)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【1332】

(変動演出例70)

次に、図232を参照しながら、演出制御部300が画像表示部114などを用いて行う変動演出(変動演出例70)について具体的に説明する。変動演出例70は、特別時短遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例70は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることに基づく変動演出である。

なお、図231に示した変動演出は、図58における「変動演出パターン」として「E1」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1333】

図232(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。また、このとき、第1始動口121の保留数表示55は、第1始動口121への入賞についての保留数である「1」を示し、第2始動口122の保留数表示55は、第2始動口122への入賞についての保留数である「0」を示す。一方で、保留画像52は表示されていない。

【1334】

次に、図232(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、大当たり示唆画像600が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は非表示であるか、または大当たり示唆画像600に隠れて視認困難や視認不能になっている。一方で、小図柄56の変動が開始される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、小図柄56である「444」が確定停止される。一方で、小図柄56の停止にともなう停止音(効果音)は出力されない。この後は、表示される装飾図柄41および小図柄56が「444」であることを除き、図100(55)、(56)、図101(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

【1335】

以上の通り、本実施形態では、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難い。そのため、特別時短遊技状態においては、第1始動口121よりも第2始動口122に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

なお、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いことには、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合には開始音の出力が実行されない(0%)ことも含まれる。

また、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難ければ、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合に開始音の出力が実行されてもよい。

【1336】

また、本実施形態では、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いようにしている。そのため、特別時短遊技状態においては、第1始動口121よりも第2始動口122に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

なお、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いことには、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合には開始音の出力が実行されない(0%)ことも含まれる。

10

また、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難ければ、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合に開始音の出力が実行されてもよい。

【1337】

(変動演出における各視認態様の表示タイミング)

次に、変動演出において装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングについて説明する。

20

図233は、変動演出において装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングを示したチャート図である。

【1338】

図233(1)には、変動演出パターン「ER1」が選択される場合に実行される変動演出(変動演出例1、20、39)における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233(1)に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「ER1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233(1)に示した各表示タイミングは、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

30

【1339】

まず、時点t1において、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点t2において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される(図61(2)参照)。また、このとき、開始時第1エフェクト画像501が表示される。

次に、時点t3において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される(図61(3)参照)。

次に、時点t4において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される(図61(4)参照)。

40

【1340】

次に、時点t5において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される(図62(13)参照)。

次に、時点t6において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される(図62(15)参照)。また、このとき、停止時第1エフェクト画像503が表示される。

次に、時点t7において、中列装飾図柄41が第7視認態様により表示される(図62(16)参照)。

次に、時点t8において、中列装飾図柄41が第1視認態様により表示される(図63(17)参照)。

50

【1341】

ここで、時点 t_1 から時点 t_2 までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第1エフェクト画像501が表示される）までの時間は、時間 T_1 である。

また、時点 t_2 から時点 t_3 までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第1エフェクト画像501の表示時間）は、時間 T_2 である。

また、時点 t_3 から時点 t_4 までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_3 である。

また、時点 t_4 から時点 t_5 までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_4 である。

10

【1342】

また、時点 t_5 から時点 t_6 までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_5 である。

また、時点 t_6 から時点 t_7 までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第1エフェクト画像503の表示時間）は、時間 T_6 である。

また、時点 t_7 から時点 t_8 までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第7視認態様による表示時間は、時間 T_7 である。

ここで、時間 T_2 よりも時間 T_3 の方が短い。また、時間 T_3 よりも時間 T_5 の方が長い。また、時間 T_5 よりも時間 T_6 の方が短い。また、時間 T_2 よりも時間 T_6 の方が短い。また、時間 T_2 よりも時間 T_7 の方が短い。

20

【1343】

図233(2)には、変動演出パターン「ER3」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例3、22、41）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233(2)に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「ER3」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233(2)に示した各表示タイミングは、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【1344】

30

まず、時点 t_{11} において、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{12} において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（図66(2)参照）。また、このとき、開始時第2エフェクト画像555が表示される。

次に、時点 t_{13} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図66(3)参照）。

次に、時点 t_{14} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図66(4)参照）。

【1345】

40

次に、時点 t_{15} において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図66(5)参照）。

次に、時点 t_{16} において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図66(6)参照）。また、このとき、停止時第2エフェクト画像506が表示される。

次に、時点 t_{17} において、中列装飾図柄41が第7視認態様により表示される（図66(7)参照）。

次に、時点 t_{18} において、中列装飾図柄41が第1視認態様により表示される（図66(8)参照）。

【1346】

ここで、時点 t_{11} から時点 t_{12} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから

50

3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第2エフェクト画像555が表示される）までの時間は、時間T11である。

また、時点t12から時点t13までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第2エフェクト画像555の表示時間）は、時間T12である。

また、時点t13から時点t14までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間T13である。

また、時点t14から時点t15までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間T14である。

【1347】

また、時点t15から時点t16までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間T15である。

また、時点t16から時点t17までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第2エフェクト画像506の表示時間）は、時間T16である。

また、時点t17から時点t18までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第7視認態様による表示時間は、時間T17である。

【1348】

ここで、時間T12よりも時間T13の方が短い。また、時間T13よりも時間T15の方が長い。また、時間T15よりも時間T16の方が短い。また、時間T12よりも時間T16の方が短い。また、時間T12よりも時間T17の方が短い。

また、時間T2よりも時間T12の方が短い。また、時間T4よりも時間T14の方が短い。また、時間T5よりも時間T15の方が短い。また、時間T6よりも時間T16の方が短い。また、時間T7よりも時間T17の方が短い。

【1349】

図233（3）には、変動演出パターン「EH1」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例61）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233（3）に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EH1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233（1）に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【1350】

まず、時点t21において、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点t22において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（図218（2）参照）。また、このとき、開始時第13エフェクト画像588が表示される。

次に、時点t23において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図218（3）参照）。

次に、時点t24において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図218（4）参照）。

【1351】

次に、時点t25において、3列の装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図218（5）参照）。

次に、時点t26において、3列の装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図218（6）参照）。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

。

10

20

30

40

50

次に、時点 t_{27} において、3列の装飾図柄41が第1視認態様により表示される（図218（7）参照）。

【1352】

ここで、時点 t_{21} から時点 t_{22} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第13エフェクト画像588が表示される）までの時間は、時間 T_{21} である。

また、時点 t_{22} から時点 t_{23} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第13エフェクト画像588の表示時間）は、時間 T_{22} である。

また、時点 t_{23} から時点 t_{24} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_{23} である。

また、時点 t_{24} から時点 t_{25} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_{24} である。

【1353】

また、時点 t_{25} から時点 t_{26} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_{25} である。

また、時点 t_{26} から時点 t_{27} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第15エフェクト画像589の表示時間）は、時間 T_{26} である。

【1354】

ここで、時間 T_{22} よりも時間 T_{23} の方が短い。また、時間 T_{23} よりも時間 T_{25} の方が長い。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{26} の方が短い。また、時間 T_{22} よりも時間 T_{26} の方が短い。

また、時間 T_{12} よりも時間 T_{22} の方が短い。また、時間 T_{14} よりも時間 T_{24} の方が短い。また、時間 T_{15} よりも時間 T_{25} の方が短い。また、時間 T_{16} よりも時間 T_{26} の方が短い。

なお、時間 T_{22} よりも時間 T_{12} の方が短くてもよい。また、時間 T_{24} よりも時間 T_{14} の方が短くてもよい。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{15} の方が短くてもよい。また、時間 T_{26} よりも時間 T_{16} の方が短くてもよい。

【1355】

図233（4）には、変動演出パターン「EH3」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例62）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233（4）に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EH3」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233（4）に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【1356】

まず、時点 t_{31} において、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{32} において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（図219（2）参照）。また、このとき、開始時第13エフェクト画像588が表示される。

次に、時点 t_{33} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図219（3）参照）。

次に、時点 t_{34} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図219（4）参照）。

【1357】

次に、時点 t_{35} において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図219（5）参照）。

次に、時点 t_{36} において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図219（6）参照）。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

次に、時点 t_{37} において、中列装飾図柄41が第1視認態様により表示される（図219（7）参照）。

【1358】

ここで、時点 t_{31} から時点 t_{32} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第13エフェクト画像588が表示される）までの時間は、時間 T_{31} である。

また、時点 t_{32} から時点 t_{33} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第13エフェクト画像588の表示時間）は、時間 T_{32} である。

また、時点 t_{33} から時点 t_{34} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_{33} である。

また、時点 t_{34} から時点 t_{35} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_{34} である。

【1359】

また、時点 t_{35} から時点 t_{36} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_{35} である。

また、時点 t_{36} から時点 t_{37} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第15エフェクト画像589の表示時間）は、時間 T_{36} である。

ここで、時間 T_{32} よりも時間 T_{33} の方が短い。また、時間 T_{33} よりも時間 T_{35} の方が長い。また、時間 T_{35} よりも時間 T_{36} の方が短い。また、時間 T_{32} よりも時間 T_{36} の方が短い。

また、時間 T_{22} よりも時間 T_{32} の方が短い。また、時間 T_{24} よりも時間 T_{34} の方が短い。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{35} の方が短い。また、時間 T_{26} よりも時間 T_{36} の方が短い。

【1360】

図233（5）には、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例68）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233（5）に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233（5）に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つフリー演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【1361】

まず、時点 t_{41} において、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つフリー演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{42} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図230（2）参照）。

次に、時点 t_{43} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図230（3）参照）。

【1362】

次に、時点 t_{44} において、3列の装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図230（4）参照）。

次に、時点 t_{45} において、3列の装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図

10

20

30

40

50

230 (5) 参照)。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

次に、時点 t_{46} において、3列の装飾図柄41が第1視認態様により表示される(図230 (6) 参照)。

【1363】

ここで、時点 t_{41} から時点 t_{42} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示されるまでの時間は、時間 T_{41} である。

また、時点 t_{42} から時点 t_{43} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_{42} である。

また、時点 t_{43} から時点 t_{44} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_{43} である。

また、時点 t_{44} から時点 t_{45} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_{44} である。

【1364】

また、時点 t_{45} から時点 t_{46} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第6視認態様による表示時間(停止時第15エフェクト画像589の表示時間)は、時間 T_{45} である。

【1365】

ここで、時間 T_{33} よりも時間 T_{42} の方が長い。また、時間 T_{34} よりも時間 T_{43} の方が長い。また、時間 T_{35} よりも時間 T_{44} の方が長い。また、時間 T_{36} よりも時間 T_{45} の方が長い。

【1366】

図233 (6) には、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出(変動演出例69)における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図233 (6) に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図233 (6) に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【1367】

まず、時点 t_{51} において、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{52} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される(図231 (2) 参照)。

次に、時点 t_{53} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される(図231 (3) 参照)。

【1368】

次に、時点 t_{54} において、3列の装飾図柄41が第5視認態様により表示される(図231 (4) 参照)。

次に、時点 t_{55} において、3列の装飾図柄41が第6視認態様により表示される(図231 (5) 参照)。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

次に、時点 t_{56} において、3列の装飾図柄41が第1視認態様により表示される(図231 (6) 参照)。

【1369】

ここで、時点 t_{51} から時点 t_{52} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示されるまでの時間は、時間 T_{51} である。

また、時点 t_{52} から時点 t_{53} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視

10

20

30

40

50

認態様による表示時間は、時間 T 5 2 である。

また、時点 t 5 3 から時点 t 5 4 までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示時間は、時間 T 5 3 である。

また、時点 t 5 4 から時点 t 5 5 までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示時間は、時間 T 5 4 である。

【1 3 7 0】

また、時点 t 5 5 から時点 t 5 6 までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示時間（停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 の表示時間）は、時間 T 5 5 である。

【1 3 7 1】

ここで、時間 T 4 2 と時間 T 5 2 とは同じ時間である。また、時間 T 4 3 と時間 T 5 3 とは同じ時間である。また、時間 T 4 4 と時間 T 5 4 とは同じ時間である。また、時間 T 4 5 と時間 T 5 5 とは同じ時間である。

また、時間 T 1、時間 T 1 1、時間 T 2 1、時間 T 3 1、時間 T 4 1、および時間 T 5 1 は、何れも同じ時間である。

【1 3 7 2】

以上の通り、演出制御部 3 0 0 は、図柄の視認態様には、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 4 1 など）が視認し難い第 1 表示（第 4 視認態様）と、前記第 1 表示の後に前記特定列の図柄が前記第 1 表示よりも視認容易な第 2 表示（例えば、第 5 視認態様、第 6 視認態様、第 7 視認態様、第 1 視認態様等による表示）とを実行可能である。そして、第 1 モード（例えば通常遊技状態）においては、第 1 保留記憶の数（第 1 始動口 1 2 1 についての保留数）が特定数（例えば「1」）であることに基づき特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合（変動演出例 1（図 6 1 乃至図 6 3 参照）等が実行される場合）、特定列の図柄が第 2 表示になってから停止するまでの平均時間（第 1 モードにおいて第 1 保留記憶の数が特定数であることに基づいて特定変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンにおける特定列の図柄が第 2 態様になってから停止するまでの平均時間）は、第 1 時間（時間 T 5 + 時間 T 6 + 時間 T 7）である。また、第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）において第 2 保留記憶の数（第 2 始動口 1 2 2 についての保留数）が特定数であることに基づき特定変動演出（変動演出例 6 1（図 2 1 8 参照）等）が行われる場合、特定列の図柄が第 2 表示になってから停止するまでの平均時間（第 2 モードにおいて第 2 保留記憶の数が特定数であることに基づいて特定変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンにおける特定列の図柄が第 2 態様になってから停止するまでの平均時間）は、第 1 時間よりも短い第 2 時間（時間 T 2 5 + 時間 T 2 6）である。

この場合、第 2 モードでは、第 1 モードに比べて、特定列の図柄が第 2 態様になってから高速で停止する印象を遊技者に与えることができ、第 2 モードにおけるスピード感のある変動演出を実現することができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 7 3】

また、本実施形態では、通常遊技状態では、第 1 保留記憶が「1」であることに基づく特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）において、中列装飾図柄 4 1 が低速の視認態様になってから停止するまでに、中列装飾図柄 4 1 において変動している複数の図柄（例えば、「9」および「1」（図 6 2（1 3）、（1 4）参照））が視認可能になる。一方で、特別時短遊技状態では、第 2 保留記憶が「1」であることに基づく特定変動演出において、中列装飾図柄 4 1 が低速の視認態様になってから停止するまでに、中列装飾図柄 4 1 において変動している単一の図柄（例えば、「1」（図 2 1 8（5）参照））のみが視認可能になる。

すなわち、本実施形態では、第 2 モードにおいて第 2 保留記憶が特定数（例えば「1」）であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第 1 モードにおいて第 1 保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 4 1 など）が第 2 態様（第 5 視認態様、第 6 視認態様、第 7 視認態

10

20

30

40

50

様等) になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が実行され易い。そのため、第1モードにおいてははずれ変動演出が実行される場合であっても、多様な装飾図柄41の変動を遊技者に見せることができる。

【1374】

なお、第2モードにおいて第2保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1モードにおいて第1保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が実行され易いことには、第1モードにおいて第1保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が必ず実行される(100%)こと、および、第2モードにおいて第2保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が必ず実行されない(0%)ことが含まれる。

【1375】

また、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が視認し難い第1表示(例えば、第4視認態様(図59-1(4)参照)による表示)と、第1表示の後に特定列の図柄が第1表示よりも視認容易な第2表示(例えば、図59-1(5)参照)第6視認態様(図59-1(6)参照)、第7視認態様(図59-1(7)参照)等による表示)と、第2表示の後に特定列の図柄が停止する第3表示(第1視認態様(図59-1(1)参照)による表示)とを実行可能である。そして、第1モード(通常遊技状態)における一の第2変動演出(リーチ演出が実行されないはずれ変動演出)においては、第1保留記憶の数が第1特定数(例えば「1」)であることに基づいて第2変動演出(リーチ演出が実行されないはずれ変動演出)が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数(例えば「4」)であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間(第1特定数に基づく第2変動演出では時間T5+時間T6+時間T7(図233参照)、第2特定数に基づく第2変動演出では時間T15+時間T16+時間T17)が短くなり易い。さらに、一の第2変動演出においては、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モード(特別時短遊技状態)において第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間(第2モードにおける第2特定数に基づく第2変動演出では時間T35+時間T36)が短くなり易い。

この場合、第1モードにおける第1保留記憶の数に応じて、装飾図柄41の低速視認態様を種々の表示時間により表示することで、装飾図柄41の表示にメリハリのある多様な変動演出を実現することができる。さらに、第2モードにおいては、第1モードよりも装飾図柄41の高速変動をより強く遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1376】

なお、第1モードにおける一の第2変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第1モードにおける一の第2変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が必ず短くなる(100%)ことが含まれる。

また、第1モードにおける一の第2変動演出において、第1保留記憶の数が第1特定数

であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第1モードにおける一の第2変動演出において、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が長くなることがあってもよい。

【1377】

また、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が必ず短くなる（100%）ことも含まれる。

また、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が長くなることがあってもよい。

【1378】

また、本実施形態では、特定列の第2態様による表示時間は、第1モード（通常遊技状態）において第1保留記憶の数が第2特定数（例えば「4」）であることに基づいて第2変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）が実行される場合（時間T15+時間T16+時間T17）よりも、第2モード（特別時短遊技状態）において第2保留記憶の数が第1特定数（例えば「1」）であることに基づいて第2変動演出が実行される場合（時間T25+時間T26）の方が、短くなり易い。そのため、第2モードにおいては、保留数に関わらず、第1モードよりも装飾図柄41が高速変動することをより強く遊技者に印象付けることができる。

なお、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合は、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、特定列の第2態様による表示時間が必ず短くなる（100%）ことも含まれる。

また、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が長くなることがあってもよい。

【1379】

また、本実施形態では、第1モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合と、第1保留記憶の数が第2特定数であるこ

とに基づいて第2変動演出が実行される場合とで、装飾図柄41が停止するときの動作時間が異なる(時間T6、時間T16)。そのため、保留数に応じて多様な装飾図柄41の動作態様を有する変動演出を実現できる。

なお、本実施形態では、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、装飾図柄41が停止するときの動作時間が長いことを説明したが、これに限定されない。第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、装飾図柄41が停止するときの動作時間が長くなるようにしてもよい。また、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合と、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合とで、装飾図柄41が停止するときの動作時間が同じであってもよい。

10

【1380】

また、図233には、変動演出において中列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングを示したが、これに限定されない。図233に示した各タイミングは、左列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングであってもよいし、右列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングであってもよい。

【1381】

(変動演出例61の変形例)

20

図234は、変動演出例61の変形例を示した図である。

変動演出例61では、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第2始動口122への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出では、3列の装飾図柄41が、一斉に第5視認態様により表示され、一斉に第6視認態様により表示されることを説明したが、これに限定されない。

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

【1382】

まず、図218(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図234(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

30

次に、図234(2)に示すように、左列装飾図柄41が、第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図234(3)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。また、このとき、右列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

【1383】

次に、図234(4)に示すように、右列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。また、このとき、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

40

次に、図234(5)に示すように、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図234(6)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

このように、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第2始動口122への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であっても、3列の装飾図柄41が、順番に第5視認態様により表示され、順番に第6視認態様により表示されてもよい。

【1384】

50

なお、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞に基づく変動演出では、第1始動口121についての保留数が「1」乃至「4」の何れの場合であることに基づく変動演出であっても、3列の装飾図柄41が、順番に第5視認態様により表示され、順番に第6視認態様により表示される（図234（1）乃至（7）参照）ようにしてもよい。

【1385】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41など）が視認し難い第1表示（例えば、第4視認態様による表示）と、前記第1表示の後に前記特定列の図柄が前記第1表示よりも視認容易な第2表示（例えば、第5視認態様、第6視認態様、第7視認態様、第1視認態様等による表示）とを10
実行可能である。そして、第1モード（例えば通常遊技状態）における一の変動演出においては、第1保留記憶の数（第1始動口121についての保留数）が第1特定数（例えば「4」）であることに基づく特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合（変動演出例3（図66参照）等が実行される場合）よりも、第1保留記憶の数が第2特定数（例えば「1」）であることに基づく特定変動演出が実行される場合（変動演出例1（図61乃至図63参照）等が実行される場合）の方が、第1停止表示態様（3列の装飾図柄41が順に第6視認態様や第7視認態様になる態様）による表示が20
実行され易い。また、第2モード（例えば、特別時短遊技状態）における一の変動演出においては、第2保留記憶の数（第2始動口122についての保留数）が第2特定数であることに基づく特定変動演出（変動演出例61の変形例（図234参照）等）が実行される場合よりも、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出（変動演出例62（図219参照）等）が実行される場合の方が、第2停止表示態様（3列の装飾図柄41が一斉に第6視認態様や第7視認態様になる態様）による表示が実行され易い。

この場合、モードと保留記憶の数との関係に応じて種々の停止表示態様によって装飾図柄41が表示される変動演出を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1386】

なお、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様により表示されることなく第6視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第6視認態様である。

また、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様および第6視認態様により表示されることなく第7視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第7視認態様である。

また、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様乃至第7視認態様の何れによっても表示されることなく第1視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第1視認態様である。

【1387】

また、第1モードにおける一の変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第1停止表示態様による表示が実行され易いことには、第1モードにおける一の変動演出において第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第1停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）こと、および、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第1停止表示態様による表示が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1モードにおける一の変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第1停止表示態様による表示が実行され易ければ、第1モードにおける一の変動演出において第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第1停止表示態様による表示

10

20

30

40

50

が実行されることがあってもよいし、第1モードにおける一の変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第1停止表示態様による表示が実行されないことがあってもよい。

【1388】

また、第2モードにおける一の変動演出においては、第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第2停止表示態様による表示が実行され易いことには、第2モードにおける一の変動演出において第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第2停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）こと、および、第2モードにおける一の変動演出において第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第2停止表示態様による表示が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

10

また、第2モードにおける一の変動演出においては、第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第2停止表示態様による表示が実行され易ければ、第2モードにおける一の変動演出において第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第2停止表示態様による表示が実行されることがあってもよいし、第2モードにおける一の変動演出において第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第2停止表示態様による表示が実行されないことがあってもよい。

20

【1389】

また、本実施形態では、第1モード（例えば通常遊技状態）において、第1保留記憶の数が第1特定数（例えば「4」）であることに基づく特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数（例えば「1」）であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2モード（例えば特別時短遊技状態）において、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易い。

また、第2モードにおいて、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易い。

30

この場合、第2モードにおける第1始動口121への入賞に基づく変動演出が、単調な演出になり易いために、第2モードにおいては第2始動口122に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【1390】

なお、第1モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易いことには、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行される（100%）こと、および、第1モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

40

50

また、第2モードにおいて、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易いことには、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行される(100%)こと、および、第2モードにおいて、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行されない(0%)ことが含まれる。

10

【1391】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間(第6視認態様や停止時第1エフェクト画像503の表示時間T6、時間T16)が異なる。そのため、保留数に応じた多様な装飾図柄41の停止態様からなる変動演出を実現することができる。

通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出よりも、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出の方が、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が短い(時間T6>時間T16)ことを説明したが、これに限定されない。通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出よりも、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出の方が、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が長くてもよい(時間T6<時間T16)。すなわち、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が異なればよい。また、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が同じであってもよい。

20

30

【1392】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態において、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間(時間T26、時間T36)が異なることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態において、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が同じであってもよい。

40

【1393】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作時間(第2視認態様や開始時第1エフェクト画像501の表示時間T2、時間T12)が異なる。そのため、保留数に応じた多様な装飾図柄41の変動開始態様からなる変動演出を実現することができる。

なお、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であること

50

に基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基
づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作時間が同じであつて
もよい。また、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であ
ることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であるこ
とに基づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作態様が同じで
あつてもよい。

【1394】

(変動演出におけるボタン操作演出と振動演出との関係)

次に、ボタン操作演出に対する振動演出の実行タイミングについて説明する。

図235は、ボタン操作演出に対する振動演出の実行タイミングを示したチャート図で
ある。 10

図235(1)には、変動演出例13(図94乃至図101参照)におけるボタン操作
演出および振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図235(1)は、変動演
出例32(図143乃至図150参照)や変動演出例51(図194乃至図201参照)
におけるボタン操作演出および振動演出の実行タイミングであつてもよい。

【1395】

まず、時点t61において、ボタン操作演出が開始される(図99(44)参照)。

次に、時点t62において、振動演出が開始される(図99(45)参照)。

そして、時点t63において、振動演出が終了する。

ここで、時点t61から時点t62までの時間、すなわち、ボタン操作演出が開始され
てから振動演出が開始するまでの時間は、時間T61である。 20

また、時点t62から時点t63までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間
T62である。

【1396】

図235(2)には、変動演出例14(図102参照)におけるボタン操作演出および
振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図235(2)は、変動演出例33(
図151参照)や変動演出例52(図202参照)におけるボタン操作演出および振動演
出の実行タイミングであつてもよい。

【1397】

まず、時点t71において、ボタン操作演出が開始される(図102(1)参照)。

次に、時点t72において、振動演出が開始される(図102(3)参照)。

そして、時点t73において、振動演出が終了する。

ここで、時点t71から時点t72までの時間、すなわち、ボタン操作演出が開始され
てから振動演出が開始するまでの時間は、時間T71である。 30

また、時点t72から時点t73までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間
T72である。

【1398】

図235(3)には、変動演出例19(図109参照)におけるボタン操作演出および
振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図235(3)は、変動演出例38(
図158参照)や変動演出例57(図209参照)におけるボタン操作演出および振動演
出の実行タイミングであつてもよい。 40

【1399】

まず、時点t81において、ボタン操作演出が開始される(図109(1)参照)。

次に、時点t82において、振動演出が開始される(図109(6)参照)。

そして、時点t83において、振動演出が終了する。

ここで、時点t81から時点t82までの時間、すなわち、ボタン操作演出が開始され
てから振動演出が開始するまでの時間は、時間T81である。

また、時点t82から時点t83までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間
T82である。

【1400】

図 2 3 5 (4) には、変動演出例 6 6 (図 2 2 5 乃至図 2 2 8 参照) におけるボタン操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。

まず、時点 t_{91} において、ボタン操作演出が開始される (図 2 2 6 (15) 参照)。

次に、時点 t_{92} において、振動演出が開始される (図 2 2 6 (16) 参照)。

そして、時点 t_{93} において、振動演出が終了する。

ここで、時点 t_{91} から時点 t_{92} までの時間、すなわち、ボタン操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間 T_{91} である。

また、時点 t_{92} から時点 t_{93} までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間 T_{92} である。

【1401】

図 2 3 5 (5) には、変動演出例 6 7 (図 2 2 9 参照) におけるボタン操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。

まず、時点 t_{101} において、ボタン操作演出が開始される (図 2 2 9 (1) 参照)。

次に、時点 t_{102} において、振動演出が開始される (図 2 2 9 (5) 参照)。

そして、時点 t_{103} において、振動演出が終了する。

ここで、時点 t_{101} から時点 t_{102} までの時間、すなわち、ボタン操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間 T_{101} である。

また、時点 t_{102} から時点 t_{103} までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間 T_{102} である。

【1402】

ここで、時間 T_{61} よりも時間 T_{71} の方が長く、時間 T_{71} よりも時間 T_{81} の方が長い。

また、時間 T_{62} よりも時間 T_{72} の方が短い。また、時間 T_{62} と時間 T_{82} とは同じ時間である。

また、時間 T_{91} よりも時間 T_{101} の方が長い。

また、時間 T_{92} と時間 T_{102} とは同じ時間である。

また、時間 T_{81} よりも時間 T_{101} の方が短い。この場合に、時間 T_{82} と時間 T_{102} とは同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。時間 T_{82} と時間 T_{102} とが異なる時間である場合に、時間 T_{82} よりも時間 T_{102} の方が短くてもよいし、時間 T_{82} よりも時間 T_{102} の方が長くてもよい。

【1403】

以上の通り、本実施形態では、「BU4」(図 5 5 参照) のボタン操作演出 (図 8 6 (35) 参照) よりも、「BU5」のボタン操作演出 (図 9 9 (44) 参照) の方が、期待度が高い。すなわち、第 1 操作表示 (図 8 6 (35) に示すボタン操作画像 5 0 2 の表示) が実行される場合よりも、第 2 操作表示 (図 9 9 (44) に示すボタン操作画像 5 0 2 の表示) が実行される場合の方が、特別遊技 (大当たり遊技) が実行される期待度が高い。そして、演出制御部 3 0 0 は、所定条件が成立する場合における第 2 操作表示の開始から振動演出の開始までの時間を、所定条件が成立しない場合における第 2 操作表示の開始から振動演出の開始までの時間とは異ならせることが可能である。所定条件が成立する場合としては、例えば、変動演出例 1 3 における振動演出が実行される場合 (図 9 9 (45)、図 2 3 5 (1) 参照) や、復活演出が実行される場合 (図 1 0 9 (6)、図 2 3 5 (3) 参照) 等が挙げられる。また、所定条件が成立しない場合としては、例えば、変動演出例 1 3 における振動演出や復活演出が実行されず、変動演出例 1 4 における振動演出が実行される場合 (図 1 0 2 (3)、図 2 3 5 (2) 参照) 等が挙げられる。

この場合、振動演出の実行タイミングについての意外性を遊技者に与えることができるため、特に期待度が高い第 2 操作表示が実行されることと相まって、振動演出が実行されることの期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1404】

また、本実施形態では、所定条件には、第 1 所定条件 (変動演出例 1 3 における振動演出の実行 (図 9 9 (45)、図 2 3 5 (1) 参照)) と、第 2 所定条件 (復活演出にお

10

20

30

40

50

る振動演出の実行（図１０９（６）、図２３５（３）参照））とがある。

そして、第１所定条件が成立する場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、所定条件が成立しない場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

また、第１所定条件が成立する場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、第２所定条件が成立する場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

また、所定条件が成立しない場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、第２所定条件が成立する場合における第２操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

この場合、振動演出が実行される条件に応じて開始タイミングが異なる種々の振動演出が実現されるため、振動演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

【１４０５】

なお、本実施形態では、変動演出例１４、変動演出例３３、および変動演出例５２において、レバー操作演出において演出レバー１６３が操作されると、演出レバー１６３が白色に発光（図１０２（２）等参照）してから、虹色に発光することを説明したが、これに限定されない。

変動演出例１４、変動演出例３３、および変動演出例５２において、レバー操作演出において演出レバー１６３が操作されても、演出レバー１６３の赤色による発光が維持されてもよい。そして、振動演出が開始されると、演出レバー１６３が虹色により発光してもよい。この場合、演出レバー１６３が赤色に発光する時間の長さは、図２３５（２）に示す時間Ｔ７１である。

【１４０６】

（通常遊技状態における中列装飾図柄４１の視認態様の変形例）

次に、通常遊技状態においてＳＰリーチ演出が開始されるまでの中列装飾図柄４１の視認態様の変形例について説明する。

本実施形態では、通常遊技状態においては、ノーマルリーチ演出において中列装飾図柄４１が第１０視認態様により表示されてからＳＰリーチ演出が開始されることを説明したが、これに限定されない。

【１４０７】

まず、図２３６（１）に示すように、左右列の装飾図柄４１が、第８視認態様により表示され、第１リーチ動作を行い、第１リーチライン画像５０９および第１リーチ報知画像５１０が表示され、第１リーチ音が出力される。このとき、中列装飾図柄４１は、第４視認態様により表示されている。

次に、図２３６（２）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第１１視認態様の第１態様により表示され、中列装飾図柄４１は非表示になり、ステージ画像６１の代わりに移行画像５１６が表示される。

次に、図２３６（３）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第１１視認態様の第２態様により表示され第２仮停止動作を行う。

【１４０８】

次に、図２３６（４）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始され、ＳＰリーチ画像５１７が表示される。

このように、通常遊技状態においても、ノーマルリーチ演出において中列装飾図柄４１が第１０視認態様により表示されることなくＳＰリーチ演出が開始されてもよい。

【１４０９】

以上の通り、本実施形態では、通常遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１０等）では、ＳＰリーチ演出の開始前に中列装飾図柄４１の低速視認態様による表示が実行される（図８４（２１）参照）。一方で、特別時短遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出（例えば変動演出例６４（図２２１乃至図２２３参照）等）では、ＳＰリーチ演出の開始前に中列装飾図柄４１の低速視認態様によ

10

20

30

40

50

る表示が実行されない。

すなわち、本実施形態では、演出制御部 300 は、装飾図柄 41 の視認態様には、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41）が視認し難い第 1 表示（例えば、第 4 視認態様（図 59-1（4）参照）による表示）と、第 1 表示の後に特定列の図柄が第 1 表示よりも視認容易な第 2 表示（第 5 視認態様図 59-1（5）参照）、第 6 視認態様（図 59-1（6）参照）、第 7 視認態様（図 59-1（7）参照）、第 10 視認態様（図 59-2（13）参照）等による表示）と、第 2 表示の後に特定列の図柄が停止する第 3 表示（例えば、第 1 視認態様（図 250-1（1）参照）による表示）とを実行可能である。そして、一の変動演出において、第 1 モード（例えば通常遊技状態）における特定演出（SP リーチ演出、SPSP リーチ演出）が実行される場合よりも、第 2 モード（特別時短遊技状態）における特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 表示が実行され易い。

この場合、通常遊技状態においては、中列装飾図柄 41 を低速視認態様により表示して変動演出が終了することを遊技者に煽った後に特定演出が開始され易いため、特定演出の興趣を向上させることができる。また、特別時短遊技状態においては、中列装飾図柄 41 を低速視認態様により表示することなく特定演出が開始され易いため、特定演出が行われる変動演出であっても特別時短遊技状態に適した変動演出の実行時間にすることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1410】

なお、一の変動演出において、第 1 モードにおける特定演出が実行される場合よりも、第 2 モードにおける特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 表示が実行され易いことには、第 1 モードにおける特定演出が実行される場合には特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 態様による表示が必ず実行されない（0%）こと、および、第 2 モードにおける特定演出が実行される場合には特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 態様による表示が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 モードにおける特定演出が実行される場合よりも、第 2 モードにおける特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 表示が実行され易ければ、第 1 モードにおける特定演出が実行される場合に特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 態様による表示が実行されることがあってもよいし、第 2 モードにおける特定演出が実行される場合に特定演出の開始前における特定列の図柄の第 2 態様による表示が実行されないことがあってもよい。

【1411】

また、本実施形態では、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れにおいても、SP リーチ演出が実行される場合には中列装飾図柄 41 を非表示（視認困難又は視認不能）にする（図 85（25）、図 222（9）参照）ことが可能である。そして、本実施形態では、通常遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 41 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易いようにしている。そのため、特別時短遊技状態においては、装飾図柄 41 の視認態様の切り替えの早さを通じて、演出の進行が速いことを遊技者に認識させることができる。

なお、通常遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 41 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易いことには、特別時短遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には、通常遊技状態において SP リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合に比べて、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 41 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が必ず短くなる（100%）ことが含まれる。

また、通常遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄４１が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易ければ、特別時短遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、通常遊技状態においてＳＰリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄４１が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなることであってもよい。

【１４１２】

（変動演出例５の変形例）

次に、変動演出例５（図７１乃至図７４参照）の変形例について説明する。

図２３７は、変動演出例５の変形例を示した図である。

まず、図６１（１）乃至（３）に示したものと同一演出が行われてから、図２３７（１）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第４視認態様により表示され、第１変動動作を行う。

【１４１３】

次に、図２３７（２）に示すように、ボタン操作演出が開始され、ボタン操作画像５０２が表示され第１ボタン音が出力される。このボタン操作演出の操作有効期間は、第１期間である。

そして、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン１６１が操作されると、図２３７（３）に示すように、操作時第２画像５２７が表示され、第２操作音が出力される。

次に、図２３７（４）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物１１５Ａが画像表示部１１４の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物１１５Ａの周囲に役物第２エフェクト画像５１３が表示され第２役物音が出力される。

この後は、図７１（３）乃至（８）、図７２（９）乃至（１６）、図７３（１７）乃至（２４）、図７４（２５）乃至（２９）に示したものと同一演出が行われる。

【１４１４】

このように、装飾図柄４１の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄４１が仮停止した以降にはボタン操作演出および役物演出が実行されない変動演出が行われてもよい。

また、図２３７に示した例は、変動演出例５の変形例に限定されない。変動演出例２４（図１２１乃至図１２３参照）の変形例として、装飾図柄４１の変動が開始されてから仮停止する前に、図２３７に示した例と同様にボタン操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄４１が仮停止した以降にはボタン操作演出および役物演出が実行されないようにしてもよい。また、変動演出例４３（図１７１乃至図１７４参照）の変形例として、装飾図柄４１の変動が開始されてから仮停止する前に、図２３７に示した例と同様にボタン操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄４１が仮停止した以降にはボタン操作演出および役物演出が実行されないようにしてもよい。

【１４１５】

（変動演出例１０の変形例）

次に、変動演出例１０（図８２乃至図８６参照）の変形例について説明する。

図２３８は、変動演出例１０の変形例を示した図である。

まず、図８２（１）乃至（３）に示したものと同一演出が行われてから、図２３８（１）に示すように、３列の装飾図柄４１が、第４視認態様により表示され、第１変動動作を行う。

【１４１６】

次に、図２３８（２）に示すように、１段階目のステップ演出が実行され、「ステップ１」のテキストが示されたステップ画像５０８が表示され、第１ステップ音が出力される。

10

20

30

40

50

次に、図 238 (3) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示され、第 2 ステップ音出力される。

次に、図 238 (4) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示され、第 3 ステップ音出力される。

【1417】

次に、図 238 (5) に示すように、ステップ画像 508 が非表示になり、3 列の装飾図柄 41 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 238 (6) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 505 が表示される。

この後は、図 83 (14) 乃至 (16)、図 84 (17) 乃至 (24)、図 85 (25) 乃至 (32)、図 86 (33) 乃至 (40) に示したものと同一演出が行われる。

【1418】

このように、装飾図柄 41 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 41 が仮停止した以降にはボタン操作演出および役物演出が実行される変動演出が行われてもよい。

また、図 238 に示した例は、変動演出例 10 の変形例に限定されない。変動演出例 29 (図 131 乃至図 135 参照) の変形例として、装飾図柄 41 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 41 が仮停止した以降にはボタン操作演出 (図 135 (35) 参照) および役物演出 (図 135 (33) 参照) が実行されるようにしてもよい。また、変動演出例 48 (図 182 乃至図 186 参照) の変形例として、装飾図柄 41 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 41 が仮停止した以降にはボタン操作演出 (図 186 (35) 参照) および役物演出 (図 186 (33) 参照) が実行されるようにしてもよい。

【1419】

(変動演出例 11 の変形例)

次に、変動演出例 11 (図 87 乃至図 92 参照) の変形例について説明する。

図 239 は、変動演出例 11 の変形例を示した図である。

まず、図 82 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 239 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

【1420】

次に、図 239 (2) に示すように、擬似連画像 511 が停止する。このとき、擬似連画像 511 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 514 が表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 41 が非表示 (視認困難または視認不能) になる。また、このとき、擬似連停止音出力される。

この後は、図 87 (4) 乃至 (8)、図 88 (9) 乃至 (16)、図 89 (17) 乃至 (24)、図 90 (25) 乃至 (32)、図 91 (33) 乃至 (40)、図 92 (41) 乃至 (43) に示したものと同一演出が行われる。

【1421】

このように、装飾図柄 41 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 41 が仮停止した以降にはボタン操作演出および役物演出が実行される変動演出が行われてもよい。

また、図 239 に示した例は、変動演出例 11 の変形例に限定されない。変動演出例 30 (図 136 乃至図 141 参照) の変形例として、装飾図柄 41 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 41 が仮停止した以降にはボタン操作演出 (図 140 (38) 参照) および役物演出 (図 140 (36) 参照) が実行されるようにしてもよい。また、変動演出例 49 (図 187 乃至図 192 参照

10

20

30

40

50

）の変形例として、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前にボタン操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはボタン操作演出（図 1 9 1（3 8）参照）および役物演出（図 1 9 1（3 6）参照）が実行されるようにしてもよい。

【1 4 2 2】

（変動演出例 1 3 の変形例）

次に、変動演出例 1 3（図 9 4 乃至図 1 0 1 参照）の変形例について説明する。

図 2 4 0 は、変動演出例 1 3 の変形例を示した図である。

まず、図 9 3（1）乃至（8）、図 9 4（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図 2 4 0（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

【1 4 2 3】

次に、図 2 4 0（2）に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 2 4 0（3）に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示され、ゾーン開始音が出力される。

次に、図 2 4 0（4）に示すように、擬似連画像 5 1 1 が停止する。このとき、擬似連画像 5 1 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、3 列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になり、擬似連停止音が出力される。

この後は、図 9 5（1 0）乃至（1 6）、図 9 6（1 7）乃至（2 4）、図 9 7（2 5）乃至（3 2）、図 9 8（3 3）乃至（4 0）、図 9 9（4 1）乃至（4 8）、図 1 0 0（4 9）乃至（5 6）、図 1 0 1（5 7）、（5 8）に示したものと同一演出が行われる。

【1 4 2 4】

以上の通り、本実施形態では、特定演出（装飾図柄 4 1 の仮停止）の開始前に実行されるボタン操作演出の期待度は 3 %（図 5 5 参照）であり、特定演出の開始以降に実行されるボタン操作演出の期待度は 2 5 % である。そのため、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われ特定演出の開始以降にボタン操作演出が行われない変動演出（変動演出例 1（図 6 1 乃至図 6 3 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに特定演出の開始以降にボタン操作演出が行われる変動演出（変動演出例 1 0 の変形例（図 8 2 乃至図 8 6、図 2 3 8 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技（大当たり遊技）が実行され易い。また、本実施形態では、特定演出の開始前に実行される振動演出の期待度は 6 5 % であり、特定演出の開始以降に実行されるボタン操作演出の期待度は 2 5 % である。すなわち、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出（変動演出例 1 0 の変形例（図 8 2 乃至図 8 6、図 2 3 8 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出（変動演出例 1 3 の変形例（図 9 4 乃至図 1 0 1、図 2 4 0 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。

この場合、変動演出が進行するにしたがってボタン操作演出に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 2 5】

なお、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われ特定演出の開始以降にボタン操作演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに特定演出の開始以降にボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われ特定演出の開始以降にボタン操作演出が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（0 %）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（０％）こと、および、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

10

【１４２６】

また、本実施形態では、特定演出（装飾図柄４１の仮停止）の開始前に実行される役物演出の期待度は１１％（図５５参照）であり、特定演出の開始以降に実行される役物演出の期待度は３５％である。そのため、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出（変動演出例４（図６８乃至図７０参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに特定演出の開始以降に役物演出が行われる変動演出（変動演出例１０の変形例（図８２乃至図８６、図２３８参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。そして、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出（変動演出例１０の変形例（図８２乃至図８６、図２３８参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出（変動演出１３の変形例（図９４乃至図１０１、図２４０参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。

20

この場合、変動演出が進行するにしたがって役物演出に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【１４２７】

なお、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに特定演出の開始以降に役物演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（０％）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（０％）こと、および、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

40

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

50

【1428】

なお、本実施形態では、特定演出が装飾図柄41の仮停止であることを説明したが、これに限定されない。

特定演出としては、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）、擬似連演出、ゾーン演出、ステップ演出、役物演出など、変動演出において実行される何れかの演出であればよい。この場合に、図55に示した、役物演出、ボタン操作演出、および振動演出の仮停止前の期待度と仮停止後の期待度とは、上述した何れかの特定演出前の期待度および特定演出以降の期待度であってもよい。

【1429】

また、本実施形態では、第2ボタン音（図86（35）参照）が出力される変動演出が実行される場合よりも、第3ボタン音（図99（44）参照）が出力される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技、振動演出、演出ボタン161の赤色による発光が実行され易い。

また、本実施形態では、演出ボタン161の特定発光演出（白色の発光）および第2ボタン音の出力が実行される変動演出が行われる場合よりも、演出ボタン161の特殊発光演出（赤色の発光）および第3ボタン音の出力が実行される変動演出が行われる場合の方が、大当たり遊技および振動演出が実行され易い。

また、特定発光演出および第3ボタン音の出力が実行される第1変動演出と、特殊発光演出および第2ボタン音の出力が実行される第2変動演出とが設けられてもよい。そして、この場合に、第1変動演出が実行される場合よりも第2変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技や振動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第2変動演出が実行される場合よりも第1変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技や振動演出が実行され易いようにしてもよい。

【1430】

また、本実施形態では、振動演出を行わずにボタン操作演出を行う第1演出（図83（11）等参照）が実行される変動演出が行われる場合よりも、ボタン操作演出を行わずに振動演出を行う第2演出（図94（2）等参照）が実行される変動演出が行われる場合の方が、特別遊技および演出ボタン161の赤色により発光する特殊発光が実行され易い。そのため、遊技者による演出ボタン161の操作を伴わない振動演出が実行された場合であっても、特別遊技が実行されることを遊技者に期待させることができる。

なお、第1演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特殊発光が実行され易いことには、第1演出が実行される変動演出が行われる場合には特殊発光が必ず実行されない（0%）こと、および、第2演出が実行される変動演出が行われる場合には特殊発光が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特殊発光が実行され易ければ、第1演出が実行される変動演出が行われる場合に特殊発光が実行されることがあってもよいし、第2演出が実行される変動演出が行われる場合に特殊発光が実行されないことがあってもよい。

【1431】

次に、演出制御部300が制御するステージ（演出モード）と、演出制御部300がスピーカ156から出力させる装飾図柄41の停止音との関係について説明する。

図241は、演出制御部300に制御されるステージと、装飾図柄41の停止音との関係を示した図である。

【1432】

まず、第1ステージ（第1演出モード）において装飾図柄41が停止するときにスピーカ156から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄41が停止するときに出力される停止音には、第1停止音、第2停止音、第7停止音、および第14停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄41が停止するときに出力される停

10

20

30

40

50

止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、および第 7 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 5 停止音および第 1 0 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 1 1 停止音、および第 1 2 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、S P リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、および第 1 3 停止音がある。また、発展画像 5 2 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

10

また、S P S P リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 2 3 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 3 停止音がある。

【 1 4 3 3 】

次に、第 2 ステージ（第 2 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

20

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 5 停止音、第 1 6 停止音、第 1 8 停止音、および第 1 9 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 5 停止音、第 1 6 停止音、および第 1 8 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 0 停止音および第 1 7 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 2 停止音および第 1 5 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

30

また、S P リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 4 停止音がある。また、発展画像 5 2 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

また、S P S P リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 2 3 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 3 停止音がある。

40

【 1 4 3 4 】

次に、第 3 ステージ（第 3 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、第 2 1 停止音、および第 2 2 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、および第 2 1 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

50

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 10 停止音および第 20 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 11 停止音、および第 12 停止音がある。また、擬似連画像 5 1 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、および第 13 停止音がある。また、発展画像 5 2 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

また、SPSPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 23 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 13 停止音、および第 23 停止音がある。

【1 4 3 5】

次に、第 4 ステージ（第 4 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 25 停止音および第 28 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 25 停止音および第 28 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 26 停止音がある。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 27 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 29 停止音および第 30 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 29 停止音および第 30 停止音がある。

【1 4 3 6】

以上の通り、本実施形態では、左右列の装飾図柄 4 1 の停止音と、中列装飾図柄 4 1 の停止音とが異なり、又は、左右列の装飾図柄 4 1 の停止音の種類の数と中列装飾図柄 4 1 の停止音の種類の数とが異なる。

この場合、停止する図柄に応じて多様な演出を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 3 7】

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 ステージにおけるリーチ演出が実行されないはずれ変動演出において、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに第 1 停止音を出力可能である。また、演出制御部 300 は、第 1 ステージにおけるリーチ演出が実行されるはずれ変動演出において、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに第 6 停止音を出力可能である。すなわち、本実施形態では、第 1 特定変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）と、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出とで、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される効果音の態様を異ならせることが可能である。そのため、リーチ演出が実行される変動演出と、リーチ演出が実行されない変動演出とで、中列装飾図柄 4 1 が停止することが遊技者に与える印象を異ならせることができる。

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 特定変動演出と、第 2 特定変動演出

10

20

30

40

50

(ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行されないはずれ変動演出)とで、中列装飾図柄４１が停止するときに出力される効果音を共通にする(例えば何れも第１停止音を出力する)ことが可能である。そのため、第２特定変動演出において、はずれ変動演出であるにも関わらず過度に遊技者を期待させることを抑制できる。

また、本実施形態では、演出制御部３００は、第１特定変動演出と、第２特定変動演出と、第３特定変動演出(ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行されるはずれ変動演出)とで、左右列の装飾図柄４１が停止するときに出力される効果音を共通にする(例えば何れも第１停止音を出力する)ことが可能である。そのため、変動演出によらず、左右列の装飾図柄４１の停止が遊技者に認識され易くなる。

また、本実施形態では、演出制御部３００は、第３特定変動演出と、第４特定変動演出(大当たり変動演出)とで、左右列の装飾図柄４１が特定表示態様(装飾性の高い表示態様)により停止するときに出力される停止音を共通にし(例えば何れも第１停止音を出力し)、中列装飾図柄４１が特別表示態様(装飾性の低い表示態様)により停止するときに出力される停止音を異ならせることが可能である(第３特定変動演出では第６停止音を出力し、第４特定変動演出では第８停止音を出力する)。そのため、同じ表示態様からなる中列装飾図柄４１の停止であっても、第３特定変動演出と第４特定変動演出とで、中列装飾図柄４１の停止が遊技者に与える印象を異ならせることができる。

【１４３８】

また、本実施形態では、第１ステージ乃至第３ステージにおいては、左右列の装飾図柄４１の停止音の種類の数よりも、中列装飾図柄４１の停止音の種類の数の方が多い。このように、左右列の装飾図柄４１の停止態様よりも中列装飾図柄４１の停止態様に多様性を持たせることで、中列装飾図柄４１の停止をより遊技者に着目させることができる。なお、第１ステージ乃至第３ステージにおいて、中列装飾図柄４１の停止音の種類の数よりも、左右列の装飾図柄４１の停止音の種類の数の方が多くなるようにしてもよい。すなわち、第１ステージ乃至第３ステージにおいて、左右列の装飾図柄４１の停止音の種類の数と、中列装飾図柄４１の停止音の種類の数とが異なればよい。

【１４３９】

また、本実施形態では、第１ステージと第２ステージとで、左右列の装飾図柄４１が停止するときに出力される停止音を異ならせ(例えば第１停止音と第１５停止音)、中列装飾図柄４１が停止するときに出力される停止音を共通にする(例えば第３停止音)ことが可能である。そして、第１ステージと第４ステージとでは、左右列の装飾図柄４１が停止するときに出力される停止音を異ならせ(例えば第１停止音と第２５停止音)、中列装飾図柄４１が停止するときに出力される停止音もまた異ならせる(例えば第３停止音と第２７停止音)ことが可能である。そのため、第２ステージよりも第４ステージの方が、第１ステージとは演出態様が異なるステージとして遊技者に認識させ易くすることができる。

【１４４０】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、特定演出(装飾図柄４１の仮停止、リーチ演出(ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出)、擬似連演出、発展演出、ゾーン演出、ステップ演出など)の開始以降からＳＰＳＰリーチ演出までに振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出(変動演出例１０の変形例(図８２乃至図８６、図２３８参照)等)が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出(変動演出１３の変形例(図９４乃至図１０１、図２４０参照)等)が実行される場合の方が、特別遊技および演出ボタン１６１の赤色による発光が実行され易い。

この場合、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４４１】

なお、通常遊技状態において、特定演出の開始以降からＳＰＳＰリーチ演出までに振動

10

20

30

40

50

演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行され易ければ、通常遊技状態において特定演出の開始以降からSPSPリーチ演出までに振動演出が行われずにボタン操作演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行されることがあってもよいし、通常遊技状態において特定演出の開始前にボタン操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行されないことがあってもよい。

【1442】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、特定演出（装飾図柄41の仮停止、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）、擬似連演出、発展演出、ゾーン演出、ステップ演出など）の開始以降からSPSPリーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出（変動演出例10の変形例（図82乃至図86、図238参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出（変動演出13の変形例（図94乃至図101、図240参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行され易い。

この場合、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1443】

なお、通常遊技状態において、特定演出の開始以降からSPSPリーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行され易ければ、通常遊技状態において特定演出の開始以降からSPSPリーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行されることがあってもよいし、通常遊技状態において特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出ボタン161の赤色による発光が実行されないことがあってもよい。

【1444】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、用いられる変動経路の種類が多い。そのため、通常遊技状態であっても、多様な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【1445】

なお、本実施形態では、ノーマルリーチ演出が実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されないはずれ変動演出において、中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音は、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出において中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音と同じであることを説明したが、これに限定されない。

ノーマルリーチ演出が実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されないはずれ変動演出において、中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音は、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出において中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音、および、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される変動演出において中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音の何れとも異なるオリジナルの停止音であってもよい。

【1446】

また、本実施形態では、演出制御部300は、所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間を、所定条件が成立しない場合における第2

10

20

30

40

50

操作表示の開始から振動演出の開始までの時間とは異ならせることが可能であることを説明した。ここで、所定条件が成立しない場合には、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合（図214（7）、（8）参照）が含まれてもよい。すなわち、上述した時間 t_{71} と時間 t_{72} との関係は、変動演出例13においてボタン操作演出が開始されたタイミング（時間 t_{71} ）と、ボタン操作演出における操作有効期間に演出ボタン161が操作されない場合に振動演出が開始されるタイミング（時間 t_{72} ）との関係であってもよい。

【1447】

また、本実施形態では、第4ステージでは、3列の装飾図柄41が第1変動経路を通る変動が行われることを説明したが、これに限定されない。第4ステージでは、リーチ演出が実行されていないときに、3列の装飾図柄41が、第1ステージ乃至第3ステージにおいて用いられていた何れの変動経路とも異なる変動経路を通る変動が行われてもよい。この場合、第4ステージが特別時短遊技状態ならではの演出モードであることを強調することができる。

【1448】

また、本実施形態では、一の変動演出において、擬似連演出の実行前と実行後とで、リーチ目の装飾図柄41が同じ数字であった（図72（9）、図73（22）等参照）が、これに限定されない。

一の変動演出において、擬似連演出の実行前と実行後とで、リーチ目の装飾図柄41が異なってもよい（例えば、擬似連演出の実行前はリーチ目の装飾図柄41の数字が「4」で、擬似連演出の実行後はリーチ目の装飾図柄41の数字が「3」）。ここで、リーチ演出において停止している図柄の文字を変化させる変化演出には、擬似連演出の実行前と実行後とで、リーチ目の装飾図柄41を異ならせる演出も含まれる。

【1449】

また、本実施形態では、停止した一部の列の図柄（例えば左列装飾図柄41）をリーチ演出において動作させる動作演出には、第1動作演出（図69（14）参照）と、第1動作演出とは図柄の動作態様が異なる第2動作演出（図84（19）参照）とがあることを説明した。ここで、例えば、第1動作演出は、装飾図柄41である「4」の動作（図69（14）、図84（19）参照）であって、第2動作演出は、装飾図柄41である「3」の動作（図110（5）参照）の動作であってもよい。すなわち、第1動作演出および第2動作演出は、異なる文字の装飾図柄の動作であってもよい。

【1450】

また、ステージに応じて、特定演出（ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、擬似連演出、ゾーン演出、役物演出、発展演出、振動演出、ステップ演出、保留画像52や変動画像51の表示態様を変化させる演出等）が実行される場合の大当たり遊技の期待度を異ならせてもよい。一例を挙げると、第1ステージにおいて特定演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2ステージにおいて特定演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。

【1451】

また、本実施形態では、演出制御部300は、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様を同じようにすることが可能であることを説明した。ここで、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様が同じであることには、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでリーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様が完全に同一であることのみならず、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでリーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様の一部が同じ（サイズや表示態様は異なるが仮停止における動作の方向が同じなど）であることも含まれる。

【1452】

また、本実施形態では、二つの列の装飾図柄41が揃うことによりリーチ演出が実行さ

れることを説明したが、これに限定されない。

例えば、一つの列の装飾図柄 4 1 が特定の文字により仮停止することで、リーチ演出が実行されてもよい。このとき、残りの二つの列の装飾図柄 4 1 による変動が継続されていてもよい。

【1 4 5 3】

また、本実施形態では、スピーカ 1 5 6 から出力される効果音としての、第 1 ボタン音、第 1 停止音、第 1 操作音、第 2 停止音、第 1 役物音、第 1 ステップ音、第 2 ステップ音、第 1 リーチ音、第 2 役物音、擬似連停止音、第 1 再変動音、第 3 停止音、切替表示音、切替非表示音、第 4 停止音、第 2 リーチ音（第 5 停止音）、第 1 開始音、第 3 役物音、第 3 ステップ音、第 2 操作音、ゾーン開始音、第 3 リーチ音、第 1 変化音、図柄変化音、発展停止音、第 4 役物音、第 2 ボタン音、第 6 停止音、第 2 再変動音、第 2 変化音、第 3 変化音、第 7 停止音、第 3 ボタン音、第 1 成功音、第 1 大当たり報知音、第 8 停止音、第 4 ボタン音、第 9 停止音、第 4 変化音、第 4 リーチ音（第 10 停止音）、第 11 停止音、第 12 停止音、第 13 停止音、第 1 復活音、第 14 停止音、第 15 停止音、第 3 操作音、第 16 停止音、第 5 役物音、ステップ 1 音、ステップ 2 音、第 6 役物音、第 5 リーチ音（第 17 停止音）、第 2 開始音、第 7 役物音、ステップ 3 音、第 4 操作音、第 18 停止音、第 19 停止音、第 5 操作音、第 8 役物音、第 1 段音、第 2 段音、第 9 役物音、第 6 リーチ音（第 20 停止音）、第 10 役物音、第 3 段音、第 6 操作音、第 21 停止音、第 22 停止音、第 23 停止音、第 24 停止音、第 25 停止音、第 4 開始音、第 11 役物音、第 7 リーチ音（第 26 停止音）、第 5 ボタン音、第 27 停止音、第 5 変化音、第 28 停止音、第 6 変化音、第 6 ボタン音、第 2 成功音、第 2 大当たり報知音、第 29 停止音、第 7 ボタン音、第 30 停止音、第 2 復活音は、何れも異なる効果音（異なる音）である。

10

20

【1 4 5 4】

また、本実施形態では、第 1 開始動作、第 1 変動動作、第 1 停止動作、第 1 仮停止動作、第 2 開始動作、第 2 停止動作、第 1 リーチ動作、第 2 仮停止動作、第 2 変動動作、第 3 変動動作、第 3 停止動作（第 2 リーチ動作）、第 3 開始動作、第 3 リーチ動作、図柄変化動作、第 4 開始動作、第 4 停止動作（第 4 リーチ動作）、第 5 リーチ動作、第 5 開始動作、第 4 変動動作、第 5 停止動作、第 6 開始動作、第 6 停止動作、第 6 リーチ動作、第 7 停止動作、第 7 開始動作、第 8 リーチ動作、第 8 開始動作、第 9 リーチ動作、第 5 変動動作、第 9 開始動作、第 6 変動動作、第 8 停止動作、第 7 変動動作、第 10 開始動作、第 9 停止動作、第 10 リーチ動作、第 10 停止動作、第 11 開始動作、第 12 リーチ動作、第 12 開始動作、第 13 リーチ動作、第 8 変動動作、第 13 開始動作、第 11 停止動作、第 14 開始動作、第 12 停止動作、第 9 変動動作は、何れも異なる動作態様（表示態様）である。付言すると、第 1 リーチ動作（図 69（14）参照）および第 6 リーチ動作（図 119（14）参照）のように、同じ「右手を挙げる」という動作であっても、それぞれ表示態様が異なる装飾図柄 4 1 が動作することにより、異なる動作態様（表示態様）になる。

30

40

【1 4 5 5】

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

【1 4 5 6】

50

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

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

10

【1457】

そのため、上述した、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて行われた各変動演出は、何れも、第1始動口121の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づいて行われる変動演出であってもよい。

また、上述した、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づいて行われた各変動演出は、何れも、第2始動口122の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第2始動口122に遊技球が入賞したことに基づいて行われる変動演出であってもよい。

【1458】

20

また、本実施形態では、変動演出例4乃至変動演出例11、変動演出例13乃至変動演出例19、変動演出例23乃至変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38、変動演出例42乃至変動演出例49、変動演出例51乃至変動演出例57、変動演出例67乃至変動演出例70は、何れも、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて行われる変動演出であることを説明したが、これに限定されない。これらの各変動演出例は、第1始動口121についての保留数が「2」乃至「4」の何れの数であることに基づいて行われる変動演出であってもよい。

また、変動演出例63、変動演出例64、変動演出例66は、何れも、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づいて行われる変動演出であることを説明したが、これに限定されない。これらの各変動演出例は、第2始動口122についての保留数が「2」乃至「4」の何れの数であることに基づいて行われる変動演出であってもよい。

30

【1459】

また、本実施形態では、SPリーチ演出において発展煽り演出および発展演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

ノーマルリーチ演出の実行中や、リーチ演出が実行されていないときに、発展煽り演出および発展演出が実行されてもよい。この場合、発展演出が実行されることにより、その後SPリーチ演出が実行されてもよい。

【1460】

また、本実施形態では、ボタン操作演出における操作有効期間には、第1期間乃至第4期間があることを説明した。

40

ここで、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間の遅い順番ほど操作有効期間が長くなるように設定されてもよい。また、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間の早い順番ほど操作有効期間が長くなるように設定されてもよい。また、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間は、何れも同じ時間であってもよい。

また、SPSPリーチ演出におけるボタン操作演出の操作有効期間と、昇格煽り演出におけるボタン操作演出の操作有効期間とは、異なる時間であってもよい。

【1461】

また、本実施形態では、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出とでは、それぞれ異なる変動経路が用いられているが、これに限定されない。

50

特定の変動演出におけるSPSPリーチ演出では、中列装飾図柄41は、この特定の変動演出におけるSPリーチ演出と同じ変動経路に沿って変動してもよい。

【1462】

また、本実施形態では、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出とを区別しているが、これに限定されない。

一の変動演出におけるSPリーチ演出およびSPSPリーチ演出を、まとめてSPリーチ演出として捉えてもよい。

【1463】

また、本実施形態では、第3ステージにおいては、中列装飾図柄41は、リーチ演出の開始時は第6変動動作（第6変動経路に沿った変動）を行い（図169（14）参照）、その後第1変動動作（第1変動経路に沿った変動）を行っている（図169（15）参照）が、これに限定されない。

第3ステージにおいては、中列装飾図柄41は、リーチ演出の開始時から第1変動動作を実行してもよい。

【1464】

また、本実施形態では、第2ステージにおいては、ノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路（図119（15）参照）が、第1ステージや第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路（図69（15）、図169（15）参照）とは異なっているが、これに限定されない。

第2ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路は、第1ステージや第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路と同じであってもよい。

【1465】

また、本実施形態では、第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路は、第1ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路と同じであることを説明したが、これに限定されない。

第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路を、第1ステージおよび第2ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路の何れとも異ならせてもよい。

【1466】

また、本実施形態では、変動演出において変動BGMが出力されることを説明した。ここで、変動BGMは、演出の進行に応じて出力される音の種類が異なってもよい。一例を挙げると、リーチ演出の開始前と、ノーマルリーチ演出の実行中と、SPリーチ演出の実行中と、SPSPリーチ演出の実行中と、リーチ演出の実行後においてはずれ目の装飾図柄41やゾロ目の装飾図柄41が表示されているときとで、変動BGMにおける音の種類が異なってもよい。

【1467】

また、本実施形態では、変動演出例61乃至変動演出例70までの各変動演出が、特別時短遊技状態における変動演出であることを説明したが、これに限定されない。

変動演出例61乃至変動演出例70までの各変動演出は、特別時短遊技状態における変動演出であってもよい。

【1468】

また、上述した「第1態様の後に特定列の図柄が低速になり図柄が視認可能になる第2視認態様」には、装飾図柄41が仮停止しているときの視認態様も含まれる。すなわち、第1態様の後に特定列の図柄が「低速」になることには、図柄の速度が「0」になることも含まれる。

また、本実施形態では、特別時短遊技状態においても、装飾図柄41の第5視認態様や第6視認態様による表示時間があることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態においては、装飾図柄41の第5視認態様による表示が実行されないようにしても

10

20

30

40

50

よい。また、特別時短遊技状態においては、装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示が実行されないようにしてもよい。

特別時短遊技状態においては、装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様および第 6 視認態様による何れの表示も実行されないようにしてもよい。すなわち、特別時短遊技状態においては、「第 1 態様の後に特定列の図柄が低速になり図柄が視認可能になる第 2 視認態様」による表示時間が 0 秒であってもよい。

【1 4 6 9】

また、本実施形態では、擬似連画像 5 1 1 や発展画像 5 2 1 が表示されることを説明した。ここで、擬似連画像 5 1 1 や発展画像 5 2 1 は、中列装飾図柄 4 1 の代わりに表示される画像である。そのため、広義には、擬似連画像 5 1 1 および発展画像 5 2 1 も、中列装飾図柄 4 1 に含まれる。

10

また、擬似連画像 5 1 1 や発展画像 5 2 1 は、左列装飾図柄 4 1 の代わりに表示されてもよいし、右列装飾図柄 4 1 の代わりに表示されてもよい。すなわち、擬似連画像 5 1 1 や発展画像 5 2 1 を、左列装飾図柄 4 1 として捉えてもよいし、右列装飾図柄 4 1 として捉えてもよい。

【1 4 7 0】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されてから、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が再び表示されるとき（図 7 6（1 6）参照）に無音であることを説明したが、これに限定されない。

通常遊技状態において、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されてから、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が再び表示されるときに、切替非表示音（図 7 6（1 5）参照）の出力が継続され、その後無音になってもよい。

20

【1 4 7 1】

また、本実施形態では、装飾図柄 4 1 が停止するときに種々の停止音が出力されることを説明した。

ここで、停止音が出力されるタイミングは、装飾図柄 4 1 の停止と同時に限定されない。装飾図柄 4 1 が停止しているときに停止音が出力されていれば、装飾図柄 4 1 の停止前から停止音の出力が開始されてもよいし、装飾図柄 4 1 の停止後に停止音の出力が開始されてもよい。

【1 4 7 2】

30

また、本実施形態では、3 列の装飾図柄 4 1 が左右方向に並ぶことを説明したが、これに限定されない。

3 列の装飾図柄 4 1 は、上下方向に並んでいてもよい。

また、3 列の装飾図柄 4 1 のうちの特定の列の装飾図柄 4 1 が、他の列の装飾図柄 4 1 に対して上下方向や左右方向にずれて表示されていてもよい。

【1 4 7 3】

また、本実施形態では、左列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1 の順に装飾図柄 4 1 が停止することを説明したが、これに限定されない。

例えば、左列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1 の順に装飾図柄 4 1 が停止してもよい。この場合、上述した各変動演出例における装飾図柄 4 1 の動作や停止音の出力の有無の関係は、右列装飾図柄 4 1 と中列装飾図柄 4 1 とで逆になる。

40

また、例えば、右列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、左列装飾図柄 4 1 の順に装飾図柄 4 1 が停止してもよい。この場合、上述した各変動演出例における装飾図柄 4 1 の動作や停止音の出力の有無の関係は、左列装飾図柄 4 1 と中列装飾図柄 4 1 とで逆になる。

すなわち、中列装飾図柄 4 1 を一例として上述した「特定列の図柄」は、左列装飾図柄 4 1 や右列装飾図柄 4 1 であってもよい。

【1 4 7 4】

また、本実施形態では、第 1 始動口 1 2 1（第 2 始動口 1 2 2）についての保留数が「1」であることに基づく変動演出と、第 1 始動口 1 2 1（第 2 始動口 1 2 2）についての保留数が「4」であることに基づく変動演出との関係（図 2 3 3 等参照）について説明し

50

たが、これに限定されない。上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「1」であることにに基づく変動演出と、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「3」であることにに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「1」であることにに基づく変動演出と、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「2」であることにに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「2」であることにに基づく変動演出と、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「4」であることにに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「3」であることにに基づく変動演出と、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「4」であることにに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「2」であることにに基づく変動演出と、第1始動口121（第2始動口122）についての保留数が「3」であることにに基づく変動演出との関係であってもよい。

10

【1475】

また、本実施形態では、発展煽り演出が実行されているときに、一つの中列装飾図柄41と、発展画像521とが変動している（図178（2）、（3）参照）が、これに限定されない。

20

発展煽り演出が実行されているときに、複数の中列装飾図柄41（例えば「4」および「5」など）と、発展画像521とが変動してもよい。

【1476】

また、本実施形態では、装飾性の高い表示態様からなる3列の装飾図柄41が揃って停止するときに、一の停止音出力される（図66（6）参照）ことを説明したが、これに限定されない。

装飾性の高い表示態様からなる3列の装飾図柄41が揃って停止するときには、停止音が3回出力されてもよい。この場合に、3回の停止音のうちの連続する停止音がそれぞれ重なるように出力されてもよい。

【1477】

30

また、本実施形態では、第1ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図61（1）参照）、第2ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図111（1）参照）および第3ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図161（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様が異なる一方で、文字（数字）部分の表示態様が同一であるが、これに限定されない。

第1ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図61（1）参照）、第2ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図111（1）参照）および第3ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図161（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様が同一である一方で、文字（数字）部分の表示態様が異なってもよい。

40

また、第1ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図61（1）参照）、第2ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図111（1）参照）および第3ステージにおける装飾性の高い装飾図柄41（図161（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様および文字（数字）部分の表示態様が何れも異なってもよい。

【1478】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されていないとき（図68（2）、図79（9）等参照）と、ノーマルリーチ演出の実行中（図70（18）参照）とで、中列装飾図柄41の表示サイズが異なっている。ここで、リーチ演出が実行されていないときの中列装飾図柄41と、ノーマルリーチ演出の実行中の中列装飾図柄41とは、同じ装飾態様（何れも特定表示態様）である表示態様として捉えられる。

また、本実施形態では、リーチ演出の開始前とノーマルリーチ演出の実行中とで、中列

50

装飾図柄 4 1 の表示サイズを異ならせているが、これに限定されない。リーチ演出の開始前とノーマルリーチ演出の実行中とで、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズは同一であってもよい。

【1 4 7 9】

また、本実施形態では、識別情報（変動画像 5 1、保留画像 5 2）の表示態様を特定態様（例えば、赤色）に変化させる変化演出（図 8 4（20）に示す演出）が実行されることを説明した。ここで、特定態様は、緑色であってもよいし、青色であってもよい。すなわち、特定態様は通常表示態様とは異なる表示態様であれば、何れの表示態様であってもよい。

【1 4 8 0】

また、本実施形態では、種々の演出の期待度（大当たりし易さ）について説明した。ここで、演出の期待度は、演出が実行されているときに演出画像が表示されることを示唆または報知する期待度であってもよい。また、演出の期待度は、演出が実行されているときに効果音が出力されることを示唆または報知する期待度であってもよい。また、演出の期待度は、演出が実行されているときに演出体（演出ボタン 1 6 1、可動役物 1 1 5）が発光または動作することを示唆または報知する期待度であってもよい。

【1 4 8 1】

また、本実施形態では、変動演出例 1 2 の次の変動演出が変動演出例 1 3であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例 1 2 の次の変動演出は、変動演出例 1 0 や変動演出例 1 1 であってもよい。この場合、変動演出例 1 2 と、変動演出例 1 0 または変動演出例 1 1 とで行われる、役物演出、第 3 開始動作、および開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

また、本実施形態では、変動演出例 3 1 の次の変動演出が変動演出例 3 2 であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例 3 1 の次の変動演出は、変動演出例 2 9 や変動演出例 3 0 であってもよい。この場合、変動演出例 3 1 と、変動演出例 2 9 または変動演出例 3 0 とで行われる、役物演出、第 7 開始動作、および開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

また、本実施形態では、変動演出例 5 0 の次の変動演出が変動演出例 5 1 であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例 5 0 の次の変動演出は、変動演出例 4 8 や変動演出例 4 9 であってもよい。この場合、変動演出例 5 0 と、変動演出例 4 8 または変動演出例 4 9 とで行われる、役物演出、第 1 1 開始動作、および開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

【1 4 8 2】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出において、SPSPリーチ演出が実行されていないが、これに限定されない。

特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出においても、SPSPリーチ演出が実行されてもよい。例えば、変動演出例 6 4、変動演出例 6 6、および変動演出例 6 7 におけるボタン操作演出（図 2 2 2（14）、図 2 2 6（15）、図 2 2 9（1）参照）は、SPSPリーチ演出におけるボタン操作演出であってもよい。すなわち、変動演出例 6 4、変動演出例 6 6、および変動演出例 6 7 では、SPリーチ演出の後にSPSPリーチ演出が実行されてもよい。また、変動演出例 6 4、変動演出例 6 6、および変動演出例 6 7 において、SPリーチ演出の代わりに、SPSPリーチ演出が実行されてもよい。すなわち、特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出において、SPリーチ演出が実行されることなくSPSPリーチ演出が実行されてもよい。

【1 4 8 3】

また、本実施形態では、各ステージ（演出モード）においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、画像表示部 1 1 4 に背景として表示される画像が、各ステージ（演出モード）に応じたステージ画像 6 1 から、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出に応じた演出画像になることを説明した。

ここで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出は、ステージ変化画像 5 8 5 が表示され

10

20

30

40

50

る演出とは異なり、ステージ（演出モード）を変化させる演出ではない。そのため、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される一の変動演出において、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の開始前のステージ（演出モード）と、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の実行中のステージ（演出モード）とは、同一のステージ（演出モード）として捉えてもよい。

【1484】

また、本実施形態では、演出図柄の停止音には、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音（図62（15）等参照）、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音（図70（19）等参照）、SPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音（図76（13）、図78（6）等参照）、SPSPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音（図86（36）等参照）、擬似連画像511の停止音（図72（13）等参照）、発展画像521の停止音（図85（32）等参照）、ゾロ目の装飾図柄41の停止音（図100（50）、図100（53）等参照）等があることを説明した。

ここで、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音や、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音よりも、SPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音や、SPSPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音の方が、停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、SPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、SPSPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音等よりも、擬似連画像511の停止音や発展画像521の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、SPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音、SPSPリーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄41の停止音等よりも、ゾロ目の装飾図柄41の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、擬似連画像511の停止音や発展画像521の停止音よりもゾロ目の装飾図柄41の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、ゾロ目の装飾図柄41の停止音よりも擬似連画像511の停止音や発展画像521の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

【1485】

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出においてははずれ目の装飾図柄41の停止音が出力されてから（停止音の出力が開始または終了してから）変動が停止する（変動演出が終了する）までの時間よりも、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出においてははずれ目の装飾図柄41の停止音が出力されてから（停止音の出力が開始または終了してから）変動が停止する（変動演出が終了する）までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出においてははずれ目の装飾図柄41の停止音が出力されてから（停止音の出力が開始または終了

してから) 変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間や、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間よりも、SPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間や、SPSPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ(各演出モード)において、リーチ演出が実行されない変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間や、ノーマルリーチが実行されSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間よりも、大当たり変動演出においてゾロ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ(各演出モード)において、SPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間よりも、SPSPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ(各演出モード)において、SPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間や、SPSPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間よりも、大当たり変動演出においてゾロ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ(各演出モード)において、大当たり変動演出においてゾロ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間よりも、SPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間や、SPSPリーチ演出が実行される変動演出においてはずれ目の装飾図柄41の停止音出力されてから(停止音の出力が開始または終了してから)変動が停止する(変動演出が終了する)までの時間の方が長くなるようにしてもよい。

【1486】

また、本実施形態では、発展画像521が表示される変動演出においてSPSPリーチ演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

変動演出において、発展画像521が表示されることなくSPSPリーチ演出が実行されてもよい。

【1487】

また、本実施形態では、第1始動口121または第2始動口122についての保留数が「2」以上であることに基づく変動演出であって、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出には、開始音出力されない(図66(2)、図219(2)等参照)はずれ変動演出と、開始音出力される(図93(2)、図224(2)等参照)変動演出とがあることを説明した。

ここで、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易いようにしてもよい。また、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易いようにしてもよい。言い換えると、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行され難いようにしてもよい。

10

【1488】

なお、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易いことには、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）ことが含まれる。また、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易ければ、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において大当たりすることがあってもよいし、開始音が出力される変動演出の次の変動演出において大当たりしないことがあってもよい。

20

また、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行され難い）ことには、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）こと（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が必ず実行される（100%）こと）、および、開始音が出力される変動演出の次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される（100%）こと（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が必ず実行されない（0%）こと）が含まれる。また、各ステージ（各演出モード）において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行され難い）ようにすれば、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行されない）ことがあってもよいし、開始音が出力される変動演出の次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行される）ことがあってもよい。

30

40

【1489】

また、本実施形態では、ステップ演出の段階に応じて、表示される演出画像が変化することを説明した。ここで、ステップ演出に応じて表示される演出画像は、特定の色からな

50

るエフェクト画像であってもよい。一例を挙げると、１段階目のステップ演出が実行されているときには青色のエフェクト画像が表示され、２段階目のステップ演出が実行されているときには緑色のエフェクト画像が表示され、３段階目のステップ演出が実行されてときには赤色のエフェクト画像が表示されてもよい。すなわち、ステップ演出の段階が進行するにしたがって、表示される演出画像の色が変化してもよい。

【１４９０】

また、本実施形態では、第１停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１）が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１０）が行われる場合の方が、識別情報の表示態様を特定態様（例えば、赤色）に変化させる変化演出（図８４（２０）に示す演出）が実行され易い。そして、識別情報として変動画像５１

10

や保留画像５２が挙げられることを説明したが、これに限定されない。

例えば、ステップ演出は、実行される段階に応じて期待度を示唆または報知する演出である。そのため、ステップ演出に応じて表示される演出画像は、特別図柄判定部２３４による判定が行われた判定情報（乱数値）に対応する識別情報として捉えられる。また、１段階目や２段階目のステップ演出に応じた演出画像から３段階目のステップ演出に応じた演出画像に変化する演出は、識別情報の表示態様を特定態様に変化させる変化演出として捉えられる。

【１４９１】

また、本実施形態では、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例４など）において、ボタン操作演出が実行されていないが、これに限定されない。

20

ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない各変動演出において、ボタン操作演出が実行されてもよい。この場合に、ボタン操作演出の実行タイミングは、変動演出の開始後であって３列の装飾図柄４１の何れかの仮停止が行われる前であってもよいし、ノーマルリーチ演出の実行中であって中列装飾図柄４１の仮停止が行われる前であってもよい。

また、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出におけるボタン操作演出において、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで共通の演出（共通の演出画像、共通の音など）が実行されてもよい。また、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されず且つボタン操作演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行され且つボタン操作演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行され易ければ、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出におけるボタン操作演出において、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行されてもよい。また、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されず且つボタン操作演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行され且つボタン操作演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行され易いことには、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出におけるボタン操作演出において、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が必ず実行されない（０％）こと、および、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行される変動演出におけるボタン操作演出において、操作有効期間に演出ボタン１６１が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

30

40

50

【1492】

(第2実施形態)

次に、本発明の第2実施形態について説明する。なお、第1実施形態と第2実施形態とは、同一の符号が異なる構成に付されることがある。また、第2実施形態においては、第1実施形態と異なる構成について説明し、第1実施形態と同一の構成については、説明を省略する。

図242は、第2実施形態におけるパチンコ遊技機100の正面図である。

【1493】

本実施形態のパチンコ遊技機100には、遊技者が操作可能な演出レバー163が設けられている。演出レバー163は、枠部材150において演出ボタン161の左側に設けられている。

なお、演出レバー163は、枠部材150において演出ボタン161の右側に設けられてもよい。また、演出レバー163は、演出ボタン161と一体として設けられてもよい。一例を挙げると、演出レバー163のうちの上部が、押下可能な演出ボタン161として設けられてもよい。

【1494】

図243は、本実施形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。

演出制御部300は、例えば遊技制御部200から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果および変動パターンに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出レバー163を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出レバー163等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。

【1495】

図244は、演出レバー163が操作されていないときと、演出レバー163の操作が演出制御部300に受け付けられるときとの演出レバー163の位置を示した図である。なお、演出レバー163が操作されていないときの演出レバー163の位置を、以下では、非操作位置と称することがある。また、演出レバー163の操作が演出制御部300に受け付けられるときの演出レバー163の位置を、以下では、受付位置と称することがある。

【1496】

図244(1)に示す演出レバー163の位置は、非操作位置である。この状態において、遊技者が演出レバー163をパチンコ遊技機100の前側（遊技者側）に引くことにより、図244(2)に示すように、演出レバー163が受付位置に移動する。

なお、演出レバー163が移動可能な位置は、非操作位置から受付位置までであってもよいし、非操作位置から受付位置よりも前側の位置までであってもよい。

【1497】

図245(a)は、本実施形態における演出制御部300による割り込み処理の内容を示すフローチャートである。

割り込み処理は、S3602で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図245(a)を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部300は、遊技制御部200からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う(S3611)。このコマンド受信処理において、演出内容（演出パターン）が選択される。また、演出制御部300は、特定時短遊技状態に関する演出を実行するための特定時短関連演出処理を行う(S3612)。また、演出制御部300は、遊技者による演出ボタン161等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う(S3613)。さらに、演出制御部300は、遊技者による演出レバー163の操作を受け付けるための演出レバー処理を行う(S3613-2)。この後、演出制御部300は、選択した演出パターンの情報を含むコマンドを画像／音響制御部310およびランプ制御部320に送信するコマンド送信処理を行う(S361

10

20

30

40

50

4)。これにより、画像表示部 1 1 4 への画像表示や音響出力、可動役物 1 1 5 の動作、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光等による演出が行われる。

【1 4 9 8】

図 2 4 5 (b) は、演出レバー処理 (図 2 4 5 (a) の S 3 6 1 3 - 2) の内容を示すフローチャートである。

この演出レバー処理において、演出制御部 3 0 0 は、まず遊技者による演出レバー 1 6 3 が所定の受付期間 (後述する操作有効期間) 中に操作されたか否かを判断する (S 4 3 0 1)。ここで、演出レバー 1 6 3 の操作とは、演出レバー 1 6 3 が、非操作位置 (図 2 4 4 (1) 参照) から受付位置 (図 2 4 4 (2) 参照) まで移動するように引かれて ON となることである。演出制御部 3 0 0 は、この演出レバー 1 6 3 から操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。

10

演出レバー 1 6 3 が操作されていない場合 (S 4 3 0 1 で No)、演出レバー処理を終了する。

また、演出レバー 1 6 3 が操作されたならば (S 4 3 0 1 で Yes)、演出制御部 3 0 0 は、演出レバー 1 6 3 の操作内容を示す情報を含む演出レバーコマンドを RAM 3 0 3 にセットして演出レバー処理を終了する (S 4 3 0 2)。

【1 4 9 9】

この後、演出制御部 3 0 0 は、図 2 4 5 (a) のコマンド送信処理 (S 3 6 1 4) を行って、上記のコマンド受信処理および演出レバー処理で RAM 3 0 3 にセットされたコマンドを画像／音響制御部 3 1 0 およびランプ制御部 3 2 0 に送信する。そして、画像／音響制御部 3 1 0 およびランプ制御部 3 2 0 が、受信したコマンドに基づき、画像表示部 1 1 4 への画像表示、音響出力、可動役物 1 1 5 の動作、盤ランプ 1 1 6 や枠ランプ 1 5 7 の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

20

【1 5 0 0】

〔変動演出パターンテーブル〕

図 2 4 6 乃至図 2 4 9 は、図 3 5 (b) の演出選択処理における変動演出パターン選択 (S 3 8 1 3) において用いられる変動演出パターンとテーブルの設定例を示す図である。なお、図 2 4 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図 2 4 7 は、通常遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図 2 4 8 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。また、図 2 4 9 は、特別時短遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルを示す。

30

【1 5 0 1】

図 2 4 6 に示す、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図 2 4 を用いて設定される変動パターン「PA 1」～「PA 6」、「PB 1」～「PB 6」、「PR 1」～「PR 1 3」に対して、変動演出パターン「EA 1」～「EA 6」、「EB 1」～「EB 6」、「ER 1」～「ER 1 3」が 1 対 1 で対応付けられている。

40

【1 5 0 2】

また、図 2 4 7 に示す、通常遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図 2 5 を用いて設定される変動パターン「PC 1」、「PC 2」、「PD 1」～「PD 3」および「PE 1」に対して、変動演出パターン「EC 1」、「EC 2」、「ED 1」～「ED 3」および「EE 1」が 1 対 1 で対応付けられている。

また、図 2 4 8 に示す、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パ

50

ターンが設定されている。上記の図 2 6 を用いて設定される変動パターン「P F 1」、「P F 2」、「P G 1」～「P G 3」、および「P H 1」～「P H 8」に対して、変動演出パターン「E F 1」、「E F 2」、「E G 1」～「E G 3」、および「E H 1」～「E H 8」が 1 対 1 で対応付けられている。

また、図 2 4 9 に示す、特別時短遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出が行われる場合に用いられる変動演出パターンテーブルには、複数の変動演出パターンが設定されている。上記の図 2 7 を用いて設定される変動パターン「P I 1」～「P I 3」および「P J 1」に対して、変動演出パターン「E I 1」～「E I 3」および「E J 1」が 1 対 1 で対応付けられている。

【1503】

なお、変動演出パターンの数は、図 2 4 6 乃至図 2 4 9 に示した数に限定されない。

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

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

【1504】

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

【1505】

ここで、変動演出とは、演出図柄を変動表示させてから停止表示することによって、特別図柄抽選の判定結果（つまり、大当たりしたか否か）を演出的に報知するための演出である。

また、図示の変動演出パターンにおいては、「最終表示色」、「擬似煽り」、「擬似連続回数」、「リーチ煽り」、「ノーマル」、「S P リーチ」、「S P S P リーチ」、「ゾ

10

20

30

40

50

ーン煽り」、「ゾーン」、「ステップ」、「発展煽り」、「発展」、「役物」、「レバー」、「レバー振動」、「昇格煽り」、「昇格」、「復活煽り」、「復活」が設定されている。なお、図示のテーブルの各欄における「-」は、該当する演出が実行されないことを示す。

【1506】

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

10

【1507】

「擬似煽り」は、擬似連煽り演出を示す。擬似連煽り演出は、擬似連続演出（擬似連演出）の実行を煽る演出である。擬似連演出とは、特別図柄の一変動分の変動表示（一回の変動演出）において、複数回分の装飾図柄の変動表示が行われているかのように見せる演出である。擬似連演出においては、演出制御部300は、リーチ状態とする前に、装飾図柄を変動させた後、装飾図柄を一旦仮停止させ、その後再び装飾図柄の変動表示を開始させる。言い替えると、擬似連演出においては、装飾図柄の変動開始後、設定された擬似連続回数だけ装飾図柄の仮停止と再変動とを繰り返した後、確定停止させることで、特別図柄の一変動分の変動表示を終える。ここで、仮停止とは、一見して図柄が停止しているように見えるものの、実際には図柄がわずかに揺れ動いている擬似的な停止状態である。言い替えると、図柄の仮停止は、遊技制御上は変動が継続しているものとして扱われる状態である。ここで、停止には、確定停止のみならず、仮停止も含まれる。また、図柄の確定停止とは、特別図柄の一変動分の変動表示において、確定した図柄として停止させる状態をいう。

20

なお、擬似連演出においては、演出制御部300は、リーチ状態とした後に、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。さらに、擬似連演出においては、演出制御部300は、装飾図柄の変動（変動演出）を開始した後、装飾図柄を仮停止させることなく、再び装飾図柄の変動表示を開始させてもよい。

30

【1508】

ここで、「擬似連続回数」は、擬似連演出の回数である。図示の例においては、「擬似連続回数」が「-」、「1」、「2」、「3」すなわち0回から3回の間で設定される。また、擬似連続回数は、大当たりすることを期待させる程度である期待度（信頼度）と関連付けて設定されている。すなわち、擬似連続回数が多いほど、期待度が高くなるように設定されている。

【1509】

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

40

「ノーマル」は、ノーマルリーチ演出の種別を示す。図示の例においては、リーチ演出の種別として、「N1」、「N2」、「N3」のいずれかが実行される。また、「N1」、「N2」、「N3」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。

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

50

に設定されている。

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

【1510】

「ゾーン煽り」は、ゾーン煽り演出を示す。ゾーン煽り演出は、ゾーン演出の実行を煽る演出である。

「ゾーン」は、ゾーン演出を示す。

「ステップ」は、ステップ演出において実行される段階の数を示す。ステップ演出とは、予め定められた数まで段階的に発展することが可能な演出（段階演出）である。図示の例においては、ステップ演出の数として、「1」、「2」、「3」の何れかが実行される。ステップ演出の「1」は、ステップ演出として一段階目のみ行われることを意味する。また、ステップ演出の「2」は、ステップ演出として一段階目および二段階目が行われることを意味する。また、ステップ演出の「3」は、ステップ演出として一段階目、二段階目、および三段階目が行われることを意味する。

【1511】

「発展煽り」は、発展煽り演出を示す。発展煽り演出とは、発展演出の実行を煽る演出である。また、発展演出とは、SPSPリーチまで発展することを示唆または報知する演出である。

「発展」は、発展演出を示す。

【1512】

「役物」は、役物演出の種別を示す。より具体的には、「役物」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われる役物演出の種別を示し、「役物」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われる役物演出の種別を示す。図示の例においては、役物演出の種別として、「CH2」、「CH3」、「CH4」の何れかが実行される。また、「CH2」、「CH3」、「CH4」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「CH2」の役物演出は期待度が10%であり、「CH3」の役物演出は期待度が15%であり、「CH4」の役物演出は期待度が35%である。また、「仮停止前」の役物演出の期待度（仮停止前に役物演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前の役物演出の期待度の平均値）は11%である。また、「仮停止後」の役物演出の期待度（仮停止後に役物演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後の役物演出の期待度の平均値）は35%である。

【1513】

「レバー」とは、レバー操作演出の種別を示す。より具体的には、「レバー」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われるレバー操作演出の種別を示し、「レバー」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われるレバー操作演出の種別を示す。また、レバー操作演出とは、遊技者に演出レバー163の操作を促す演出である。レバー操作演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行されてもよい。事前判定結果に基づいて行われるレバー操作演出は、レバー操作演出が開始された特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよいし、レバー操作演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出であってもよい。図示の例においては、レバー操作演出の種別として、「BU1」、「BU2」、「BU3」、「BU4」、「BU5」の何れかが実行される。また、「BU1」、「BU2」、「BU3」、「BU4」、「BU5」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「BU1」のレバー操作演出は期待度が0%であり、「BU2」のレバー操作演出は期待度が3%であり、「BU3」のレバー操作演出は期待度が5%であり、「BU4」のレバー操作演出は期待度が20%であり、「BU5」のレバー操作演出は期待度が65%である。また、

「仮停止前」のレバー操作演出の期待度（仮停止前にレバー操作演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前のレバー操作演出の期待度の平均値）は3%である。また、「仮停止後」のレバー操作演出の期待度（仮停止後にレバー操作演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後のレバー操作演出の期待度の平均値）は25%である。

【1514】

「レバー振動」とは、振動演出の種別を示す。より具体的には、「レバー振動」の「仮停止前」は、変動演出において装飾図柄が仮停止する前に行われる振動演出の種別を示し、「レバー振動」の「仮停止後」は、変動演出において装飾図柄が仮停止した後に行われる振動演出の種別を示す。また、振動演出とは、演出レバー163を振動させる演出である。振動演出は、事前判定処理による事前判定結果に基づき実行されてもよい。事前判定結果に基づいて行われるレバー振動演出は、振動演出が開始された特別図柄変動の次の特別図柄変動において大当たりになることを期待させる演出である。すなわち、振動演出は、1または複数の辺小津演出において期待度を示唆または報知する演出であればよい。図示の例においては、振動演出の種別として、「V1」、「V2」、「V3」、「V4」、「V5」の何れかが実行される。また、「V1」、「V2」、「V3」、「V4」、「V5」の順で、数字が大きいほど、期待度が高くなるように設定されている。本実施形態では、「V1」の振動演出の期待度は60%であり、「V4」の振動演出の期待度は100%である。また、「仮停止前」の振動演出の期待度（仮停止前に振動演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止前の振動演出の期待度の平均値）は60%である。また、「仮停止後」の振動演出の期待度（仮停止後に振動演出が行われる全ての変動パターンにおける仮停止後の振動演出の期待度の平均値）は99%である。

【1515】

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

「昇格」とは、昇格演出を意味する。昇格演出とは、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを報知する装飾図柄を仮停止させた後に、遊技者にとってより有利な遊技状態になることを報知する装飾図柄に変化させる演出である。この昇格演出においては、例えば装飾図柄として「333」が仮停止した後に、「777」の装飾図柄が停止図柄として表示される。

【1516】

「復活煽り」とは、復活煽り演出を意味する。復活煽り演出とは、復活演出の実行を煽る演出である。また、復活演出とは、はずれ目の装飾図柄41を仮停止させた後に、ゾロ目の装飾図柄41を停止させる演出である。

「復活」とは、復活演出を意味する。

【1517】

さて、演出制御部300は、図246乃至図249に示すテーブルに基づいて、変動演出パターンを決定する。具体的には、演出制御部300は、図246乃至図249に示すテーブルに基づいて、変動パターン選択処理（図15参照）にて設定される変動パターンに対応した変動演出パターンを選択する。

例えば、図246において、「大当たり図柄」が「大当たり図柄A」であり、かつ変動パターンが「PA1」である場合、変動演出パターンとして「EA1」が選択される。そして、この変動演出パターン「EA1」においては、「擬似煽り」、「リーチ煽り」、および「昇格」、「復活煽り」、「復活」は「-」が設定されている。すなわち、変動演出パターンとして「EA1」が選択された場合、擬似連煽り演出、リーチ煽り演出、昇格演出、および復活演出は実行されない。また、変動演出パターン「EA1」においては、「最終表示色」として「赤」が表示され、「擬似連続回数」として「2」が実行され、「ノーマル」として「N2」が実行され、「SPリーチ」として「SP2」が実行され、「SPSPリーチ」として「SPSP1」が実行され、「ゾーン煽り」および「ゾーン」が実行され、「ステップ」として「3」が実行され、「発展煽り」および「発展」が実行され

、「仮停止前」および「仮停止後」の「役物」として「CH2」および「CH4」が実行され、「仮停止前」および「仮停止後」の「レバー」として「BU3」および「BU5」が実行され、「仮停止前」および「仮停止後」の「レバー振動」として「V1」および「V2」が実行され、「昇格煽り」が実行される。

【1518】

なお、本実施形態では、後述するように、演出制御部300は、通常遊技状態において複数のステージ（演出モード）のうちの何れかのステージに制御するが、図246に示す変動演出パターンのテーブルは、通常遊技状態におけるステージによらず同じものが用いられる。ただし、通常遊技状態におけるステージごとに、変動演出パターンのテーブルとして異なるものが用いられてもよい。

10

【1519】

〔演出画像〕

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

図250-1に示すように、演出制御部300が制御することにより、演出画像が画像表示部114に表示される。本実施形態においては、画像表示部114に表示される演出画像として、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52、保留数表示55、小図柄56、ステージ画像61が含まれる。また、画像表示部114には、開始時第1エフェクト画像501、レバー操作画像502、停止時第1エフェクト画像503、操作時第1画像504、ゾーン煽り画像505、開始時第2エフェクト画像555、停止時第2エフェクト画像506、役物第1エフェクト画像507、ステップ画像508、第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510、擬似連煽りエフェクト画像512、役物第2エフェクト画像513、擬似連停止時エフェクト画像514、再変動報知画像515、移行画像516、SPリーチ画像517、SP煽り第1エフェクト画像518、SP煽り第2エフェクト画像519、復活煽り画像520、リーチ煽り第1エフェクト画像522、リーチ煽り第2エフェクト画像523、停止時第3エフェクト画像524、開始時第3エフェクト画像525、役物第3エフェクト画像526、操作時第2画像527、ゾーン報知画像528、ゾーンエフェクト画像529、ゾーン実行画像530、第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532、変化エフェクト画像533、発展エフェクト画像534、役物第4エフェクト画像535、SPSPリーチ画像536、チャンス目第1エフェクト画像537、レバーエフェクト画像557、成功画像538、役物第5エフェクト画像539、大当たり第1エフェクト画像540、ゾロ目第1エフェクト画像556、ゾロ目第2エフェクト画像541、大当たり遊技報知画像542、右打ち画像543、ラウンド数画像544、ラウンド中画像545、時短開始画像546、開始時第4エフェクト画像547、リーチ煽り第3エフェクト画像548、停止時第4エフェクト画像549、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551、停止時第5エフェクト画像552、停止時第6エフェクト画像553、停止時第8エフェクト画像554、復活画像558、開始時第5エフェクト画像559、停止時第8エフェクト画像560、開始時第6エフェクト画像561、停止時第9エフェクト画像562、役物第6エフェクト画像563、役物第7エフェクト画像564、リーチ煽り第4エフェクト画像565、停止時第10エフェクト画像566、開始時第7エフェクト画像567、役物第8エフェクト画像568、操作時第3画像569、チャンス目第2エフェクト画像570、開始時第8エフェクト画像571、開始時第9エフェクト画像572、停止時第11エフェクト画像573、開始時第10エフェクト画像574、停止時第12エフェクト画像575、役物第9エフェクト画像576、役物第10エフェクト画像577、リーチ煽り第5エフェクト画像578、リーチ煽り第6エフェクト画像579、停止時第13エフェクト画像580、開始時第11エフェクト画像581、役物第11エフェクト画像582、チャンス目第3エフェクト画像583、開始時第12エフェクト画像584、ステージ変化画像585、停止時第14エフェクト画像586、図柄エフェクト画像587、開始時第13エフェクト画像588、停止時第15エフェクト画像589、リーチ煽り第7エフェクト画像590、リーチ煽り第8エフェクト画像591、開始時第14エフェクト画

20

30

40

50

像 5 9 2、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3、停止時第 1 6 エフェクト画像 5 9 4、S P 煽り第 3 エフェクト画像 5 9 5、チャンス目第 4 エフェクト画像 5 9 6、役物第 1 3 エフェクト画像 5 9 7、大当たり第 2 エフェクト画像 5 9 8、停止時第 1 7 エフェクト画像 5 9 9、大当たり示唆画像 6 0 0 が表示されてもよい。

【1 5 2 0】

(装飾図柄 4 1)

図 2 5 0-1 (1) に示すように、画像表示部 1 1 4 には 3 列の装飾図柄 4 1 が表示される。なお、装飾図柄 4 1 を構成する 3 列の図柄について、それぞれ個別に説明する場合は、左側の列に配置される図柄を「左列装飾図柄 4 1」、中央の列に配置される図柄を「中列装飾図柄 4 1」、右側の列に配置される図柄を「右列装飾図柄 4 1」と称することがある。また、左列装飾図柄 4 1 および右列装飾図柄 4 1 をまとめて説明する場合は、「左右列の装飾図柄 4 1」と称することがある。また、左列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、および右列装飾図柄 4 1 をまとめて説明する場合には、「3 列の装飾図柄 4 1」と称することがある。また、数字が揃っている左右列の装飾図柄 4 1、すなわち、リーチが成立している左右列の装飾図柄 4 1 のことを、「リーチ目の装飾図柄 4 1」と称することがある。また、相異なる数字を含む 3 列の装飾図柄 4 1 のことを、「はずれ目の装飾図柄 4 1」と称することがある。さらに、数字が揃っている 3 列の装飾図柄 4 1 のことを、「ゾロ目の装飾図柄 4 1」と称することがある。

【1 5 2 1】

本実施形態においては、装飾図柄 4 1 の表示態様として、数字などの文字に加えてキャラクタの画像などが表示された装飾性の高い表示態様（図 2 5 0-1 (1) 参照）と、数字などの文字を主体として表示する装飾性の低い表示態様（図 2 6 6 (6)、図 2 7 7 (3 4)、図 2 9 3 (5 8) 等参照）とが存在する。装飾性の高い装飾図柄 4 1 に設けられているキャラクタなどの画像は、装飾図柄 4 1 の文字ごとに異なっており、このキャラクタなどの画像によっても何れの図柄であるかを識別することができる。また、装飾性の低い装飾図柄 4 1 は、装飾性の高い装飾図柄 4 1 に比べて、装飾図柄 4 1 において文字の部分の領域が占める割合が高い。

ここで、装飾図柄 4 1 の表示態様は、遊技状態の変化あるいは演出の進行などに応じて切り替えられる。詳細は後述するが、例えば、装飾性の低い装飾図柄 4 1 は、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、および時短遊技状態などにおいて表示され、装飾性の高い装飾図柄 4 1 はこれら以外の場合などにおいて表示される。

なお、装飾性の低い装飾図柄 4 1 にも、数字などの文字の他に、簡易な絵やキャラクタ等の画像などが表示されてもよい。すなわち、図 2 6 6 (6)、図 2 7 7 (3 4)、図 2 9 3 (5 8) 等にした「装飾性の低い装飾図柄 4 1」は、図 2 5 0-1 (1) 等にした「装飾性の高い装飾図柄 4 1」よりも装飾性が低いものであればよい。

【1 5 2 2】

演出制御部 3 0 0 は、変動演出において、3 列の装飾図柄 4 1 を例えば縦スクロール（下方向へのスクロール）にて変動表示させた後、先ず、左列装飾図柄 4 1（例えば数字の「2」）を仮停止させ、次に右列装飾図柄 4 1（例えば数字の「3」）を仮停止させ、次に中装飾図柄（例えば数字の「1」）を仮停止させる。このように全ての装飾図柄 4 1 が仮停止した状態を経て、最後に特別図柄の停止表示に応じて全ての装飾図柄 4 1 を確定停止させる。なお、図 2 5 0-1 (1) に示した、停止表示した装飾図柄 4 1 の組み合わせ「2 1 3」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、装飾図柄 4 1 は、演出図柄の一例である。

【1 5 2 3】

(変動画像 5 1)

図 2 5 0-1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、特別図柄変動制御部 2 3 3（図 6 等参照）により特別図柄が変動表示中（演出図柄が変動表示中）となっていることを示す変動画像 5 1 が表示される。つまり、変動画像 5 1 は、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動表示に係わる画像として表示される。そして、変動画像 5 1 は、特別図柄

の変動表示が開始されると変動画像 5 1 が表示される領域（図示の例では、画像表示部 1 1 4 の表示領域における下側）に表示され、その特別図柄が停止表示されると表示が消える。図示の例においては、変動画像 5 1 は、球形を有する。また、変動画像 5 1 が表示される領域には、変動台座が表示されている。

なお、変動画像 5 1 は、変動演出が終了するときに消去（非表示）されてもよいし、変動演出の終了前（変動演出の途中）で消去（非表示）されてもよい。

【1 5 2 4】

また、変動画像 5 1 は、例えば表示色などの表示態様が変化し、大当たりの当選の期待度を報知または示唆する。さらに、特別図柄抽選の判定結果が大当たりの場合の方が、はずれの場合よりも、期待度が高い種別の色などが表示されるように設定されている。例えば、変動画像 5 1 の色としては、白、青、緑、赤、虹が設定される場合に、遅い順番ほど期待度がより高くなるように設定されてもよい。また、虹色の変動画像 5 1 の期待度は 1 0 0 % であってもよい。

【1 5 2 5】

（保留画像 5 2）

図 2 5 0 - 1 （1）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、R A M 3 0 3（図 4 等参照）における今回の保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留画像 5 2 が表示される。つまり、保留画像 5 2 は、大当たり判定の権利が保留されていることを示す画像である。また、本実施形態では、画面における保留画像 5 2 の表示態様は、事前判定処理による事前判定結果に基づいて決定される。

保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも表示サイズが小さい。また、図示の例においては、保留画像 5 2 は、球形を有する。また、保留画像 5 2 が表示される領域には、保留台座が表示されている。変動画像 5 1 の変動台座と保留画像 5 2 の保留台座とは、それぞれ異なる態様で表示される。なお、以下では、白色である変動画像 5 1 の表示態様のこと、および白色である保留画像 5 2 の表示態様のことを、通常表示態様と称することがある。

【1 5 2 6】

ここで、上述のように、第 1 始動口 1 2 1 への入賞によって、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により、画像表示部 1 1 4 には、保留画像 5 2 が最大で 4 つ表示される。また、本実施形態では、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により発生する複数の保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも左側の領域にて、変動画像 5 1 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち右側から左側に向けて並べて表示される。

【1 5 2 7】

なお、詳細な説明は省略するが、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入賞によっても、最大で 4 つの保留が生じる。そのため、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により、画像表示部 1 1 4 には、保留画像 5 2 が最大で 4 つ表示される。本実施形態では、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により発生する複数の保留画像 5 2 は、変動画像 5 1 よりも右側の領域にて、変動画像 5 1 に近い位置から遠ざかる位置に向けて順に、すなわち左側から右側に向けて並べて表示される。

また、本実施形態では、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 は、基本的にそれぞれ同一または類似する形態によって構成される。ただし、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 は、それぞれ異なる形態によって構成されてもよい。また、第 1 始動口 1 2 1 への入賞により表示される変動画像 5 1 や保留画像 5 2 と、第 2 始動口 1 2 2 への入賞により表示される変動画像 5 1 や保留画像 5 2 とは異なる表示態様であってもよい。

【1 5 2 8】

また、以下の説明においては、最大で 4 つ表示される保留画像 5 2 について、変動画像 5 1 に近い順に、それぞれ「1 番目の保留画像 5 2」、「2 番目の保留画像 5 2」、「3 番目の保留画像 5 2」、「4 番目の保留画像 5 2」と称することがある。

【1 5 2 9】

（保留数表示 5 5）

図 2 5 0 - 1 （1）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、R A M 3 0 3（図 4 等参照

10

20

30

40

50

）における保留球に対応する記憶領域の情報に基づいて、保留数表示 5 5 が表示される。この保留数表示 5 5 は、保留数を示す画像である。ここで、上記の保留画像 5 2 は、第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 それぞれへの入賞についての保留数に応じて、画像表示部 1 1 4 に表示される数に変化する。保留数表示 5 5 において、左側には第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が表示され、右側には第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数が表示される。

【1 5 3 0】

（小図柄 5 6）

図 2 5 0 - 1（1）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、特別図柄変動制御部 2 3 3（図 6 等参照）により第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づいて特別図柄が変動表示中（装飾図柄 4 1 が変動表示中）であることを示す、小図柄 5 6 が表示される。この小図柄 5 6 は、演出制御部 3 0 0 に制御されて、特別図柄の変動表示に伴って変動表示し、特別図柄の停止表示に伴って停止表示する。

10

【1 5 3 1】

図示の例においては、小図柄 5 6 は、各々上記装飾図柄 4 1 と対応する 3 つの画像であり、画像表示部 1 1 4 の画像表示領域における右側に表示される。この小図柄 5 6 は、装飾図柄 4 1 よりもサイズが小さい画像として表示される。また、上記のように、装飾図柄 4 1 は装飾性の高い表示態様で表示される場合と装飾性の低い表示態様で表示される場合とがあるが、小図柄 5 6 は、文字を主体とする装飾性の低い表示態様でのみ表示される。ただし、文字に加えて絵やキャラクタ等の画像が表示される表示態様により小図柄 5 6 が表示されてもよい。言い換えると、小図柄 5 6 は、装飾性の高い装飾図柄 4 1 よりも装飾性が低いものであればよい。

20

【1 5 3 2】

小図柄 5 6 は、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 への入賞にともない特別図柄が変動表示中であることを示す態様で変動表示（縦スクロール）される。小図柄 5 6 においては、スクロール中に、数字画像が「1」から「9」まで 1 ずつ増加しながら表示された後に再び「1」から 1 ずつ増加する表示が繰り返し行われる。そして、特別図柄が停止表示されると小図柄 5 6 が停止表示される。図示の例においては、停止表示した小図柄 5 6 が示す数字は、装飾図柄 4 1 が示す数字と一致する。さらに説明をすると、図 2 5 0 - 1（1）の例においては、小図柄 5 6 として、装飾図柄 4 1 の「2 1 3」に対応する数字が表示される。なお、小図柄 5 6 も、演出図柄として捉えられる。

30

【1 5 3 3】

（ステージ画像 6 1）

図 2 5 0 - 1（1）に示すように、画像表示部 1 1 4 には、装飾図柄 4 1 などの背景として、ステージ画像 6 1 が表示される。このステージ画像 6 1 は、例えばパチンコ遊技機 1 0 0 の題材となったコンテンツ（アイドルやアニメキャラクタ等）に関する画像（舞台等）などである。また、ステージ画像 6 1 は、動画像であってもよい。図示の例では、ステージ画像 6 1 として、宇宙をテーマにした動画像が表示されている。

本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、複数の演出モードのうちの一の演出モードを選択し、選択した演出モードにおいて変動演出を実行する。そして、演出制御部 3 0 0 は、ステージ画像 6 1 を、選択した演出モードに応じた表示態様により表示する。本実施形態の演出モードはパチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態ごとに設けられており、演出制御部 3 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態が切り替わるたびに、切り替わった遊技状態に応じた演出モードに設定するとともに、設定した演出モードに応じた表示態様によりステージ画像 6 1 を表示する。また、演出制御部 3 0 0 は、一の演出モードにおける変動演出が予め定められた回数行われた場合に、演出モードを切り替え、切り替えた演出モードに応じた表示態様によりステージ画像 6 1 を表示する。そのため、演出モードは、ステージ画像 6 1 において表示されるステージとしても捉えられる。また、ステージ画像 6 1（ステージ画像 6 1 の表示態様）は、例えば、特定の変動演出（例えば S P リーチや S P S P リーチ演出が行われる変動演出）が行われた場合に切り替わってもよい。

40

50

本実施形態では、ステージ画像 6 1 は、装飾図柄 4 1、変動画像 5 1、保留画像 5 2、保留数表示 5 5、小図柄 5 6 等の、他の演出画像よりも後側のレイヤに表示される。

【1 5 3 4】

(開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1)

図 2 5 2 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示される。開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示されている。

【1 5 3 5】

(レバー操作画像 5 0 2)

図 2 5 2 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 は、レバー操作演出が実行されているときに表示される画像である。このレバー操作画像 5 0 2 が表示されることにより、遊技者が演出レバー 1 6 3 を操作するタイミングであることを認識できる。図示の例では、レバー操作画像 5 0 2 として、演出レバー 1 6 3 を模した画像と、操作有効期間を示すゲージとが表示される。操作有効期間とは、演出レバー 1 6 3 の操作が有効なものとして演出制御部 3 0 0 に受け付けられる期間である。操作有効期間にレバー操作画像 5 0 2 が表示され、レバー操作画像 5 0 2 が表示されてから操作有効期間が経過するまでに演出レバー 1 6 3 が操作されると、所定の演出が実行される。

【1 5 3 6】

(停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3)

図 2 5 3 (9) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示されている。

【1 5 3 7】

(操作時第 1 画像 5 0 4)

図 2 5 5 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。操作時第 1 画像 5 0 4 は、レバー操作演出の実行中(レバー操作画像 5 0 2 の表示中、操作有効期間中)に演出レバー 1 6 3 が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第 1 画像 5 0 4 が、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が表示されるレイヤよりも手前側(遊技者側)のレイヤであって、3 列の装飾図柄 4 1 と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示されているときには、3 列の装飾図柄 4 1 は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。

【1 5 3 8】

(ゾーン煽り画像 5 0 5)

図 2 5 6 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。ゾーン煽り画像 5 0 5 は、ゾーン演出の実行を煽る画像である。本実施形態では、ゾーン煽り演出が実行されているときに、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。図示の例では、ゾーン煽り画像 5 0 5 が、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が表示されるレイヤよりも手前側(遊技者側)のレイヤであって、3 列の装飾図柄 4 1 と重なる表示領域に表示される。そのため、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときには、3 列の装飾図柄 4 1 は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。

【1 5 3 9】

(開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5)

図 2 5 7 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示される。開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左側および右側に、それぞれ開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示されている。

【1 5 4 0】

(停止時第2エフェクト画像506)

図257(6)に示すように、画像表示部114には、停止時第2エフェクト画像506が表示される。停止時第2エフェクト画像506は、停止する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止する3列の装飾図柄41の各々の上側に、それぞれ停止時第2エフェクト画像506が表示されている。

【1541】

(役物第1エフェクト画像507)

図259(5)に示すように、画像表示部114には、役物第1エフェクト画像507が表示される。役物第1エフェクト画像507は、中可動役物115Bを強調する画像である。図示の例では、役物第1エフェクト画像507が、中可動役物115Bの周囲に、中可動役物115Bの形状により表示される。

【1542】

(ステップ画像508)

図259(6)に示すように、画像表示部114には、ステップ画像508が表示される。ステップ画像508は、ステップ演出において実行されている段階を報知する画像である。本実施形態では、ステップ演出において実行されている段階に応じて、ステップ画像508の表示態様が変化する。図示の例では、ステップ画像508には、ステップ演出における段階が一段階目であることを示す「ステップ1」のテキストが示されている。

【1543】

(第1リーチライン画像509)

図260(14)に示すように、画像表示部114には、第1リーチライン画像509が表示される。第1リーチライン画像509は、リーチ目の装飾図柄41を横切る線状の画像である。図示の例では、第1リーチライン画像509は、白色により表示されている。

【1544】

(第1リーチ報知画像510)

図260(14)に示すように、画像表示部114には、第1リーチ報知画像510が表示される。第1リーチ報知画像510は、リーチが成立したことを報知する画像である。図示の例では、第1リーチ報知画像510は、左右列の装飾図柄41の間であって、第1リーチライン画像509の上側に表示されている。また、第1リーチ報知画像510には、リーチが成立したことを示す「リーチ!」のテキストが示されている。

【1545】

(擬似連図柄41)

図260(16)に示すように、画像表示部114には、擬似連図柄41が表示される。擬似連図柄41は、停止することにより擬似連演出が行われることを報知する装飾図柄41である。本実施形態では、中列装飾図柄41のうちの一つの装飾図柄41として擬似連図柄41が表示される。図示の例では、擬似連図柄41が、画像表示部114における上部から下部に向かって移動している。

【1546】

(擬似連煽りエフェクト画像512)

図261(17)に示すように、画像表示部114には、擬似連煽りエフェクト画像512が表示される。擬似連煽りエフェクト画像512は、擬似連図柄41を強調する画像であって、擬似連図柄41が停止すること、すなわち、擬似連演出が実行されることを煽る画像である。本実施形態では、擬似連煽り演出が実行されているときに、擬似連煽りエフェクト画像512が表示される。図示の例では、擬似連図柄41の周囲に擬似連煽りエフェクト画像512が表示されている。

【1547】

(役物第2エフェクト画像513)

図262(2)に示すように、画像表示部114には、役物第2エフェクト画像513が表示される。役物第2エフェクト画像513は、左可動役物115Aを強調する画像で

10

20

30

40

50

ある。図示の例では、役物第2エフェクト画像513は、左可動役物115Aの周囲に表示されている。

【1548】

(擬似連停止時エフェクト画像514)

図263(13)に示すように、画像表示部114には、擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。擬似連停止時エフェクト画像514は、停止した擬似連図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止した擬似連図柄41の周囲に、擬似連停止時エフェクト画像514が表示されている。

【1549】

(再変動報知画像515)

図263(15)に示すように、画像表示部114には、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515は、擬似連演出により装飾図柄41が再変動することを報知する画像である。図示の例では、左右方向における画像表示部114の中央部であって、3列の装飾図柄41の上側に再変動報知画像515が表示されている。また、再変動報知画像515には、再変動により変動演出において装飾図柄41が変動を繰り返す回数を示す「×2」のテキストが示されている。

【1550】

(移行画像516)

図266(4)に示すように、画像表示部114には、移行画像516が表示される。移行画像516は、実行される演出がノーマルリーチ演出からSPリーチ演出に移行することを示唆または報知する画像である。本実施形態では、移行画像516は、画像表示部114の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像61の代わりに、装飾図柄41などの背景として、移行画像516が表示される。そのため、移行画像516は、ステージ画像61としても捉えられる。この場合のステージ(演出モード)は、移行画像516が表示されているときに特有のステージ(演出モード)である。

【1551】

(SPリーチ画像517)

図266(6)に示すように、画像表示部114には、SPリーチ画像517が表示される。このSPリーチ画像517は、SPリーチ演出が実行されていることを示す画像である。SPリーチ画像517は、例えば、パチンコ遊技機100の題材となったコンテンツに登場するキャラクターがミニゲームを行う動画像である。本実施形態では、SPリーチ画像517は、画像表示部114の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像61の代わりに、装飾図柄41などの背景として、SPリーチ画像517が表示される。そのため、SPリーチ画像517は、ステージ画像61としても捉えられる。この場合のステージ(演出モード)は、SPリーチ演出が実行されているときに特有のステージ(演出モード)である。

【1552】

(SP煽り第1エフェクト画像518)

図267(9)に示すように、画像表示部114には、SP煽り第1エフェクト画像518が表示される。SP煽り第1エフェクト画像518は、SPリーチ演出において左右列の装飾図柄41とは異なる数字である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41が進行する側と戻る側とに、SP煽り第1エフェクト画像518が表示されている。

【1553】

(SP煽り第2エフェクト画像519)

図267(11)に示すように、画像表示部114には、SP煽り第2エフェクト画像519が表示される。SP煽り第2エフェクト画像519は、SPリーチ演出において左右列の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41が進行する側と戻る側とに、SP煽り第2エフェクト画像519が表示されている。

10

20

30

40

50

【1554】

(復活煽り画像520)

図267(14)に示すように、画像表示部114には、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520は、復活煽り演出が実行されているときに表示される画像である。復活煽り画像520は、画像表示部114における表示領域の全面に表示される。また、復活煽り画像520は、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52およびステージ画像61よりも前側のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後側のレイヤに表示される。

【1555】

(発展図柄41)

図269(2)に示すように、画像表示部114には、発展図柄41が表示される。発展図柄41は、停止することにより発展演出が実行されることを報知する装飾図柄41である。本実施形態では、中列装飾図柄41のうちの一つとして発展図柄41が表示される。図示の例では、発展図柄41が、他の中列装飾図柄41と表示位置が入れ替わるように変動している。

【1556】

(リーチ煽り第1エフェクト画像522)

図271(2)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。リーチ煽り第1エフェクト画像522は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示されている。

【1557】

(リーチ煽り第2エフェクト画像523)

図271(3)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。リーチ煽り第2エフェクト画像523は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第1エフェクト画像522が表示された後に、リーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第2エフェクト画像523が表示されている。

【1558】

(停止時第3エフェクト画像524)

図272(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第3エフェクト画像524が表示される。停止時第3エフェクト画像524は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第3エフェクト画像524が表示されている。

【1559】

(開始時第3エフェクト画像525)

図273(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第3エフェクト画像525が表示される。開始時第3エフェクト画像525は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第3エフェクト画像525が表示されている。

【1560】

(役物第3エフェクト画像526)

図273(5)に示すように、画像表示部114には、役物第3エフェクト画像526が表示される。役物第3エフェクト画像526は、右可動役物115Cを強調する画像である。図示の例では、右可動役物115Cの周囲に、役物第3エフェクト画像526が表示されている。

【1561】

(操作時第2画像527)

図274(12)に示すように、画像表示部114には、操作時第2画像527が表示

10

20

30

40

50

される。操作時第2画像527は、レバー操作演出の実行中（レバー操作画像502の表示中、操作有効期間中）に演出レバー163が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第2画像527が、画像表示部114において装飾図柄41が表示されるレイヤよりも手前側（遊技者側）のレイヤであって、3列の装飾図柄41と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第2画像527が表示されているときには、3列の装飾図柄41は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。ただし、装飾図柄41の表示領域とは異なる表示領域に操作時第2画像527が表示されることで、操作時第2画像527の表示中であっても装飾図柄41が視認可能であってもよい。また、図示の例では、操作時第2画像527には、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを期待させる「熱い!？」のテキストが示されている。

10

【1562】

（ゾーン報知画像528）

図274（14）に示すように、画像表示部114には、ゾーン報知画像528が表示される。このゾーン報知画像528は、ゾーン演出の実行を報知する画像である。図示の例では、ゾーン報知画像528として「ゾーン突入!」のテキストが示されている。

【1563】

（ゾーンエフェクト画像529）

図274（14）に示すように、画像表示部114には、ゾーンエフェクト画像529が表示される。ゾーンエフェクト画像529は、ゾーン報知画像528を強調する画像である。図示の例では、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示されている。

20

【1564】

（ゾーン実行画像530）

図274（15）に示すように、画像表示部114には、ゾーン実行画像530が表示される。ゾーン実行画像530は、ゾーン演出が実行中であることを報知する画像である。図示の例では、ゾーン実行画像530として、画像表示部114の表示領域における上側に「ゾーン」のテキストが示されている。

【1565】

（第2リーチライン画像531）

図275（19）に示すように、画像表示部114には、第2リーチライン画像531が表示される。第2リーチライン画像531は、リーチ目の装飾図柄41を横切る線状の画像である。また、第2リーチライン画像531は、第1リーチライン画像509（図260（14）参照）よりも期待度が高い。図示の例では、第2リーチライン画像531は、赤色により表示されている。

30

【1566】

（第2リーチ報知画像532）

図275（19）に示すように、画像表示部114には、第2リーチ報知画像532が表示される。第2リーチ報知画像532は、リーチが成立したことを報知する画像である。また、第2リーチ報知画像532は、第1リーチ報知画像510（図260（14）参照）よりも期待度が高い。図示の例では、第2リーチ報知画像532は、左右列の装飾図柄41の間であって、第2リーチライン画像531の上側に表示されている。また、第2リーチ報知画像532には、「チャンス!」のテキストが示されている。

40

【1567】

（変化エフェクト画像533）

図276（28）に示すように、画像表示部114には、変化エフェクト画像533が表示される。変化エフェクト画像533は、数字が変化したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示されている。

【1568】

（発展エフェクト画像534）

50

図 2 7 6 (3 2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。発展エフェクト画像 5 3 4 は、停止した発展図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止した発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示されている。

【 1 5 6 9 】

(役物第 4 エフェクト画像 5 3 5)

図 2 7 7 (3 3) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 は、発展演出において中可動役物 1 1 5 B を強調する画像である。図示の例では、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 として、中可動役物 1 1 5 B を中心とする放射状の画像が示されている。

10

【 1 5 7 0 】

(S P S P リーチ画像 5 3 6)

図 2 7 7 (3 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。S P S P リーチ画像 5 3 6 は、S P S P リーチ演出が実行されていることを示す画像である。S P S P リーチ画像 5 3 6 は、例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 の題材となったコンテンツに登場するキャラクタが闘う動画像である。本実施形態では、S P S P リーチ画像 5 3 6 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域の全面に表示される。また、本実施形態では、ステージ画像 6 1 の代わりに、装飾図柄 4 1 などの背景として、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。そのため、S P S P リーチ画像 5 3 6 は、ステージ画像 6 1 としても捉えられる。この場合のステージ (演出モード) は、S P S P リーチ演出が実行されているときに特有のステージ (演出モード) である。

20

【 1 5 7 1 】

(チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7)

図 2 8 5 (7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 が表示される。チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 は、チャンス目の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄 4 1 の周囲に、チャンス目第 1 エフェクト画像 5 3 7 が表示されている。

【 1 5 7 2 】

(レバーエフェクト画像 5 5 7)

図 2 9 1 (4 4) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、レバーエフェクト画像 5 5 7 が表示される。レバーエフェクト画像 5 5 7 は、レバー操作画像 5 0 2 における演出レバー 1 6 3 を模した画像を強調する画像である。本実施形態では、レバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されないレバー操作演出よりも、レバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されるレバー操作演出の方が、期待度が高い。図示の例では、レバー操作画像 5 0 2 における演出レバー 1 6 3 を模した画像の周囲に、レバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。

30

【 1 5 7 3 】

(成功画像 5 3 8)

図 2 9 1 (4 5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、成功画像 5 3 8 が表示される。成功画像 5 3 8 は、S P S P リーチ演出において行われていた演出に成功したことを示唆または報知する画像である。本実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ成功画像 5 3 8 が表示される。

40

【 1 5 7 4 】

(役物第 5 エフェクト画像 5 3 9)

図 2 9 1 (4 6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 は、3 つの可動役物 1 1 5 を強調する画像である。図示の例では、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 として、中可動役物 1 1 5 を中心とする放射状の画像が、虹色により表示されている。

【 1 5 7 5 】

(大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0)

図 2 9 1 (4 7) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、大当たり第 1 エフェクト画像

50

540が表示される。大当たり第1エフェクト画像540は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。図示の例では、大当たり第1エフェクト画像540として、中列装飾図柄41を中心とする放射状の画像が虹色により表示されている。

【1576】

(ゾロ目第1エフェクト画像556)

図292(50)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。ゾロ目第1エフェクト画像556は、ゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示されている。

【1577】

(ゾロ目第2エフェクト画像541)

図292(53)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目第2エフェクト画像541が表示される。ゾロ目第2エフェクト画像541は、昇格煽り演出の後に昇格しなかったゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれゾロ目第2エフェクト画像541が表示されている。

【1578】

(大当たり遊技報知画像542)

図292(55)に示すように、画像表示部114には、大当たり遊技報知画像542が表示される。大当たり遊技報知画像542は、大当たり遊技の開始または小当たり遊技の開始を報知する画像である。図示の例では、大当たり遊技報知画像542として、大当たり遊技の開始を示す「Bonus!」のテキストが表示されている。大当たり遊技報知画像542は、大当たりの種類(例えば、総ラウンド数)、および大当たり遊技の終了後の遊技状態を示唆する内容となっている。

【1579】

(右打ち画像543)

図292(56)に示すように、画像表示部114には、右打ち画像543が表示される。右打ち画像543は、遊技球を遊技領域111における右側に向けて発射させることを遊技者に促すための画像である。図示の例では、右打ち画像543として、右側に向かう矢印のマークが表示されている。右打ち画像543は、例えば、大当たり遊技の実行中、および時短遊技状態において表示される。

【1580】

(ラウンド数画像544)

図292(56)に示すように、画像表示部114には、ラウンド数画像544が表示される。ラウンド数画像544は、大当たり遊技において現在実行しているラウンドのラウンド数を遊技者に報知するための画像である。図示の例では、ラウンド数画像544として、「Round 1」のテキストが表示されている。

【1581】

(ラウンド中画像545)

図292(56)に示すように、画像表示部114には、ラウンド中画像545が表示される。このラウンド中画像545は、パチンコ遊技機100の題材となったコンテンツに登場するキャラクターの動画画像である。ラウンド中画像545は、大当たり遊技におけるラウンド中に表示される。

【1582】

(時短開始画像546)

図293(57)に示すように、画像表示部114には、時短開始画像546が表示される。時短開始画像546は、時短遊技状態の開始を報知する画像である。図示の例では、時短開始画像546として、遊技状態が特別時短遊技状態に制御されることを示唆または報知する「特別時短突入!!」のテキストが表示されている。

【1583】

10

20

30

40

50

(開始時第4エフェクト画像547)

図296(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第4エフェクト画像547が表示される。開始時第4エフェクト画像547は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時開始時第4エフェクト画像547が表示されている。

【1584】

(リーチ煽り第3エフェクト画像548)

図296(5)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第3エフェクト画像548が表示される。リーチ煽り第3エフェクト画像548は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第3エフェクト画像548は、リーチ煽り演出の対象が「7」の装飾図柄41である場合に限って表示される場合がある。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の左側と右側とに、それぞれリーチ煽り第3エフェクト画像548が表示されている。

【1585】

(停止時第4エフェクト画像549)

図296(6)に示すように、画像表示部114には、停止時第4エフェクト画像549が表示される。停止時第4エフェクト画像549は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り演出の対象が「7」の装飾図柄41である場合に限り、停止時第4エフェクト画像549が表示される場合がある。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第4エフェクト画像549が表示されている。

【1586】

(ゾロ目煽り第1エフェクト画像550)

図297(9)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550が表示される。ゾロ目煽り第1エフェクト画像550は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄41と同じ装飾図柄41である中列装飾図柄41が停止されることを煽る画像である。言い換えると、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄41と同じ装飾図柄41である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第1エフェクト画像550が表示されている。

【1587】

(ゾロ目煽り第2エフェクト画像551)

図297(10)に示すように、画像表示部114には、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551が表示される。ゾロ目煽り第2エフェクト画像551は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄41と同じ装飾図柄41である中列装飾図柄41が停止されることを煽る画像である。言い換えると、ゾロ目煽り第2エフェクト画像551は、ノーマルリーチ演出においてリーチ目の装飾図柄41と同じ装飾図柄41である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第2エフェクト画像551が表示されている。

【1588】

(停止時第5エフェクト画像552)

図297(11)に示すように、画像表示部114には、停止時第5エフェクト画像552が表示される。停止時第5エフェクト画像552は、リーチ目の装飾図柄41と同じ数字により停止する中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止時第5エフェクト画像552は、中列装飾図柄41の周囲に表示されている。

【1589】

(停止時第6エフェクト画像553)

図297(14)に示すように、画像表示部114には、停止時第6エフェクト画像553が表示される。停止時第6エフェクト画像553は、ノーマルリーチ演出において停止したゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄4

1の各々を囲むように、それぞれ停止時第6エフェクト画像553が表示されている。

【1590】

(停止時第7エフェクト画像554)

図299(11)に示すように、画像表示部114には、停止時第7エフェクト画像554が表示される。停止時第7エフェクト画像554は、SPリーチ演出において停止した中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、装飾性の低い中列装飾図柄41の周囲に、停止時第7エフェクト画像554が表示されている。

【1591】

(復活画像558)

図301(7)に示すように、画像表示部114には、復活画像558が表示される。復活画像558は、復活演出が行われることを示唆または報知する画像である。図示の例では、復活画像558として、復活演出を示す「復活!!」のテキストが示されている。

【1592】

(開始時第5エフェクト画像559)

図309(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第5エフェクト画像559が表示される。開始時第5エフェクト画像559は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々が移動する側に、それぞれ開始時第5エフェクト画像559が表示されている。

【1593】

(停止時第8エフェクト画像560)

図310(9)に示すように、画像表示部114には、停止時第8エフェクト画像560が表示される。停止時第8エフェクト画像560は、停止する装飾図柄41を強調する画像である。停止時第8エフェクト画像560は、装飾図柄41が移動していた方向の先に表示される。図示の例では、停止する左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示されている。

【1594】

(開始時第6エフェクト画像561)

図314(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第6エフェクト画像561が表示される。開始時第6エフェクト画像561は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の上側および下側に、それぞれ開始時第6エフェクト画像561が表示されている。

【1595】

(停止時第9エフェクト画像562)

図314(6)に示すように、画像表示部114には、停止時第9エフェクト画像562が表示される。停止時第9エフェクト画像562は、停止する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、停止する3列の装飾図柄41が変動時に移動していた方向に、それぞれ停止時第9エフェクト画像562が表示されている。

【1596】

(役物第6エフェクト画像563)

図316(5)に示すように、画像表示部114には、役物第6エフェクト画像563が表示される。役物第6エフェクト画像563は、中可動役物115Bを強調する画像である。図示の例では、役物第6エフェクト画像563が、中可動役物115Bの周囲に、中可動役物115Bの形状により表示される。

【1597】

(役物第7エフェクト画像564)

図319(2)に示すように、画像表示部114には、役物第7エフェクト画像564が表示される。役物第7エフェクト画像564は、左可動役物115Aを強調する画像である。図示の例では、役物第7エフェクト画像564は、左可動役物115Aの周囲に表示されている。

【1598】

10

20

30

40

50

(リーチ煽り第4エフェクト画像565)

図327(2)に示すように、画像表示部114には、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示される。リーチ煽り第4エフェクト画像565は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄41の各々の左側と右側に、それぞれリーチ煽り第4エフェクト画像565が表示されている。

【1599】

(停止時第10エフェクト画像566)

図328(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第10エフェクト画像566が表示される。停止時第10エフェクト画像566は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第10エフェクト画像566が表示されている。

【1600】

(開始時第7エフェクト画像567)

図329(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第7エフェクト画像567が表示される。開始時第7エフェクト画像567は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第7エフェクト画像567が表示されている。

【1601】

(役物第8エフェクト画像568)

図329(5)に示すように、画像表示部114には、役物第8エフェクト画像568が表示される。役物第8エフェクト画像568は、右可動役物115Cを強調する画像である。図示の例では、右可動役物115Cの周囲に、役物第8エフェクト画像568が表示されている。

【1602】

(操作時第3画像569)

図330(12)に示すように、画像表示部114には、操作時第3画像569が表示される。操作時第3画像569は、レバー操作演出の実行中(レバー操作画像502の表示中、操作有効期間中)に演出レバー163が操作された場合に表示される画像である。図示の例では、操作時第3画像569が、画像表示部114において装飾図柄41が表示されるレイヤよりも手前側(遊技者側)のレイヤであって、3列の装飾図柄41と重なる表示領域に表示される。そのため、操作時第3画像569が表示されているときには、3列の装飾図柄41は、遊技者に対して視認困難又は視認不能になる。ただし、装飾図柄41の表示領域とは異なる表示領域に操作時第3画像569が表示されることで、操作時第3画像569の表示中であっても装飾図柄41が視認可能であってもよい。また、図示の例では、操作時第3画像569には、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを期待させる「チャンス!？」のテキストが示されている。

【1603】

(チャンス目第2エフェクト画像570)

図341(7)に示すように、画像表示部114には、チャンス目第2エフェクト画像570が表示される。チャンス目第2エフェクト画像570は、チャンス目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41の周囲に、チャンス目第2エフェクト画像570が表示されている。

【1604】

(開始時第8エフェクト画像571)

図352(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第8エフェクト画像571が表示される。開始時第8エフェクト画像571は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれ開始時第8エフェクト画像571が表示されている。

【1605】

10

20

30

40

50

(開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2)

図 3 6 6 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示される。開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側に、それぞれ開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示されている。

【1 6 0 6】

(停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3)

図 3 6 7 (9) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示されている。

【1 6 0 7】

(開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4)

図 3 7 1 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4 が表示される。開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4 は、変動を開始する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側および右下側に、それぞれ開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4 が表示されている。

【1 6 0 8】

(停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5)

図 3 7 1 (6) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5 が表示される。停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5 は、停止する装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、停止する 3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5 が表示されている。

【1 6 0 9】

(役物第 9 エフェクト画像 5 7 6)

図 3 7 3 (5) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 9 エフェクト画像 5 7 6 が表示される。役物第 9 エフェクト画像 5 7 6 は、中可動役物 1 1 5 B を強調する画像である。図示の例では、役物第 9 エフェクト画像 5 7 6 が、中可動役物 1 1 5 B の周囲に、中可動役物 1 1 5 B の形状により表示される。

【1 6 1 0】

(役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7)

図 3 7 6 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7 が表示される。役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7 は、左可動役物 1 1 5 A を強調する画像である。図示の例では、役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7 は、左可動役物 1 1 5 A の周囲に表示されている。

【1 6 1 1】

(リーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8)

図 3 8 5 (2) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 が表示される。リーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 が表示されている。

【1 6 1 2】

(リーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9)

図 3 8 5 (3) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、リーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 が表示される。リーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 が表示された後に、リーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 が表示されている。

【1 6 1 3】

10

20

30

40

50

(停止時第13エフェクト画像580)

図386(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第13エフェクト画像580が表示される。停止時第13エフェクト画像580は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第13エフェクト画像580が表示されている。

【1614】

(開始時第11エフェクト画像581)

図387(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第11エフェクト画像581が表示される。開始時第11エフェクト画像581は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第11エフェクト画像581が表示されている。

【1615】

(役物第11エフェクト画像582)

図387(5)に示すように、画像表示部114には、役物第11エフェクト画像582が表示される。役物第11エフェクト画像582は、右可動役物115Cを強調する画像である。図示の例では、右可動役物115Cの周囲に、役物第11エフェクト画像582が表示されている。

【1616】

(チャンス目第3エフェクト画像583)

図399(7)に示すように、画像表示部114には、チャンス目第3エフェクト画像583が表示される。チャンス目第3エフェクト画像583は、チャンス目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41の周囲に、チャンス目第3エフェクト画像583が表示されている。

【1617】

(開始時第12エフェクト画像584)

図410(2)に示すように、画像表示部114には、開始時第12エフェクト画像584が表示される。開始時第12エフェクト画像584は、変動を開始する装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄41の各々の左側に、それぞれ開始時第12エフェクト画像584が表示されている。

【1618】

(ステージ変化画像585)

図423(4)に示すように、画像表示部114には、ステージ変化画像585が表示される。ステージ変化画像585は、演出制御部300に制御されるステージ(演出モード)が変化することを示唆または報知する画像である。ステージ変化画像585は、画像表示部114の表示領域の全面に表示される。また、ステージ変化画像585は、装飾図柄41、変動画像51、保留画像52、およびステージ画像61よりも前面のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後面のレイヤに表示される。図示の例では、ステージ変化画像585には、ステージ(演出モード)が変化することを示唆または報知する「変化」のテキストが示されている。

【1619】

(停止時第14エフェクト画像586)

図427(4)に示すように、画像表示部114には、停止時第14エフェクト画像586が表示される。停止時第14エフェクト画像586は、昇格演出により表示されたゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第14エフェクト画像586が表示されている。

【1620】

(図柄エフェクト画像587)

図428(3)に示すように、画像表示部114には、図柄エフェクト画像587が表示される。図柄エフェクト画像587は、図柄変化演出の対象であるリーチ目の装飾図柄

10

20

30

40

50

4 1を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1の各々を囲むように、それぞれ図柄エフェクト画像 5 8 7が表示されている。

【1 6 2 1】

(開始時第 1 3エフェクト画像 5 8 8)

図 4 3 0 (2)に示すように、画像表示部 1 1 4には、開始時第 1 3エフェクト画像 5 8 8が表示される。開始時第 1 3エフェクト画像 5 8 8は、変動を開始する装飾性の低い装飾図柄 4 1を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄 4 1の各々の上側に、それぞれ開始時第 1 3エフェクト画像 5 8 8が表示されている。

【1 6 2 2】

(停止時第 1 5エフェクト画像 5 8 9)

図 4 3 0 (6)に示すように、画像表示部 1 1 4には、停止時第 1 5エフェクト画像 5 8 9が表示される。停止時第 1 5エフェクト画像 5 8 9は、停止する装飾性の低い装飾図柄 4 1を強調する画像である。図示の例では、停止する3列の装飾図柄 4 1の各々の周囲に停止時第 1 5エフェクト画像 5 8 9が表示されている。

【1 6 2 3】

(リーチ煽り第 7エフェクト画像 5 9 0)

図 4 3 2 (2)に示すように、画像表示部 1 1 4には、リーチ煽り第 7エフェクト画像 5 9 0が表示される。リーチ煽り第 7エフェクト画像 5 9 0は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1を強調する画像である。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7エフェクト画像 5 9 0が表示されている。

【1 6 2 4】

(リーチ煽り第 8エフェクト画像 5 9 1)

図 4 3 2 (3)に示すように、画像表示部 1 1 4には、リーチ煽り第 8エフェクト画像 5 9 1が表示される。リーチ煽り第 8エフェクト画像 5 9 1は、リーチ煽り演出において左右列の装飾図柄 4 1を強調する画像である。本実施形態では、リーチ煽り第 7エフェクト画像 5 9 0が表示された後に、リーチ煽り第 8エフェクト画像 5 9 1が表示される。図示の例では、左右列の装飾図柄 4 1の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8エフェクト画像 5 9 1が表示されている。

【1 6 2 5】

(開始時第 1 4エフェクト画像 5 9 2)

図 4 3 3 (2)に示すように、画像表示部 1 1 4には、開始時第 1 4エフェクト画像 5 9 2が表示される。開始時第 1 4エフェクト画像 5 9 2は、変動を開始する装飾図柄 4 1を強調する画像である。図示の例では、3列の装飾図柄 4 1の各々の周囲に、それぞれ開始時第 1 4エフェクト画像 5 9 2が表示されている。

【1 6 2 6】

(役物第 1 2エフェクト画像 5 9 3)

図 4 3 3 (4)に示すように、画像表示部 1 1 4には、役物第 1 2エフェクト画像 5 9 3が表示される。役物第 1 2エフェクト画像 5 9 3は、中可動役物 1 1 5 Bおよび右可動役物 1 1 5 Cを強調する画像である。図示の例では、役物第 1 2エフェクト画像 5 9 3が、中可動役物 1 1 5 Bおよび右可動役物 1 1 5 Cの周囲に、それぞれ、可動役物 1 1 5の形状により表示される。

【1 6 2 7】

(停止時第 1 6エフェクト画像 5 9 4)

図 4 3 3 (7)に示すように、画像表示部 1 1 4には、停止時第 1 6エフェクト画像 5 9 4が表示される。停止時第 1 6エフェクト画像 5 9 4は、リーチ煽り演出の開始後に停止したリーチ目の装飾図柄 4 1を強調する画像である。図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1の各々の周囲に、それぞれ停止時第 1 6エフェクト画像 5 9 4が表示されている。

【1 6 2 8】

(S P煽り第 3エフェクト画像 5 9 5)

図 4 3 4 (1 3)に示すように、画像表示部 1 1 4には、S P煽り第 3エフェクト画像

10

20

30

40

50

595が表示される。SP煽り第3エフェクト画像595は、SPリーチ演出において左右列の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、中列装飾図柄41の左側と右側とに、それぞれSP煽り第3エフェクト画像595が表示されている。

【1629】

(チャンス目第4エフェクト画像596)

図436(6)に示すように、画像表示部114には、チャンス目第4エフェクト画像596が表示される。チャンス目第4エフェクト画像596は、チャンス目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、チャンス目の装飾図柄41を囲むように、チャンス目第4エフェクト画像596が表示されている。

10

【1630】

(役物第13エフェクト画像597)

図439(17)に示すように、画像表示部114には、役物第13エフェクト画像597が表示される。役物第13エフェクト画像597は、3つの可動役物115を強調する画像である。図示の例では、役物第13エフェクト画像597として、中可動役物115Bを中心に広がる画像が、虹色により表示されている。

【1631】

(大当たり第2エフェクト画像598)

図439(18)に示すように、画像表示部114には、大当たり第2エフェクト画像598が表示される。大当たり第2エフェクト画像598は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。図示の例では、大当たり第2エフェクト画像598として、中列装飾図柄41を中心として広がる画像が虹色により表示されている。

20

【1632】

(停止時第17エフェクト画像599)

図439(21)に示すように、画像表示部114には、停止時第17エフェクト画像599が表示される。停止時第17エフェクト画像599は、停止するゾロ目の装飾図柄41を強調する画像である。図示の例では、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ停止時第17エフェクト画像599が表示されている。

【1633】

(大当たり示唆画像600)

図444(2)に示すように、画像表示部114には、大当たり示唆画像600が表示される。大当たり示唆画像600は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示唆または報知する画像である。大当たり示唆画像600は、装飾図柄41およびステージ画像61よりも前面のレイヤであって、保留数表示55および小図柄56よりも後面のレイヤに表示される。図示の例では、大当たり示唆画像600には「大当たり!？」のテキストが示されている。

30

【1634】

本実施形態では、開始時第1エフェクト画像501、停止時第1エフェクト画像503、開始時第2エフェクト画像555、停止時第2エフェクト画像506、役物第1エフェクト画像507、疑似連煽りエフェクト画像512、役物第2エフェクト画像513、疑似連停止時エフェクト画像514、SP煽り第1エフェクト画像518、SP煽り第2エフェクト画像519、リーチ煽り第1エフェクト画像522、リーチ煽り第2エフェクト画像523、停止時第3エフェクト画像524、開始時第3エフェクト画像525、役物第3エフェクト画像526、ゾーンエフェクト画像529、変化エフェクト画像533、発展エフェクト画像534、役物第4エフェクト画像535、チャンス目第1エフェクト画像537、レバーエフェクト画像557、役物第5エフェクト画像539、大当たり第1エフェクト画像540、ゾロ目第1エフェクト画像556、ゾロ目第2エフェクト画像541、開始時第4エフェクト画像547、リーチ煽り第3エフェクト画像548、停止時第4エフェクト画像549、ゾロ目煽り第1エフェクト画像550、ゾロ目煽り第2エ

40

50

フェクト画像 5 5 1、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2、停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3、停止時第 8 エフェクト画像 5 5 4、開始時第 5 エフェクト画像 5 5 9、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0、開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1、停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2、役物第 6 エフェクト画像 5 6 3、役物第 7 エフェクト画像 5 6 4、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5、停止時第 1 0 エフェクト画像 5 6 6、開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8、チャンス目第 2 エフェクト画像 5 7 0、開始時第 8 エフェクト画像 5 7 1、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3、開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4、停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5、役物第 9 エフェクト画像 5 7 6、役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7、リーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8、リーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9、停止時第 1 3 エフェクト画像 5 8 0、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2、チャンス目第 3 エフェクト画像 5 8 3、開始時第 1 2 エフェクト画像 5 8 4、停止時第 1 4 エフェクト画像 5 8 6、図柄エフェクト画像 5 8 7、開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9、リーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0、リーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3、停止時第 1 6 エフェクト画像 5 9 4、SP 煽り第 3 エフェクト画像 5 9 5、チャンス目第 4 エフェクト画像 5 9 6、役物第 1 3 エフェクト画像 5 9 7、大当たり第 2 エフェクト画像 5 9 8、および停止時第 1 7 エフェクト画像 5 9 9 は、それぞれ、異なる（表示態様が異なる）画像である。

10

【1 6 3 5】

20

（装飾図柄 4 1 の視認態様）

次に、装飾図柄 4 1 の視認態様について説明する。装飾図柄 4 1 の視認態様とは、装飾図柄 4 1 の遊技者による視認の態様である。

本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、装飾図柄 4 1 を、演出の進行に応じて種々の視認態様により表示する。

図 2 5 0 - 1 乃至図 2 5 0 - 5 は、演出制御部 3 0 0 によって制御される装飾図柄 4 1 の視認態様を示した図である。

【1 6 3 6】

図 2 5 0 - 1 (1) は、第 1 視認態様を示した図である。第 1 視認態様は、確定停止している装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。また、装飾図柄 4 1 が第 1 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また第 1 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、静止している。ただし、第 1 視認態様においても、装飾図柄 4 1 におけるキャラクタや、装飾図柄 4 1 における数字部分を強調する画像（数字を囲む輪郭部分等）などが動作表示されてもよい。

30

【1 6 3 7】

図 2 5 0 - 1 (2) は、第 2 視認態様を示した図である。第 2 視認態様は、変動演出が開始された直後において、変動を開始する装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 2 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。また、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 2 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 2 視認態様において、3 列の装飾図柄 4 1 が、上側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示されるときには、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 のように、装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

40

本実施形態では、第 2 視認態様における装飾図柄 4 1 の動作態様には、期待度が異なる複数の動作態様があり、何れの動作態様により装飾図柄 4 1 が表示されるかによって、期待度が示唆または報知される。

【1 6 3 8】

50

図 250-1(3) は、第 3 視認態様を示した図である。第 3 視認態様は、変動開始後に加速する装飾図柄 41 の視認態様である。第 3 視認態様において、装飾図柄 41 の透過度は、第 2 視認態様と同じであってもよいし、第 2 視認態様よりも高くてもよい。第 2 視認態様よりも第 3 視認態様の方が装飾図柄 41 の透過度が高い場合、装飾図柄 41 が第 2 視認態様により表示される場合よりも第 3 視認態様により表示される場合の方が、装飾図柄 41 は遊技者にとって視認困難であり、装飾図柄 41 の表示領域を介してステージ画像 61 が視認し易くなる。図示の例では、第 3 視認態様の装飾図柄 41 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。

【1639】

図 250-1(4) は、第 4 視認態様を示した図である。第 4 視認態様は、変動演出において最も高速で変動する装飾図柄 41 の視認態様である。第 4 視認態様においては、装飾図柄 41 は、第 2 視認態様よりも透過度が高く、遊技者にとって視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。より具体的には、第 4 視認態様である列の装飾図柄 41 の各々が、第 2 視認態様に比べて、視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 2 視認態様よりも第 4 視認態様の方が、装飾図柄 41 の表示領域を介してステージ画像 61 が視認し易い。図示の例では、第 4 視認態様の装飾図柄 41 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。また、図面において装飾図柄 41 および小図柄 56 が特に高速で変動表示（スクロール）して視認困難又は視認不能な状態になっていることを示す場合、判り易くするために、対象の演出図柄を矢印によって表示する。

なお、第 3 視認態様の装飾図柄 41 の透過度は、第 4 視認態様の装飾図柄 41 と同じであってもよいし、第 2 視認態様の装飾図柄よりも高く且つ第 4 視認態様の装飾図柄 41 よりも低くてもよい。

【1640】

図 250-1(5) は、第 5 視認態様を示した図である。第 5 視認態様は、第 4 視認態様よりも低速で変動する装飾図柄 41 の視認態様である。第 5 視認態様においては、装飾図柄 41 は、第 4 視認態様よりも透過度が低く、遊技者にとって視認可能になる。より具体的には、第 5 視認態様である列の装飾図柄 41 の各々が、視認可能である。言い換えると、第 5 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄 41 が第 5 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 41 の表示領域を介してステージ画像 61 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。図示の例では、第 5 視認態様の装飾図柄 41 は、下側に向かって移動するように動作表示されている。

【1641】

図 250-1(6) は、第 6 視認態様を示した図である。第 6 視認態様は、停止する装飾図柄 41 の視認態様である。第 6 視認態様においては、装飾図柄 41 は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。言い換えると、第 6 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 41 の表示領域を介してステージ画像 61 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 6 視認態様においては、装飾図柄 41 は、動作表示している。図示の例では、第 6 視認態様において、下側に移動していた左列装飾図柄 41 がバウンドして上側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示されるときには、停止時第 1 エフェクト画像 503 のように、装飾図柄 41 を強調する画像が表示される。

【1642】

図 250-1(7) は、第 7 視認態様を示した図である。第 7 視認態様は、仮停止している装飾図柄 41 の視認態様である。第 7 視認態様においては、装飾図柄 41 は、不透過であり（透過度が低く）、遊技者にとって視認可能である。言い換えると、第 7 視認態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示されているときには、装飾図柄 41 の表示領域を介してステージ画像 61 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 7 視認態様にお

いては、装飾図柄 4 1 は、動作表示している。図示の例では、第 7 視認態様において、装飾図柄 4 1 は、所定の周期で左右に揺れ動くように動作表示されている。この所定の周期を、以下では、第 1 周期と称することがある。第 1 周期は、例えば、1 秒である。

【1 6 4 3】

図 2 5 0 - 1 (8) は、第 8 視認態様を示した図である。第 8 視認態様は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の左右列の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 8 視認態様においては、装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 8 視認態様において、左右列の装飾図柄 4 1 は、右手を上げるように動作表示されている。本実施形態では、第 8 視認態様における装飾図柄 4 1 の動作態様には、期待度が異なる複数の動作態様があり、何れの動作態様により装飾図柄 4 1 が表示されるかによって、期待度が示唆または報知される。

10

【1 6 4 4】

第 9 視認態様は、リーチ煽り演出における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様には、第 1 態様乃至第 4 態様がある。

図 2 5 0 - 2 (9) は、第 9 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 1 態様は、リーチ煽り演出の序盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 1 態様においては、左列装飾図柄 4 1 は全体が表示されている一方で、右列装飾図柄 4 1 のうちの数字部分が表示され且つキャラクタ部分が表示されていない。また、第 9 視認態様の第 1 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 9 視認態様の第 1 態様において、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様よりも低速により、下側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 1 態様により表示されるときには、リーチ煽り第 1 エフェクト画像 5 2 2 のように、左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

20

【1 6 4 5】

図 2 5 0 - 2 (1 0) は、第 9 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 2 態様は、リーチ煽り演出の中盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 2 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 の何れも、全体が表示されている。また、第 9 視認態様の第 2 態様においては、左列装飾図柄 4 1 は上下方向において画像表示部 1 1 4 の中央部に表示されており、右列装飾図柄 4 1 は左列装飾図柄 4 1 よりも上側に表示されている。また、第 9 視認態様の第 2 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 は、動作表示されている。図示の例では、第 9 視認態様の第 2 態様において、左列装飾図柄 4 1 は上下に揺れ動くように動作表示され、右列装飾図柄 4 1 は第 9 視認態様の第 1 態様よりも低速により下側に移動するように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 2 態様により表示されるときには、リーチ煽り第 2 エフェクト画像 5 2 3 のように、左右列の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

30

【1 6 4 6】

図 2 5 0 - 2 (1 1) は、第 9 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 9 視認態様の第 3 態様は、リーチ煽り演出の終盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 3 態様においては、左列装飾図柄 4 1 が仮停止しており、右列装飾図柄 4 1 はリーチ煽り演出の対象であった数字が下側に通り過ぎてリーチ煽り演出の対象であった数字の次の数字が上側から下側に移動するように動作表示されている。すなわち、リーチ煽り演出において装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 3 態様により表示される場合、左列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様（図 2 5 0 - 1 (6) 参照）による表示をすることなく、仮停止する。また、第 9 視認態様の第 3 態様においては、右列装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様よりも高速で下側に移動するように動作表示されている。

40

【1 6 4 7】

図 2 5 0 - 2 (1 2) に示すように、第 9 視認態様の第 4 態様は、リーチ煽り演出の終盤における装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 9 視認態様の第 4 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 が停止することで、リーチが成立している。また、第 9 視認態様の第 4 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 の各々が、拡大するように動作表示されている。ま

50

た、装飾図柄 4 1 が第 9 視認態様の第 4 態様により表示されるときには、停止時第 3 エフェクト画像 5 2 4 のように、リーチ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【1 6 4 8】

本実施形態では、リーチ煽り演出を実行する場合において、リーチ演出が実行されない場合には第 9 視認態様の第 3 態様により装飾図柄 4 1 が表示され、リーチ演出が実行される場合には第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示される。すなわち、リーチ煽り演出において、第 9 視認態様の第 3 態様および第 9 視認態様の第 4 態様の何れかにより装飾図柄 4 1 が表示される。ただし、リーチ煽り演出の後にリーチ演出が実行される場合において、第 9 視認態様の第 3 態様により装飾図柄 4 1 が表示された後に、右列装飾図柄 4 1 において通り過ぎた数字が上側に戻るよう動作表示されることでリーチが成立し、第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示されてもよい。一方で、第 9 視認態様の第 4 態様により装飾図柄 4 1 が表示された後には、第 9 視認態様の第 3 態様による装飾図柄 4 1 の表示は行われない。

【1 6 4 9】

第 1 0 視認態様は、ノーマルリーチ演出における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。

第 1 0 視認態様には、第 1 態様と、第 2 態様とがある。

図 2 5 0 - 2 (1 3) は、第 1 0 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 0 視認態様の第 1 態様は、ノーマルリーチ演出の前半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 0 視認態様の第 1 態様において、装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様 (図 2 5 0 - 1 (4) 参照) よりも透過度が低く、遊技者にとって視認可能になる。より具体的には、中列装飾図柄 4 1 の各々が、視認可能である。言い換えると、第 1 0 視認態様の第 1 態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄 4 1 が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示されているときには、装飾図柄 4 1 の表示領域を介してステージ画像 6 1 が視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 1 0 視認態様の第 1 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が拡大表示されている。図示の例では、第 1 0 視認態様の第 1 態様の中列装飾図柄 4 1 は、下側に移動するように動作表示されている。

【1 6 5 0】

図 2 5 0 - 2 (1 4) は、第 1 0 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 0 視認態様の第 2 態様は、ノーマルリーチ演出の後半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 0 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 0 視認態様の第 1 態様よりも高速で下側に移動するように動作表示されている。また、第 1 0 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 において、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字が通り過ぎてから次の数字が、リーチ目の装飾図柄 4 1 よりも上側から下側に移動している。

【1 6 5 1】

第 1 1 視認態様は、移行画像 5 1 6 が表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 1 視認態様には、第 1 態様と第 2 態様とがある。第 1 1 視認態様においては、中列装飾図柄 4 1 が非表示 (視認困難又は視認不能) になる。

図 2 5 0 - 2 (1 5) は、第 1 1 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 1 視認態様の第 1 態様は、移行画像 5 1 6 の表示中の前半におけるリーチ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 1 視認態様の第 1 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 において、キャラクタ部分が消去されることで装飾性が低くなるとともに、拡大するように動作表示されている。また、第 1 1 視認態様の第 1 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々が、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部に向かうとともに上側に移動するように動作表示されている。

【1 6 5 2】

図 2 5 0 - 2 (1 6) は、第 1 1 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 1 視認態様の第 2 態様は、移行画像 5 1 6 の表示中の後半におけるリーチ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 1 視認態様の第 2 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々が縮小するように動作表示されている。また、第 1 1 視認態様の第 2 態様においては、リーチ

目の装飾図柄 4 1 の各々が、画像表示部 1 1 4 における上側の両隅に移動するように動作表示されている。また、図示の例では、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、所定の周期で回転するように動作表示される。この所定の周期を、以下では、第 2 周期と称することがある。第 2 周期は、例えば、1.5 秒である。すなわち、第 2 周期は、第 1 周期（図 2 5 0 - 1（7）参照）よりも長い。

なお、第 2 周期は、第 1 周期よりも短い時間であってもよい。また、第 1 周期と第 2 周期とは同じ時間であってもよい。

【1 6 5 3】

第 1 2 視認態様は、S P リーチ演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、第 1 1 視認態様の第 2 態様と同じ視認態様である。また、第 1 2 視認態様には、第 1 態様乃至第 6 態様が設けられている。

図 2 5 0 - 3（1 7）は、第 1 2 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 1 態様は、中列装飾図柄 4 1 が高速で変動しているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様の第 1 態様においては、装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様（図 2 5 0 - 1（2）参照）よりも透過度が高く、遊技者にとって視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。より具体的には、中列装飾図柄 4 1 の各々が、第 2 視認態様に比べて、視認し難く、視認困難であり、若しくは視認不能である。また、第 2 視認態様よりも第 1 2 視認態様の第 1 態様の方が、中列装飾図柄 4 1 の表示領域を介して背景（S P リーチ画像 5 1 7）が視認し易い。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 における右上側から左下側に向かって移動するように動作表示されている。

【1 6 5 4】

図 2 5 0 - 3（1 8）は、第 1 2 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 2 態様は、中列装飾図柄 4 1 が低速で変動しているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様の第 2 態様においては、装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様の第 1 態様よりも透過度が低く、遊技者にとって視認し易い。言い換えると、第 1 2 視認態様の第 2 態様は、第 4 視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。また、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示される場合よりも第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示される場合の方が、中列装飾図柄 4 1 の表示領域を介して背景（S P リーチ画像 5 1 7）が視認し難い。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 における右上側から左下側に向かって移動するように動作表示されている。

【1 6 5 5】

図 2 5 0 - 3（1 9）は、第 1 2 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 3 態様は、中列装飾図柄 4 1 が停止するか否かを煽る演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様の第 3 態様においては、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の中央部に表示されており、揺れ動くように動作表示されている。図示の例では、第 1 2 視認態様の第 3 態様の中列装飾図柄 4 1 は、進行する側（左下側）と戻る側（右上側）とに揺れ動くように動作表示されている。また、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示されるときには、S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 のように、中列装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

【1 6 5 6】

図 2 5 0 - 3（2 0）は、第 1 2 視認態様の第 4 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 4 態様は、中列装飾図柄 4 1 が進行方向の反対側に戻るように動作表示されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。図示の例では、第 1 2 視認態様の第 4 態様の中列装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様の第 3 態様よりも高速で、画像表示部 1 1 4 の右上側に移動するように動作表示されている。

図 2 5 0 - 3（2 1）は、第 1 2 視認態様の第 5 態様を示した図である。第 1 2 視認態様の第 5 態様は、リーチ目の装飾図柄 4 1 とは異なる数字である中列装飾図柄 4 1 が停止されるとき装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 2 視認態様の第 5 態様においては、中列装飾図柄 4 1 は、仮停止しており、揺れ動くように動作表示されている。なお、第 1 2

視認態様の第5態様と、第7視認態様（図250-1（7）参照）とでは、装飾図柄41の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄41の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄41の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄41の動作態様が同じであってもよい。

【1657】

図250-3（22）は、第12視認態様の第6態様を示した図である。第12視認態様の第6態様は、リーチ目の装飾図柄41と同じ数字である中列装飾図柄41が停止されるときに装飾図柄41の視認態様である。装飾図柄41が第12視認態様の第6態様により表示されるときには、停止時第7エフェクト画像554のように、中列装飾図柄41を強調する画像が表示される。

本実施形態では、装飾図柄41が第12視認態様により表示される場合において、ゾロ目の装飾図柄41が表示されない場合には中列装飾図柄41が第12視認態様の第4態様および第5態様により表示され、ゾロ目の装飾図柄41が表示される場合には中列装飾図柄41が第12視認態様の第6態様により表示される。ただし、ゾロ目の装飾図柄41が表示される場合において、中列装飾図柄41が、第12視認態様の第4態様および第5態様により表示された後に、再び変動してから第12視認態様の第6態様により表示されてもよい。一方で、中列装飾図柄41は、第12視認態様の第6態様により表示された後には、第12視認態様の第4態様および第5態様の何れによる表示もされない。

【1658】

第13視認態様は、SPリーチ演出において発展煽り演出が実行されているときの装飾図柄41の視認態様である。第13視認態様においては、リーチ目の装飾図柄41は、第12視認態様の第1態様と同じ視認態様である。また、第13視認態様には、第1態様乃至第6態様が設けられている。

図250-3（23）は、第13視認態様の第1態様を示した図である。第13視認態様の第1態様は、中列装飾図柄41よりも発展図柄41の方が前側に表示されているときの装飾図柄41の視認態様である。第13視認態様の第1態様においては、中列装飾図柄41および発展図柄41は、両者の表示位置が入れ替わるように回転する動作表示がされている。また、第13視認態様の第1態様においては、リーチ目の装飾図柄41とは異なる数字の中列装飾図柄41が表示されている。このとき、中列装飾図柄41の数字は、遊技者に視認可能であってもよいし、発展図柄41に隠れて視認困難又は視認不能であってもよい。

【1659】

図250-3（24）は、第13視認態様の第2態様を示した図である。第13視認態様の第2態様は、発展図柄41よりも中列装飾図柄41の方が前側に表示されているときの装飾図柄41の視認態様である。第13視認態様の第2態様においては、中列装飾図柄41および発展図柄41は、両者の表示位置が入れ替わるように回転する動作表示がされている。

【1660】

図250-4（25）は、第13視認態様の第3態様を示した図である。第13視認態様の第3態様は、発展図柄41と中列装飾図柄41とが並んで表示されているときの装飾図柄41の視認態様である。第13視認態様の第3態様は、第4視認態様よりも遊技者にとって視認容易な視認態様である。第13視認態様の第3態様においては、中列装飾図柄41および発展図柄41は、画像表示部114の中央部に向かって互いに押し合うように動作表示されている。

【1661】

図250-4（26）は、第13視認態様の第4態様を示した図である。第13視認態様の第4態様は、発展図柄41が非表示になったときの装飾図柄41の視認態様である。第13視認態様の第4態様においては、中列装飾図柄41が画像表示部114の中央に移動するように動作表示されている。

図250-4（27）は、第13視認態様の第5態様を示した図である。第13視認態様の第5態様は、リーチ目の装飾図柄41とは異なる数字である中列装飾図柄41が停止

10

20

30

40

50

されるときは、装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 5 態様においては、中列装飾図柄 4 1 は、仮停止しており、揺れ動くように動作表示されている。なお、第 1 3 視認態様の第 5 態様と、第 7 視認態様（図 2 5 0 - 1（7）参照）とでは、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。また、第 1 3 視認態様の第 5 態様と、第 1 2 視認態様の第 5 態様（図 2 5 0 - 3（21）参照）とは、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。

【1 6 6 2】

図 2 5 0 - 4（28）は、第 1 3 視認態様の第 6 態様を示した図である。第 1 3 視認態様の第 6 態様は、発展図柄 4 1 が停止するときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 3 視認態様の第 6 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が非表示になっている。また、装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 6 態様により表示されるときには、発展エフェクト画像 5 3 4 のように、発展図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

本実施形態では、SPリーチ演出において第 1 3 視認態様により装飾図柄 4 1 が表示される場合において、発展図柄 4 1 が停止しない場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 4 態様および第 5 態様により表示され、発展図柄 4 1 が停止する場合には中列装飾図柄 4 1 が第 1 3 視認態様の第 6 態様により表示される。

【1 6 6 3】

図 2 5 0 - 4（29）は、第 1 4 視認態様を示した図である。第 1 4 視認態様は、SPリーチ演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 4 視認態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の隅に並んで表示され、中列装飾図柄 4 1 は非表示になっている。ただし、第 1 4 視認態様において、中列装飾図柄 4 1 は、リーチ目の装飾図柄 4 1 の間で高速変動することにより遊技者に視認困難又は視認不能であるものの、非表示でなくてもよい。また、第 1 4 視認態様においては、第 1 1 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 2（16）参照）や第 1 2 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 3（17）参照）よりも、リーチ目の装飾図柄 4 1 が小さいサイズにより表示されている。また、第 1 4 視認態様においては、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様と同じ動作態様によりリーチ目の装飾図柄 4 1 が仮停止している。

なお、第 1 4 視認態様において、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様と同じサイズによりリーチ目の装飾図柄 4 1 が表示されてもよい。また、第 1 4 視認態様において、第 1 1 視認態様の第 2 態様や第 1 2 視認態様の第 2 態様とは異なる動作態様によりリーチ目の装飾図柄 4 1 が仮停止してもよい。

【1 6 6 4】

図 2 5 0 - 4（30）は、第 1 5 視認態様を示した図である。第 1 5 視認態様は、SPリーチ演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 5 視認態様においては、第 1 4 視認態様よりも大きいサイズにより 3 列の装飾図柄 4 1 が表示されている。また、第 1 5 視認態様においては、第 1 4 視認態様とは異なる動作態様によりはずれ目の装飾図柄 4 1 が仮停止している。なお、第 1 5 視認態様と、第 7 視認態様（図 2 5 0 - 1（7）参照）とでは、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が異なる等、装飾図柄 4 1 の動作態様が異なってもよいし、装飾図柄 4 1 の揺れ動く方向が同じである等、装飾図柄 4 1 の動作態様が同じであってもよい。

【1 6 6 5】

第 1 6 視認態様は、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 6 視認態様には、第 1 態様乃至第 4 態様が設けられている。第 1 6 視認態様においては、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 のように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

図 2 5 0 - 4（31）は、第 1 6 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 6 視認態様の第 1 態様は、小さいサイズにより表示されているゾロ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。

【1 6 6 6】

図 2 5 0 - 4 (3 2) は、第 1 6 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 6 視認態様の第 2 態様は、第 1 6 視認態様の第 1 態様よりも大きいサイズにより表示されているゾロ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示されているときに、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の表示サイズが同じであってもよいし、左右列の装飾図柄 4 1 の各々よりも中列装飾図柄 4 1 の方が表示サイズが大きくてもよい。

図 2 5 0 - 5 (3 3) は、第 1 6 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 1 6 視認態様の第 3 態様は、最も大きいサイズにより表示され仮停止したゾロ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 6 視認態様の第 3 態様においては、中列装飾図柄 4 1 の全体が表示されているのに対し、左右列の装飾図柄 4 1 の各々は一部のみが表示されている。言い換えると、第 1 6 視認態様の第 3 態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 の各々よりも、中列装飾図柄 4 1 の方が、表示サイズが大きい。

10

【 1 6 6 7 】

図 2 5 0 - 5 (3 4) は、第 1 6 視認態様の第 4 態様を示した図である。第 1 6 視認態様の第 4 態様は、第 1 6 視認態様の第 3 態様よりも縮小表示され仮停止したゾロ目の装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 6 視認態様の第 4 態様においては、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の全体が表示されており、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の表示サイズが同じである。ただし、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示されているときであっても、左右列の装飾図柄 4 1 の各々よりも中列装飾図柄 4 1 の方が表示サイズが大きくてもよい。

20

【 1 6 6 8 】

第 1 7 視認態様は、ノーマルリーチ演出において中図柄煽り演出が実行されているときの装飾図柄 4 1 の視認態様である。中図柄煽り演出は、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字である中列装飾図柄 4 1 が停止することを煽る演出である。第 1 7 視認態様には、第 1 態様乃至第 3 態様が設けられている。第 1 7 視認態様においては、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示されている。

図 2 5 0 - 5 (3 5) は、第 1 7 視認態様の第 1 態様を示した図である。第 1 7 視認態様の第 1 態様は、中図柄煽り演出の前半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 7 視認態様の第 1 態様においては、リーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字である中列装飾図柄 4 1 が動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 が上側から下側に移動するように動作表示されている。また、中列装飾図柄 4 1 が第 1 0 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 2 (1 3) 参照）により表示される場合よりも、中列装飾図柄 4 1 が第 1 7 視認態様の第 1 態様により表示される場合の方が、中列装飾図柄 4 1 の移動速度が遅い。また、第 1 7 視認態様の第 1 態様においては、ゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 5 5 0 のように、中列装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

30

【 1 6 6 9 】

図 2 5 0 - 5 (3 6) は、第 1 7 視認態様の第 2 態様を示した図である。第 1 7 視認態様の第 2 態様は、中図柄煽り演出の後半における中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 7 視認態様の第 2 態様においては、中列装飾図柄 4 1 が動作表示されている。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 が上下に揺れるように動作表示される。また、第 1 7 視認態様の第 2 態様においては、ゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 5 5 1 のように、中列装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

40

図 2 5 0 - 5 (3 7) は、第 1 7 視認態様の第 3 態様を示した図である。第 1 7 視認態様の第 3 態様は、中図柄煽り演出の後にリーチ目の装飾図柄 4 1 と同じ数字により停止する中列装飾図柄 4 1 の視認態様である。第 1 7 視認態様の第 3 態様においては、停止時第 5 エフェクト画像 5 5 2 のように、中列装飾図柄 4 1 を強調する画像が表示される。

なお、上述した第 1 視認態様乃至第 1 7 視認態様は、種々の視認態様であるときの装飾図柄 4 1 の表示である。そのため、第 1 視認態様乃至第 1 7 視認態様は、第 1 表示乃至第 1 7 表示としても捉えられる。

【 1 6 7 0 】

50

(装飾図柄 4 1 の変動経路)

次に、装飾図柄 4 1 の変動経路について説明する。

本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、装飾図柄 4 1 の列ごとに、種々の変動経路を用いて変動演出を実行する。変動経路とは、装飾図柄 4 1 が変動しているときに画像表示部 1 1 4 の表示領域において装飾図柄 4 1 が通る経路である。

図 2 5 1 - 1 および図 2 5 1 - 2 は、変動経路を示した図である。

【1 6 7 1】

図 2 5 1 - 1 (1) は、第 1 変動経路を示した図である。第 1 変動経路は、第 1 ステージ (第 1 演出モード) および第 3 ステージ (第 3 演出モード) における装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動と、第 4 ステージ (第 4 演出モード) における装飾図柄 4 1 の変動とに用いられる変動経路である。言い換えると、第 1 変動経路は、第 1 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときまたはノーマルリーチ演出が実行されているとき、第 3 ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているとき、および第 4 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときの変動経路である。

【1 6 7 2】

第 1 変動経路には、左列装飾図柄 4 1 の変動経路である左第 1 変動経路 L R 1 と、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 1 変動経路 C R 1 と、右列装飾図柄 4 1 の変動経路である右第 1 変動経路 R R 1 とがある。左第 1 変動経路 L R 1、中第 1 変動経路 C R 1、右第 1 変動経路 R R 1 は、左右方向に並んでいる。また、左第 1 変動経路 L R 1、中第 1 変動経路 C R 1、および右第 1 変動経路 R R 1 は、何れも、画像表示部 1 1 4 の上下方向に延びている。第 1 変動経路を通る 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも画像表示部 1 1 4 における上側から下側に移動し、互いに共通する移動態様で移動するように動作表示される。

装飾図柄 4 1 は、第 1 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、第 9 視認態様、第 1 0 視認態様、および第 1 7 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。また、中列装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 1 0 視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。また、装飾図柄 4 1 は、第 4 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、および第 5 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 1 変動経路を通る。

【1 6 7 3】

図 2 5 1 - 1 (2) は、第 2 変動経路を示した図である。第 2 変動経路は、通常遊技状態において S P リーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 2 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 2 変動経路 C R 2 がある。中第 2 変動経路 C R 2 は、画像表示部 1 1 4 における右上の隅から左下の隅に延びている。中列装飾図柄 4 1 は、S P リーチ演出において、中第 2 変動経路 C R 2 に沿って画像表示部 1 1 4 における右上の隅から左下の隅に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 1 2 視認態様により表示されているときに、第 2 変動経路を通る。

【1 6 7 4】

図 2 5 1 - 1 (3) は、第 3 変動経路を示した図である。第 3 変動経路は、通常遊技状態において S P リーチ演出中に発展煽り演出が実行されているときの変動経路である。第 3 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 3 変動経路 C R 3 がある。中第 3 変動経路 C R 3 は、円周状に延びている。中列装飾図柄 4 1 は、発展煽り演出において、中第 3 変動経路 C R 3 に沿って回転するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 1 3 視認態様により表示されているときに、第 3 変動経路を通る。

【1 6 7 5】

図 2 5 1 - 1 (4) は、第 4 変動経路を示した図である。第 4 変動経路は、第 2 ステージ (第 2 演出モード) における装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 4 変動経路は、第 2 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときまたはノーマルリーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 4 変動経

路には、左列装飾図柄 4 1 の変動経路である左第 4 変動経路 L R 4 と、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 4 変動経路 C R 4 と、右列装飾図柄 4 1 の変動経路である右第 4 変動経路 R R 4 とがある。左第 4 変動経路 L R 4、中第 4 変動経路 C R 4、右第 4 変動経路 R R 4 は、左右方向に並んでいる。また、左第 4 変動経路 L R 4 および右第 4 変動経路 R R 4 は左右方向に延びて設けられている。左第 4 変動経路 L R 4 を通る左列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から左側に移動するように動作表示される。また、右第 4 変動経路 R R 4 を通る右列装飾図柄 4 1 は、左右方向において画像表示部 1 1 4 の中央部から右側に移動するように動作表示される。また、中第 4 変動経路 C R 4 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の中央部において回転するように動作表示される。

10

装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、第 9 視認態様、第 10 視認態様、および第 17 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 4 変動経路を通る。

【1676】

図 251-1 (5) は、第 5 変動経路を示した図である。第 5 変動経路は、第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 5 変動経路は、第 2 ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 5 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 5 変動経路 C R 5 がある。中第 5 変動経路 C R 5 は、画像表示部 1 1 4 の表示領域において上下方向に延びるように設けられている。中第 5 変動経路 C R 5 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 における下側から上側に移動するように動作表示される。

20

中列装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 4 視認態様および第 10 視認態様により表示されているときに、第 5 変動経路を通る。

【1677】

図 251-1 (6) は、第 6 変動経路を示した図である。第 6 変動経路は、第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 6 変動経路は、第 3 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときの変動経路である。第 6 変動経路には、左列装飾図柄 4 1 の変動経路である左第 6 変動経路 L R 6 と、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 6 変動経路 C R 6 と、右列装飾図柄 4 1 の変動経路である右第 6 変動経路 R R 6 とがある。左第 6 変動経路 L R 6、中第 6 変動経路 C R 6、および右第 6 変動経路 R R 6 は、何れも、画像表示部 1 1 4 において上下に延び且つ下側に向かうにしたがって右側に傾斜するように延びて設けられている。第 6 変動経路を通る 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、画像表示部 1 1 4 において下側に向かうにしたがって右側に移動するように動作表示される。

30

左右列の装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 3 視認態様、第 4 視認態様、第 5 視認態様、および第 9 視認態様の何れかの視認態様により表示されているときに、第 6 変動経路を通る。また、中列装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 3 視認態様および第 4 視認態様の何れにより表示されているときに、第 6 変動経路を通る。

【1678】

図 251-1 (7) は、第 7 変動経路を示した図である。第 7 変動経路は、第 3 ステージにおける装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 7 変動経路は、第 3 ステージにおいてリーチ演出が実行されていないときの変動経路である。第 7 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 7 変動経路 C R 7 がある。中第 7 変動経路 C R 7 は、反時計回り方向に延びる曲面を経て上側に延びて設けられている。中第 7 変動経路 C R 7 を通る中列装飾図柄 4 1 は、反時計回り方向に回転してから上側に移動するように動作表示される。

40

中列装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージにおいて、第 5 視認態様により表示されているときに、第 7 変動経路を通る。

【1679】

図 251-1 (8) は、第 8 変動経路を示した図である。第 8 変動経路は、第 2 ステージ

50

ジにおける装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 8 変動経路は、第 2 ステージにおいて S P リーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 8 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 8 変動経路 C R 8 がある。中第 8 変動経路 C R 8 は、画像表示部 1 1 4 における右下の隅から左上の隅に延びている。中列装飾図柄 4 1 は、S P リーチ演出において、中第 8 変動経路 C R 8 に沿って画像表示部 1 1 4 における右下の隅から左上の隅に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 2 ステージにおいて、第 1 2 視認態様により表示されているときに、第 8 変動経路を通る。

【1 6 8 0】

10

図 2 5 1 - 2 (9) は、第 9 変動経路を示した図である。第 9 変動経路は、第 4 ステージにおける装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の変動に用いられる変動経路である。言い換えると、第 9 変動経路は、第 4 ステージにおいて S P リーチ演出が実行されているときの変動経路である。第 9 変動経路には、中列装飾図柄 4 1 の変動経路である中第 9 変動経路 C R 9 がある。中第 9 変動経路 C R 9 は、画像表示部 1 1 4 において上下に延び且つ下側に向かうにしたがって右側に傾斜するように延びて設けられている。中第 9 変動経路 C R 9 を通る中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 において下側に向かうにしたがって右側に移動するように動作表示される。

中列装飾図柄 4 1 は、第 4 ステージにおいて、第 1 2 視認態様により表示されているときに、第 9 変動経路を通る。

20

【1 6 8 1】

以上の通り、本実施形態では、何れのステージにおいても、複数の変動経路が用いられる。

ここで、何れのステージ（第 1 ステージ乃至第 4 ステージ）においても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）と、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）とを異ならせてもよい。この場合に、何れのステージにおいても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）よりも、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）を多くしてもよい。また、何れのステージにおいても、リーチ演出が実行されていないときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）よりも、リーチ演出が実行されているときに用いられる変動経路の種類の数（左右列の装飾図柄 4 1 または中列装飾図柄 4 1 の変動経路の種類の数）を少なくしてもよい。この場合、変動演出における遊技の進行に応じて演出にメリハリをつけることができる。

30

【1 6 8 2】

また、装飾図柄 4 1 については、ステージや変動演出における進行に応じて種々の変動経路が用いられるのに対し、小図柄 5 6 については、単一の変動経路が用いられる。ただし、小図柄 5 6 についても、複数の変動経路が用いられてもよい。一例を挙げると、通常遊技状態と、特別時短遊技状態とで、異なる小図柄 5 6 の変動経路が用いられてもよい。

40

【1 6 8 3】

（変動演出例 1）

次に、図 2 5 2 乃至図 2 5 4 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出（変動演出例 1）について具体的に説明する。変動演出例 1 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

50

なお、図 2 5 2 乃至図 2 5 4 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「ER1」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、変動演出例 1 から、後述する変動演出例 1 9 までの各変動演出は、第 1 ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【1 6 8 4】

図 2 5 2 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾性の高い装飾図柄 4 1 が確定停止されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2、保留数表示 5 5、小図柄 5 6、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言すると、ステージ画像 6 1 は、第 1 ステージ（第 1 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。第 1 ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「1」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【1 6 8 5】

次に、図 2 5 2 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 開始動作を行う。第 1 開始動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、開始時第 1 エフェクト画像 5 0 1 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。本実施形態では、左列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1、および小図柄 5 6 は、それぞれ、数字の「1」から「9」までの順番の表示を繰り返すことで変動する。すなわち、本実施形態では、左列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1、および小図柄 5 6 は、個別に数字が変化可能になっている。なお、左列装飾図柄 4 1、中列装飾図柄 4 1、右列装飾図柄 4 1、および小図柄 5 6 は、例えば英文字など、数字とは異なる文字を表示してもよい。また、このとき、実行中である変動演出に応じた演出音である変動 BGM がスピーカ 1 5 6 から出力される。図示を省略するが、以下に説明する各変動演出例においては、特に説明する場合を除いて、変動演出の開始から終了まで、変動 BGM が出力され続けている。

【1 6 8 6】

次に、図 2 5 2 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 1 変動動作を行う。第 1 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 変動経路（図 2 5 1 - 1 (1) 参照）に沿って、下側に移動するように動作表示される。

次に、図 2 5 2 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

【1 6 8 7】

次に、図 2 5 2 (5) に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 が表示されることの効果音である第 1 レバー音がスピーカ 1 5 6 から出力される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。なお、第 1 レバー音の出力を伴うレバー操作演出における演出レバー 1 6 3 の操作有効期間は、第 1 期間である。第 1 期間は、例えば、3 秒である。

そして、レバー操作演出における演出レバー 1 6 3 の操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 2 5 2 (6) に示すように、レバー操作画像 5 0 2 が非表示になる。なお、レバー操作画像 5 0 2 が非表示になることに応じた音（非表示音）は出力されない。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

【1 6 8 8】

次に、図 2 5 2 (7) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様

により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図252(8)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【1689】

次に、図253(9)に示すように、左列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第1停止動作を行う。第1停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、バウンドして上側に移動するように動作表示される。このとき、左列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止したことの効果音である第1停止音がスピーカ156から出力される。

10

次に、図253(10)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄41の視認態様が、第7視認態様になり、仮停止しているときの動作である第1仮停止動作を行う。第1仮停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、第1周期で左右に揺れ動くように動作表示される。

次に、図253(11)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が通り過ぎ、右列装飾図柄41である「2」が、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【1690】

次に、図253(12)に示すように、右列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音出力される。

20

次に、図253(13)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が、第5視認態様により表示される。また、このとき、右列装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図253(14)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示される。

【1691】

次に、図253(15)に示すように、中列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の下側に、停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音出力される。すなわち、左列装飾図柄41が停止するときと、右列装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、同じ効果音出力される。

30

次に、図253(16)に示すように、中列装飾図柄41の視認態様が第7視認態様になることで、3列の装飾図柄41が、何れも、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

【1692】

次に、図254(17)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41が確定停止する(第1視認態様により表示される)。この装飾図柄41の組み合わせ「412」は、特別図柄抽選の抽選結果がはずれの場合の組み合わせの一例である。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄56も3つ揃って確定停止する。言い換えると、この変動演出では、小図柄56は、何れも、仮停止することなく確定停止する。このとき、小図柄56の組み合わせ「412」は、装飾図柄41の組み合わせと一致する。また、変動演出の終了にともない、変動画像51が消去される(非表示になる)。

40

【1693】

図255は、変動演出例1における他の演出例を示す図である。

変動演出例1においては、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作される場合の演出例について説明する。

【1694】

まず、図252(1)乃至(4)に示したものと同一演出が行われてから、図255(

50

1) に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像 502 が表示される。また、このとき、第 1 レバー音が出力されている。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 255 (2) に示すように、操作時第 1 画像 504 が表示される。また、このとき、演出レバー 163 が操作されたことの効果音である第 1 操作音がスピーカ 156 から出力される。

【1695】

次に、図 255 (3) に示すように、操作時第 1 画像 504 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 41 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

この後は、図 252 (7)、(8)、図 253 (9) 乃至 (16)、図 254 (17) に示したものと同一演出が行われる。

【1696】

(変動演出例 2)

図 256 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 256 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 2)を説明する。変動演出例 2 は、通常遊技状態において第 1 始動口 121 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例 2 は、図 246 における「変動演出」として「ER5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例 2 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 121 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。また、以下の説明においては、上記の変動演出例 1 と相違する点を主に説明し、変動演出例 1 と一致する点については説明を省略することがある。

【1697】

まず、図 252 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 256 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 256 (2) に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像 505 が表示される。このとき、左列装飾図柄 41 が第 5 視認態様により表示されてから第 6 視認態様(図 250-1 (6) 参照)により表示されるが、左列装飾図柄 41 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示は、ゾーン煽り画像 505 に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示されるときに、第 1 停止音は出力されない。

【1698】

そして、変動演出例 2 では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図 256 (3) に示すように、ゾーン煽り画像 505 が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄 41 は、第 7 視認態様により表示されており、第 1 仮停止動作を行っている。

この後は、図 253 (10) 乃至 (16)、図 254 (17) に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像 505 が表示されているときに、左列装飾図柄 41 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示が行われることなく、ゾーン煽り画像 505 が非表示になると左列装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示されていてもよい。

【1699】

(変動演出例 3)

図 257 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 257 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3)を説明する。変動演出例 3 は、通常遊技状態において第 1 始動口 121 に遊技球が入賞したことに

10

20

30

40

50

基づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 3 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 2 5 7 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 7 0 0】

まず、図 2 5 7 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 2 5 7 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 2 開始動作を行う。第 2 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、左右に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左側と右側とに、それぞれ開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示される。

【1 7 0 1】

次に、図 2 5 7 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 5 7 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 5 7 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、変動演出例 1 および変動演出例 2 において第 5 視認態様により表示されている装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【1 7 0 2】

次に、図 2 5 7 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 2 停止動作を行う。第 2 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、一旦停止してから徐々に上側へ移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の上側に、それぞれ停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 が表示されている。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 1 および変動演出例 2 において装飾図柄 4 1 が停止するときと、変動演出例 3 において装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

【1 7 0 3】

次に、図 2 5 7 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 2 5 7 (8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【1 7 0 4】

以上の通り、本実施形態では、変動演出例 2 では、左列装飾図柄 4 1 が停止するとき停止音が出力されない。一方で、変動演出例 3 では、左列装飾図柄 4 1 が停止するとき停止音が出力される。すなわち、本実施形態では、第 1 始動口についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されないはずれ変動演出である第 1 変動演出が行われる場合よりも、第 1 始動口についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されないはずれ変動演出である第 2 変動演出が行われる場合の方が、特定列の図柄（例えば左列装飾図柄 4 1）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され易い。

なお、本実施形態では、第1変動演出において左列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあることを説明したが、これに限定されない。第1変動演出において右列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよいし、第1変動演出において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよい。すなわち、特定列の図柄は、右列装飾図柄41であってよいし、中列装飾図柄41であってよい。

【1705】

(変動演出例3の変形例)

次に、変動演出例3の変形例について説明する。

第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出(変動演出例1、変動演出例2)と、第1始動口121への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出(変動演出例3)とで、装飾図柄41が停止するときの出力される効果音が共通(何れも第1停止音)であることを説明したが、これに限定されない。

【1706】

まず、図257(1)乃至(4)に示したものと同一演出が行われてから、図258(1)に示すように、3つの装飾図柄41は、第5視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図258(2)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第2停止動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の上側に、それぞれ停止時第2エフェクト画像506が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41が停止することの効果音である第2停止音がスピーカ156から出力される。すなわち、変動演出例1および変動演出例2において装飾図柄41が停止するときとは異なる効果音が出力される。

【1707】

次に、図258(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図258(4)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【1708】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、3列の装飾図柄41が、第1停止表示態様(左列装飾図柄41、右列装飾図柄41、中列装飾図柄41の順に仮停止する態様)により停止する場合と、第2停止表示態様(3列の装飾図柄41が揃って仮停止する態様)により停止する場合とで、停止音を異ならせることが可能である。そのため、装飾図柄41が第1停止表示態様により停止したか第2停止表示態様により停止したかが遊技者に認識され易くなり、多様性のある演出を遊技者に実感させ易くすることができる。

【1709】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例3に示した変動演出に代わって変動演出例3の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例3に示した変動演出とともに、変動演出例3の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

【1710】

(変動演出例4)

図259乃至図261は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図259乃至図261を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例4)を説明する。変動演出例4は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

なお、変動演出例4は、図246における「変動演出パターン」として「ER6」が選択された場合に実行される変動演出である。

10

20

30

40

50

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

【1711】

まず、図259(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。また、1つの保留画像52が表示され、第1始動口121についての保留数表示55に「1」が表示されている。また、3列の装飾図柄41は、第1視認態様により表示されている。

【1712】

次に、図259(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、第1開始動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の上側に、開始時第1エフェクト画像501が表示される。また、小図柄56の変動が開始される。

【1713】

次に、図259(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図259(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示される。

【1714】

次に、図259(5)に示すように、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第1エフェクト画像507が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第1役物音がスピーカ156から出力される。

【1715】

次に、図259(6)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、1段階目のステップ演出の効果音である第1ステップ音出力される。

次に、図259(7)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、2段階目のステップ演出の効果音である第2ステップ音出力される。

【1716】

次に、図259(8)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が、第5視認態様により表示される。

次に、図260(9)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図260(10)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音出力される。

【1717】

次に、図260(11)に示すように、右列装飾図柄41である「3」が、第5視認態様により表示される。

次に、図260(12)に示すように、右列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図260(13)に示すように、右列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄41が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音出力される。

【1718】

次に、図260(14)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作

10

20

30

40

50

である第1リーチ動作を行う。第1リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄41は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第1リーチ音が出力される。

次に、図260(15)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

【1719】

次に、図260(16)に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄41が下側に移動するように動作表示される。この擬似連図柄41は、中第1変動経路CR1を通る。

次に、図261(17)に示すように、擬似連図柄41が画像表示部114の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連図柄41の周囲に擬似連煽りエフェクト画像512が表示されている。

【1720】

そして、変動演出例4では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行されない。この場合、図261(18)に示すように、擬似連図柄41が通り過ぎてから、中列装飾図柄41である「5」が、第10視認態様の第1態様により表示され、第1変動動作を行う。この中列装飾図柄41は、左右列の装飾図柄41よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図261(19)に示すように、中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。また、このとき、中列装飾図柄41は、左右列の装飾図柄41と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

【1721】

次に、図261(20)に示すように、3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図261(21)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「454」が確定停止する。

【1722】

(変動演出例5)

図262乃至図265は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図262乃至図265を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例5)を説明する。変動演出例5は、通常遊技状態における第1始動口121への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図262乃至図265に示した変動演出は、図246における「変動演出パターン」として「ER7」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1723】

まず、図252(1)乃至(3)に示したのと同じ演出が実行されてから、図262(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図262(2)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115Aが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物115Aの周囲に役物第2エフェクト画像513が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第2役物音が出力される。

【1724】

10

20

30

40

50

次に、図 2 6 2 (3) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 6 2 (4) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 6 2 (5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に、停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【 1 7 2 5 】

次に、図 2 6 2 (6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 2 6 2 (7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 6 2 (8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 1 7 2 6 】

次に、図 2 6 3 (9) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 1 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

次に、図 2 6 3 (1 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

【 1 7 2 7 】

次に、図 2 6 3 (1 1) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。

次に、図 2 6 3 (1 2) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 1 7 2 8 】

次に、図 2 6 3 (1 3) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連図柄 4 1 が停止することの効果音である擬似連停止音が出力される。

次に、図 2 6 3 (1 4) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 が非表示になる。ただし、擬似連図柄 4 1 が拡大表示されているときであっても、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を継続してもよい。

【 1 7 2 9 】

次に、図 2 6 3 (1 5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「4 3 4」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが示されている。また、このとき、装飾図柄 4 1 が再変動することの効果音である第 1 再変動音が出力される。

【 1 7 3 0 】

次に、図 2 6 3 (1 6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 2 6 4 (1 7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表

10

20

30

40

50

示される。

次に、図 2 6 4 (1 8) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 6 4 (1 9) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 1 7 3 1 】

次に、図 2 6 4 (2 0) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 6 4 (2 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されて第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 2 6 4 (2 2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 8 視認態様により表示され第 1 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

次に、図 2 6 4 (2 3) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。

【 1 7 3 2 】

次に、図 2 6 4 (2 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 2 6 5 (2 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 2 6 5 (2 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

【 1 7 3 3 】

次に、図 2 6 5 (2 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音（停止音）が出力される。

次に、図 2 6 5 (2 8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズが、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 2 6 5 (2 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 1 7 3 4 】

（変動演出例 6）

図 2 6 6 乃至図 2 6 8 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 6 6 乃至図 2 6 8 を参照しながら装飾図柄 4 1 の変動演出について他の具体例（変動演出例 6）を説明する。変動演出例 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 2 6 6 乃至図 2 6 8 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 1 7 3 5 】

まず、図 2 6 2 (1) 乃至 (8)、図 2 6 3 (9) 乃至 (1 6)、図 2 6 4 (1 7) 乃

至（２４）に示したものと同一演出が行われてから、図２６６（１）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が、第１０視認態様の第１態様により表示され、第１変動動作を行っている。

次に、図２６６（２）に示すように、中列装飾図柄４１である「５」が、第１０視認態様の第２態様（図２５０－２（１４）参照）により表示される。

次に、図２６６（３）に示すように、中列装飾図柄４１が、再び第４視認態様により表示される。

【１７３６】

次に、図２６６（４）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第１１視認態様の第１態様（図２５０－２（１５）参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄４１は非表示になる。また、このとき、ステージ画像６１の代わりに移行画像５１６が表示される。

10

次に、図２６６（５）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第１１視認態様の第２態様（図２５０－２（１６）参照）により表示され、仮停止しているときの動作である第２仮停止動作を行う。第２仮停止動作が実行されているとき、装飾図柄４１は、第２周期で回転するように動作表示される。

なお、リーチ目の装飾図柄４１が第１１視認態様の第１態様および第２態様により表示されているときに、中列装飾図柄４１は第４視認態様により表示されてもよい。

【１７３７】

次に、図２６６（６）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始され、ＳＰリーチ画像５１７が表示される。

20

次に、図２６６（７）に示すように、中列装飾図柄４１が、第１２視認態様の第１態様（図２５０－３（１７）参照）により表示され、変動しているときの動作である第２変動動作を行う。第２変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄４１は、第２変動経路（図２５１－１（２）参照）に沿って、画像表示部１１４における右上隅から左下隅に移動するように動作表示される。

次に、図２６６（８）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が、第１２視認態様の第２態様（図２５０－３（１８）参照）により表示され第２変動動作を行う。

【１７３８】

次に、図２６７（９）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が、第１２視認態様の第３態様（図２５０－３（１９）参照）により表示される。このとき、画像表示部１１４における中列装飾図柄４１の右上側と左下側とに、ＳＰ煽り第１エフェクト画像５１８が表示される。

30

次に、図２６７（１０）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が通り過ぎ、中列装飾図柄４１である「４」が第１２視認態様の第２態様により表示され第２変動動作を行う。

【１７３９】

次に、図２６７（１１）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が第１２視認態様の第３態様により表示される。このとき、画像表示部１１４における中列装飾図柄４１の右上側と左下側とに、ＳＰ煽り第２エフェクト画像５１９が表示される。

40

次に、図２６７（１２）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が、第１２視認態様の第４態様（図２５０－３（２０）参照）により表示される。図示の例では、中列装飾図柄４１は、画像表示部１１４の右上側に戻るよう動作表示されている。

【１７４０】

次に、図２６７（１３）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が通り過ぎ、中列装飾図柄４１である「３」が、第１２視認態様の第５態様（図２５０－３（２１）参照）により表示され、第１仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄４１が停止することの効果音である第３停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄４１が停止するときと、中列装飾図柄４１が停止するときとで、異なる効果音（停止音）が出力される。また、第３停止音が出力されると、変動ＢＧＭが出力されなくなる。

50

次に、図 2 6 7 (1 4) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活煽り画像 5 2 0 が表示されることの効果音である復活チャレンジ音が出力される。

【 1 7 4 1 】

次に、図 2 6 7 (1 5) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図 2 6 7 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

次に、図 2 6 8 (1 7) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、復活演出が実行されない（復活煽り演出が失敗である）ことを示唆または報知する「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活煽り演出が失敗であることの効果音である復活失敗音が出力される。

【 1 7 4 2 】

次に、図 2 6 8 (1 8) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動 B G M は出力されていないため、無音になる。

次に、図 2 6 8 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図 2 6 8 (2 0) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 1 7 4 3 】

（変動演出例 7）

図 2 6 9 および図 2 7 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 6 9 および図 2 7 0 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 7）を説明する。変動演出例 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 2 6 9 および図 2 7 0 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 9」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 1 7 4 4 】

まず、図 2 6 2 (1) 乃至 (8)、図 2 6 3 (9) 乃至 (1 6)、図 2 6 4 (1 7) 乃至 (2 4)、図 2 6 6 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 6 9 (1) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示されて第 2 仮停止動作を行っており、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 2 6 9 (2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 3 (2 3) 参照）により表示され、変動しているときの動作である第 3 変動動作を行う。第 3 変動動作が行われているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 3 変動経路（図 2 5 1 - 1 (3) 参照）に沿って、発展図柄 4 1 の表示位置と入れ替わるように動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、画像表示部 1 1 4 において発展図柄 4 1 よりも後側のレイヤに表示されている。

10

20

30

40

50

【1745】

次に、図269(3)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様(図250-3(24)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41が、画像表示部114において発展図柄41よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図269(4)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様(図250-4(25)参照)により表示される。

次に、図269(5)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第4態様(図250-4(26)参照)により表示される。このとき、発展図柄41が非表示になる。

【1746】

次に、図269(6)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第5態様(図250-4(27)参照)により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41が仮停止したことの効果音である第4停止音が出力される。また、第4停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

次に、図269(7)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ!」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【1747】

次に、図269(8)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図270(9)に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図270(10)に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【1748】

次に、図270(11)に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動BGMは出力されていないため、無音になる。

次に、図270(12)に示すように、中列装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図270(13)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「454」が確定停止する。

【1749】

(変動演出例8)

図271は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図271を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例8)を説明する。変動演出例8は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図271に示した変動演出は、図246における「変動演出パターン」として「ER4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1750】

まず、図252(1)乃至(3)に示したのと同じ演出が行われてから、図271(

10

20

30

40

50

1) に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図271(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第1態様(図250-2(9)参照)により表示され第1変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。

【1751】

次に、図271(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第2態様(図250-2(10)参照)により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第2エフェクト画像523が表示される。

10

次に、図271(4)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第9視認態様の第3態様(図250-2(11)参照)により表示される。このとき、左列装飾図柄41は第1仮停止動作を行う。

【1752】

次に、図271(5)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第1停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41の各々の下側に、それぞれ停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図271(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

20

次に、図271(7)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「718」が確定停止する。

【1753】

なお、変動演出例8において、図271(4)に示した演出が実行されてから、図271(5)に示した演出が実行されることなく、図271(6)に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄41の第6視認態様による表示および第1停止音の出力が行われなくともよい。

【1754】

30

(変動演出例9)

図272は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図272を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例9)を説明する。変動演出例9は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図272に示した変動演出図246における「変動演出パターン」として「ER10」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

40

【1755】

まず、図252(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図272(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

次に、図272(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。

【1756】

50

次に、図 2 7 2 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 である「4」が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 2 エフェクト画像 5 2 3 が表示される。

次に、図 2 7 2 (4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様（図 2 5 0 - 2 (1 2) 参照）により表示され、変動が停止するときの動作である第 3 停止動作を行う。第 3 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ拡大するように動作表示される。第 3 停止動作は、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 2 リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 3 エフェクト画像 5 2 4 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 2 リーチ音が出力される。なお、第 2 リーチ音は、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 5 停止音としても捉えられる。

この後は、図 2 6 6 (1) 乃至 (8)、図 2 6 7 (9) 乃至 (1 6)、図 2 6 8 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【1 7 5 7】

（変動演出例 1 0）

図 2 7 3 乃至図 2 7 8 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 7 3 乃至図 2 7 8 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 1 0）を説明する。変動演出例 1 0 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 2 7 3 乃至図 2 7 8 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 1 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 7 5 8】

まず、図 2 7 3 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。この保留画像 5 2 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 5 2 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様が変化したことによるものであってもよい。

次に、図 2 7 3 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 3 開始動作を行う。第 3 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、拡大するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 1 開始音が出力される。

【1 7 5 9】

次に、図 2 7 3 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 7 3 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 2 7 3 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 3 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 2 7 3 (6) に示すように、役物演出が終了し、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【 1 7 6 0 】

次に、図 2 7 3 (7) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 ステップ音

が出力される。

次に、図 2 7 3 (8) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 ステップ音

【 1 7 6 1 】

が出力される。

次に、図 2 7 4 (9) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、3 段階目のステップ演出の効果音である第 3 ステップ音

【 1 7 6 2 】

が出力される。

次に、図 2 7 4 (1 0) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 2 7 4 (1 1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音

が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 2 7 4 (1 2) に示すように、操作時第 2 画像 5 2 7 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が操作されたこと

【 1 7 6 3 】

の効果音である第 2 操作音が出力される。

次に、図 2 7 4 (1 3) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 2 7 4 (1 4) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたこと

の効果音であるゾーン開始音が出力される。

次に、図 2 7 4 (1 5) に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 7 4 (1 6) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 1 7 6 4 】

次に、図 2 7 5 (1 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 2 7 5 (1 8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 2 7 5 (1 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 4 1 の動作である第 3 リーチ動作を行う。第 3 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、両手を挙げるように動作表示される。また、第 3 リーチ動作は、第 1 リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、リーチが成立したこと

の効果音である第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 2 7 5 (2 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様によ

10

20

30

40

50

り表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、変動画像51の表示態様が変化したことの効果音である第1変化音出力される。

【1765】

次に、図275(21)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図275(22)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図275(23)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

10

次に、図275(24)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【1766】

次に、図276(25)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図276(26)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図276(27)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

20

【1767】

次に、図276(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」は、図柄が変化するときの動作である図柄変化動作を行う。図柄変化動作が実行されているとき、リーチ目の装飾図柄41は、それぞれ、左右に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の数字が変化したことの効果音である図柄変化音出力される。

【1768】

次に、図276(29)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

30

次に、図276(30)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図276(31)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図276(32)に示すように、発展図柄41が停止し、中列装飾図柄41が、非表示になる。このとき、発展図柄41の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展図柄41が停止することの効果音である発展停止音出力される。

40

【1769】

次に、図277(33)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物115Bは、図259(5)に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第4役物音出力される。なお、第4役物音は、発展演出の効果音としても捉えられる。

次に、図277(34)に示すように、装飾図柄41が、第14視認態様(図250-4(29)参照)により表示される。このとき、SPSPリーチ演出が開始され、SPSPリーチ画像536が表示される。

50

【1770】

次に、図277(35)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第2レバー音が出力される。なお、第2レバー音の出力を伴うレバー操作演出における演出レバー163の操作有効期間は、第2期間である。第2期間は、例えば、5秒である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図277(36)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様(図250-4(30)参照)により表示される。このとき、装飾図柄41が停止することの効果音である第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

10

【1771】

次に、図277(37)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【1772】

次に、図277(38)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

20

次に、図277(39)に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図277(40)に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【1773】

次に、図278(41)に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動BGMは出力されていないため、無音になる。

30

次に、図278(42)に示すように、中列装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図278(43)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「343」が確定停止する。

【1774】

(変動演出例11)

図279乃至図284は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図279乃至図284を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例11)を説明する。変動演出例11は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

40

なお、図279乃至図284に示した変動演出は、図246における「変動演出パターン」として「ER12」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1775】

まず、図273(1)乃至(5)に示したものと同一演出が行われてから、図279(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作

50

を行う。

次に、図 279 (2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。このとき、第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 279 (3) に示すように、擬似連図柄 41 が停止する。このとき、擬似連図柄 41 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 514 が表示される。また、このとき、左右列の装飾図柄 41 が非表示（視認困難または視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【1776】

次に、図 279 (4) に示すように、擬似連図柄 41 が拡大するように動作表示される。

次に、図 279 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 41 である「213」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 515 が表示される。再変動報知画像 515 には、装飾図柄 41 の 2 回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【1777】

次に、図 279 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 515 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 279 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 279 (8) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 41 が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄 41 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 280 (9) に示すように、擬似連図柄 41 が画像表示部 114 の中央部にいて上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 512 が表示されている。

【1778】

次に、図 280 (10) に示すように、擬似連図柄 41 が停止する。このとき、擬似連図柄 41 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 514 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。すなわち、擬似連図柄 41 の 1 回目の停止時（図 279 (3) 参照）と 2 回目の停止時とで、同じ効果音が出力される。

次に、図 280 (11) に示すように、擬似連図柄 41 が拡大するように動作表示される。

【1779】

次に、図 280 (12) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 41 である「213」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 515 が表示される。再変動報知画像 515 には、装飾図柄 41 の 3 回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが示されている。また、このとき、装飾図柄 41 が再変動することの効果音である第 2 再変動音が出力される。すなわち、変動演出例 11 において、装飾図柄 41 の 1 回目の変動開始時（図 273 (2) 参照）と、装飾図柄 41 の 2 回目の変動開始時（図 279 (5) 参照）と、3 回目の変動開始時とで、効果音（変動開始音）が異なる。

【1780】

次に、図 280 (13) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 515 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 280 (14) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表

10

20

30

40

50

示される。

【1781】

次に、図280(15)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1ステップ音が出力される。

次に、図280(16)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2ステップ音が出力される。

次に、図281(17)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第3ステップ音が出力される。

10

【1782】

次に、図281(18)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図281(19)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図281(20)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

20

次に、図281(21)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1783】

次に、図281(22)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第3リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図281(23)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、変動画像51の表示態様が変化したことの効果音である第2変化音が出力される。すなわち、変動画像51の表示態様が赤色に変化するとき(図275(20)参照)と緑色に変化するときとで、効果音(変化音)が異なる。

30

【1784】

次に、図281(24)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図282(25)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図282(26)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

40

次に、図282(27)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【1785】

次に、図282(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図282(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図282(30)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

50

【1786】

次に、図282(31)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図282(32)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図283(33)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図283(34)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図283(35)に示すように、発展図柄41が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展図柄41の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

【1787】

次に、図283(36)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音出力される。

次に、図283(37)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【1788】

次に、図283(38)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このとき、第2レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図283(39)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示される。このとき、第6停止音出力される。また、第6停止音出力されると、変動BGM出力されなくなる。

【1789】

次に、図283(40)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音出力される。

次に、図284(41)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図284(42)に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図284(43)に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音出力される。

【1790】

次に、図284(44)に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動BGMは出力されていないため、無音になる。

10

20

30

40

50

次に、図 284 (45) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 41 が停止することの効果音（停止音）は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図 284 (46) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「343」が確定停止する。

【1791】

以上の通り、本実施形態では、変動演出例 5（図 262 乃至図 265 参照）等のように、演出制御部 300 は、第 1 特定変動演出（ノーマルリーチ演出が行われ SP リーチ演出が行われないはずれ変動演出）において、特定列の図柄（中列装飾図柄 41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに、所定音（変動 BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力可能である。一方で、演出制御部 300 は、変動演出例 10（図 273 乃至図 278 参照）や変動演出例 11（図 279 乃至図 284 参照）等のように、第 2 特定変動演出（SP リーチ演出が行われるはずれ変動演出）において、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに、特定音を出力しないことが可能である。

この場合、特定音が出力されるときに特定列の図柄の停止が遊技者に着目され易くなる場所、実行される変動演出に応じて、特定列の図柄の特定表示態様による停止の着目され易さを異ならせ、特定列の図柄の特定表示態様による停止の意味合いが異なる種々の変動演出を実現することができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1792】

特に、本実施形態では、第 2 特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄を含むはずれ目の装飾図柄 41 が、特定表示態様とは異なる特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止してから（図 277 (36) 参照）、特定表示態様により停止する。ここで、はずれ目の装飾図柄 41 を、特別表示態様により表示してから、特定表示態様の表示時に過度に強調すると、度重なるはずれ目の装飾図柄 41 の強調によって、遊技者の興趣が低下するおそれがある。そこで、本実施形態では、はずれ目の装飾図柄 41 が特定表示態様により停止するときには、はずれ目の装飾図柄 41 の強調を抑えることで、遊技者の興趣が低下することを抑制している。

【1793】

また、本実施形態では、第 2 特定変動演出であっても、特定列の図柄が特定表示態様とは異なる特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときには、特定音（図 277 (36) 参照）を出力可能である。そのため、装飾図柄 41 の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

また、第 2 特定変動演出においては、所定列の図柄（例えば左列装飾図柄 41）が特定表示態様により停止するときに特定音を出力可能（図 274 (16) 参照）だが、所定列の図柄が特別表示態様により停止するときには特定音は出力しない（図 276 (25)、(26) 参照）。そのため、所定列の図柄が特別表示態様であるときに過度に所定列の図柄が遊技者に着目されることを抑制し、所定列の図柄とは異なる演出画像を遊技者に着目させ易くすることができる。

また、第 1 特定変動演出においては、所定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図 264 (19) 参照）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図 265 (27) 参照）とで、出力される特定音を共通にすることが可能である。そして、第 2 特定変動演出においては、所定列の図柄が特定表示態様により停止するときと、特定列の図柄が特定表示態様により停止するとき（図 277 (36) 参照）とで、出力される特定音を異ならせることが可能である。そのため、所定列の図柄の停止音と特定列の図柄の停止音との関係に多様性のある種々の変動演出を実現することができる。

また、第 1 特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに所定音および特定音を何れも出力可能である。一方で、第 2 特定変動演出が実行される場合、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに所定音および特定音を何れも出力しない（無音）にすることが可能である。そのため、複数の演出音が相まった変動演出や、遊技の進行によっては遊技者を煽らない期間のある変動演出等の、種々の変動

10

20

30

40

50

演出を実現することができる。

【1794】

また、本実施形態では、特定音（停止音）には、特定列の図柄（中列装飾図柄41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに出力可能な第1特定音（第1停止音など）と、特殊図柄（擬似連図柄41など）が停止するときに出力可能な第2特定音（擬似連停止音など）とがある。そして、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易い。

この場合、特殊図柄が停止する変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、特殊図柄が停止することの印象を強めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1795】

なお、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、特殊図柄が停止する場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および、リーチ演出が行われない場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一のはずれ変動演出において、特殊図柄が停止する場合よりも、リーチ演出が行われない場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、特殊図柄が停止する場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、リーチ演出が行われない場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

20

【1796】

また、本実施形態では、第1特定変動演出（擬似連図柄41が停止するはずれ変動演出）が実行される場合よりも、第3特定変動演出（擬似連演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音（第1停止音など）の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出では、第3特定変動演出よりも、特定列の図柄が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、擬似連図柄41が停止することの印象を強めることができる。

30

第1特定変動演出が実行される場合よりも、第3特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、第1特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第3特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1特定変動演出が実行される場合よりも、第3特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、第1特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第3特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

40

【1797】

また、本実施形態では、第1特定変動演出が実行される場合であっても、特定列の図柄が停止するときの第1特定音が出力される場合がある（図265（27）参照）。一方で、特定演出（変動画像51や保留画像52の赤色による表示、一の変動演出における複数回の擬似連演出の実行、ゾーン演出、発展演出等）が行われるはずれ変動演出（第4特定変動演出）では、特定列の図柄が停止するときの第1特定音の出力は実行されない（0%）。すなわち、本実施形態では、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出であっても第1特定音が出力

50

されるという意外性のある演出を実現することができる。

なお、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行され易いことには、第4特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および、第1特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第4特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行され易ければ、第4特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第1特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの第1特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

10

【1798】

また、本実施形態では、第4特定変動演出においても、所定列の図柄（例えば左列装飾図柄41）が特定表示態様により停止するときには第1特定音が出力される。そのため、装飾図柄41の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

【1799】

また、第2特定変動演出（リーチ演出が行われなはずれ変動演出）が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときの特定音（第6停止音（図277（36）参照）等）の出力が実行され易い。そのため、第1特定変動演出や第4特定変動演出において、特定列の図柄の停止が遊技者に認識されないことを抑制できる。

20

なお、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易いことには、第2特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易ければ、第2特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合に特定列の図柄が特別表示態様により停止するときの特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

30

【1800】

また、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音（開始音）の出力が実行され易い。この場合、第1特定変動演出や第4特定変動演出では、変動演出の開始時から遊技の興趣を向上させることができる。

40

なお、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音の出力が実行され易いことには、第2特定変動演出が実行される場合には特別音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合には特別音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第2特定変動演出が実行される場合よりも、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合の方が、変動演出が開始するときの特別音の出力が実行され易ければ、第2特定変動演出が実行される場合に特別音の出力が実行されることがあってもよいし、第1特定変動演出や第4特定変動演出が実行される場合に特別音の出力が実行されないことがあってもよい。

50

【1801】

また、本実施形態では、擬似連図柄41の一回目の停止後の再変動時に出力される開始音（第1再変動音（図279（5）参照））と、擬似連図柄41の二回目の停止後の再変動時に出力される開始音（第2再変動音（図280（12）参照））とが異なる。そのため、実行される再変動が何回目の再変動であるかを遊技者に認識させ易くすることができる。

【1802】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するとき（図274（16）参照）よりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するとき（図278（42）参照）の方が、停止音の出力が実行され難い。

10

なお、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100％）こと、および、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0％）ことが含まれる。

また、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときに停止音の出力が実行されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときに停止音の出力が実行されることがあってもよい。

20

【1803】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い。

なお、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されない変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（100％）こと、およびリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（0％）ことが含まれる。

30

【1804】

また、本実施形態では、一のはずれ変動演出において、SPリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易い。

40

この場合、SPリーチ演出が実行される変動演出では、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止することを強調しにくくする分だけ、SPリーチ演出が実行されることの印象を強めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1805】

なお、一のはずれ変動演出において、SPリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易いことには、SPリーチ演出が実行される場合には特定音の出力が必ず実行されない（0％）こと、およびリーチ演出が実行されない場合には特定音の出力が必ず実行される（100％）ことが含まれる。

また、一のはずれ変動演出において、SPリーチ演出が実行される場合よりも、リーチ

50

演出が実行されない場合の方が、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され易ければ、S P リーチ演出が実行される場合において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに特定音の出力が実行されることがあってもよいし、リーチ演出が実行されない場合において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【1806】

また、本実施形態では、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される第 3 特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄 4 1 が特別表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するとき（図 276（25）、（26）参照）よりも、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するとき（図 277（36）参照）の方が、特定音（停止音）が出力され易い。そのため、装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止する場合には、左右列の装飾図柄 4 1 の停止よりも中列装飾図柄 4 1 の停止の方が遊技者に着目され易いようにすることができる。

10

なお、第 3 特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときの方が、特定音出力され易いことには、第 3 特定変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときには特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第 3 特定変動演出が行われる場合において中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときには特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第 3 特定変動演出が行われる場合、左右列の装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときの方が、特定音出力され易ければ、第 3 特定変動演出が行われる場合において左右列の装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときに特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第 3 特定変動演出が行われる場合において中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときに特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

20

【1807】

（変動演出例 12）

図 285 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 285 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 12）を説明する。変動演出例 12 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

30

なお、図 285 に示した変動演出は、図 53 における「事前判定演出パターン」として「A A 1」が選択され、図 246 における「変動演出パターン」として「E R 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1808】

まず、図 285（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 300 によって、画像表示部 114 において装飾図柄 4 1 および小図柄 56 である「213」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 52 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 に「2」が表示されている。

40

次に、図 285（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 3 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 3 エフェクト画像 525 が表示される。また、2 番目の保留画像 52 が 1 番目の保留画像 52 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 52 が変動画像 51 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 が「1」に更新される。また、このとき、第 1 開始音出力される。

50

【1809】

次に、図285(3)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図285(4)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図285(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第3エフェクト画像526が表示される。また、このとき、第3役物音が出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

10

【1810】

次に、図285(6)に示すように、役物演出が終了し、役物第3エフェクト画像526が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像52の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、保留画像52の表示態様が青色に変化したことの効果音である第3変化音出力される。

【1811】

次に、図285(7)に示すように、チャンス目演出が実行され、3列の装飾図柄41である「331」が停止する。この3列の装飾図柄41は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41の周囲にチャンス目第1エフェクト画像537が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41が停止することの効果音である第7停止音出力される。

20

次に、図285(8)に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止する。

なお、変動演出例12における、第3開始動作、開始時第3エフェクト画像525、第1開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【1812】

(変動演出例13)

図286乃至図293は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

30

次に、図286乃至図293を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例13)を説明する。変動演出例13は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例13は、変動演出例12に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例13は、変動演出例12において示した青色の保留画像52(図285(6)参照)から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図286乃至図293は、図246における「変動演出パターン」として「EA1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

40

【1813】

まず、図286(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。

【1814】

次に、図286(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の

50

装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 3 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、第 1 開始音が出力される。

また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が振動する。

【1 8 1 5】

次に、図 2 8 6 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 2 8 6 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 2 8 6 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が表示される。また、このとき、第 3 役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【1 8 1 6】

次に、図 2 8 6 (6) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 2 8 6 (7) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン開始音が出力される。

【1 8 1 7】

次に、図 2 8 6 (8) に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。また、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 2 8 7 (9) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【1 8 1 8】

次に、図 2 8 7 (10) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 2 8 7 (11) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【1 8 1 9】

次に、図 2 8 7 (12) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 2 8 7 (13) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 2 8 7 (14) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 2 8 7 (15) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

10

20

30

40

50

【1820】

次に、図287(16)に示すように、擬似連図柄41が停止する。このとき、擬似連図柄41の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

次に、図288(17)に示すように、擬似連図柄41が拡大するように動作表示される。

次に、図288(18)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが表示されている。また、このとき、第2再変動音出力される。

10

【1821】

次に、図288(19)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第1変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図288(20)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

【1822】

次に、図288(21)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1ステップ音が出力される。

20

次に、図288(22)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2ステップ音が出力される。

次に、図288(23)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第3ステップ音が出力される。

【1823】

次に、図288(24)に示すように、ステップ画像508が非表示になる。また、左列装飾図柄41である「4」が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

30

次に、図289(25)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図289(26)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が第5視認態様により表示される。

次に、図289(27)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1824】

40

次に、図289(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第3リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図289(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音が出力される。

【1825】

次に、図289(30)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図289(31)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、

50

中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 2 8 9 (3 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 2 9 0 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 1 8 2 6 】

次に、図 2 9 0 (3 4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 2 9 0 (3 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 2 9 0 (3 6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 1 8 2 7 】

次に、図 2 9 0 (3 7) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

次に、図 2 9 0 (3 8) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 2 9 0 (3 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 2 9 0 (4 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

【 1 8 2 8 】

次に、図 2 9 1 (4 1) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

次に、図 2 9 1 (4 2) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音が出力される。

次に、図 2 9 1 (4 3) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 1 8 2 9 】

次に、図 2 9 1 (4 4) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光する。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。第 3 期間は、例えば、5 秒である。

【 1 8 3 0 】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 2 9 1 (4 5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が振動する。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示されることの効果音である第 1 成功音が出力される。

【1831】

次に、図291(46)に示すように、役物演出が実行され、左可動役物115A、中可動役物115B、および右可動役物115Cが、それぞれ、画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第5エフェクト画像539が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第1大当たり報知音が出力される。

【1832】

次に、図291(47)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第1態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。

10

次に、図291(48)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第2態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。

次に、図292(49)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。

20

【1833】

次に、図292(50)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれゾロ目第1エフェクト画像556が表示される。また、このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第8停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図292(51)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。このとき、演出レバー163が白色により発光する。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第4レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

30

【1834】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図292(52)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が、第16視認態様の第3態様により表示される。このとき、大当たり第1エフェクト画像540が表示されている。

次に、図292(53)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41である「333」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々の周囲に、ゾロ目第2エフェクト画像541が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄41が停止することの効果音である第9停止音が出力される。

40

【1835】

次に、図292(54)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「333」が確定停止する。また、大当たり第1エフェクト画像540が非表示になる。なお、装飾図柄41および小図柄56が確定停止するときに、大当たり第1エフェクト画像540が表示されていてもよい。

次に、図292(55)に示すように、大当たり遊技報知画像542が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像542に「Bonus!」のテキストが示されている。

次に、図292(56)に示すように、右打ち画像543が表示される。このとき、ラウンド数画像544およびラウンド中画像545が表示される。ラウンド数画像544に

50

は「Round 1」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 293 (57) に示すように、時短開始画像 546 が表示される。時短開始画像 546 には、「特別時短突入！」のテキストが示されている。

【1836】

次に、特別時短遊技状態において、図 293 (58) に示すように、画像表示部 114 には、装飾性の低い装飾図柄 41 である「333」が確定停止されている。そして、小図柄 56 も、装飾図柄 41 と同様に「333」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 61 が、特別時短遊技状態における演出モードである第 4 ステージ (第 4 演出モード) に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第 4 ステージに応じた BGM がスピーカ 156 から出力されている。

10

【1837】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部 300 は、変動演出が開始するときに、所定音 (変動 BGM) とは異なる特定音 (開始音) を出力可能である。また、変動演出例 1 (図 252 乃至図 254 参照) 等の、特定音が出力されない変動演出は、特別図柄抽選の結果がはずれであることに基づく変動演出である。一方で、変動演出例 13 (図 286 乃至図 293 参照) 等の、特定音が出力される変動演出では、特別図柄抽選の結果が大当たりであることに基づく変動演出である。そして、本実施形態では、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技 (大当たり遊技) が実行され易いようにしている。

20

この場合、特定音が出力されることにより特別遊技が実行されることの遊技者の期待感を高めることができるため、変動演出の開始時から遊技の興趣を向上させることができる。

【1838】

なお、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない (0%) こと、および特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される (100%) ことが含まれる。

30

また、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定音の出力が行われない変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定音の出力が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

【1839】

また、本実施形態では、特定音 (開始音) が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音 (擬似連図柄 41 の停止音、発展図柄 41 の停止音) の出力が実行され易い。そのため、特定音が出力されることにより、変動演出の開始時から特殊停止音の出力を伴う演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

40

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音の出力が実行され易いことには、特定音が出力されない変動演出が実行される場合には特殊停止音の出力が必ず実行されない (0%) こと、および、特定音が出力される変動演出が実行される場合には特殊停止音の出力が必ず実行される (100%) ことが含まれる。

また、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、特殊停止音の出力が実行され易ければ、特定音が出力されない変動演出が実行される場合に特殊停止音の出力が実行されることがあってもよいし、特定音が出力される変動演出が実行される場合に特殊停止音の出力が実行されないこと

50

があってもよい。

【1840】

また、本実施形態では、特定音（開始音）が出力されない（図252（2）参照）変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される（図273（2）参照）変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難い（図278（42）参照）。そのため、開始音が出力される変動演出において、効果音の出力が過多になり遊技の興味が低下することを抑制できる。

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、特定音が出力されない変動演出が実行される場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず行われる（100%）こと、および特定音が出力される変動演出が実行される場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず行われない（0%）ことが含まれる。

また、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難ければ、特定音が出力される変動演出が実行される場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されることがあってもよい。

【1841】

また、本実施形態では、特定音（開始音）が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い。そのため、特定音が出力されることにより、変動演出の開始時からリーチ演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

なお、特定音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、特定音が出力される変動演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易いことには、特定音が出力される変動演出が実行される場合にはリーチ演出が必ず実行される（100%）こと、および、特定音が出力されない変動演出が実行される場合にはリーチ演出が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

【1842】

また、本実施形態では、特定音（開始音）が出力されずにSPリーチ演出が実行される変動演出（変動演出例6（図266乃至図268参照）等）において、大当たり遊技が実行される場合があってもよい。すなわち、特定音が出力されない変動演出には、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに停止音が出力される（図265（27）参照）第1変動演出と、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されない（図267（16）参照）第2変動演出とがあり、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。

ここで、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、第1変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（0%）ことも含まれる。また、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、第1変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよい。

【1843】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音が出力されない第1変動演出（例えば図257（2）参照）と、開始音が出力される第2変動演出（図285（2）参照）とがある。そして、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例13が実行され易い）

。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例13が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例13が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例13が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例13が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例13が実行されなくてもよい）。

10

【1844】

また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、開始音が出力されない第1変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例10や変動演出例11が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例10や変動演出例11が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されてもよい（変動演出例10や変動演出例11が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されなくてもよい（変動演出例10や変動演出例11が実行されなくてもよい）。

20

30

【1845】

また、本実施形態では、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力する第1停止演出（例えば図253（15）に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第2停止演出（例えば図278（42）に示す演出）とがある。また、特定音には、第1特定音（例えば第1停止音（図274（16）参照））と、第1特定音とは異なる第2特定音（例えば第7停止音（図285（7）参照））とがある。そして、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）よりも、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例12が行われる場合）の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

40

この場合、第1停止演出が実行される変動演出では、第2特定音の出力が実行され易い分だけ、第2特定音の出力と相まって図柄が停止したことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1846】

なお、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第2停止演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第1停止演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易ければ、第2停止演出が実行され

50

る場合に第2特定音が出力されることがあってもよいし、第1停止演出が実行される場合に第2特定音が出力されないことがあってもよい。

【1847】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例10が行われる場合）よりも、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例12が行われる場合）の方が、特定の事前判定演出（図柄動作演出（図285（2）参照）、第1開始音の出力、役物演出（図285（5）参照）、チャンス目演出（図285（7）参照）など）が実行され易い。

この場合、事前判定演出が行われる変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音出力され易い分だけ、変動演出における区切りの一つである「図柄の停止」を遊技者に認識させ易くすることで、事前判定演出と相まって次以降の変動演出の期待感をより高めることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1848】

なお、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、特定の事前判定演出が実行され易いことには、第2停止演出が実行される場合には特定の事前判定演出が必ず実行されない（0%）こと、および第1停止演出が実行される場合には特定の事前判定演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第2停止演出が実行される場合よりも、第1停止演出が実行される場合の方が、特定の事前判定演出が実行され易ければ、第2停止演出が実行される場合に特定の事前判定演出が実行されることがあってもよいし、第1停止演出が実行される場合に特定の事前判定演出が実行されないことがあってもよい。

【1849】

また、本実施形態の事前判定演出には、実行されている変動演出の次以降の変動演出において大当たりすることを期待させる特定の事前判定演出がある。特定の事前判定演出としては、変動演出例12の事前判定演出（図柄動作演出（図285（2）参照）、第1開始音の出力、役物演出（図285（5）参照）、チャンス目演出（図285（7）参照）など）が挙げられる。また、変動演出例12の事前判定演出により大当たりすることを期待させる対象の変動演出は、変動演出例13の変動演出である。そして、本実施形態では、事前判定演出（特定の事前判定演出）が実行される変動演出が行われる場合よりも、特定の事前判定演出により大当たりすることを期待させる対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易い。

なお、事前判定演出（特定の事前判定演出）が実行される変動演出が行われる場合よりも、対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易いことには、事前判定演出（特定の事前判定演出）が実行される変動演出が行われる場合には第2停止演出が必ず実行されない（0%）こと、および、対象の変動演出が行われる場合には第2停止演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。また、事前判定演出（特定の事前判定演出）が実行される変動演出が行われる場合よりも、対象の変動演出が行われる場合の方が、第2停止演出が実行され易ければ、事前判定演出（特定の事前判定演出）が実行される変動演出が行われる場合に第2停止演出が実行されることがあってもよいし、対象の変動演出が行われる場合に第2停止演出が実行されないことがあってもよい。

【1850】

（変動演出例14）

図294は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図294を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例14）を説明する。変動演出例14は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図294は、図246における「変動演出パターン」として「EA2」が選択さ

10

20

30

40

50

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

【1851】

まず、図285(1)乃至(8)、図286(1)乃至(8)、図287(9)乃至(16)、図288(17)乃至(24)、図289(25)乃至(32)、図290(33)乃至(40)、図291(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われてから、図294(1)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が赤色に発光する。また、このとき、第3レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

10

【1852】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図294(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像538(図291(45)参照)は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このときには、第1成功音は出力されていない。

【1853】

次に、図294(3)に示すように、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー163が振動する。また、このとき、演出レバー163が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

20

この後は、図291(46)乃至(48)、図292(49)乃至(56)、図293(57)、(58)に示したものと同一演出が実行される。

【1854】

以上の通り、変動演出例14では、変動演出例13に比べて、演出レバー163の操作時点に対する、成功画像538の表示、振動演出、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例14では、レバー操作演出において演出レバー163が操作されてから、成功画像538の表示、振動演出の開始、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例13よりも長くなっている。

30

【1855】

なお、変動演出例14においては、成功画像538が表示されているが、これに限定されない。

変動演出例14では、図294(2)に示す演出が行われた後、成功画像538が表示されることなく、振動演出、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されてもよい。

【1856】

(変動演出例15)

図295は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

40

次に、図295を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例15)を説明する。変動演出例15は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図295は、図246における「変動演出パターン」として「EA3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1857】

まず、図285(1)乃至(8)、図286(1)乃至(8)、図287(9)乃至(

50

16)、図288(17)乃至(24)、図289(25)乃至(32)、図290(33)乃至(40)、図291(41)、(42)に示したものと同一演出が行われてから、図295(1)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【1858】

次に、図295(2)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー163が白色に発光し、第2レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図295(3)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。また、このとき、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出レバー163が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

この後は、図291(46)乃至(48)、図292(49)乃至(56)、図293(57)、(58)に示したものと同一演出が実行される。

【1859】

(変動演出例16)

図296および図297は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図296および図297を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例16)を説明する。変動演出例16は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図296および図297は、図246における「変動演出パターン」として「EB1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1860】

まず、図296(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が赤色により表示されている。

【1861】

次に、図296(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第4開始動作を行う。第4開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、それぞれ、縮小するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ開始時第4エフェクト画像547が表示される。また、このとき、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が表示される。さらに、変動画像51の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、変動画像51の表示態様が変化したことの効果音である第4変化音

【1862】

次に、図296(3)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図296(4)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第1態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第1エフェクト画像522が表示される。

次に、図 296 (5) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 41 の各々の左側と右側とに、それぞれリーチ煽り第 3 エフェクト画像 548 が表示される。

【1863】

次に、図 296 (6) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 4 停止動作を行う。第 4 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 41 は、それぞれ、第 3 停止動作が実行されているとき (図 272 (4) 参照) よりも拡大するように動作表示される。第 4 停止動作は、リーチが成立したとき (リーチ演出が開始されるとき) の装飾図柄 41 の動作である第 4 リーチ動作としても捉えられる。第 4 リーチ動作は、第 1 リーチ動作乃至第 3 リーチ動作の何れよりも期待度が高い。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 41 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 4 エフェクト画像 549 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 4 リーチ音が出力される。第 4 リーチ音は、左右列の装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 10 停止音としても捉えられる。

【1864】

次に、図 296 (7) に示すように、中列装飾図柄 41 である「6」が第 10 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 296 (8) に示すように、中列装飾図柄 41 である「7」が第 10 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 297 (9) に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄 41 が第 17 視認態様の第 1 態様 (図 250-5 (35) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 41 の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第 1 エフェクト画像 550 が表示される。

【1865】

次に、図 297 (10) に示すように、中列装飾図柄 41 が第 17 視認態様の第 2 態様 (図 250-5 (36) 参照) により表示される。このとき、中列装飾図柄 41 の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第 2 エフェクト画像 551 が表示される。

次に、図 297 (11) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 17 視認態様の第 3 態様 (図 250-5 (37) 参照) により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄 41 の周囲に、停止時第 5 エフェクト画像 552 が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出レバー 163 が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 11 停止音が出力される。

【1866】

次に、図 297 (12) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 297 (13) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 297 (14) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 6 エフェクト画像 553 が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 12 停止音が出力される。

なお、変動演出例 16 では、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像 61 が表示されている。ただし、変動演出例 16 においても、ゾロ目の装飾図柄 41 が第 16 視認態様により表示されているときには、ステージ画像 61 の代わりに、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されてもよい。

【1867】

次に、図 297 (15) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出レバー 163 の発光色が虹色から白色に変化する。

そして、図 297 (16) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾

図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【1 8 6 8】

(変動演出例 1 7)

図 2 9 8 および図 2 9 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 2 9 8 および図 2 9 9 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 1 7）を説明する。変動演出例 1 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 2 9 8 および図 2 9 9 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E B 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 8 6 9】

まず、図 2 9 6 (1) 乃至 (7) に示したものと同一演出が行われてから、図 2 9 8 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行い、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 2 9 8 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「8」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 2 9 8 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が再び第 4 視認態様により表示される。

【1 8 7 0】

次に、図 2 9 8 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 2 9 8 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 2 9 8 (6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【1 8 7 1】

次に、図 2 9 8 (7) に示すように、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、中列装飾図柄 4 1 が第 2 変動動作を行う。

次に、図 2 9 8 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

次に、図 2 9 9 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とには、それぞれ S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【1 8 7 2】

次に、図 2 9 9 (1 0) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「決める！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 2 9 9 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 3 停止音が出力される。

10

20

30

40

50

この後は、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が「7 7 7」であることを除いて、図 2 9 1 (4 6) 乃至 (4 8)、図 2 9 2 (4 9)、(5 0) に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【1 8 7 3】

(変動演出例 1 8)

図 3 0 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 0 0 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 1 8)を説明する。変動演出例 1 8 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 3 0 0 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1 8 7 4】

まず、図 2 7 3 (1) 乃至 (8)、図 2 7 4 (9) 乃至 (1 6)、図 2 7 5 (1 7) 乃至 (2 4)、図 2 7 6 (2 5) 乃至 (3 2)、図 2 7 7 (3 3)、(3 4) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 0 0 (1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光し、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 0 0 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【1 8 7 5】

次に、図 3 0 0 (3) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されており、第 1 大当たり報知音が出力される。

次に、図 3 0 0 (4) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 3 0 0 (5) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 3 0 0 (6) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

【1 8 7 6】

次に、図 3 0 0 (7) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 5 5 6 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されており、第 8 停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 3 0 0 (8) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、演出レバー 1 6 3 が白色により発光する。また、このとき、第 4 レバー音が出力される。

この後は、図 2 9 2 (5 2) 乃至 (5 6) 、図 2 9 3 (5 7) 、 (5 8) に示したものと
同じ演出が行われる。

このように、変動演出例 1 8 では、振動演出が実行されない。

【 1 8 7 7 】

(変動演出例 1 9)

図 3 0 1 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図
である。

次に、図 3 0 1 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 1 9) を説明
する。変動演出例 1 9 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動
演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 3 0 1 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 5」が選択さ
れた場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演
出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略するこ
とがある。

【 1 8 7 8 】

まず、図 2 8 5 (1) 乃至 (8) 、図 2 8 6 (1) 乃至 (8) 、図 2 8 7 (9) 乃至 (1 6) 、
図 2 8 8 (1 7) 乃至 (2 4) 、図 2 8 9 (2 5) 乃至 (3 2) 、図 2 9 0 (3 3) 乃至 (4 0) 、
図 2 9 1 (4 1) 乃至 (4 3) に示したものと同一演出が行われる。

次に、図 3 0 1 (1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2
が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「決めろ！」
のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフ
フェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し
、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【 1 8 7 9 】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図
3 0 1 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様によ
り表示され、仮停止する。このとき、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出
力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 1 8 8 0 】

次に、図 3 0 1 (3) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像
5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図
柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される
。

次に、図 3 0 1 (4) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画
像 6 1 が再表示される。また、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が、第
7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾
図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動している。

次に、図 3 0 1 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示さ
れ、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止するこ
との効果音は出力されず、無音である。

【 1 8 8 1 】

次に、図 3 0 1 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が上側へ再び移動
して通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「3」が下側から上側へ移動する。

次に、図 3 0 1 (7) に示すように、復活画像 5 5 8 が表示され、装飾性の低い 3 列の
装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演
出レバー 1 6 3 が虹色により発光される。また、このとき、復活画像 5 5 8 が表示される
ことの効果音である第 1 復活音が出力される。

次に、図 3 0 1 (8) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A 、中可
動役物 1 1 5 B 、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域
に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示され

10

20

30

40

50

る。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第 1 大当たり報知音が出力される。

この後は、図 291 (47)、(48)、図 292 (49) 乃至 (56)、図 293 (57)、(58) に示したものと同一演出が行われる。

【1882】

以上の通り、本実施形態では、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動 BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 253 (15) に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 301 (5) に示す演出）とがある。また、特定音には、第 1 特定音（例えば第 1 停止音（図 253 (15) 参照））と、装飾図柄 41 が特定の並び（ゾロ目）により停止するときに出力される第 2 特定音（例えば第 8 停止音（図 292 (50) 参照）等）とがある。そして、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 1（図 252 乃至図 254 参照）が行われる場合）よりも、第 2 停止演出が実行される場合（例えば変動演出例 19（図 301 参照）が行われる場合）の方が、第 2 特定音の出力が実行され易い。

この場合、第 2 停止演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときには特定音が出力されない一方で第 2 特定音が出力され易いため、特定音が出力されることの意外性と相まって、特別遊技が実行されることによる遊技者の興奮の度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1883】

なお、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、第 2 特定音の出力が実行され易いことには、第 1 停止演出が実行される場合には第 2 特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第 2 停止演出が実行される場合には第 2 特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第 1 停止演出が実行される場合よりも、第 2 停止演出が実行される場合の方が、第 2 特定音の出力が実行され易ければ、第 1 停止演出が実行される場合に第 2 特定音が出力されることがあってもよいし、第 2 停止演出が実行される場合に第 2 特定音が出力されないことがあってもよい。

【1884】

また、本実施形態では、第 2 特定変動演出（SP リーチ演出が行われるはずれ変動演出）が実行される場合には、復活煽り画像 520（図 277 (37) 参照）の表示後には特定列の図柄（中列装飾図柄 41）が停止するときに特定音（停止音）が出力されない（図 278 (42)、(43) 参照）。一方で、復活演出が実行される場合（図 301 (7) 参照）には、復活煽り画像 520 の表示後であっても、特定列の図柄が停止するときに特定音（第 8 停止音等（図 292 (50) 参照））を出力可能である。そのため、特定音が出力されることの意外性と相まって、特別遊技が実行されることによる遊技者の興奮の度合いを高めることができる。

【1885】

また、本実施形態では、中列装飾図柄 41 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに停止音が出力される（図 253 (15) 参照）変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 41 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されない（図 301 (5) 参照）変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、中列装飾図柄 41 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されない場合であっても、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させることができる。

なお、中列装飾図柄 41 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 41 が特定表示態様により停止するときに停止音が出力されない変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いこと

には、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が実行されない（0%）ことも含まれる。

また、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力されない変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよい。

【1886】

（変動演出例 1 1 の変形例）

図 302 乃至図 307 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 302 乃至図 307 を参照しながら変動演出例 1 1（図 279 乃至図 284 参照）の変形例を説明する。この変形例では、中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止した場合に擬似連演出が実行されるものとする。また、この変形例では、中列装飾図柄 4 1 の停止音出力されるか否かに応じて、期待度が示唆されるものとする。

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

【1887】

まず、図 273（1）乃至（5）に示したものと同一演出が行われてから、図 302（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

次に、図 302（2）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。このとき、第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 302（3）に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 仮停止動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難または視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【1888】

次に、図 302（4）に示すように、中列装飾図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 302（5）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 である「213」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 515 が表示される。再変動報知画像 515 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【1889】

次に、図 302（6）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 515 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 302（7）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 302（8）に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 303（9）に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

【1890】

次に、図 303（10）に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

10

20

30

40

50

次に、図 303 (11) に示すように、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、左列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

次に、図 303 (12) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により表示され第 1 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 509 および第 1 リーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

次に、図 303 (13) に示すように、中列装飾図柄 41 である「7」が、上側から下側に移動する。また、このとき、中列装飾図柄 41 である「7」が、上下に揺れ動く擬似連振り演出が実行される。

10

【1891】

次に、図 303 (14) に示すように、中列装飾図柄 41 である「7」が第 1 仮停止動作を行い、擬似連演出が開始される。一方で、このとき、中列装飾図柄 41 である「7」が停止することの効果音（擬似連停止音）は出力されない。そして、この変形例では、擬似連停止音出力される場合（図 302 (3) 参照）よりも、擬似連停止音出力されない場合の方が、期待度が高いことが示唆される。

次に、図 303 (15) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が第 1 仮停止動作を継続する。なお、中列装飾図柄 41 である「7」のこの第 1 仮停止動作の実行時間は、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出における中列装飾図柄 41 の仮停止動作の実行時間や、ノーマルリーチ演出が実行され SP リーチ演出が実行されないはずれ変動演出における中列装飾図柄 41 の仮停止動作の実行時間よりも長い。言い換えると、図 303 (15) に示す中列装飾図柄 41 である「7」のこの第 1 仮停止動作の実行時間は、停止音の出力を伴う中列装飾図柄 41 の仮停止動作の実行時間よりも長い。

20

【1892】

次に、図 303 (16) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 41 である「474」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 515 が表示される。再変動報知画像 515 には、装飾図柄 41 の 3 回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが示されている。また、このとき、装飾図柄 41 が再変動することの効果音である第 2 再変動音出力される。

30

次に、図 304 (17) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 3 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 515 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 304 (18) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示される。

【1893】

次に、図 304 (19) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 1 ステップ音出力される。

次に、図 304 (20) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 2 ステップ音出力される。

40

次に、図 304 (21) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、第 3 ステップ音出力される。

【1894】

次に、図 304 (22) に示すように、左列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 304 (23) に示すように、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 1 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像

50

503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図304(24)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

次に、図305(25)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【1895】

次に、図305(26)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第3リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音出力される。

次に、図305(27)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第2変化音出力される。

【1896】

次に、図305(28)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図305(29)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図305(30)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

次に、図305(31)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【1897】

次に、図305(32)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図306(33)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図306(34)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【1898】

次に、図306(35)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図306(36)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図306(37)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図306(38)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図306(39)に示すように、発展図柄41が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展図柄41の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

【1899】

次に、図306(40)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する

10

20

30

40

50

。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音が出力される。

次に、図307(41)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【1900】

次に、図307(42)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このとき、第2レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

10

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図307(43)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示される。このとき、第6停止音が出力される。

【1901】

次に、図307(44)に示すように、装飾性の高い3列の装飾図柄41である「343」が、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、変動BGMが出力されなくなり、無音になっている。

次に、図307(45)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「343」が確定停止する。

20

【1902】

このように、擬似連演出の実行条件は、擬似連図柄41の停止のみならず、予め定められた中列装飾図柄41の停止であってもよい。この場合に、予め定められた中列装飾図柄41である「7」は、特殊図柄としても捉えられる。

また、擬似連演出の契機となる中列装飾図柄41である「7」の停止時に効果音（擬似連停止音）が出力されない場合、その後、大当たり遊技が実行される期待度が高い種々の演出が行われてもよい。

【1903】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、特別図柄判定部234による判定が行われた判定情報（乱数値）または判定が未実行の判定情報に対応する識別情報（変動画像51、保留画像52など）を画像表示部114に表示可能である。また、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動BGM）とは異なる特定音（停止音）を出力する第1停止演出（例えば図253(15)に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第2停止演出（例えば図303(14)に示す演出）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例1が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、識別情報（変動画像51、保留画像52）の表示態様を特定態様（例えば、緑色）に変化させる変化演出（図305(27)に示す演出）が実行され易い。

30

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1904】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に

50

変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

【1905】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例1が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、段階演出（ステップ演出）の第2段階（例えば、3段階目（図304（21）参照））が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1906】

なお、段階演出の第2段階は、段階演出の第1段階の後に実行可能な段階であれば、何れの段階であってもよい。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、段階演出の第2段階が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には段階演出の第2段階が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には段階演出の第2段階が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、段階演出の第2段階が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に段階演出の第2段階が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に段階演出の第2段階が実行されないことがあってもよい。

20

【1907】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例1が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、仮停止した図柄の画像表示部114における表示位置を変化させる変化演出（図305（31）、（32）、図306（33）参照）が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1908】

なお、一の前記変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の前記変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

40

【1909】

また、本実施形態では、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、リーチ表示されている図柄の文字を変化させる変化演出（図306（34）、（35）参照）が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技

50

者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1910】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

10

【1911】

また、本実施形態では、レバー操作演出には、操作有効期間が第1期間（例えば3秒）である第1操作演出（図252（5）に示すレバー操作演出）と、操作有効期間が第1期間とは異なる第2期間（例えば5秒）である第2操作演出（例えば図307（42）に示すレバー操作演出）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例1が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、第2操作演出が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1912】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2操作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2操作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2操作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2操作演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2操作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2操作演出が実行されないことがあってもよい。

30

【1913】

また、本実施形態では、演出体（例えば可動役物115）を動作させる動作演出（役物演出）には、第1動作演出（図259（5）に示す「CH2」（図246参照）の役物演出）と、第1動作演出よりも特別遊技（大当たり遊技）が実行される期待度が高い第2動作演出（図306（40）に示す「CH4」の役物演出）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、第2動作演出が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1914】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2動作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2動作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2動作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2動作演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2動作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に

50

第2動作演出が実行されないことがあってもよい。

【1915】

また、本実施形態では、リーチ演出を強調する強調演出には、第1強調演出（第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510（図260（14）参照））と、第1強調演出よりも特別遊技が実行される期待度が高い第2強調演出（第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532（図305（26）参照））とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、第2強調演出が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1916】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されないことがあってもよい。

20

【1917】

また、本実施形態では、リーチ演出を開始する場合に表示された図柄を強調する強調演出（例えば、装飾図柄41を動作させる演出）には、第1強調演出（図260（14）参照）と、第1強調演出とは図柄の強調態様が異なる第2強調演出（図305（26）参照）とがある。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、第2強調演出が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1918】

なお、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には第2強調演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、第2強調演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に第2強調演出が実行されないことがあってもよい。

40

【1919】

また、本実施形態では、演出制御部300は、特定演出（例えば擬似連演出）と、特定演出の実行を煽る煽り演出（例えば擬似連煽り演出）とを実行可能である。そして、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合（例えば変動演出例4が行われる場合）よりも、第2停止演出が実行される場合（例えば変動演出例11の変形例が行われる場合）の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易い。

この場合、遊技者は、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音が出力されることよりも、特定音が出力されないことを期待するようになる。そのため、特定列

50

の図柄が特定表示態様により停止するときの演出態様という、斬新な演出の観点から遊技者を期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1920】

なお、本実施形態では、特定演出が擬似連演出であり、煽り演出が擬似連煽り演出であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例11の変形例においては、リーチ演出の開始前にリーチ煽り演出が実行されてもよい。そして、第1停止演出およびリーチ煽り演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出およびリーチ煽り演出が実行される変動演出（例えば変動演出例11の変形例）が行われる場合の方が、リーチ演出が実行され易いようにしてもよい。すなわち、特定演出がリーチ演出であり、煽り演出がリーチ煽り演出であってもよい。

10

【1921】

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される場合には煽り演出が実行された後に特定演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される場合には煽り演出が実行された後に特定演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1停止演出が実行される場合よりも、第2停止演出が実行される場合の方が、煽り演出が実行された後に特定演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される場合に煽り演出が実行された後に特定演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される場合に煽り演出が実行された後に特定演出が実行されないことがあってもよい。

20

【1922】

なお、変動演出例5（図262乃至図265参照）においても、擬似連図柄41（図263（13）参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄41である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例5においては、中列装飾図柄41である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されるようにしてもよい。

また、変動演出例13（図286乃至図293参照）においても、擬似連図柄41（図287（9）、図287（16）参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄41である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例13においては、中列装飾図柄41である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されないようにしてもよい。

30

【1923】

（変動演出例10の変形例）

次に、変動演出例10の変形例について説明する。

まず、図273（1）乃至（8）、図274（9）乃至（14）に示したものと同一演出が行われてから、図308（1）に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。このとき、左列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図308（2）に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止することの効果音である第14停止音が出力される。

40

【1924】

次に、図308（3）に示すように、右列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示される。

次に、図308（4）に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第1停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の下側に停止時第1エフェクト画像503が表示される。また、このとき、第14停止音が出力される。

50

【1925】

次に、図308(5)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第5リーチ動作を行う。第5リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄41は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音出力される。

このように、装飾図柄41の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。言い換えると、本実施形態では、演出制御部300は、複数の装飾図柄41(1乃至9)の各々を強調する強調演出を実行可能であるとともに、第1図柄(例えば4)と第2図柄(例えば3)とで強調演出の強調態様を異ならせることが可能である。

なお、本実施形態では、変動演出として、変動演出例10の代わりに変動演出例10の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例10とともに変動演出例10の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

【1926】

また、本実施形態では、擬似連演出の契機となる中列装飾図柄41である「7」の停止時に効果音(擬似連停止音)が出力されない場合、その後、大当たり遊技が実行される期待度が高い種々の演出が行われることを説明した。

ここで、大当たり遊技が実行される期待度が高い種々の演出が実行される場合、復活煽り演出が実行され易い分だけ、その後、装飾性の高い中列装飾図柄41が停止するときに効果音(停止音)が出力されない演出(図278(42)参照)が実行され易い、と捉えることもできる。

【1927】

(変動演出例20)

次に、図309乃至図311を参照しながら、演出制御部300が画像表示部114などを用いて行う変動演出(変動演出例20)について具体的に説明する。変動演出例20は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例20は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図309乃至図311に示した変動演出は、図246における「変動演出パターン」として「ER1」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

また、変動演出例20から、後述する変動演出例38までの各変動演出は、第2ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【1928】

図309(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部114において装飾性の高い装飾図柄41が確定停止されている。また、このとき、画像表示部114には、1つの保留画像52、保留数表示55、小図柄56、およびステージ画像61が表示されている。付言すると、ステージ画像61は、第2ステージ(第2演出モード)に応じた表示態様により表示されている。第2ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第1始動口121の保留数表示55は、第1始動口121への入賞についての保留数である「1」を示し、第2始動口122の保留数表示55は、第2始動口122への入賞についての保留数である「0」を示す。また、3列の装飾図柄41は、第1視認態様により表示されている。

また、第2ステージにおいては、装飾性の高い装飾図柄41が、第1ステージにおける装飾態様(図252(1)参照)とは異なる装飾態様により表示されている。

【1929】

次に、図309(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1番目の保留画像52が、変動画像51の表示位置に移動する。ま

10

20

30

40

50

た、このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第5開始動作を行う。第5開始動作が実行されているとき、左列装飾図柄41は右側に移動するように動作表示され、中列装飾図柄41は右回りに回転するように動作表示され、右列装飾図柄41は左側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41が移動する側に、開始時第5エフェクト画像559が表示される。また、小図柄56の変動が開始される。また、第2ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動BGMが出力され続けるが、この変動BGMは、第1ステージにおける変動BGMとは異なる楽曲である。

【1930】

次に、図309(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され、変動しているときの動作である第4変動動作を行う。第4変動動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、第4変動経路(図251-1(4)参照)に沿って動作表示される。より具体的には、第4変動動作が実行されているとき、左列装飾図柄41は、左右方向において画像表示部114の中央部から左側に移動するように動作表示され、右列装飾図柄41は、左右方向において画像表示部114の中央部から右側に移動するように動作表示され、中列装飾図柄41は、画像表示部114の中央部において回転するように動作表示される。

次に、図309(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

【1931】

次に、図309(5)に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像502が表示される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第1期間である。また、このとき、第1レバー音がスピーカ156から出力される。このとき、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。

そして、レバー操作演出における演出レバー163の操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図309(6)に示すように、レバー操作画像502が非表示になる。なお、レバー操作画像502が非表示になることに応じた音(非表示音)は出力されない。また、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。

【1932】

次に、図309(7)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が、第5視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図309(8)に示すように、左列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

【1933】

次に、図310(9)に示すように、左列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第5停止動作を行う。第5停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、急ブレーキにより踏みとどまるように動作表示される。このとき、左列装飾図柄41の左側に、停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止したことの効果音である第15停止音がスピーカ156から出力される。

次に、図310(10)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示され、第4変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄41の視認態様が、第7視認態様になり、第1仮停止動作を行う。

次に、図310(11)に示すように、右列装飾図柄41である「1」が通り過ぎ、右列装飾図柄41である「2」が、第5視認態様により表示され第4変動動作を行う。

【1934】

次に、図310(12)に示すように、右列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41の右側に、停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

次に、図310(13)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が、第5視認態

10

20

30

40

50

様により表示され第4変動動作を行う。また、このとき、右列装飾図柄41は、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

次に、図310(14)に示すように、中列装飾図柄41である「9」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「1」が、第5視認態様により表示され第4変動動作を行う。

【1935】

次に、図310(15)に示すように、中列装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄41の右側に、停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。すなわち、左列装飾図柄41が停止するときと、右列装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

10

次に、図310(16)に示すように、中列装飾図柄41の視認態様が第7視認態様になることで、3列の装飾図柄41が、何れも、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。

【1936】

次に、図311(17)に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3列の装飾図柄41である「412」が確定停止する(第1視認態様により表示される)。また、特別図柄の変動停止にともない、小図柄56である「412」が確定停止する。また、変動演出の終了にともない、変動画像51が消去される(非表示になる)。

【1937】

図312は、変動演出例20における他の演出例を示す図である。

20

変動演出例20においては、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作される場合の演出例について説明する。

【1938】

まず、図309(1)乃至(4)に示したものと同一演出が行われてから、図312(1)に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像502が表示される。また、このとき、第1レバー音が出力されている。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図312(2)に示すように、操作時第1画像504が表示される。この操作時第1画像504は、第1ステージにおける操作時第1画像504(図255(2)参照)とは異なる表示態様により表示されている。また、このとき、演出レバー163が操作されたことの効果音である第3操作音がスピーカ156から出力される。

30

【1939】

次に、図312(3)に示すように、操作時第1画像504が非表示になる。また、3列の装飾図柄41は、第4視認態様による表示を継続している。

この後は、図309(7)、(8)、図310(9)乃至(16)、図311(17)に示したものと同一演出が行われる。

【1940】

(変動演出例21)

図313は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

40

次に、図313を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例21)を説明する。変動演出例21は、通常遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例21は、図246における「変動演出」として「ER5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例21は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1941】

50

まず、図 3 0 9 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 1 3 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 1 3 (2) に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示されてから第 6 視認態様により表示されるが、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示は、ゾーン煽り画像 5 0 5 に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されるときに、第 1 5 停止音は出力されない。

【 1 9 4 2 】

そして、変動演出例 2 1 では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図 3 1 3 (3) に示すように、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示されており、第 1 仮停止動作を行っている。

この後は、図 3 1 0 (1 0) 乃至 (1 6) 、図 3 1 1 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときに、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示が行われることなく、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になると左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されていてもよい。

【 1 9 4 3 】

(変動演出例 2 2)

図 3 1 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 1 4 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 2 2) を説明する。変動演出例 2 2 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 2 2 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 3 1 4 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 1 9 4 4 】

まず、図 3 1 4 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 3 1 4 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 6 開始動作を行う。第 6 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、上下に揺れ動くように動作表示される。また、このとき、開始時第 6 エフェクト画像 5 6 1 が表示される。

【 1 9 4 5 】

次に、図 3 1 4 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 1 4 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 1 4 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、変動演出例 2

10

20

30

40

50

0 および変動演出例 2 1 において第 5 視認態様により表示されている装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【1 9 4 6】

次に、図 3 1 4 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 6 停止動作を行う。第 6 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、第 4 変動動作により移動していた方向に揺れるように動作表示される。また、このとき、停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示されている。また、このとき、第 1 5 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 2 0 および変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときと、変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音出力される。

10

【1 9 4 7】

次に、図 3 1 4 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 3 1 4 (8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【1 9 4 8】

(変動演出例 2 2 の変形例)

次に、変動演出例 2 2 の変形例について説明する。

第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 2 0、変動演出例 2 1）と、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 2 2）とで、装飾図柄 4 1 が停止するとき出力される効果音が共通（何れも第 1 5 停止音）であることを説明したが、これに限定されない。

20

【1 9 4 9】

まず、図 3 1 4 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 1 5 (1) に示すように、3 つの装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 1 5 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 6 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側と、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 の各々の右側とに、それぞれ停止時第 9 エフェクト画像 5 6 2 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 6 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 2 0 および変動演出例 2 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときとは異なる効果音出力される。

30

【1 9 5 0】

次に、図 3 1 5 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 3 1 5 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【1 9 5 1】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例 2 2 に示した変動演出に代わって変動演出例 2 2 の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 2 2 に示した変動演出とともに、変動演出例 2 2 の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

40

【1 9 5 2】

(変動演出例 2 3)

図 3 1 6 乃至図 3 1 8 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 1 6 乃至図 3 1 8 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 2 3）を説明する。変動演出例 2 3 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

50

なお、変動演出例 23 は、図 246 における「変動演出パターン」として「ER6」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1953】

まず、図 316 (1) に示すように、演出制御部 300 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 41 および小図柄 56 である「213」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 52 が表示され、第 1 始動口 121 についての保留数表示 55 に「1」が表示されている。また、3 列の装飾図柄 41 は、第 1 視認態様により表示されている。

10

【1954】

次に、図 316 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3 列の装飾図柄 41 は、第 2 視認態様により表示され、第 5 開始動作を行う。また、このとき、開始時第 5 エフェクト画像 559 が表示される。また、小図柄 56 の変動が開始される。

【1955】

次に、図 316 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 41 は、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 316 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 41 は、第 4 視認態様により表示される。

20

【1956】

次に、図 316 (5) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 115B が画像表示部 114 における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第 6 エフェクト画像 563 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 5 役物音がスピーカ 156 から出力される。

【1957】

次に、図 316 (6) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、1 段階目のステップ演出の効果音であるステップ 1 音出力される。

次に、図 316 (7) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 508 が表示される。このとき、2 段階目のステップ演出の効果音であるステップ 2 音出力される。

30

なお、第 2 ステージにおいて表示されるステップ画像 508 は、第 1 ステージにおいて表示されるステップ画像 508 (図 259 (6)、(7) 等参照) とは表示態様が異なる。

【1958】

次に、図 316 (8) に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 317 (9) に示すように、左列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

40

次に、図 317 (10) に示すように、左列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音出力される。

【1959】

次に、図 317 (11) に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 317 (12) に示すように、右列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 41 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 317 (13) に示すように、右列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 41 の右側

50

に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音が出力される。

【1960】

次に、図 317 (14) に示すように、左右列の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 41 の動作である第 6 リーチ動作を行う。第 6 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 41 は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 509 および第 1 リーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

次に、図 317 (15) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

【1961】

次に、図 317 (16) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 41 が下側に移動するように動作表示される。この擬似連図柄 41 は、中第 1 変動経路 CR1 (図 251-1 (1) 参照) を通る。ただし、第 2 ステージにおいては、擬似連図柄 41 は、中第 4 変動経路 CR4 (図 251-1 (4) 参照) を通ってもよい。

次に、図 318 (17) に示すように、擬似連図柄 41 が画像表示部 114 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連図柄 41 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 512 が表示されている。

【1962】

そして、変動演出例 23 では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行されない。この場合、図 318 (18) に示すように、擬似連図柄 41 が通り過ぎてから、中列装飾図柄 41 である「5」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され第 4 変動動作を行う。この中列装飾図柄 41 は、左右列の装飾図柄 41 よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図 318 (19) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 41 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音出力される。また、このとき、中列装飾図柄 41 は、左右列の装飾図柄 41 と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

【1963】

次に、図 318 (20) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 318 (21) に示すように、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「454」が確定停止する。

【1964】

(変動演出例 24)

図 319 乃至図 321 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 319 乃至図 321 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 24）を説明する。変動演出例 24 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 319 乃至図 321 に示した変動演出は、図 246 における「変動演出パターン」として「ER7」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1965】

まず、図 309 (1) 乃至 (3) に示したのと同じ演出が実行されてから、図 319 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

10

20

30

40

50

次に、図 3 1 9 (2) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物 1 1 5 A の周囲に役物第 7 エフェクト画像 5 6 4 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 6 役物音が出力される。

【 1 9 6 6 】

次に、図 3 1 9 (3) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。

次に、図 3 1 9 (4) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部にいて上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。また、このとき、装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

10

【 1 9 6 7 】

次に、図 3 1 9 (5) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連図柄 4 1 が停止することの効果音である擬似連停止音が出力される。

次に、図 3 1 9 (6) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

【 1 9 6 8 】

次に、図 3 1 9 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「 4 3 4 」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「 × 2 」のテキストが示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

20

【 1 9 6 9 】

次に、図 3 1 9 (8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 2 0 (9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 3 2 0 (1 0) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

30

次に、図 3 2 0 (1 1) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

【 1 9 7 0 】

次に、図 3 2 0 (1 2) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 2 0 (1 3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されて第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

40

次に、図 3 2 0 (1 4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 8 視認態様により表示され第 6 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

次に、図 3 2 0 (1 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。

【 1 9 7 1 】

次に、図 3 2 0 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 3 2 1 (1 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が通り過ぎ、中

50

列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 3 2 1 (1 8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

【 1 9 7 2 】

次に、図 3 2 1 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音（停止音）が出力される。

次に、図 3 2 1 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズが、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 3 2 1 (2 1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 1 9 7 3 】

（変動演出例 2 5）

図 3 2 2 乃至図 3 2 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 2 2 乃至図 3 2 4 を参照しながら装飾図柄 4 1 の変動演出について他の具体例（変動演出例 2 5）を説明する。変動演出例 2 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 2 2 乃至図 3 2 4 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 1 9 7 4 】

まず、図 3 1 9 (1) 乃至 (8)、図 3 2 0 (9) 乃至 (1 6) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 2 2 (1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され、第 4 変動動作を行っている。

次に、図 3 2 2 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 0 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 2 (1 4) 参照）により表示される。

次に、図 3 2 2 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 1 9 7 5 】

次に、図 3 2 2 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 2 (1 5) 参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 2 2 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 2 (1 6) 参照）により表示され第 2 仮停止動作を行う。

【 1 9 7 6 】

次に、図 3 2 2 (6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 3 2 2 (7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 3 (1 7) 参照）により表示され、変動しているときの動作である第 2 変動動作を行う。第 2 ステージにおいて第 2 変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄 4 1 は、第 2 変動経路（図 2 5 1 - 1 (2) 参照）に沿って、画像表示部 1 1 4 における右上隅から左下隅に移動するように動作表示される。

次に、図 3 2 2 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態

10

20

30

40

50

様の第2態様（図250-3（18）参照）により表示される。

【1977】

次に、図323（9）に示すように、中列装飾図柄41である「3」が、第12視認態様の第3態様（図250-3（19）参照）により表示される。このとき、画像表示部114における中列装飾図柄41の右上側と左下側とに、SP煽り第1エフェクト画像518が表示される。

次に、図323（10）に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「4」が第12視認態様の第2態様により表示される。

【1978】

次に、図323（11）に示すように、中列装飾図柄41である「4」が第12視認態様の第3態様により表示される。このとき、画像表示部114における中列装飾図柄41の右上側と左下側とに、SP煽り第2エフェクト画像519が表示される。

次に、図323（12）に示すように、中列装飾図柄41である「4」が、第12視認態様の第4態様（図250-3（20）参照）により表示される。図示の例では、中列装飾図柄41は、画像表示部114の右上側に戻るよう動作表示されている。

【1979】

次に、図323（13）に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄41である「3」が、第12視認態様の第5態様（図250-3（21）参照）により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、第3停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄41が停止するときと、中列装飾図柄41が停止するときとで、異なる効果音（停止音）が出力される。また、第3停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

次に、図323（14）に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【1980】

次に、図323（15）に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くよう動作表示される。

次に、図323（16）に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図323（17）に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

次に、図323（18）に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動BGMは出力されていないため、無音になる。

【1981】

次に、図324（19）に示すように、中列装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図323（20）に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「454」が確定停止する。

【1982】

（変動演出例26）

図325および図326は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図325および図326を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例26）を説明する。変動演出例26は、通常遊技状態における第1始動口121への入

10

20

30

40

50

賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図325および図326に示した変動演出は、図246における「変動演出パターン」として「ER9」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1983】

まず、図319(1)乃至(8)、図320(9)乃至(16)、図322(1)乃至(5)に示したものと同一演出が行われてから、図325(1)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄41は第11視認態様の第2態様により表示されて第2仮停止動作を行っており、中列装飾図柄41は非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

次に、図325(2)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第1態様(図250-3(23)参照)により表示され、第3変動動作を行う。第3変動動作が行われているとき、発展図柄41とは異なる中列装飾図柄41は、第3変動経路(図251-1(3)参照)に沿って、発展図柄41の表示位置と入れ替わるように動作表示される。図示の例では、中列装飾図柄41である「5」が、画像表示部114において発展図柄41よりも後側のレイヤに表示されている。

【1984】

次に、図325(3)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様(図250-3(24)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41が、画像表示部114において発展図柄41よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図325(4)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様(図250-4(25)参照)により表示される。

次に、図325(5)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第4態様(図250-4(26)参照)により表示される。このとき、発展図柄41が非表示になる。

【1985】

次に、図325(6)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第5態様(図250-4(27)参照)により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、第4停止音出力される。また、第4停止音出力されると、変動BGM出力されなくなる。

次に、図325(7)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ!」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【1986】

次に、図325(8)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図326(9)に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図326(10)に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【1987】

次に、図326(11)に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動BGMは出力されていないため、無音になる。

次に、図 3 2 6 (1 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図 3 2 6 (1 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【1 9 8 8】

（変動演出例 2 7）

図 3 2 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 2 7 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 2 7）を説明する。変動演出例 2 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 3 2 7 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1 9 8 9】

まず、図 3 0 9 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 2 7 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 2 7 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 2 (9) 参照）により表示され第 4 変動動作を行う。第 2 ステージにおいては、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されている左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示される。

【1 9 9 0】

次に、図 3 2 7 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 2 (1 0) 参照）により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様（図 3 2 7 (2) 参照）よりも、画像 5 1 1 の左右方向における外側に表示されている。また、このとき、リーチ煽り第 4 エフェクト画像 5 6 5 が表示されている。

次に、図 3 2 7 (4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 3 態様（図 2 5 0 - 2 (1 1) 参照）により表示され第 4 変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 は第 1 仮停止動作を行う。

【1 9 9 1】

次に、図 3 2 7 (5) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 5 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 の各々の右側に、それぞれ停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 3 2 7 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 2 7 (7) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 1 8」が確定停止する。

【1 9 9 2】

なお、変動演出例 2 7 において、図 3 2 7 (4) に示した演出が実行されてから、図 3 2 7 (5) に示した演出が実行されることなく、図 3 2 7 (6) に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示および第 1 5 停止音の出力が行われなくてもよい。

10

20

30

40

50

【1993】

(変動演出例28)

図328は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図328を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例28)を説明する。変動演出例28は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図328に示した変動演出図246における「変動演出パターン」として「ER10」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【1994】

まず、図309(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図328(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図328(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第1態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の左側と右側に、それぞれリーチ煽り第4エフェクト画像565が表示される。

【1995】

次に、図328(3)に示すように、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示されている。

次に、図328(4)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態様(図250-2(12)参照)により表示され、変動が停止するときの動作である第7停止動作を行う。第7停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄41は、それぞれ左右に揺れながら拡大するように動作表示される。第7停止動作は、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第7リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、停止時第10エフェクト画像566が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第5リーチ音が出力される。なお、第5リーチ音は、装飾図柄41が停止したことの効果音である第17停止音としても捉えられる。

この後は、図322(1)乃至(8)、図323(9)乃至(16)、図324(17)に示したものと同一演出が行われる。

【1996】

(変動演出例29)

図329乃至図334は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図329乃至図334を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例29)を説明する。変動演出例29は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図329乃至図334は、図246における「変動演出パターン」として「ER11」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【1997】

まず、図329(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄5

10

20

30

40

50

6である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像5 2が青色により表示されている。この保留画像5 2の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像5 2が表示されているときに実行された変動演出において表示態様に変化したことによるものであってもよい。

次に、図3 2 9 (2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄4 1が、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第7開始動作を行う。第7開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄4 1は、上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄4 1の各々の周囲に、それぞれ、開始時第7エフェクト画像5 6 7が表示される。また、1番目の保留画像5 2が変動画像5 1の表示位置に移動し、変動画像5 1が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第2開始音が出力される。

10

【1 9 9 8】

次に、図3 2 9 (3)に示すように、3列の装飾図柄4 1が、第3視認態様により表示され第4変動動作を行う。

次に、図3 2 9 (4)に示すように、3列の装飾図柄4 1が、第4視認態様により表示される。

次に、図3 2 9 (5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物1 1 5 Cが画像表示部1 1 4の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部1 1 4において右可動役物1 1 5 Cの周囲に、役物第8エフェクト画像5 6 8が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第7役物音が出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄4 1の第4視認態様による表示が継続されている。

20

次に、図3 2 9 (6)に示すように、役物演出が終了し、役物第8エフェクト画像5 6 8が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄4 1の第4視認態様による表示が継続されている。

【1 9 9 9】

次に、図3 2 9 (7)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像5 0 8が表示される。このとき、ステップ1音が出力される。

次に、図3 2 9 (8)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像5 0 8が表示される。このとき、ステップ2音が出力される。

30

次に、図3 3 0 (9)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像5 0 8が表示される。このとき、3段階目のステップ演出の効果音であるステップ3音が出力される。

【2 0 0 0】

次に、図3 3 0 (10)に示すように、ステップ画像5 0 8が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄4 1の第4視認態様による表示が継続されている。

次に、図3 3 0 (11)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像5 0 2が表示される。このとき、第1レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

40

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー1 6 3が操作されると、図3 3 0 (12)に示すように、操作時第3画像5 6 9が表示される。また、このとき、演出レバー1 6 3が操作されたことの効果音である第4操作音が出力される。

【2 0 0 1】

次に、図3 3 0 (13)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像5 0 5が表示される。

次に、図3 3 0 (14)に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像5 2 8が表示される。このとき、ゾーン報知画像5 2 8の周囲にゾーンエフェクト画像5 2 9が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたことの効果音であるゾーン開始音が出力される。

50

次に、図 330 (15) に示すように、ゾーン実行画像 530 が表示される。このとき、左列装飾図柄 41 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 330 (16) に示すように、左列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 41 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音出力される。

【2002】

次に、図 331 (17) に示すように、右列装飾図柄 41 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 331 (18) に示すように、右列装飾図柄 41 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 41 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 560 が表示される。また、このとき、第 15 停止音出力される。

【2003】

次に、図 331 (19) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄 41 の動作である第 8 リーチ動作を行う。第 8 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 41 は、両手を挙げるように動作表示される。また、第 8 リーチ動作は、第 6 リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第 2 リーチライン画像 531 および第 2 リーチ報知画像 532 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 3 リーチ音出力される。

次に、図 331 (20) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 51 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第 1 変化音出力される。

【2004】

次に、図 331 (21) に示すように、中列装飾図柄 41 である「3」が第 10 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 331 (22) に示すように、中列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 41 である「4」が第 10 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 331 (23) に示すように、中列装飾図柄 41 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 41 である「5」が第 10 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 331 (24) に示すように、中列装飾図柄 41 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【2005】

次に、図 332 (25) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 11 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 41 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 61 の代わりに移行画像 516 が表示される。

次に、図 332 (26) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 11 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 332 (27) に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像 517 が表示される。

次に、図 332 (28) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 41 である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 533 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

【2006】

次に、図 332 (29) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 41 が表示される。このとき、中列装飾図柄 41 である「4」が、第 13 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 332 (30) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 13 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 3 2 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 3 3 2 (3 2) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が、非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【 2 0 0 7 】

次に、図 3 3 3 (3 3) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物 1 1 5 B は、図 3 1 6 (5) に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音が出力される。

10

次に、図 3 3 3 (3 4) に示すように、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様 (図 2 5 0 - 4 (2 9) 参照) により表示される。このとき、S P S P リーチ演出が開始され、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 2 0 0 8 】

次に、図 3 3 3 (3 5) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光する。また、このとき、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

20

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 3 3 (3 6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様 (図 2 5 0 - 4 (3 0) 参照) により表示される。このとき、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 2 0 0 9 】

次に、図 3 3 3 (3 7) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【 2 0 1 0 】

30

次に、図 3 3 3 (3 8) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図 3 3 3 (3 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

次に、図 3 3 3 (4 0) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【 2 0 1 1 】

次に、図 3 3 4 (4 1) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動 B G M は出力されていないため、無音になる。

40

次に、図 3 3 4 (4 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音 (停止音) は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図 3 3 4 (4 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 2 0 1 2 】

(変動演出例 3 0)

図 3 3 5 乃至図 3 4 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一

50

態様を示す図である。

次に、図 3 3 5 乃至図 3 4 0 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 3 0）を説明する。変動演出例 3 0 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 3 5 乃至図 3 4 0 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 1 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 0 1 3】

まず、図 3 2 9（1）乃至（5）に示したものと同一演出が行われてから、図 3 3 5（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 3 5（2）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。このとき、第 1 レバー音が出力される。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 3 5（3）に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になる。

【2 0 1 4】

次に、図 3 3 5（4）に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 3 3 5（5）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【2 0 1 5】

次に、図 3 3 5（6）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 3 5（7）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 3 3 5（8）に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 3 3 6（9）に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【2 0 1 6】

次に、図 3 3 6（10）に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。すなわち、擬似連図柄 4 1 の 1 回目の停止時（図 3 3 5（3）参照）と 2 回目の停止時とで、同じ効果音が出力される。

次に、図 3 3 6（11）に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

【2 0 1 7】

次に、図 3 3 6（12）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このと

10

20

30

40

50

き、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが表示されている。また、このとき、第2再変動音が出力される。すなわち、変動演出例30において、装飾図柄41の1回目の変動開始時（図329（2）参照）と、装飾図柄41の2回目の変動開始時（図335（5）参照）と、3回目の変動開始時とで、効果音（変動開始音）が異なる。

【2018】

次に、図336（13）に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

10

次に、図336（14）に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

【2019】

次に、図336（15）に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ1音出力される。

次に、図336（16）に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ2音出力される。

20

次に、図337（17）に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ3音出力される。

【2020】

次に、図337（18）に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図337（19）に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音出力される。

次に、図337（20）に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

30

次に、図337（21）に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音出力される。

【2021】

次に、図337（22）に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第8リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音出力される。

40

次に、図337（23）に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第2変化音出力される。

【2022】

次に、図337（24）に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図338（25）に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図338（26）に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

50

次に、図 3 3 8 (2 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 2 0 2 3 】

次に、図 3 3 8 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 3 8 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 3 3 8 (3 0) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 2 0 2 4 】

次に、図 3 3 8 (3 1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図 3 3 8 (3 2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 3 3 9 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 3 9 (3 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 3 3 9 (3 5) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

【 2 0 2 5 】

次に、図 3 3 9 (3 6) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音出力される。

次に、図 3 3 9 (3 7) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 2 0 2 6 】

次に、図 3 3 9 (3 8) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光する。また、このとき、第 2 レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 3 9 (3 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様により表示される。このとき、第 6 停止音出力される。また、第 6 停止音出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 2 0 2 7 】

次に、図 3 3 9 (4 0) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音出力される。

次に、図 3 4 0 (4 1) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

10

20

30

40

50

次に、図 3 4 0 (4 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

次に、図 3 4 0 (4 3) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【 2 0 2 8 】

次に、図 3 4 0 (4 4) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動 B G M は出力されていないため、無音になる。

10

次に、図 3 4 0 (4 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図 3 4 0 (4 6) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 2 0 2 9 】

また、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、第 1 演出モード（第 1 ステージ）の変動演出（例えば、変動演出例 1 0（図 2 7 3 乃至図 2 7 8 参照）の変動演出）において、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音（第 1 停止音）を、右列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音と共通にし、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音（第 6 停止音）と異ならせることが可能である。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 演出モードの変動演出と、第 2 演出モード（第 2 ステージ）の変動演出（変動演出例 2 9（図 3 2 9 乃至図 3 3 4 参照））とで、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力する特定音を共通にすることが可能である。

20

この場合、装飾図柄 4 1 が停止する列に応じて装飾図柄 4 1 が停止することの印象を異ならせるとともに、演出モードに応じて中列装飾図柄 4 1 が停止することの印象が異なることが抑制される。すなわち、装飾図柄 4 1 が停止する列に応じて、装飾図柄 4 1 が停止することの印象を異ならせるか、演出モードによらず装飾図柄 4 1 が停止することに対して共通の印象を与えるようにするかを切り替えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

なお、第 1 演出モードにおける、左列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音が出力される変動演出と、右列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音が出力される変動演出と、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに特定音が出力される変動演出とは、一つの変動演出であってもよいし、それぞれ異なる複数の変動演出であってもよい。

【 2 0 3 0 】

また、本実施形態では、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される特定変動演出が行われる場合においては、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するとき（図 2 7 4（1 6）参照）、および第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するとき（図 3 3 0（1 6）参照）よりも、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するとき（図 2 7 7（3 6）参照）、および第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するとき（図 3 3 3（3 6）参照）の方が、共通する停止音が出力され易い。そのため、中列装飾図柄 4 1 の特別表示態様による停止をステージによらず遊技者に認識させ易くすることができる。

40

また、本実施形態では、第 1 ステージと、第 2 ステージとで、擬似連図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音を共通にする（図 2 7 9（3）、図 3 3 5（3）参照）ことが可能である。そのため、擬似連図柄 4 1 が停止することをステージによらず遊技者に認識させ易くすることができる。

【 2 0 3 1 】

なお、特定変動演出が行われる場合においては、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図

50

柄 4 1 が特定表示態様により停止するとき、および第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときよりも、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するとき、および第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときの方が、共通する停止音が出力され易いことには、特定変動演出が行われる場合において、第 1 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときと、第 2 ステージにおいて左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときとで、共通する停止音が必ず出力されない（0 %）こと、および、特定変動演出が行われる場合において、第 1 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときと、第 2 ステージにおいて中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときとで、共通する停止音が必ず出力される（100 %）ことが含まれる。

10

【2032】

（変動演出例 3 1）

図 3 4 1 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 4 1 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 3 1）を説明する。変動演出例 3 1 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 3 4 1 に示した変動演出は、図 5 3 における「事前判定演出パターン」として「A A 1」が選択され、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

20

【2033】

まず、図 3 4 1（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「2」が表示されている。

次に、図 3 4 1（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 7 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 が表示される。また、2 番目の保留画像 5 2 が 1 番目の保留画像 5 2 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 が「1」に更新される。また、このとき、第 2 開始音出力される。

30

【2034】

次に、図 3 4 1（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 4 1（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

40

次に、図 3 4 1（5）に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が表示される。また、このとき、第 7 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【2035】

次に、図 3 4 1（6）に示すように、役物演出が終了し、役物第 8 エフェクト画像 5 6 8 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像 5 2 の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、第 3 変化音が出力される。

50

【2036】

次に、図341(7)に示すように、チャンス目演出が実行され、3列の装飾図柄41である「331」が停止する。この3列の装飾図柄41は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41の周囲にチャンス目第2エフェクト画像570が表示されている。また、このとき、3列の装飾図柄41が停止することの効果音である第18停止音が出力される。

次に、図341(8)に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3列の装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止する。

なお、変動演出例31における、第7開始動作、開始時第7エフェクト画像567、第2開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【2037】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、第1ステージおよび第2ステージにおいて、装飾図柄41が変動経路に沿って変動する前に、装飾図柄41を準備動作させる(図252(2)、図309(2)参照)ことが可能である。そして、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、装飾図柄41の準備動作を異ならせることが可能である。そのため、変動開始時から多様な演出を実現することができる。

また、演出制御部300は、第1ステージおよび第2ステージにおいて、装飾図柄41が変動経路に沿って変動した後に、装飾図柄41を停止動作させてから(図253(9)、図310(9)参照)、停止させることが可能である。そして、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、装飾図柄41の停止動作を異ならせることが可能である。そのため、変動演出の終了間際であっても多様な演出を実現することができる。

また、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、特殊図柄(擬似連図柄41、発展図柄41)の停止動作(図263(14)、図319(6)等参照)を共通にすることが可能である。そして、第1ステージおよび第2ステージの何れにおいても、装飾図柄41の停止動作と特殊図柄の停止動作とを異ならせることが可能である。そのため、ステージによらず、特殊図柄が停止したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

また、演出制御部300は、第1ステージと第2ステージとで、小図柄56の変動経路を共通にすることが可能である。

【2038】

また、本実施形態では、第1変動経路(図251-1(1)参照)および第4変動経路(図251-1(4)参照)の何れが用いられる変動演出であっても、特定演出(擬似連演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出等)が実行されたときに、同じ態様の演出図柄の停止動作が行われる(擬似連図柄41の停止動作、装飾図柄41の第13視認態様における第5態様(図250-4(27)参照)による停止動作や第15視認態様(図250-4(30)参照)による停止動作等)。そのため、用いられる変動経路に関わらず演出図柄の停止を遊技者に認識させ易くすることができる。

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる変動演出であっても、特定演出が実行されたときに、ステージごとに設定された停止動作(図253(9)、図310(9)参照)とは異なる停止動作が実行される。そのため、ステージに関わらず、特定演出が実行されたことを遊技者に認識させ易くすることができる。

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる変動演出であっても、ステージごとに設定された停止動作(図253(9)、図310(9)参照)とは異なる停止動作(擬似連図柄41の停止動作、装飾図柄41の第13視認態様における第5態様(図250-4(27)参照)による停止動作や第15視認態様(図250-4(30)参照)による停止動作等)が実行されるときには、大当たり遊技が実行され易い。そのため、ステージごとに設定された停止動作とは異なる停止動作が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【2039】

また、本実施形態では、第1変動経路を用いる変動演出および第4変動経路を用いる変動演出の何れが実行されていても、所定演出（復活煽り画像520の表示）が実行されると、第1変動経路および第4変動経路を用いる場合の態様とは異なる特定態様（中列装飾図柄41は第6視認態様を経ることなく仮停止する態様）で演出図柄を停止する。特に、この特定態様は、第1変動経路を用いる変動演出および第2変動経路を用いる変動演出に共通する態様である。

【2040】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路を用いるはずれ変動演出および第4変動経路を用いるはずれ変動演出の何れにおいても、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合には、装飾図柄41を停止するときの停止音の出力を制限可能にしている（図278（42）、図334（42）参照）。そのため、必要以上に装飾図柄41の停止を強調することで遊技の興趣を低下させることを抑制できる。

【2041】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路を用いる変動演出および第4変動経路を用いる変動演出の何れにおいても、特定列の図柄（中列装飾図柄41）が停止するとき特定音（停止音）を出力する第1音演出を実行可能である。また、演出制御部300は、特殊図柄（擬似連図柄41、発展図柄41）が停止するとき、第2音演出（擬似連停止音、発展停止音の出力）を実行可能である。そして、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない（リーチ演出が実行されない）はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易いようにしている。

なお、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない（リーチ演出が実行されない）はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易いことには、特殊図柄が停止するはずれ変動演出では第1音演出が必ず実行されない（0%）こと、および、特殊図柄が停止しない（リーチ演出が実行されない）はずれ変動演出では第1音演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、特殊図柄が停止するはずれ変動演出よりも、特殊図柄が停止しない（リーチ演出が実行されない）はずれ変動演出の方が、第1音演出が実行され易ければ、特殊図柄が停止するはずれ変動演出では第1音演出が実行されてもよい。

【2042】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合と、リーチ演出が実行される変動演出が実行される場合とで、特定列の図柄（中列装飾図柄41）が停止するときの音演出の演出態様（停止音の種類）を異ならせることが可能である。

【2043】

また、本実施形態では、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

なお、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄41が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄41が特定表示態

様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力されることがあってもよい。

【2044】

また、本実施形態では、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

10

なお、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに停止音出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力されることがあってもよい。

20

【2045】

また、本実施形態では、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難い。

30

なお、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときには停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には、中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときよりも、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときの方が、停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特別表示態様により停止するときに停止音出力されないことがあってもよいし、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様により停止するときに停止音出力されることがあってもよい。

40

【2046】

また、本実施形態では、第 1 変動経路および第 4 変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄 4 1 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難い。

50

なお、第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難いことには、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（100%）こと、および、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

第1変動経路および第4変動経路の何れが用いられる場合であっても、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合よりも、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出が行われる場合の方が、中列装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの停止音の出力が実行され難ければ、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出が行われる場合には中列装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されないことがあってもよい。

10

【2047】

（変動演出例32）

図342乃至図349は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図342乃至図349を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例32）を説明する。変動演出例32は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例32は、変動演出例31に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例32は、変動演出例31において示した青色の保留画像52（図341（6）参照）から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

20

なお、図342乃至図349は、図246における「変動演出パターン」として「EA1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2048】

30

まず、図342（1）に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「331」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。

【2049】

次に、図342（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、第7開始動作を行う。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ、開始時第7エフェクト画像567が表示される。また、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が青色により表示されている。また、このとき、第2開始音が出力される。

40

また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー163が振動する。

【2050】

次に、図342（3）に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され第4変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図342（4）に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図342（5）に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第8エフェクト画像568が表示される。また、このとき、第7役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また

50

、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【2051】

次に、図342(6)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像505が表示される。

次に、図342(7)に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像528が表示される。このとき、ゾーン報知画像528の周囲にゾーンエフェクト画像529が表示される。また、このとき、ゾーン開始音出力される。

【2052】

次に、図342(8)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。また、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。このとき、第1レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図343(9)に示すように、疑似連図柄41が停止する。このとき、疑似連図柄41の周囲に疑似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、左右列の装飾図柄41が非表示(視認困難又は視認不能)になる。また、このとき、疑似連停止音出力される。

【2053】

次に、図343(10)に示すように、疑似連図柄41が拡大するように動作表示される。

次に、図343(11)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが表示されている。また、このとき、第1再変動音出力される。

【2054】

次に、図343(12)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図343(13)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図343(14)に示すように、疑似連煽り演出が実行され、疑似連図柄41が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄41は、非表示(視認困難又は視認不能)になっている。

次に、図343(15)に示すように、疑似連図柄41が画像表示部114の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、疑似連煽りエフェクト画像512が表示されている。

【2055】

次に、図343(16)に示すように、疑似連図柄41が停止する。このとき、疑似連図柄41の周囲に疑似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、疑似連停止音出力される。

次に、図344(17)に示すように、疑似連図柄41が拡大するように動作表示される。

次に、図344(18)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが表示されている。また、このとき、第2再変動音出力される。

【2056】

次に、図344(19)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されると

10

20

30

40

50

もに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 4 4 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【 2 0 5 7 】

次に、図 3 4 4 (2 1) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 1 音

次に出る。次に、図 3 4 4 (2 2) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 2 音

次に出る。次に、図 3 4 4 (2 3) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、ステップ 3 音

【 2 0 5 8 】

次に、図 3 4 4 (2 4) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。また、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 4 5 (2 5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 3 4 5 (2 6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様

により表示される。次に、図 3 4 5 (2 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

【 2 0 5 9 】

次に、図 3 4 5 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 8 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 3 4 5 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第 1 変化音が出力される。

【 2 0 6 0 】

次に、図 3 4 5 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 3 4 5 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示される。

次に、図 3 4 5 (3 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 4 6 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示される。

【 2 0 6 1 】

次に、図 3 4 6 (3 4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 4 6 (3 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 3 4 6 (3 6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 2 0 6 2 】

10

20

30

40

50

次に、図 3 4 6 (3 7) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図 3 4 6 (3 8) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 3 4 6 (3 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 4 6 (4 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

10

【 2 0 6 3 】

次に、図 3 4 7 (4 1) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

次に、図 3 4 7 (4 2) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音出力される。

次に、図 3 4 7 (4 3) に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像 5 3 6 が表示される。

20

【 2 0 6 4 】

次に、図 3 4 7 (4 4) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光する。また、このとき、第 3 レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【 2 0 6 5 】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 4 7 (4 5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が振動する。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音出力される。

30

【 2 0 6 6 】

次に、図 3 4 7 (4 6) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 1 大当たり報知音出力される。

40

【 2 0 6 7 】

次に、図 3 4 7 (4 7) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 3 4 7 (4 8) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続け、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

50

次に、図 3 4 8 (4 9) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

【 2 0 6 8 】

次に、図 3 4 8 (5 0) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 5 5 6 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 8 停止音が出力される。

10

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 3 4 8 (5 1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、演出レバー 1 6 3 が白色により発光する。また、このとき、第 4 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【 2 0 6 9 】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 4 8 (5 2) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されている。

次に、図 3 4 8 (5 3) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 である「 3 3 3 」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、ゾロ目第 2 エフェクト画像 5 4 1 が表示される。また、このとき、第 9 停止音が出力される。

20

【 2 0 7 0 】

次に、図 3 4 8 (5 4) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 3 3 3 」が確定停止する。また、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が非表示になる。なお、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止するときに、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示されていてもよい。

次に、図 3 4 8 (5 5) に示すように、大当たり遊技報知画像 5 4 2 が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像 5 4 2 に「 B o n u s ! 」のテキストが示されている。

30

次に、図 3 4 8 (5 6) に示すように、右打ち画像 5 4 3 が表示される。このとき、ラウンド数画像 5 4 4 およびラウンド中画像 5 4 5 が表示される。ラウンド数画像 5 4 4 には「 R o u n d 1 」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 3 4 9 (5 7) に示すように、時短開始画像 5 4 6 が表示される。時短開始画像 5 4 6 には、「特別時短突入！」のテキストが示されている。

【 2 0 7 1 】

次に、特別時短遊技状態において、図 3 4 9 (5 8) に示すように、画像表示部 1 1 4 には、装飾性の低い装飾図柄 4 1 である「 3 3 3 」が確定停止されている。そして、小図柄 5 6 も、装飾図柄 4 1 と同様に「 3 3 3 」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 6 1 が、特別時短遊技状態における演出モードである第 4 ステージ（第 4 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第 4 ステージに応じた B G M がスピーカ 1 5 6 から出力されている。

40

【 2 0 7 2 】

以上の通り、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 4 1）の変動の経路が第 1 経路（例えば第 1 変動経路（図 2 5 1 - 1 (1) 参照）等）である第 1 変動演出と、第 2 演出モード（第 2 ステージ）において特定列の図柄の変動の経路が第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば第 4 変動経路

50

(図 2 5 1 - 1 (4) 参照) 等) である第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音 (例えば第 1 停止音) と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音 (例えば第 1 5 停止音) とを異ならせることが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、図柄停止時には演出モードに応じた特定音を出力することで、図柄停止を飽きさせずに遊技者に着目させることで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 0 7 3 】

また、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード (第 1 ステージ) において装飾図柄 4 1 を第 1 表示態様 (例えば図 2 5 2 (1) に示す表示態様) により表示可能な第 1 変動演出と、第 2 演出モード (第 2 ステージ) において装飾図柄 4 1 を第 2 表示態様 (例えば図 3 0 9 (1) に示す表示態様) により表示可能な第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音 (例えば第 1 停止音) と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音 (例えば第 1 5 停止音) とを異ならせることが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の装飾図柄 4 1 の表示態様からなる多様な変動演出を実現することができる。また、図柄停止時には演出モードに応じた特定音を出力することで、図柄停止を飽きさせずに遊技者に着目させることで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 0 7 4 】

また、本実施形態では、第 1 演出モード (第 1 ステージ) において装飾図柄 4 1 が停止するときには停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 (図 2 5 3 (9) 参照) が表示され、第 2 演出モード (第 2 ステージ) において装飾図柄 4 1 が停止するときには停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 (図 3 1 0 (9) 参照) が表示されることを説明した。すなわち、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行される特定演出 (エフェクト画像) と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行される特定演出とを、何れも異ならせている。

なお、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出との何れか一方を共通にし、他方を異ならせてもよい。すなわち、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にすればよい。

【 2 0 7 5 】

また、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード (第 1 ステージ) において特定列の図柄 (例えば中列装飾図柄 4 1) の変動の経路が第 1 経路 (例えば第 1 変動経路 (図 2 5 1 - 1 (1) 参照) 等) である第 1 変動演出と、第 2 演出モード (第 2 ステージ) において特定列の図柄の変動の経路が第 1 経路とは異なる第 2 経路 (例えば第 4 変動経路 (図 2 5 1 - 1 (4) 参照) 等) である第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 変動演出および第 2 変動演出の何れにおいても、特定演出が実行される場合に共通する共通演出を実行可能である。特定演出としては、例えば、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出)、擬似連演出、ゾーン演出、役物演出、レバー操作演出、振動演出等が挙げられる。また、共通演出としては、特定演出に伴い表示される画像 (装飾図柄 4 1、レバー操作画像 5 0 2、第 1 リーチライン画像 5 0 9、第 1 リーチ報知画像 5 1 0、擬似連図柄 4 1、移行画像 5 1 6、SPリーチ画像 5 1 7、発展図柄 4 1、ゾーン報知画像 5 2 8、ゾーンエフェクト画像 5 2 9、ゾーン実行画像 5 3 0、第 2 リーチライン画像 5 3 1、第 2 リーチ報知画像 5 3 2、SPSPリーチ画像 5 3 6

、成功画像 538、役物第 5 エフェクト画像 539、大当たり第 1 エフェクト画像 540、ゾロ目第 1 エフェクト画像 556、ゾロ目第 2 エフェクト画像 541 等）の表示や、特定演出に伴い出力される効果音（第 1 レバー音、第 1 役物音、第 1 リーチ音、第 2 役物音、擬似連停止音、第 1 再変動音、第 3 停止音、第 4 停止音、第 3 役物音、ゾーン開始音、第 3 リーチ音、第 1 変化音、発展停止音、第 4 役物音、第 2 レバー音、第 6 停止音、第 2 再変動音、第 2 変化音、第 3 変化音、第 3 レバー音、第 1 成功音、第 1 大当たり報知音、第 8 停止音、第 4 レバー音、第 9 停止音、第 4 変化音）等が挙げられる。

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても共通演出を実行することで、何れの演出モードにおいて特定演出が実行された場合であっても特定演出が実行されることの演出上の効果を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2076】

また、本実施形態では、第 1 ステージと第 2 ステージとで、共通演出を実行するが、共通演出の実行後における演出態様（例えば S P リーチ演出の実行後におけるステージ画像 61 の表示態様など）を異ならせることが可能である。そのため、共通演出が実行される場合であっても、演出の多様性を遊技者に感じさせることができる。

【2077】

また、本実施形態では、演出図柄には、第 1 演出図柄（装飾図柄 41）と第 2 演出図柄（擬似連図柄 41、発展図柄 41）とがある。そして、演出制御部 300 は、第 1 ステージと第 2 ステージとで、第 1 演出図柄の停止音は異ならせる（第 1 停止音、第 15 停止音）が、第 1 ステージと第 2 ステージとで、第 2 演出図柄の停止音は共通にする（擬似連停止音や発展停止音）ことが可能である。そのため、ステージに応じて多様な第 1 演出図柄の停止態様を実現するとともに、ステージによらず第 2 演出図柄が停止したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

20

【2078】

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 変動経路および第 2 変動経路の何れが用いられる場合であっても、はずれ変動演出が実行される場合には、装飾図柄 41 が停止するときに第 1 特定音（はずれ目の装飾図柄 41 の停止音）を出力可能である。そして、演出制御部 300 は、第 1 変動経路および第 2 変動経路の何れが用いられる場合であっても、大当たり変動演出が実行される場合には、装飾図柄 41 が停止するときに第 2 特定音（ゾロ目の装飾図柄 41 の停止音）を出力した後に、装飾図柄 41 が停止するときに第 3 特定音（昇格煽り演出後のゾロ目の装飾図柄 41 の停止音）を出力可能である。そのため、大当たり変動が実行される場合には、ゾロ目の装飾図柄 41 が停止したことを遊技者により認識させ易くすることができる。

30

【2079】

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 変動経路および第 2 変動経路の何れが用いられる場合であっても、変動演出が開始されるときに装飾図柄 41 による第 1 開始演出（例えば図 252（2）に示す装飾図柄 41 の動作、開始時第 1 エフェクト画像 501 の表示）と、第 1 開始演出とは異なる第 2 開始演出（例えば図 286（2）に示す装飾図柄 41 の動作、開始時第 3 エフェクト画像 525 の表示）を実行可能である。そして、演出制御部 300 は、第 1 開始演出が実行される場合と、第 2 開始演出が実行される場合とで、変動演出において所定演出（連続演出としての役物演出（図 286（5）参照）など）の実行割合を異ならせている。

40

なお、第 1 開始演出が実行される場合と、第 2 開始演出が実行される場合とで、変動演出において所定演出の実行割合を異ならせていることには、第 1 開始演出が実行される場合には所定演出が必ず実行されないこと（0%）、および、第 2 開始演出が実行される場合には所定演出が必ず実行されること（100%）が含まれる。

また、本実施形態では、第 1 開始演出が実行される場合よりも第 2 開始演出が実行される場合の方が所定演出が実行され易いようにしているが、第 2 開始演出が実行される場合よ

50

りも第1開始演出が実行される場合の方が所定演出が実行され易いようにしてもよい。

【2080】

また、本実施形態では、演出制御部300は、第1変動経路および第2変動経路の何れが用いられる場合であっても、変動演出において、装飾図柄41が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときの特定音演出（停止音の出力）を実行すること、および装飾図柄41が特定表示態様により停止するときの特定音演出の制限が可能である。そして、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合と、特定音演出が制限可能な変動演出が行われる場合とで、所定演出（復活煽り画像520の表示）の実行割合が異なっている。

なお、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合と、特定音演出が制限可能な変動演出が行われる場合とで、所定演出の実行割合が異なることには、特定音演出を実行可能な変動演出が行われる場合に所定演出を必ず実行しない（0%）こと、および特定音演出を制限可能な変動演出が行われる場合に所定演出を必ず実行する（100%）ことが含まれる。

【2081】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出には、開始音が出力されない第1変動演出（例えば図314（2）参照）と、開始音が出力される第2変動演出（図341（2）参照）とがある。そして、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例32が実行され易い）

。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例32が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例32が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例32が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例32が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例32が実行されなくてもよい）。

【2082】

また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、開始音が出力されない第1変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例29や変動演出例30が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例29や変動演出例30が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例29や変動演出例30が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例29や変動演出例30が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されてもよい（変動演出例29や変動演出例30が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されなくてもよい（変動演出例29や変動演出例30が実行されなくてもよい）。

【2083】

(変動演出例33)

図350は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図350を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例33)を説明する。変動演出例33は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図350は、図246における「変動演出パターン」として「EA2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

10

【2084】

まず、図341(1)乃至(8)、図342(1)乃至(8)、図343(9)乃至(16)、図344(17)乃至(24)、図345(25)乃至(32)、図346(33)乃至(40)、図347(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われてから、図350(1)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「決めろ!」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が赤色に発光する。また、このとき、第3レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

20

【2085】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図350(2)に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像538(図347(45)参照)は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このときには、第1成功音は出力されていない。

【2086】

次に、図350(3)に示すように、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー163が振動する。また、このとき、演出レバー163が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

30

この後は、図347(46)乃至(48)、図348(49)乃至(56)、図349(57)、(58)に示したものと同一演出が実行される。

【2087】

以上の通り、変動演出例33では、変動演出例32に比べて、演出レバー163の操作時点に対する、成功画像538の表示、振動演出、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例33では、レバー操作演出において演出レバー163が操作されてから、成功画像538の表示、振動演出の開始、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例32よりも長くなっている。

【2088】

なお、変動演出例33においては、成功画像538が表示されているが、これに限定されない。

40

変動演出例33では、図350(2)に示す演出が行われた後、成功画像538が表示されることなく、振動演出、演出レバー163の虹色による発光、および第1成功音の出力が実行されてもよい。

【2089】

(変動演出例34)

図351は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図351を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例34)を説明

50

する。変動演出例 3 4 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 3 5 1 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2090】

まず、図 3 4 1 (1) 乃至 (8)、図 3 4 2 (1) 乃至 (8)、図 3 4 3 (9) 乃至 (16)、図 3 4 4 (17) 乃至 (24)、図 3 4 5 (25) 乃至 (32)、図 3 4 6 (33) 乃至 (40)、図 3 4 7 (41)、(42) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 5 1 (1) に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が第 1 4 視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像 5 3 6 が表示される。

10

【2091】

次に、図 3 5 1 (2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が白色に発光し、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 5 1 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音が出力される。

20

この後は、図 3 4 7 (46) 乃至 (48)、図 3 4 8 (49) 乃至 (56)、図 3 4 9 (57)、(58) に示したものと同一演出が実行される。

【2092】

(変動演出例 3 5)

図 3 5 2 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 5 2 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3 5)を説明する。変動演出例 3 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

30

なお、図 3 5 2 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E B 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2093】

まず、図 3 5 2 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が赤色により表示されている。

40

【2094】

次に、図 3 5 2 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 8 開始動作を行う。第 8 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ、下側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれ開始時第 8 エフェクト画像 5 7 1 が表示される。また、このとき、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が表示される。さらに、変動画像 5 1 の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、第 4 変化音が出力される。

50

【2095】

次に、図352(3)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示され第4変動動作を行う。

次に、図352(4)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第1態様により表示され、左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示される。

【2096】

次に、図352(5)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第2態様により表示され、第9視認態様の第1態様よりも画像511の左右方向における外側にて、左右に揺れ動くように動作表示されている。また、このとき、リーチ煽り第4エフェクト画像565が表示されている。

10

【2097】

次に、図352(6)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態様により表示され、第4停止動作を行う。このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第4エフェクト画像549が表示される。また、このとき、第4リーチ音出力される。

次に、図352(7)に示すように、中列装飾図柄41である「6」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図352(8)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第10視認態様の第1態様により表示される。

20

次に、図353(9)に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄41が第17視認態様の第1態様(図250-5(35)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第1エフェクト画像550が表示される。

【2098】

次に、図353(10)に示すように、中列装飾図柄41が第17視認態様の第2態様(図250-5(36)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第2エフェクト画像551が表示される。

次に、図353(11)に示すように、中列装飾図柄41が、第17視認態様の第3態様(図250-5(37)参照)により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄41の周囲に、停止時第5エフェクト画像552が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出レバー163が虹色により発光する。また、このとき、第11停止音出力される。

30

【2099】

次に、図353(12)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第2態様により表示される。

次に、図353(13)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第3態様により表示される。

次に、図353(14)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第4態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第6エフェクト画像553が表示される。また、このとき、第12停止音出力される。

40

なお、変動演出例35では、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像61が表示されている。ただし、変動演出例35においても、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様により表示されているときには、ステージ画像61の代わりに、大当たり第1エフェクト画像540が表示されてもよい。

【2100】

次に、図353(15)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出レバー163の発光色が虹色から白色に変化する。

50

そして、図 3 5 3 (1 6) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【 2 1 0 1 】

(変動演出例 3 6)

図 3 5 4 および図 3 5 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 5 4 および図 3 5 5 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 3 6) を説明する。変動演出例 3 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

10

なお、図 3 5 4 および図 3 5 5 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E B 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 1 0 2 】

まず、図 3 5 2 (1) 乃至 (7) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 5 4 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行い、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 3 5 4 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「8」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示される。

20

次に、図 3 5 4 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が再び第 4 視認態様により表示される。

【 2 1 0 3 】

次に、図 3 5 4 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 5 4 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 3 5 4 (6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

30

【 2 1 0 4 】

次に、図 3 5 4 (7) に示すように、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、中列装飾図柄 4 1 が第 2 変動動作を行う。

次に、図 3 5 4 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

次に、図 3 5 5 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とは、それぞれ S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【 2 1 0 5 】

40

次に、図 3 5 5 (1 0) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 5 5 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光する。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 1 3 停

50

止音が出力される。

この後は、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が「7 7 7」であることを除いて、図 3 4 7 (4 6) 乃至 (4 8)、図 3 4 8 (4 9)、(5 0) に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【2 1 0 6】

(変動演出例 3 7)

図 3 5 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 5 6 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3 7)を説明する。変動演出例 3 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 3 5 6 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 1 0 7】

まず、図 3 2 9 (1) 乃至 (8)、図 3 3 0 (9) 乃至 (1 6)、図 3 3 1 (1 7) 乃至 (2 4)、図 3 3 2 (2 5) 乃至 (3 2)、図 3 3 3 (3 3)、(3 4) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 5 6 (1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「引け!」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光し、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 5 6 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【2 1 0 8】

次に、図 3 5 6 (3) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されており、第 1 大当たり報知音が出力される。

次に、図 3 5 6 (4) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 3 5 6 (5) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 3 5 6 (6) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。

【2 1 0 9】

次に、図 3 5 6 (7) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 5 5 6 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示され続けており、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されており、第 8 停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 3 5 6 (8) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、演出

10

20

30

40

50

レバー 1 6 3 が白色により発光する。また、このとき、第 4 レバー音が出力される。

この後は、図 3 4 8 (5 2) 乃至 (5 6)、図 3 4 9 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が行われる。

このように、変動演出例 3 7 では、振動演出が実行されない。

【2 1 1 0】

(変動演出例 3 8)

図 3 5 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 5 7 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 3 8)を説明する。変動演出例 3 8 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 3 5 7 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 1 1 1】

まず、図 3 4 1 (1) 乃至 (8)、図 3 4 2 (1) 乃至 (8)、図 3 4 3 (9) 乃至 (1 6)、図 3 4 4 (1 7) 乃至 (2 4)、図 3 4 5 (2 5) 乃至 (3 2)、図 3 4 6 (3 3) 乃至 (4 0)、図 3 4 7 (4 1) 乃至 (4 3) に示したものと同一演出が行われる。次に、図 3 5 7 (1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【2 1 1 2】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 5 7 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様により表示され、仮停止する。このとき、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【2 1 1 3】

次に、図 3 5 7 (3) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

次に、図 3 5 7 (4) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再表示される。また、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動している。

次に、図 3 5 7 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音は出力されず、無音である。

【2 1 1 4】

次に、図 3 5 7 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が上側へ再び移動して通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「3」が下側から上側へ移動する。

次に、図 3 5 7 (7) に示すように、復活画像 5 5 8 が表示され、装飾性の低い 3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光される。また、このとき、復活画像 5 5 8 が表示されることの効果音である第 1 復活音が出力される。

次に、図 3 5 7 (8) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域

10

20

30

40

50

に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第5エフェクト画像539が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー163の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第1大当たり報知音が出力される。

この後は、図347(47)、(48)、図348(49)乃至(56)、図349(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

【2115】

(変動演出例30の変形例)

図358乃至図363は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図358乃至図363を参照しながら変動演出例30(図335乃至図340参照)の変形例を説明する。この変形例では、中列装飾図柄41である「7」が停止した場合に擬似連演出が実行されるものとする。また、この変形例では、中列装飾図柄41の停止音が出力されるか否かに応じて、期待度が示唆されるものとする。

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

【2116】

まず、図329(1)乃至(5)に示したものと同一演出が行われてから、図358(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図358(2)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第1期間である。このとき、第1レバー音が出力される。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図358(3)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「7」が第1仮停止動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41が非表示(視認困難または視認不能)になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【2117】

次に、図358(4)に示すように、中列装飾図柄41が拡大するように動作表示される。

次に、図358(5)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「213」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の2回目の変動が行われることを示す「×2」のテキストが表示されている。また、このとき、第1再変動音が出力される。

【2118】

次に、図358(6)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図358(7)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図358(8)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第4変動動作を行う。

次に、図359(9)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

【2119】

次に、図359(10)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図359(11)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示されて第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側

10

20

30

40

50

に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音が出力される。

次に、図359(12)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第8視認態様により表示され第6リーチ動作を行う。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

次に、図359(13)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。また、中列装飾図柄41である「7」が、上側から下側に移動する。

【2120】

次に、図359(14)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第1仮停止動作を行い、擬似連演出が開始される。一方で、このとき、中列装飾図柄41である「7」が停止することの効果音(擬似連停止音)は出力されない。そして、この変形例では、擬似連停止音が出力される場合(図358(3)参照)よりも、擬似連停止音が出力されない場合の方が、期待度が高いことが示唆される。

次に、図359(15)に示すように、3列の装飾図柄41が第1仮停止動作を継続する。

【2121】

次に、図359(16)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「474」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが示されている。また、このとき、第2再変動音が出力される。

【2122】

次に、図360(17)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第4変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図360(18)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

【2123】

次に、図360(19)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ1音出力される。

次に、図360(20)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ2音出力される。

次に、図360(21)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、ステップ3音出力される。

【2124】

次に、図360(22)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図360(23)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音出力される。

次に、図360(24)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄41が第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

次に、図361(25)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第15停止音出力さ

10

20

30

40

50

れる。

【2125】

次に、図361(26)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第8リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図361(27)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。このとき、変動画像51の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第2変化音が出力される。

【2126】

次に、図361(28)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図361(29)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示される。

次に、図361(30)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示される。

次に、図361(31)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示される。

【2127】

次に、図361(32)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図362(33)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図362(34)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【2128】

次に、図362(35)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

次に、図362(36)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図362(37)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

次に、図362(38)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

次に、図362(39)に示すように、発展図柄41が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展図柄41の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【2129】

次に、図362(40)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音が出力される。

次に、図363(41)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【2130】

次に、図363(42)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像5

10

20

30

40

50

02が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このとき、第2レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図363(43)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示される。このとき、第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

【2131】

次に、図363(44)に示すように、装飾性の高い3列の装飾図柄41である「343」が、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、変動BGMが出力されなくなり、無音になっている。

次に、図363(45)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「343」が確定停止する。

【2132】

このように、擬似連演出の実行条件は、擬似連図柄41の停止のみならず、予め定められた中列装飾図柄41の停止であってもよい。この場合に、予め定められた中列装飾図柄41である「7」は、特殊図柄としても捉えられる。

また、擬似連演出の契機となる中列装飾図柄41である「7」の停止時に効果音（擬似連停止音）が出力されない場合、その後、大当たり遊技が実行される期待度が高い種々の演出が行われてもよい。

【2133】

なお、変動演出例24（図319乃至図321参照）においても、擬似連図柄41（図319(5)参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄41である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例24においては、中列装飾図柄41である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されるようにしてもよい。

また、変動演出例32（図342乃至図349参照）においても、擬似連図柄41（図343(9)、(16)参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄41である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例32においては、中列装飾図柄41である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されないようにしてもよい。

【2134】

（変動演出例29の変形例）

次に、変動演出例29の変形例について説明する。

まず、図329(1)乃至(8)、図330(9)乃至(14)に示したものと同一演出が行われてから、図364(1)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。このとき、左列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示され第4変動動作を行う。

次に、図364(2)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の左側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止することの効果音である第19停止音が出力される。

【2135】

次に、図364(3)に示すように、右列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示される。

次に、図364(4)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第5停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右側に停止時第8エフェクト画像560が表示される。また、このとき、第19停止音が出力される。

10

20

30

40

50

【2136】

次に、図364(5)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第9リーチ動作を行う。第9リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄41は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

このように、装飾図柄41の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。

なお、本実施形態では、変動演出として、変動演出例29の代わりに変動演出例29の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例29とともに変動演出例29の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

10

【2137】

(ノーマルリーチ演出の変形例)

次に、第2ステージにおいて実行されるノーマルリーチ演出の変形例について説明する。以下では、変形例の一例として、変動演出例29におけるノーマルリーチ演出(図331(20)乃至(24)参照)の変形例について説明する。

まず、左右の装飾図柄41が同じ数字により停止すると、図365(1)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第8リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

【2138】

20

次に、図365(2)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。また、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、変動しているときの動作である第5変動動作を行う。第5変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄41は、中第5変動経路CR5(図251-1(5)参照)を通過して画像表示部114における下側から上側に移動するように動作表示される。また、このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音出力される。

【2139】

次に、図365(3)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示され第5変動動作を行う。

30

次に、図365(4)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示され第5変動動作を行う。

次に、図365(5)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示され第5変動動作を行う。

次に、図365(6)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示され第5変動動作を行う。

この後は、変動演出例29と同じように、移行画像516が表示されてから、SPリーチ演出が開始される。

40

【2140】

以上の通り、変形例では、ノーマルリーチ演出において、中列装飾図柄41の変動経路が、リーチ演出の開始前(図329(4)参照)とは異なる変動経路になる。

なお、図365では、変動演出例29におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中第5変動経路CR5であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中第5変動経路CR5であってもよい。

また、本実施形態には、変動演出例29、変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38に示した各変動演出とともに、変動演出例29、変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38におけるノーマルリーチ演出中の中列装飾図柄41の変動経路が中

50

第 5 変動経路 C R 5 である各変動演出が設けられてもよい。

【 2 1 4 1 】

(変動演出例 3 9)

次に、図 3 6 6 乃至図 3 6 8 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出（変動演出例 3 9）について具体的に説明する。変動演出例 3 9 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 3 9 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図 3 6 6 乃至図 3 6 8 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

また、変動演出例 3 9 から、後述する変動演出例 5 7 までの各変動演出は、第 3 ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

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

【 2 1 4 2 】

図 3 6 6 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾性の高い装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。この装飾図柄 4 1 は、第 3 ステージに応じた表示態様であって、第 1 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 (図 2 5 2 (1) 参照) および第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 (図 3 0 9 (1) 参照) とは異なる表示態様により表示されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2、保留数表示 5 5、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言すると、ステージ画像 6 1 は、第 3 ステージ（第 3 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。第 3 ステージは、通常遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「1」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【 2 1 4 3 】

次に、図 3 6 6 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 9 開始動作を行う。第 9 開始動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側に、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。また、第 3 ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動 B G M が出力され続けるが、この変動 B G M は、第 1 ステージにおける変動 B G M および第 2 ステージにおける変動 B G M の何れとも異なる楽曲である。

【 2 1 4 4 】

次に、図 3 6 6 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 6 変動動作を行う。第 6 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 変動経路（図 2 5 1 - 1 (6) 参照）に沿って、右下側に移動するように動作表示される。

次に、図 3 6 6 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【 2 1 4 5 】

次に、図 3 6 6 (5) に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 レバー音がスピーカ 1 5 6 から出力される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

10

20

30

40

50

そして、レバー操作演出における演出レバー 1 6 3 の操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 3 6 6 (6) に示すように、レバー操作画像 5 0 2 が非表示になる。なお、レバー操作画像 5 0 2 が非表示になることに応じた音（非表示音）は出力されない。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

【 2 1 4 6 】

次に、図 3 6 6 (7) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 3 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 6 6 (8) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 3 」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【 2 1 4 7 】

次に、図 3 6 7 (9) に示すように、左列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 8 停止動作を行う。第 8 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、振動するように動作表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

次に、図 3 6 7 (1 0) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 1 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 の視認態様が、第 7 視認態様になり、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 6 7 (1 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 1 」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「 2 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

【 2 1 4 8 】

次に、図 3 6 7 (1 2) に示すように、右列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 3 6 7 (1 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 9 」が、第 5 視認態様により表示され、変動しているときの動作である第 7 変動動作を行う。第 7 変動動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 変動経路（図 2 5 1 - 1 (7) 参照）に沿って、反時計回り方向に回転してから上側に移動するように動作表示される。また、このとき、右列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 6 7 (1 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 9 」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「 1 」が、第 5 視認態様により表示され第 7 変動動作を行う。

【 2 1 4 9 】

次に、図 3 6 7 (1 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の左上側に、停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。すなわち、左列装飾図柄 4 1 が停止するときと、右列装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

次に、図 3 6 7 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 の視認態様が第 7 視認態様になることで、3 列の装飾図柄 4 1 が、何れも、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 6 8 (1 7) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 1 2 」が確定停止する。また、変動演出の終了にともない、変動画像 5 1 が消去される（非表示になる）。

【 2 1 5 0 】

図 3 6 9 は、変動演出例 3 9 における他の演出例を示す図である。

変動演出例 3 9 においては、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合の演出例について説明した。以下では、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合の演出例について説明する。

【 2 1 5 1 】

まず、図 3 6 6 (1) 乃至 (4) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 6 9 (

10

20

30

40

50

1) に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 レバー音が出力されている。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 6 9 (2) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。この操作時第 1 画像 5 0 4 は、第 1 ステージにおける操作時第 1 画像 5 0 4 (図 2 5 5 (2) 参照) および第 2 ステージにおける操作時第 1 画像 5 0 4 (図 3 1 2 (2) 参照) の何れとも異なる表示態様により表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が操作されたことの効果音である第 5 操作音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【2 1 5 2】

次に、図 3 6 9 (3) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

この後は、図 3 6 6 (7)、(8)、図 3 6 7 (9) 乃至 (16)、図 3 6 8 (17) に示したものと同一演出が行われる。

【2 1 5 3】

(変動演出例 4 0)

図 3 7 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 7 0 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 4 0)を説明する。変動演出例 4 0 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。なお、変動演出例 4 0 は、図 2 4 6 における「変動演出」として「E R 5」が選択された場合に実行される変動演出である。また、変動演出例 4 0 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

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

【2 1 5 4】

まず、図 3 6 6 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 7 0 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 0 (2) に示すように、ゾーン煽り演出が実行され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示されてから第 6 視認態様により表示されるが、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示は、ゾーン煽り画像 5 0 5 に隠れて、視認困難又は視認不能になっている。また、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されるときに、第 1 停止音は出力されない。

【2 1 5 5】

そして、変動演出例 4 0 では、ゾーン煽り演出が実行されてから、ゾーン演出が実行されない。この場合、図 3 7 0 (3) に示すように、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になる。また、このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示されており、第 1 仮停止動作を行っている。

この後は、図 3 6 7 (10) 乃至 (16)、図 3 6 8 (17) に示したものと同一演出が行われる。

なお、ゾーン煽り演出においてゾーン煽り画像 5 0 5 が表示されているときに、左列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示および第 6 視認態様による表示が行われることなく、ゾーン煽り画像 5 0 5 が非表示になると左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示されていてもよい。

【2 1 5 6】

(変動演出例 4 1)

図 3 7 1 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図

10

20

30

40

50

である。

次に、図 3 7 1 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 1）を説明する。変動演出例 4 1 は、通常遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄 4 1 の変動演出例である。また、変動演出例 4 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図 3 7 1 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 1 5 7】

まず、図 3 7 1（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が確定停止されている。また、4 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「4」が表示されている。

次に、図 3 7 1（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 0 開始動作を行う。第 1 0 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、左上側と右下側とを交互に移動するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれ開始時第 1 0 エフェクト画像 5 7 4 が表示される。

【2 1 5 8】

次に、図 3 7 1（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 1（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 1（5）に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行うとともに、中列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示され第 7 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、変動演出例 3 9 および変動演出例 4 0 において第 5 視認態様により表示されている装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【2 1 5 9】

次に、図 3 7 1（6）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 9 停止動作を行う。第 9 停止動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左上側と右下側とに揺れ動くように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5 が表示されている。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 3 9 および変動演出例 4 0 において装飾図柄 4 1 が停止するときと、変動演出例 4 1 において装飾図柄 4 1 が停止するときとで、同じ効果音が出力される。

【2 1 6 0】

次に、図 3 7 1（7）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 3 7 1（8）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【2 1 6 1】

（変動演出例 4 1 の変形例）

次に、変動演出例 4 1 の変形例について説明する。

第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 3 9、変動演出例 4 0）と、第 1 始

10

20

30

40

50

動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出であってリーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 4 1）とで、装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される効果音が共通（何れも第 1 停止音）であることを説明したが、これに限定されない。

【2 1 6 2】

まず、図 3 7 1（1）乃至（4）に示したものと同一演出が行われてから、図 3 7 2（1）に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行うとともに、中列装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示され第 7 変動動作を行う。

次に、図 3 7 2（2）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 9 停止動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれ停止時第 1 2 エフェクト画像 5 7 5 が表示されている。また、このとき、第 2 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。すなわち、変動演出例 3 9 および変動演出例 4 0 において装飾図柄 4 1 が停止するときとは異なる効果音が出力される。

10

【2 1 6 3】

次に、図 3 7 2（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 3 7 2（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

【2 1 6 4】

なお、本実施形態の変動演出には、変動演出例 4 1 に示した変動演出に代わって変動演出例 4 1 の変形例に示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例 4 1 に示した変動演出とともに、変動演出例 4 1 の変形例に示した変動演出が設けられてもよい。

20

【2 1 6 5】

（変動演出例 4 2）

図 3 7 3 乃至図 3 7 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 7 3 乃至図 3 7 5 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 2）を説明する。変動演出例 4 2 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づいて、リーチ演出が実行される変動演出例である。

なお、変動演出例 4 2 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 6」が選択された場合に実行される変動演出である。

30

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

【2 1 6 6】

まず、図 3 7 3（1）に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、1 つの保留画像 5 2 が表示され、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「1」が表示されている。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

【2 1 6 7】

40

次に、図 3 7 3（2）に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始され、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 2 視認態様により表示され、第 9 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側に、開始時第 9 エフェクト画像 5 7 2 が表示される。また、小図柄 5 6 の変動が開始される。

【2 1 6 8】

次に、図 3 7 3（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 3（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示される。

【2 1 6 9】

50

次に、図 3 7 3 (5) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 における上部に重なる位置まで移動する。このとき、役物第 9 エフェクト画像 5 7 6 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 8 役物音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【 2 1 7 0 】

次に、図 3 7 3 (6) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、1 段階目のステップ演出の効果音である第 1 段音が出力される。

次に、図 3 7 3 (7) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、2 段階目のステップ演出の効果音である第 2 段音が出力される。

10

なお、第 3 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 の表示態様は、第 1 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 (図 2 5 9 (6) 等参照) および第 2 ステージにおいて表示されるステップ画像 5 0 8 (図 3 1 6 (6) 参照) の何れの表示態様とも異なる。

【 2 1 7 1 】

次に、図 3 7 3 (8) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 4 (9) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

20

次に、図 3 7 4 (1 0) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 2 1 7 2 】

次に、図 3 7 4 (1 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 4 (1 2) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 4 (1 3) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

30

【 2 1 7 3 】

次に、図 3 7 4 (1 4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄 4 1 の動作である第 1 0 リーチ動作を行う。第 1 0 リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄 4 1 は、左手を挙げるように動作表示される。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

次に、図 3 7 4 (1 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

40

【 2 1 7 4 】

次に、図 3 7 4 (1 6) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。この擬似連図柄 4 1 は、中第 1 変動経路 C R 1 を通る。

次に、図 3 7 5 (1 7) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 2 1 7 5 】

そして、変動演出例 4 2 では、擬似連煽り演出が実行されてから、擬似連演出が実行さ

50

れない。この場合、図 3 7 5 (1 8) に示すように、擬似連図柄 4 1 が通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行う。この中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 よりも大きいサイズにより表示されている。

次に、図 3 7 5 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 5 0 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 は、左右列の装飾図柄 4 1 と同じ表示サイズになるように縮小表示される。

【 2 1 7 6 】

次に、図 3 7 5 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 3 7 5 (2 1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 2 1 7 7 】

(変動演出例 4 3)

図 3 7 6 乃至図 3 7 9 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 7 6 乃至図 3 7 9 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 4 3) を説明する。変動演出例 4 3 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への遊技球の入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 7 6 乃至図 3 7 9 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 7」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 1 7 8 】

まず、図 3 6 6 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が実行されてから、図 3 7 6 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 6 (2) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物 1 1 5 A の周囲に役物第 1 0 エフェクト画像 5 7 7 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 9 役物音が出力される。

【 2 1 7 9 】

次に、図 3 7 6 (3) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 6 (4) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 6 (5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音がスピーカ 1 5 6 から出力される。

【 2 1 8 0 】

次に、図 3 7 6 (6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 5 視認態様により表示される。このとき、左列装飾図柄 4 1 は、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 7 6 (7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 6 (8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示さ

10

20

30

40

50

れ、第 8 停止動作を行う。これにより、左右列の装飾図柄 4 1 が同じ数字により停止し、リーチ状態になる。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

【 2 1 8 1 】

次に、図 3 7 7 (9) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 1 0 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リーチ報知画像 5 1 0 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音出力される。

次に、図 3 7 7 (1 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【 2 1 8 2 】

次に、図 3 7 7 (1 1) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。

次に、図 3 7 7 (1 2) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 2 1 8 3 】

次に、図 3 7 7 (1 3) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音出力される。

次に、図 3 7 7 (1 4) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 が非表示になる。ただし、擬似連図柄 4 1 が拡大表示されているときであっても、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を継続してもよい。

【 2 1 8 4 】

次に、図 3 7 7 (1 5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「 4 3 4 」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「 × 2 」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音出力される。

【 2 1 8 5 】

次に、図 3 7 7 (1 6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 7 8 (1 7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 8 (1 8) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 7 8 (1 9) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

【 2 1 8 6 】

次に、図 3 7 8 (2 0) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態様により表示される。

次に、図 3 7 8 (2 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示されて第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

次に、図 3 7 8 (2 2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 8 視認態様により表示され第 1 0 リーチ動作を行う。このとき、第 1 リーチライン画像 5 0 9 および第 1 リ

10

20

30

40

50

ーチ報知画像 510 が表示される。また、このとき、第 1 リーチ音が出力される。

次に、図 378 (23) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 41 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【2187】

次に、図 378 (24) に示すように、中列装飾図柄 41 である「3」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 379 (25) に示すように、中列装飾図柄 41 である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄 41 である「4」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 379 (26) に示すように、中列装飾図柄 41 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 41 である「5」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【2188】

次に、図 379 (27) に示すように、中列装飾図柄 41 が、第 6 視認態様により表示され、第 1 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 41 の下側に停止時第 1 エフェクト画像 503 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 41 が停止するときと、中列装飾図柄 41 が停止するときとで、同じ効果音（停止音）が出力される。

次に、図 379 (28) に示すように、3 列の装飾図柄 41 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 41 の表示サイズが、左右列の装飾図柄 41 と同じ表示サイズになるまで縮小するように動作表示される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、図 379 (29) に示すように、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「454」が確定停止する。

【2189】

（変動演出例 44）

図 380 乃至図 382 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 380 乃至図 382 を参照しながら装飾図柄 41 の変動演出について他の具体例（変動演出例 44）を説明する。変動演出例 44 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ SP リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 380 乃至図 382 に示した変動演出は、図 246 における「変動演出パターン」として「ER8」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【2190】

まず、図 376 (1) 乃至 (8)、図 377 (9) 乃至 (16)、図 378 (17) 乃至 (24) に示したものと同一演出が行われてから、図 380 (1) に示すように、中列装飾図柄 41 である「4」が、第 10 視認態様の第 1 態様により表示され、第 1 変動動作を行っている。

次に、図 380 (2) に示すように、中列装飾図柄 41 である「5」が、第 10 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 380 (3) に示すように、中列装飾図柄 41 が、再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【2191】

次に、図 380 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 11 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 41 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 61 の代わりに移行画像 516 が表示される。

次に、図 380 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 41 が、第 11 視認態様の第

10

20

30

40

50

2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

なお、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様および第 2 態様により表示されているときに、中列装飾図柄 4 1 は第 4 視認態様により表示されてもよい。

【2192】

次に、図 380 (6) に示すように、SP リーチ演出が開始され、SP リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 380 (7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様 (図 250-3 (17) 参照) により表示され、第 2 変動動作を行う。

次に、図 380 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 2 態様 (図 250-3 (18) 参照) により表示され第 2 変動動作を行う。

10

【2193】

次に、図 381 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 3 態様 (図 250-3 (19) 参照) により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP 煽り第 1 エフェクト画像 5 1 8 が表示される。

次に、図 381 (10) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「3」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

【2194】

次に、図 381 (11) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、画像表示部 1 1 4 における中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とに、SP 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

20

次に、図 381 (12) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 2 視認態様の第 4 態様 (図 250-3 (20) 参照) により表示される。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 は、画像表示部 1 1 4 の右上側に戻るよう動作表示されている。

【2195】

次に、図 381 (13) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様 (図 250-3 (21) 参照) により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、第 3 停止音が出力される。すなわち、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときと、中列装飾図柄 4 1 が停止するときとで、異なる効果音 (停止音) が出力される。また、第 3 停止音が出力されると、変動 BGM が出力されなくなる。

30

次に、図 381 (14) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ!」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【2196】

次に、図 381 (15) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くよう動作表示される。

次に、図 381 (16) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

40

次に、図 381 (17) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、復活演出が実行されない (復活煽り演出が失敗である) ことを示唆または報知する「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【2197】

次に、図 381 (18) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動 BGM は出力されていないため、無音になる。

50

次に、図 3 8 2 (1 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図 3 8 2 (2 0) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 2 1 9 8 】

（変動演出例 4 5）

図 3 8 3 および図 3 8 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 8 3 および図 3 8 4 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 5）を説明する。変動演出例 4 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 8 3 および図 3 8 4 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 9」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 2 1 9 9 】

まず、図 3 7 6 (1) 乃至 (8)、図 3 7 7 (9) 乃至 (1 6)、図 3 7 8 (1 7) 乃至 (2 4)、図 3 8 0 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 8 3 (1) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示されて第 2 仮停止動作を行っており、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 3 8 3 (2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 3 (2 3) 参照）により表示され、第 3 変動動作を行う。図示の例では、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、画像表示部 1 1 4 において発展図柄 4 1 よりも後側のレイヤに表示されている。

【 2 2 0 0 】

次に、図 3 8 3 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 3 (2 4) 参照）により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 が、画像表示部 1 1 4 において発展図柄 4 1 よりも前側のレイヤに表示されている。

次に、図 3 8 3 (4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様（図 2 5 0 - 4 (2 5) 参照）により表示される。

次に、図 3 8 3 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 4 態様（図 2 5 0 - 4 (2 6) 参照）により表示される。このとき、発展図柄 4 1 が非表示になる。

【 2 2 0 1 】

次に、図 3 8 3 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 5 態様（図 2 5 0 - 4 (2 7) 参照）により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、第 4 停止音が出力される。また、第 4 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

次に、図 3 8 3 (7) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

【 2 2 0 2 】

次に、図 3 8 3 (8) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、再表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

10

20

30

40

50

次に、図 3 8 3 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

次に、図 3 8 3 (1 0) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【 2 2 0 3 】

次に、図 3 8 3 (1 1) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「5」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、このときに変動 BGM は出力されていないため、無音になる。

10

次に、図 3 8 3 (1 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されない。また、無音である状態を継続する。

次に、図 3 8 3 (1 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。

【 2 2 0 4 】

（変動演出例 4 6）

図 3 8 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 8 5 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 6）を説明する。変動演出例 4 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

20

なお、図 3 8 5 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 2 2 0 5 】

まず、図 3 6 6 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 8 5 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

30

次に、図 3 8 5 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 1 態様（図 2 5 0 - 2 (9) 参照）により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 が表示される。

【 2 2 0 6 】

次に、図 3 8 5 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 である「7」が、第 9 視認態様の第 2 態様（図 2 5 0 - 2 (1 0) 参照）により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 が表示される。

40

次に、図 3 8 5 (4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 3 態様（図 2 5 0 - 2 (1 1) 参照）により表示される。このとき、右列装飾図柄 4 1 は第 6 変動動作を行い、中列装飾図柄 4 1 は第 7 変動動作を行い、左列装飾図柄 4 1 は第 1 仮停止動作を行う。

【 2 2 0 7 】

次に、図 3 8 5 (5) に示すように、右列装飾図柄 4 1 および中列装飾図柄 4 1 が、第 6 視認態様により表示され、第 8 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側と中列装飾図柄 4 1 の左上側とに、それぞれ停止時第 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 3 8 5 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示

50

され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 8 5 (7) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 7 1 8 」が確定停止する。

【 2 2 0 8 】

なお、変動演出例 4 6 において、図 3 8 5 (4) に示した演出が実行されてから、図 3 8 5 (5) に示した演出が実行されることなく、図 3 8 5 (6) に示した演出が実行されてもよい。すなわち、リーチ煽り演出が実行されてからリーチ演出が実行されない場合、装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示および第 1 停止音の出力が行われなくともよい。

【 2 2 0 9 】

(変動演出例 4 7)

図 3 8 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 8 6 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 4 7) を説明する。変動演出例 4 7 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 8 6 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「 E R 1 0 」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 2 2 1 0 】

まず、図 3 6 6 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 8 6 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 8 6 (2) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第 5 エフェクト画像 5 7 8 が表示される。

【 2 2 1 1 】

次に、図 3 8 6 (3) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第 6 エフェクト画像 5 7 9 が表示される。

次に、図 3 8 6 (4) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様 (図 2 5 0 - 2 (1 2) 参照) により表示され、変動が停止するときの動作である第 1 0 停止動作を行う。第 1 0 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ上下に揺れながら拡大するように動作表示される。第 1 0 停止動作は、リーチが成立したとき (リーチ演出が開始されるとき) の装飾図柄 4 1 の動作である第 1 1 リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 1 3 エフェクト画像 5 8 0 が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第 6 リーチ音が出力される。なお、第 6 リーチ音は、装飾図柄 4 1 が停止したことの効果音である第 2 0 停止音としても捉えられる。

この後は、図 3 8 0 (1) 乃至 (8) 、図 3 8 1 (9) 乃至 (1 6) 、図 3 8 2 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【 2 2 1 2 】

(変動演出例 4 8)

図 3 8 7 乃至図 3 9 2 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 8 7 乃至図 3 9 2 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 4 8) を説明する。変動演出例 4 8 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞

10

20

30

40

50

に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つSPSPリーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図387乃至図392は、図246における「変動演出パターン」として「ER11」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2213】

まず、図387(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が青色により表示されている。この保留画像52の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像52が表示されているときに実行された変動演出において表示態様に変化したことによるものであってもよい。

10

次に、図387(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第11開始動作を行う。第11開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、右上側と左下側とを交互に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ、開始時第11エフェクト画像581が表示される。また、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第3開始音が出力される。

20

【2214】

次に、図387(3)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され第6変動動作を行う。

次に、図387(4)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図387(5)に示すように、役物演出が実行され、右可動役物115Cが画像表示部114の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部114において右可動役物115Cの周囲に、役物第11エフェクト画像582が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第10役物音出力される。なお、このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

30

次に、図387(6)に示すように、役物演出が終了し、役物第11エフェクト画像582が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

【2215】

次に、図387(7)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1段階音が出力される。

次に、図387(8)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2段階音が出力される。

40

次に、図388(9)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、3段階目のステップ演出の効果音である第3段階音が出力される。

【2216】

次に、図388(10)に示すように、ステップ画像508が非表示になる。このとき、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

次に、図388(11)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。このとき、第1レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第1期間である。

50

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー１６３が操作されると、図３８８（１２）に示すように、操作時第２画像５２７が表示される。この操作時第２画像５２７には「来る！？」のテキストが示されている。すなわち、第２ステージにおける操作時第２画像５２７の表示態様は、第１ステージにおける操作時第２画像５２７の表示態様（図２７４（１２）参照）とは異なる。また、このとき、演出レバー１６３が操作されたことの効果音である第６操作音が出力される。

【２２１７】

次に、図３８８（１３）に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像５０５が表示される。

次に、図３８８（１４）に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像５２８が表示される。このとき、ゾーン報知画像５２８の周囲にゾーンエフェクト画像５２９が表示される。また、このとき、ゾーン演出が開始されたことの効果音であるゾーン開始音が出力される。

10

次に、図３８８（１５）に示すように、ゾーン実行画像５３０が表示される。このとき、左列装飾図柄４１である「４」が第５視認態様により表示される。

次に、図３８８（１６）に示すように、左列装飾図柄４１が第６視認態様により表示され第８停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄４１の右下側に停止時第１１エフェクト画像５７３が表示される。また、このとき、第１停止音が出力される。

【２２１８】

次に、図３８９（１７）に示すように、右列装飾図柄４１である「４」が第５視認態様により表示される。

20

次に、図３８９（１８）に示すように、右列装飾図柄４１が第６視認態様により表示され第８停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄４１の右下側に停止時第１１エフェクト画像５７３が表示される。また、このとき、第１停止音が出力される。

【２２１９】

次に、図３８９（１９）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第８視認態様により表示され、リーチが成立したとき（リーチ演出が開始されるとき）の装飾図柄４１の動作である第１２リーチ動作を行う。第１２リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄４１におけるキャラクタが身に着けているリボンが浮くように動作表示される。また、第１２リーチ動作は、第１０リーチ動作よりも期待度が高い。このとき、第２リーチライン画像５３１および第２リーチ報知画像５３２が表示される。また、このとき、第３リーチ音が出力される。

30

次に、図３８９（２０）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第７視認態様により表示され、第１仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄４１が、第４視認態様により表示され第１変動動作を行う。また、このとき、変動画像５１の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第１変化音が出力される。

【２２２０】

次に、図３８９（２１）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が第１０視認態様の第１態様により表示され第１変動動作を行う。

40

次に、図３８９（２２）に示すように、中列装飾図柄４１である「３」が通り過ぎて、中列装飾図柄４１である「４」が第１０視認態様の第１態様により表示され第１変動動作を行う。

次に、図３８９（２３）に示すように、中列装飾図柄４１である「４」が通り過ぎて、中列装飾図柄４１である「５」が第１０視認態様の第２態様により表示され第１変動動作を行う。

次に、図３８９（２４）に示すように、中列装飾図柄４１が、再び第４視認態様により表示され第１変動動作を行う。

【２２２１】

次に、図３９０（２５）に示すように、リーチ目の装飾図柄４１が、第１１視認態様の

50

第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 9 0 (2 6) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 3 9 0 (2 7) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 2 2 2 2 】

次に、図 3 9 0 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

10

【 2 2 2 3 】

次に、図 3 9 0 (2 9) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 3 9 0 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 9 0 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 3 9 0 (3 2) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が、非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

20

【 2 2 2 4 】

次に、図 3 9 1 (3 3) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。なお、このとき、中可動役物 1 1 5 B は、図 3 7 3 (5) に示した位置よりも下側まで移動している。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音出力される。

次に、図 3 9 1 (3 4) に示すように、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様 (図 2 5 0 - 4 (2 9) 参照) により表示される。このとき、S P S P リーチ演出が開始され、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

30

【 2 2 2 5 】

次に、図 3 9 1 (3 5) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光する。また、このとき、第 2 レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 9 1 (3 6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様 (図 2 5 0 - 4 (3 0) 参照) により表示される。このとき、第 6 停止音出力される。また、第 6 停止音出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

40

【 2 2 2 6 】

次に、図 3 9 1 (3 7) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音出力される。

【 2 2 2 7 】

次に、図 3 9 1 (3 8) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図 3 9 1 (3 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が下側に移動する。

50

次に、図 3 9 1 (4 0) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。復活煽り画像 5 2 0 には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【 2 2 2 8 】

次に、図 3 9 2 (4 1) に示すように、復活煽り画像 5 2 0 が非表示になり、ステージ画像 6 1 が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動 B G M は出力されていないため、無音になる。

次に、図 3 9 2 (4 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音（停止音）は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図 3 9 2 (4 3) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 2 2 2 9 】

（変動演出例 4 9）

図 3 9 3 乃至図 3 9 8 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 3 9 3 乃至図 3 9 8 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 4 9）を説明する。変動演出例 4 9 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 3 9 3 乃至図 3 9 8 に示した変動演出は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E R 1 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 2 3 0 】

まず、図 3 8 7 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 3 9 3 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 9 3 (2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 3 9 3 (3) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難または視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

【 2 2 3 1 】

次に、図 3 9 3 (4) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 3 9 3 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【 2 2 3 2 】

次に、図 3 9 3 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 9 3 (7) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 3 9 3 (8) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 3 9 4 (9) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 2 2 3 3 】

次に、図 3 9 4 (1 0) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音出力される。すなわち、擬似連図柄 4 1 の 1 回目の停止時（図 3 9 3 (3) 参照）と 2 回目の停止時とで、同じ効果音出力される。

次に、図 3 9 4 (1 1) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

【 2 2 3 4 】

次に、図 3 9 4 (1 2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが示されている。また、このとき、装飾図柄 4 1 が再変動することの効果音である第 2 再変動音出力される。すなわち、変動演出例 4 9 において、装飾図柄 4 1 の 1 回目の変動開始時（図 3 8 7 (2) 参照）と、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動開始時（図 3 9 3 (5) 参照）と、3 回目の変動開始時とで、効果音（変動開始音）が異なる。

【 2 2 3 5 】

次に、図 3 9 4 (1 3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 3 9 4 (1 4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【 2 2 3 6 】

次に、図 3 9 4 (1 5) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 段階音出力される。

次に、図 3 9 4 (1 6) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 段階音出力される。

次に、図 3 9 5 (1 7) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 3 段階音出力される。

【 2 2 3 7 】

次に、図 3 9 5 (1 8) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 9 5 (1 9) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音出力される。

次に、図 3 9 5 (2 0) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 3 9 5 (2 1) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示さ

10

20

30

40

50

れ第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

【 2 2 3 8 】

次に、図 3 9 5 (2 2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様により表示され、第 1 2 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第 2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 3 9 5 (2 3) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から緑色に変化する。また、このとき、第 2 変化音が出力される。すなわち、変動画像 5 1 の表示態様が赤色に変化するとき (図 3 8 9 (2 0) 参照) と緑色に変化するときとで、効果音 (変化音) が異なる。

【 2 2 3 9 】

次に、図 3 9 5 (2 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 3 9 6 (2 5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 3 9 6 (2 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「 5 」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 3 9 6 (2 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【 2 2 4 0 】

次に、図 3 9 6 (2 8) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 3 9 6 (2 9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 3 9 6 (3 0) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【 2 2 4 1 】

次に、図 3 9 6 (3 1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「 4 」が「 3 」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「 3 」が図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

次に、図 3 9 6 (3 2) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 3 9 7 (3 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 3 9 7 (3 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 3 9 7 (3 5) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【 2 2 4 2 】

次に、図 3 9 7 (3 6) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する

10

20

30

40

50

。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音が出力される。

次に、図397(37)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄41が、第14視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像536が表示される。

【2243】

次に、図397(38)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このとき、第2レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第2期間である。

10

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図397(39)に示すように、3列の装飾図柄41である「343」が、第15視認態様により表示される。このとき、第6停止音が出力される。また、第6停止音が出力されると、変動BGMが出力されなくなる。

【2244】

次に、図397(40)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

20

次に、図398(41)に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄41である「3」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図398(42)に示すように、中列装飾図柄41が下側に移動する。

次に、図398(43)に示すように、復活煽り画像520が表示される。復活煽り画像520には、「復活失敗…」のテキストが示されている。このとき、3列の装飾図柄41は、視認困難又は視認不能である。また、このとき、復活失敗音が出力される。

【2245】

次に、図398(44)に示すように、復活煽り画像520が非表示になり、ステージ画像61が再び表示される。このとき、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄41である「4」が、上側から下側に移動する。また、上述した通り、変動BGMは出力されていないため、無音になる。

30

次に、図398(45)に示すように、中列装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。一方で、このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音(停止音)は出力されず、無音である状態を継続する。

次に、図398(46)に示すように、特別図柄の変動停止にともない3列の装飾図柄41および小図柄56である「343」が確定停止する。

【2246】

(変動演出例50)

図399は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

40

次に、図399を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例50)を説明する。変動演出例50は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図399に示した変動演出は、図53における「事前判定演出パターン」として「A A 1」が選択され、図246における「変動演出パターン」として「E R 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

50

【 2 2 4 7 】

まず、図 3 9 9 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 2 1 3 」が確定停止されている。このとき、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 に「 2 」が表示されている。

次に、図 3 9 9 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 1 1 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 が表示される。また、2 番目の保留画像 5 2 が 1 番目の保留画像 5 2 の表示位置に移動し、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動する。また、第 1 始動口 1 2 1 についての保留数表示 5 5 が「 1 」に更新される。また、このとき、第 3 開始音が出力される。

10

【 2 2 4 8 】

次に、図 3 9 9 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 9 9 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 3 9 9 (5) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が表示される。また、このとき、第 1 0 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

20

【 2 2 4 9 】

次に、図 3 9 9 (6) に示すように、役物演出が終了し、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が非表示になる。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。また、このとき、保留画像 5 2 の表示態様が、通常表示態様から青色に変化する。また、このとき、第 3 変化音が出力される。

【 2 2 5 0 】

次に、図 3 9 9 (7) に示すように、チャンス目演出が実行され、3 列の装飾図柄 4 1 である「 3 3 1 」が停止する。この 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の周囲にチャンス目第 3 エフェクト画像 5 8 3 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 1 停止音が出力される。

30

次に、図 3 9 9 (8) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 3 3 1 」が確定停止する。

なお、変動演出例 5 0 において、第 2 1 停止音の代わりに、第 7 停止音が出力されてもよい。

また、変動演出例 5 0 における、第 1 1 開始動作、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 、第 3 開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

40

【 2 2 5 1 】

(変動演出例 5 1)

図 4 0 0 乃至図 4 0 7 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 0 0 乃至図 4 0 7 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 1) を説明する。変動演出例 5 1 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例 5 1 は、変動演出例 5 0 に示した変動演出の次に実行される変動演出の

50

例である。言い換えると、変動演出例 5 1 は、変動演出例 5 0 において示した青色の保留画像 5 2（図 3 9 9（6）参照）から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図 4 0 0 乃至図 4 0 7 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 2 5 2】

まず、図 4 0 0（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。

10

【2 2 5 3】

次に、図 4 0 0（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 1 1 開始動作を行う。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、第 3 開始音が出力される。

また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が振動する。

【2 2 5 4】

20

次に、図 4 0 0（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 4 0 0（4）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。

次に、図 4 0 0（5）に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 1 エフェクト画像 5 8 2 が表示される。また、このとき、第 1 0 役物音が出力される。また、このときには、振動演出が終了している。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

【2 2 5 5】

30

次に、図 4 0 0（6）に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

次に、図 4 0 0（7）に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示される。また、このとき、ゾーン開始音が出力される。

【2 2 5 6】

次に、図 4 0 0（8）に示すように、ゾーン実行画像 5 3 0 が表示される。また、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 0 1（9）に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になる。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

40

【2 2 5 7】

次に、図 4 0 1（10）に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 4 0 1（11）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画

50

像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音が出力される。

【 2 2 5 8 】

次に、図 4 0 1 (1 2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 4 0 1 (1 3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

次に、図 4 0 1 (1 4) に示すように、擬似連煽り演出が実行され、擬似連図柄 4 1 が下側に移動するように動作表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、非表示（視認困難又は視認不能）になっている。

次に、図 4 0 1 (1 5) に示すように、擬似連図柄 4 1 が画像表示部 1 1 4 の中央部において上下に揺れ動くように動作表示される。このとき、擬似連煽りエフェクト画像 5 1 2 が表示されている。

【 2 2 5 9 】

次に、図 4 0 1 (1 6) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示される。また、このとき、擬似連停止音が出力される。

次に、図 4 0 2 (1 7) に示すように、擬似連図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 4 0 2 (1 8) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 3 回目の変動が行われることを示す「× 3」のテキストが表示されている。また、このとき、第 2 再変動音が出力される。

【 2 2 6 0 】

次に、図 4 0 2 (1 9) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。このとき、再変動報知画像 5 1 5 は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図 4 0 2 (2 0) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示される。

【 2 2 6 1 】

次に、図 4 0 2 (2 1) に示すように、1 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 1」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 1 段階音が出力される。

次に、図 4 0 2 (2 2) に示すように、2 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 2」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 2 段階音が出力される。

次に、図 4 0 2 (2 3) に示すように、3 段階目のステップ演出が実行され、「ステップ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 3 段階音が出力される。

【 2 2 6 2 】

次に、図 4 0 2 (2 4) に示すように、ステップ画像 5 0 8 が非表示になる。また、左列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 4 0 3 (2 5) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 4 0 3 (2 6) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「4」が第 5 視認態様により表示される。

次に、図 4 0 3 (2 7) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示さ

10

20

30

40

50

れ第8停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【2263】

次に、図403(28)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第12リーチ動作を行う。このとき、第2リーチライン画像531および第2リーチ報知画像532が表示される。また、このとき、第3リーチ音が出力される。

次に、図403(29)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。また、このとき、変動画像51の表示態様が、青色から赤色に変化する。また、このとき、第1変化音出力される。

10

【2264】

次に、図403(30)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図403(31)に示すように、中列装飾図柄41である「3」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「4」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図403(32)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が通り過ぎて、中列装飾図柄41である「5」が第10視認態様の第2態様により表示され第1変動動作を行う。

20

次に、図404(33)に示すように、中列装飾図柄41が、再び第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

【2265】

次に、図404(34)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示になる。また、このとき、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図404(35)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

次に、図404(36)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

30

【2266】

次に、図404(37)に示すように、リーチ目の装飾図柄41である「4」が「3」に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄41である「3」は、図柄変化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲に、それぞれ変化エフェクト画像533が表示される。また、このとき、図柄変化音出力される。

次に、図404(38)に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄41が表示される。このとき、中列装飾図柄41である「4」が、第13視認態様の第1態様により表示され、第3変動動作を行う。

次に、図404(39)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第2態様により表示される。

40

次に、図404(40)に示すように、中列装飾図柄41が、第13視認態様の第3態様により表示される。

【2267】

次に、図405(41)に示すように、発展図柄41が停止し、中列装飾図柄41が非表示になる。このとき、発展図柄41の周囲に発展エフェクト画像534が表示される。また、このとき、発展停止音出力される。

次に、図405(42)に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物115Bが画像表示部114の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第4エフェクト画像535が表示される。また、このとき、第4役物音出力される。

50

次に、図 405 (43) に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄 41 が、第 14 視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像 536 が表示される。

【2268】

次に、図 405 (44) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。レバー操作画像 502 には、演出レバー 163 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 502 の周囲にレバーエフェクト画像 557 が表示されている。また、このとき、演出レバー 163 が赤色に発光する。また、このとき、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

10

【2269】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 405 (45) に示すように、3 列の装飾図柄 41 である「333」が仮停止する。また、このとき、成功画像 538 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 163 が振動する。また、このとき、演出レバー 163 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音が出力される。

【2270】

次に、図 405 (46) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115A、中可動役物 115B、および右可動役物 115C が、それぞれ、画像表示部 114 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 539 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 1 大当たり報知音が出力される。

20

【2271】

次に、図 405 (47) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 405 (48) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

30

次に、図 406 (49) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

【2272】

次に、図 406 (50) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれゾロ目第 1 エフェクト画像 556 が表示される。また、このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 8 停止音が出力される。

40

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 406 (51) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。このとき、演出レバー 163 が白色により発光する。また、このとき、第 4 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【2273】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 406 (52) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されている。

50

次に、図 406 (53) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 である「333」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、ゾロ目第 2 エフェクト画像 541 が表示される。また、このとき、第 9 停止音が出力される。

【2274】

次に、図 406 (54) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「333」が確定停止する。また、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が非表示になる。なお、装飾図柄 41 および小図柄 56 が確定停止するときに、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されていてもよい。

次に、図 406 (55) に示すように、大当たり遊技報知画像 542 が表示される。図示の例では、大当たり遊技報知画像 542 に「B o n u s !」のテキストが示されている。

10

次に、図 406 (56) に示すように、右打ち画像 543 が表示される。このとき、ラウンド数画像 544 およびラウンド中画像 545 が表示される。ラウンド数画像 544 には「R o u n d 1」のテキストが示されている。

次に、最終回のラウンドが終了すると、図 407 (57) に示すように、時短開始画像 546 が表示される。時短開始画像 546 には、「特別時短突入！」のテキストが示されている。

【2275】

次に、特別時短遊技状態において、図 407 (58) に示すように、画像表示部 114 には、装飾性の低い装飾図柄 41 である「333」が確定停止されている。そして、小図柄 56 も、装飾図柄 41 と同様に「333」の数字の並びによって確定停止されている。また、このとき、ステージ画像 61 が、特別時短遊技状態における演出モードである第 4 ステージ（第 4 演出モード）に応じた表示態様により表示されている。また、このとき、変動演出が実行されていないが、第 4 ステージに応じた B G M がスピーカ 156 から出力されている。

20

【2276】

以上の通り、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において特定列の図柄（例えば中列装飾図柄 41）の変動の経路が第 1 経路（例えば第 1 変動経路（図 251-1 (1) 参照）等）である第 1 変動演出と、第 3 演出モード（第 3 ステージ）において特定列の図柄の変動の経路が第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば第 6 変動経路（図 251-1 (6) 参照）等）である第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 300 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音とを共通にする（何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。

30

この場合、演出モードに応じた種々の変動経路からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても図柄停止時に共通の特定音を出力することで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つである「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2277】

40

また、本実施形態の変動演出には、第 1 演出モード（第 1 ステージ）において装飾図柄 41 を第 1 表示態様（例えば図 252 (1) に示す表示態様）により表示可能な第 1 変動演出と、第 3 演出モード（第 3 ステージ）において装飾図柄 41 を第 2 表示態様（例えば図 366 (1) に示す表示態様）により表示可能な第 2 変動演出とがある。そして、演出制御部 300 は、第 1 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音と、第 2 変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音とを共通にする（何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。

この場合、演出モードに応じた種々の装飾図柄 41 の表示態様からなる多様な変動演出を実現することができる。また、複数の演出モードの何れにおいても図柄停止時に共通の特定音を出力することで、何れの演出モードであっても、変動演出における区切りの一つ

50

である「図柄停止」を遊技者に認識させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2278】

なお、本実施形態では、第1演出モード（第1ステージ）において装飾図柄41が停止するときには停止時第1エフェクト画像503（図253（9）参照）が表示され、第3演出モード（第3ステージ）において装飾図柄41が停止するときには停止時第11エフェクト画像573（図367（9）参照）が表示されることを説明した。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出（エフェクト画像）と、第2変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出とを異ならせているが、これに限定されない。

第1変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出（エフェクト画像）と、第2変動演出において図柄が停止するときに実行される特定演出とを共通にしてもよい。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出とを何れも共通にしてもよい。また、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音および実行する特定演出との何れか一方を共通にし、他方を異ならせてもよい。すなわち、第1変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、第2変動演出において図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にすればよい。

【2279】

また、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）が視認し難い第1表示（例えば、図250-1（4）に示す視認態様による表示）と、第1表示の後に特定列の図柄が第1表示よりも視認容易な第2表示（例えば、図250-1（5）、乃至（7）、図250-2（13）、図250-3（18）に示す視認態様等による表示）と、第2表示の後に特定列の図柄が停止する第3表示（例えば、図250-1（1）に示す視認態様による表示）と、を実行可能である。また、演出制御部300は、特定の演出モード（第3演出モード（第3ステージ）等）において、第1列の図柄（左列装飾図柄41）が第2表示であるときの第1列の図柄の移動態様（例えば左第6変動経路LR6に沿って右下側に移動する態様）と、第2列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が第2表示であるときの第2列の図柄の移動態様とを異ならせることが可能である。そして、特定の演出モードにおける第2列の図柄の第2表示には、第1移動態様（中第7変動経路CR7（図251-1（7）参照）に沿って反時計回り方向に回転してから上昇する移動態様）と、第1移動態様とは移動態様が異なる第2移動態様（中第2変動経路CR2（図251-1（2）参照）に沿って左下側に移動する態様）とがある。

この場合、表示される装飾図柄41の列に応じて装飾図柄41の移動態様に多様性を持たせるとともに、一の列の装飾図柄41の移動態様についても多様性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2280】

特に、本実施形態では、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、第2列の図柄の同じ第2視認態様による表示であっても、第1態様および第2態様の何れによって第2列の図柄が表示されるかについての遊技者の関心を高めることができる。

なお、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、第2列の図柄が第2視認態様の第1態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（0%）こと、および、第2列の図柄が第2視認態様の第2態様により表示される変動

演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第２列の図柄が第２視認態様の第１態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、第２列の図柄が第２視認態様の第２態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、第２列の図柄が第２視認態様の第１態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよいし、第２列の図柄が第２視認態様の第２態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されないことがあってもよい。

【２２８１】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、高速移動中と低速移動中とで中列装飾図柄４１の変動経路を異ならせる特定態様による中列装飾図柄４１の表示を実行可能である。また、特定態様には、第３ステージにおける特定態様（例えば高速移動中は中第６変動経路ＣＲ６（図２５１－１（６）参照）により表示され、低速移動中は中第７変動経路ＣＲ７（図２５１－１（７）参照）により表示される態様）である第１特定態様と、第１ステージにおける特定態様（例えば高速移動中は中第１変動経路ＣＲ１（図２５１－１（１）参照）により表示され、低速移動中は中第２変動経路ＣＲ２（図２５１－１（２）参照）により表示される態様）である第２特定態様とがある。そして、中列装飾図柄４１が第１特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄４１が第２特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易い。そのため、同じ特定態様による表示であっても、第１特定態様および第２特定態様の何れによって中列装飾図柄４１が表示されるかについての遊技者の関心を高めることができる。

なお、中列装飾図柄４１が第１特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄４１が第２特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易いことには、中列装飾図柄４１が第１特定態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行されない（０％）こと、および、中列装飾図柄４１が第２特定態様により表示される変動演出が実行される場合には大当たり遊技が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、中列装飾図柄４１が第１特定態様により表示される変動演出が実行される場合よりも、中列装飾図柄４１が第２特定態様により表示される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行され易ければ、中列装飾図柄４１が第１特定態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されることがあってもよいし、中列装飾図柄４１が第２特定態様により表示される変動演出が実行される場合に大当たり遊技が実行されないことがあってもよい。

【２２８２】

また、本実施形態では、変動演出例１では、第１開始動作（図２５２（２）参照）が実行されてから第１変動経路を通る装飾図柄４１の変動が行われ、変動演出例１０、変動演出例１１、および変動演出例１３では、第３開始動作（図２８６（２）参照）が実行されてから第１変動経路を通る装飾図柄４１の変動が行われる。そして、変動演出例１の変動演出が実行される場合よりも、変動演出例１０、変動演出例１１、および変動演出例１３の変動演出が実行される場合の方が、大当たりやＳＰリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ようにしてもよい。すなわち、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、変動演出を開始したときの動作が第１動作（例えば第１開始動作）である第１変動演出（変動演出例１など）が実行される場合よりも、変動演出を開始したときの動作が第２動作（例えば第３開始動作）である第２変動演出（変動演出例１０、変動演出例１１、および変動演出例１３など）が実行される場合の方が、大当たりやＳＰリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄４１が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）。

【２２８３】

なお、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、変動

演出を開始したときの動作が第1動作である第1変動演出が実行される場合よりも、変動演出を開始したときの動作が第2動作である第2変動演出が実行される場合の方が、大当たりやSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ことには、第1変動演出が実行される場合には大当たりやSPリーチ演出が必ず実行されない（0%）こと（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行される（100%））こと、および第2変動演出が実行される場合には大当たりやSPリーチ演出が必ず実行される（100%）こと（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が必ず実行されない（0%））ことが含まれる。また、各ステージ（演出モード）において、変動経路が共通する場合であっても、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、大当たりやSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行され難い）ようにすれば、第1変動演出において大当たりやSPリーチ演出が実行される（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行されない）ことがあってもよいし、第2変動演出において大当たりやSPリーチ演出が実行されない（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの停止音の出力が実行される）ことがあってもよい。

10

また、第1動作は、変動演出を開始したときの装飾図柄41の移動である第1移動としても捉えられる。また、第2動作は、変動演出を開始したときの装飾図柄41の移動である第2移動としても捉えられる。

20

【2284】

また、第1変動演出（変動演出例1など）と、第2変動演出（変動演出例10、変動演出例11、および変動演出例13など）とでは、変動演出を開始したときの装飾図柄41の動作態様（移動態様）のみならず、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動を開始する順番を異ならせてもよい。例えば、第1変動演出では、左列装飾図柄41、右列装飾図柄41、中列装飾図柄41の順に、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動が行われる。一方で、第2変動演出では、右列装飾図柄41、中列装飾図柄41、左列装飾図柄41の順に、変動演出を開始したときの動作（移動）や変動が行われてもよい。このように、変動演出を開始したときの動作（移動）態様が異なることには、変動演出を開始したときの動作（移動）の順番や変動を開始する順番が異なることも含まれる。

30

【2285】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音出力されない第1変動演出（例えば図371（2）参照）と、開始音出力される第2変動演出（図399（2）参照）とがある。そして、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例51が実行され易い）。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例51が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例51が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例51が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例51が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例51が実行されなくてもよい）。

40

【2286】

また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、開始音出力されない第1変動演出が実行される場合よりも、開始音出力される第2変動演出が実行

50

される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例48や変動演出例49が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例48や変動演出例49が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例48や変動演出例49が実行されない）ことも含まれる。また、第1始動口121についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行され易い（変動演出例48や変動演出例49が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されてもよい（変動演出例48や変動演出例49が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出（SPSPリーチ演出）が実行されなくてもよい（変動演出例48や変動演出例49が実行されなくてもよい）。

10

【2287】

（変動演出例52）

図408は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

20

次に、図408を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例52）を説明する。変動演出例52は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図408は、図246における「変動演出パターン」として「EA2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2288】

まず、図399（1）乃至（8）、図400（1）乃至（8）、図401（9）乃至（16）、図402（17）乃至（24）、図403（25）乃至（32）、図404（33）乃至（40）、図405（41）乃至（43）に示したものと同一演出が行われてから、図408（1）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、演出レバー163の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が赤色に発光する。また、このとき、第3レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第3期間である。

30

【2289】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図408（2）に示すように、3列の装飾図柄41である「333」が仮停止する。一方で、このときには、成功画像538（図405（45）参照）は表示されない。また、このときには、振動演出が実行されていない。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。また、このときには、第1成功音が出力されていない。

40

【2290】

次に、図408（3）に示すように、成功画像538が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー163が振動する。また、このとき、演出レバー163が虹色に発光する。また、このとき、第1成功音が出力される。

この後は、図405（46）乃至（48）、図406（49）乃至（56）、図407（57）、（58）に示したものと同一演出が実行される。

【2291】

以上の通り、変動演出例52では、変動演出例51に比べて、演出レバー163の操作

50

時点に対する、成功画像 538 の表示、振動演出、演出レバー 163 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力の実行タイミングが遅れている。言い換えると、変動演出例 52 では、レバー操作演出において演出レバー 163 が操作されてから、成功画像 538 の表示、振動演出の開始、演出レバー 163 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力が実行されるまでの期間が、変動演出例 51 よりも長くなっている。

【2292】

なお、変動演出例 52 においては、成功画像 538 が表示されているが、これに限定されない。

変動演出例 52 では、図 408 (2) に示す演出が行われた後、成功画像 538 が表示されることなく、振動演出、演出レバー 163 の虹色による発光、および第 1 成功音の出力が実行されてもよい。

【2293】

(変動演出例 53)

図 409 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 409 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 53) を説明する。変動演出例 53 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 409 は、図 246 における「変動演出パターン」として「EA3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2294】

まず、図 399 (1) 乃至 (8)、図 400 (1) 乃至 (8)、図 401 (9) 乃至 (16)、図 402 (17) 乃至 (24)、図 403 (25) 乃至 (32)、図 404 (33) 乃至 (40)、図 405 (41)、(42) に示したものと同一演出が行われてから、図 409 (1) に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、装飾図柄 41 が第 1 4 視認態様により表示される。このとき、SPSPリーチ画像 536 が表示される。

【2295】

次に、図 409 (2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。レバー操作画像 502 には、演出レバー 163 の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 163 が白色に発光し、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 409 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 41 である「333」が仮停止する。また、このとき、成功画像 538 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されている。また、このとき、演出レバー 163 が虹色に発光する。また、このとき、第 1 成功音が出力される。

この後は、図 405 (46) 乃至 (48)、図 406 (49) 乃至 (56)、図 407 (57)、(58) に示したものと同一演出が実行される。

【2296】

(変動演出例 54)

図 410 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 410 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 54) を説明する。変動演出例 54 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 410 は、図 246 における「変動演出パターン」として「EB1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出

10

20

30

40

50

出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2297】

まず、図410(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。このとき、1番目の保留画像52が赤色により表示されている。

【2298】

次に、図410(2)に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3列の装飾図柄41が、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第12開始動作を行う。第12開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41は、それぞれ、左側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の左側に、それぞれ開始時第12エフェクト画像584が表示される。また、このとき、1番目の保留画像52が変動画像51の表示位置に移動し、変動画像51が表示される。さらに、変動画像51の表示態様が、赤色から虹色に変化する。また、このとき、振動演出が実行される。また、このとき、第4変化音が出力される。

10

【2299】

次に、図410(3)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示され第6変動動作を行う。

次に、図410(4)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第1態様により表示され第6変動動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の右下側に、それぞれリーチ煽り第5エフェクト画像578が表示される。

20

次に、図410(5)に示すように、左右列の装飾図柄41である「7」が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41の各々の左上側と右下側とに、それぞれリーチ煽り第6エフェクト画像579が表示される。

【2300】

次に、図410(6)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第4態様により表示され、第4停止動作を行う。このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ停止時第4エフェクト画像549が表示される。また、このとき、第4リーチ音出力される。

30

次に、図410(7)に示すように、中列装飾図柄41である「6」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図410(8)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第10視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図411(9)に示すように、中図柄煽り演出が開始され、中列装飾図柄41が第17視認態様の第1態様(図250-5(35)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側と下側とに、それぞれゾロ目煽り第1エフェクト画像550が表示される。

【2301】

次に、図411(10)に示すように、中列装飾図柄41が第17視認態様の第2態様(図250-5(36)参照)により表示される。このとき、中列装飾図柄41の上側、下側、左側および右側に、それぞれゾロ目煽り第2エフェクト画像551が表示される。

40

次に、図411(11)に示すように、中列装飾図柄41が、第17視認態様の第3態様(図250-5(37)参照)により表示され、停止する。このとき、中列装飾図柄41の周囲に、停止時第5エフェクト画像552が表示される。また、このとき、振動演出が開始されるとともに、演出レバー163が虹色により発光する。また、このとき、第11停止音出力される。

【2302】

次に、図411(12)に示すように、ゾロ目の装飾図柄41が第16視認態様の第2

50

態様により表示される。

次に、図 4 1 1 (1 3) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 4 1 1 (1 4) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の各々を囲むように、それぞれ停止時第 6 エフェクト画像 5 5 3 が表示される。また、このとき、第 1 2 停止音

が出力される。

なお、変動演出例 5 4 では、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときであっても、ステージ画像 6 1 が表示されている。ただし、変動演出例 5 4 においても、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 1 6 視認態様により表示されているときには、ス

10

【2 3 0 3】

次に、図 4 1 1 (1 5) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、振動演出が終了する。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の発光色が虹色から白色に変化する。

そして、図 4 1 1 (1 6) に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【2 3 0 4】

(変動演出例 5 5)

図 4 1 2 および図 4 1 3 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

20

次に、図 4 1 2 および図 4 1 3 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 5 5）を説明する。変動演出例 5 5 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 4 1 2 および図 4 1 3 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E B 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2 3 0 5】

30

まず、図 4 1 0 (1) 乃至 (7) に示したものと同一演出が行われてから、図 4 1 2 (1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行い、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 1 2 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「8」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 1 2 (3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が再び第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【2 3 0 6】

40

次に、図 4 1 2 (4) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 4 1 2 (5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 4 1 2 (6) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

【2 3 0 7】

次に、図 4 1 2 (7) に示すように、装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、中列装飾図柄 4 1 が第 2 変動動作を行う。

50

次に、図 4 1 2 (8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 2 態様により表示され第 2 変動動作を行う。

次に、図 4 1 3 (9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右上側と左下側とには、それぞれ S P 煽り第 2 エフェクト画像 5 1 9 が表示される。

【 2 3 0 8 】

次に、図 4 1 3 (1 0) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像 5 0 2 の周囲にレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し、第 3 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 1 3 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 2 視認態様の第 6 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の周囲に停止時第 7 エフェクト画像 5 5 4 が表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光する。また、このとき、第 1 3 停止音が出力される。

この後は、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が「7 7 7」であることを除いて、図 4 0 5 (4 6) 乃至 (4 8)、図 4 0 6 (4 9)、(5 0) に示したものと同一演出が行われてから、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「7 7 7」が確定停止する。

【 2 3 0 9 】

(変動演出例 5 6)

図 4 1 4 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 1 4 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 6) を説明する。変動演出例 5 6 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 4 1 4 は、図 2 4 6 における「変動演出パターン」として「E A 4」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 3 1 0 】

まず、図 3 8 7 (1) 乃至 (8)、図 3 8 8 (9) 乃至 (1 6)、図 3 8 9 (1 7) 乃至 (2 4)、図 3 9 0 (2 5) 乃至 (3 2)、図 3 9 1 (3 3)、(3 4) に示したものと同一演出が行われてから、図 4 1 4 (1) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光し、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 1 4 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。一方で、振動演出は行われていない。

【 2 3 1 1 】

次に、図 4 1 4 (3) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されており、第 1 大当たり報知音が出力される。

次に、図 4 1 4 (4) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 6 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 5 4 0 が表示される。ま

10

20

30

40

50

た、このとき、演出レバー１６３の虹色による発光が継続されている。

次に、図４１４（５）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が、第１６視認態様の第２態様により表示される。このとき、大当たり第１エフェクト画像５４０が表示され続けており、演出レバー１６３の虹色による発光が継続されている。

次に、図４１４（６）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が、第１６視認態様の第３態様により表示される。このとき、大当たり第１エフェクト画像５４０が表示され続けており、演出レバー１６３の虹色による発光が継続されている。

【２３１２】

次に、図４１４（７）に示すように、ゾロ目の装飾図柄４１が、第１６視認態様の第４態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄４１の各々の周囲に、それぞれゾロ目第１エフェクト画像５５６が表示される。また、このとき、大当たり第１エフェクト画像５４０が表示され続けており、演出レバー１６３の虹色による発光が継続されており、第８停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図４１４（８）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像５０２が表示される。このとき、演出レバー１６３が白色により発光する。また、このとき、第４レバー音が出力される。

この後は、図４０６（５２）乃至（５６）、図４０７（５７）、（５８）に示したものと同一演出が行われる。

このように、変動演出例５６では、振動演出が実行されない。

【２３１３】

（変動演出例５７）

図４１５は、演出制御部３００が画像表示部１１４を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図４１５を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例５７）を説明する。変動演出例５７は、通常遊技状態における第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図４１５は、図２４６における「変動演出パターン」として「ＥＡ５」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【２３１４】

まず、図３９９（１）乃至（８）、図４００（１）乃至（８）、図４０１（９）乃至（１６）、図４０２（１７）乃至（２４）、図４０３（２５）乃至（３２）、図４０４（３３）乃至（４０）、図４０５（４１）乃至（４３）に示したものと同一演出が行われる。次に、図４１５（１）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像５０２が表示される。レバー操作画像５０２には、演出レバー１６３の操作を促す「決めろ！」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作画像５０２の周囲にレバーエフェクト画像５５７が表示されている。また、このとき、演出レバー１６３が赤色に発光し、第３レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第３期間である。

【２３１５】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー１６３が操作されると、図４１５（２）に示すように、３列の装飾図柄４１である「３４３」が、第１５視認態様により表示され、仮停止する。このとき、第６停止音が出力される。また、第６停止音が出力されると、変動ＢＧＭが出力されなくなる。

【２３１６】

次に、図４１５（３）に示すように、復活煽り画像５２０が表示される。復活煽り画像５２０には、「復活チャレンジ！」のテキストが示されている。このとき、３列の装飾図柄４１は視認困難又は視認不能になる。また、このとき、復活チャレンジ音が出力される。

次に、図４１５（４）に示すように、復活煽り画像５２０が非表示になり、ステージ画

10

20

30

40

50

像 6 1 が再表示される。また、装飾性の高いリーチ目の装飾図柄 4 1 である「3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「4」が、上側から下側に移動している。

次に、図 4 1 5 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。一方で、このとき、装飾性の高い装飾図柄 4 1 が停止することの効果音は出力されず、無音である。

【2 3 1 7】

次に、図 4 1 5 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が上側へ再び移動して通り過ぎてから、中列装飾図柄 4 1 である「3」が下側から上側へ移動する。

次に、図 4 1 5 (7) に示すように、復活画像 5 5 8 が表示され、装飾性の低い 3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 3」が仮停止する。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光される。また、このとき、第 1 復活音出力される。

次に、図 4 1 5 (8) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 5 エフェクト画像 5 3 9 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 1 大当たり報知音が出力される。

この後は、図 4 0 5 (4 7)、(4 8)、図 4 0 6 (4 9) 乃至 (5 6)、図 4 0 7 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が行われる。

【2 3 1 8】

(変動演出例 4 9 の変形例)

図 4 1 6 乃至図 4 2 1 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 1 6 乃至図 4 2 1 を参照しながら変動演出例 4 9 (3 9 3 乃至図 3 9 8 参照) の変形例を説明する。この変形例では、中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止した場合に擬似連演出が実行されるものとする。また、この変形例では、中列装飾図柄 4 1 の停止音出力されるか否かに応じて、期待度が示唆されるものとする。

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

【2 3 1 9】

まず、図 3 8 7 (1) 乃至 (5) に示したものと同一演出が行われてから、図 4 1 6 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 6 変動動作を行う。

次に、図 4 1 6 (2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 1 6 (3) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「7」が第 1 仮停止動作を行う。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 が非表示(視認困難または視認不能)になる。また、このとき、擬似連停止音出力される。

【2 3 2 0】

次に、図 4 1 6 (4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が拡大するように動作表示される。

次に、図 4 1 6 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が再び表示される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 である「2 1 3」が、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像 5 1 5 が表示される。再変動報知画像 5 1 5 には、装飾図柄 4 1 の 2 回目の変動が行われることを示す「× 2」のテキストが表示されている。また、このとき、第 1 再変動音出力される。

【2 3 2 1】

次に、図 4 1 6 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 3 視認態様により表示

10

20

30

40

50

され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図416(7)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

次に、図416(8)に示すように、左列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示され、第6変動動作を行う。

次に、図417(9)に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され、第8停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

【2322】

次に、図417(10)に示すように、右列装飾図柄41である「4」が、第5視認態様により表示される。

次に、図417(11)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示されて第8停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第1停止音が出力される。

次に、図417(12)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が第8視認態様により表示され第10リーチ動作を行う。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

次に、図417(13)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が、上側から下側に移動する。

【2323】

次に、図417(14)に示すように、中列装飾図柄41である「7」が第1仮停止動作を行い、擬似連演出が開始される。一方で、このとき、中列装飾図柄41である「7」が停止することの効果音(擬似連停止音)は出力されない。そして、この変形例では、擬似連停止音が出力される場合(図416(3)参照)よりも、擬似連停止音が出力されない場合の方が、期待度が高いことが示唆される。

次に、図417(15)に示すように、3列の装飾図柄41が第1仮停止動作を継続する。

【2324】

次に、図417(16)に示すように、3列の装飾図柄41が再び表示される。このとき、3列の装飾図柄41である「474」が、第7視認態様により表示され、第1仮停止動作を行っている。また、このとき、再変動報知画像515が表示される。再変動報知画像515には、装飾図柄41の3回目の変動が行われることを示す「×3」のテキストが示されている。また、このとき、装飾図柄41が再変動することの効果音である第2再変動音出力される。

【2325】

次に、図418(17)に示すように、3列の装飾図柄41が、第3視認態様により表示され、第6変動動作を行う。このとき、再変動報知画像515は、縮小表示されるとともに、表示位置が右側に移る。

次に、図418(18)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示される。

【2326】

次に、図418(19)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第1段音が出力される。

次に、図418(20)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示される。このとき、第2段音が出力される。

次に、図418(21)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステッ

10

20

30

40

50

ブ 3」のテキストが示されたステップ画像 5 0 8 が表示される。このとき、第 3 段音が出
力される。

【 2 3 2 7 】

次に、図 4 1 8 (2 2) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態
様により表示され第 6 変動動作を行う。

次に、図 4 1 8 (2 3) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示さ
れ第 8 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の右下側に停止時第 1 1 エフェクト
画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力される。

次に、図 4 1 8 (2 4) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 5 視認態
様により表示され第 6 変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様によ
り表示され第 1 仮停止動作を行う。

10

次に、図 4 1 9 (2 5) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示さ
れ第 8 停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右下側
に停止時第 1 1 エフェクト画像 5 7 3 が表示される。また、このとき、第 1 停止音が出力
される。

【 2 3 2 8 】

次に、図 4 1 9 (2 6) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 8 視認態様によ
り表示され、第 1 2 リーチ動作を行う。このとき、第 2 リーチライン画像 5 3 1 および第
2 リーチ報知画像 5 3 2 が表示される。また、このとき、第 3 リーチ音が出力される。

次に、図 4 1 9 (2 7) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 7 視認態様によ
り表示され、第 1 仮停止動作を行う。また、このとき、中列装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態
様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が、青
色から緑色に変化する。また、このとき、第 2 変化音が出力される。すなわち、変動画像
5 1 の表示態様が赤色に変化するとき (図 3 8 9 (2 0) 参照) と緑色に変化するときと
で、効果音 (変化音) が異なる。

20

【 2 3 2 9 】

次に、図 4 1 9 (2 8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が第 1 0 視認態
様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 1 9 (2 9) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 3 」が通り過ぎて、
中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 1 0 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作
を行う。

30

次に、図 4 1 9 (3 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が通り過ぎて、
中列装飾図柄 4 1 である「 5 」が第 1 0 視認態様の第 2 態様により表示され第 1 変動動作
を行う。

次に、図 4 1 9 (3 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、再び第 4 視認態様により
表示され第 1 変動動作を行う。

【 2 3 3 0 】

次に、図 4 1 9 (3 2) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の
第 1 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示になる。また、このと
き、ステージ画像 6 1 の代わりに移行画像 5 1 6 が表示される。

40

次に、図 4 2 0 (3 3) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の
第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

次に、図 4 2 0 (3 4) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5
1 7 が表示される。

【 2 3 3 1 】

次に、図 4 2 0 (3 5) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「 4 」が「 3 」
に変化する演出が実行される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 である「 3 」が図柄変
化動作を行う。また、このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ変化
エフェクト画像 5 3 3 が表示される。また、このとき、図柄変化音が出力される。

次に、図 4 2 0 (3 6) に示すように、発展煽り演出が開始され、発展図柄 4 1 が表示

50

される。このとき、中列装飾図柄 4 1 である「4」が、第 1 3 視認態様の第 1 態様により表示され、第 3 変動動作を行う。

次に、図 4 2 0 (3 7) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 2 態様により表示される。

次に、図 4 2 0 (3 8) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 3 視認態様の第 3 態様により表示される。

次に、図 4 2 0 (3 9) に示すように、発展図柄 4 1 が停止し、中列装飾図柄 4 1 が非表示になる。このとき、発展図柄 4 1 の周囲に発展エフェクト画像 5 3 4 が表示される。また、このとき、発展停止音が出力される。

【 2 3 3 2 】

次に、図 4 2 0 (4 0) に示すように、発展演出が実行される。このとき、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B が画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 4 エフェクト画像 5 3 5 が表示される。また、このとき、第 4 役物音が出力される。

次に、図 4 2 1 (4 1) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、装飾図柄 4 1 が、第 1 4 視認態様により表示される。このとき、S P S P リーチ画像 5 3 6 が表示される。

【 2 3 3 3 】

次に、図 4 2 1 (4 2) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、演出レバー 1 6 3 の操作を促す「引け！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が白色に発光する。また、このとき、第 2 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 2 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 2 1 (4 3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 5 視認態様により表示される。このとき、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

【 2 3 3 4 】

次に、図 4 2 1 (4 4) に示すように、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 である「3 4 3」が、第 1 仮停止動作を行っている。また、このとき、無音である。

次に、図 4 2 1 (4 5) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 4 3」が確定停止する。

【 2 3 3 5 】

このように、擬似連演出の実行条件は、擬似連図柄 4 1 の停止のみならず、予め定められた中列装飾図柄 4 1 の停止であってもよい。この場合に、予め定められた中列装飾図柄 4 1 である「7」は、特殊図柄としても捉えられる。

また、擬似連演出の契機となる中列装飾図柄 4 1 である「7」の停止時に効果音（擬似連停止音）が出力されない場合、その後、大当たり遊技が実行される期待度が高い種々の演出が行われてもよい。

【 2 3 3 6 】

なお、変動演出例 4 3（図 3 7 6 乃至図 3 7 9 参照）においても、擬似連図柄 4 1（図 3 7 7（1 3）参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例 4 3 においては、中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されるようにしてもよい。

また、変動演出例 5 1（図 4 0 0 乃至図 4 0 7 参照）においても、擬似連図柄 4 1（図 4 0 1（9）、（1 6）参照）の代わりに、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止することにより、擬似連演出が実行されてもよい。この場合に、変動演出例 5 1 においては、中列装飾図柄 4 1 である「7」が停止するときに、効果音（擬似連停止音）が出力されないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【2337】

(変動演出例48の変形例)

次に、変動演出例48の変形例について説明する。

まず、図387(1)乃至(8)、図388(9)乃至(14)に示したものと同一演出が行われてから、図422(1)に示すように、ゾーン実行画像530が表示される。このとき、左列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示され第6変動動作を行う。

次に、図422(2)に示すように、左列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第8停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止することの効果音である第22停止音が出力される。

10

【2338】

次に、図422(3)に示すように、右列装飾図柄41である「3」が第5視認態様により表示される。

次に、図422(4)に示すように、右列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第8停止動作を行い、リーチ演出が開始される。このとき、右列装飾図柄41の右下側に停止時第11エフェクト画像573が表示される。また、このとき、第22停止音が出力される。

【2339】

次に、図422(5)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始されるとき)の装飾図柄41の動作である第13リーチ動作を行う。第13リーチ動作が実行されているとき、装飾図柄41は、右手を挙げるように動作表示される。このとき、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示される。また、このとき、第1リーチ音が出力される。

20

このように、装飾図柄41の数字ごとに異なるリーチ動作が実行されてもよい。

なお、変動演出例48の変形例において、第22停止音の代わりに第14停止音(図308(2)参照)が出力されてもよい。

また、本実施形態では、変動演出として、変動演出例48の代わりに変動演出例48の変形例として示した変動演出が設けられてもよいし、変動演出例48とともに変動演出例48の変形例として示した変動演出が設けられてもよい。

30

【2340】

(変動演出例58)

図423および図424は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図423および図424を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例58)を説明する。変動演出例58は、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づく特別図柄抽選の結果がはずれである変動演出であって、演出制御部300に制御されるステージ(演出モード)が変化する変動演出の例である。

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

40

【2341】

まず、図423(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。また、1つの保留画像52が表示されている。また、ステージ画像61が、第1ステージ(第1演出モード)に応じた表示態様により表示されている。

次に、図423(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1番目の保留画像52が、変動画像51の表示位置に移動する。また、このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、第1開始動作を行う。

次に、図423(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示

50

され、第 1 変動動作を行う。

【 2 3 4 2 】

次に、図 4 2 3 (4) に示すように、ステージ変化画像 5 8 5 が表示される。

次に、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージ (演出モード) が第 1 ステージ (第 1 演出モード) から第 2 ステージ (第 2 演出モード) に変化し、図 4 2 3 (5) に示すように、ステージ画像 6 1 が第 2 ステージに応じた表示態様により表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行っている。

【 2 3 4 3 】

次に、図 4 2 3 (6) に示すように、左列装飾図柄 4 1 である「 4 」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

次に、図 4 2 3 (7) に示すように、左列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、左列装飾図柄 4 1 の左側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 4 2 3 (8) に示すように、右列装飾図柄 4 1 である「 2 」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【 2 3 4 4 】

次に、図 4 2 4 (9) に示すように、右列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 4 2 4 (1 0) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 1 」が第 5 視認態様により表示され第 4 変動動作を行う。

【 2 3 4 5 】

次に、図 4 2 4 (1 1) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示され第 5 停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の右側に、停止時第 8 エフェクト画像 5 6 0 が表示される。また、このとき、第 1 5 停止音が出力される。

次に、図 4 2 4 (1 2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 の視認態様が第 7 視認態様になることで、3 列の装飾図柄 4 1 が、何れも、第 7 視認態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。

次に、図 4 2 4 (1 3) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「 4 1 2 」が確定停止する (第 1 視認態様により表示される) 。

【 2 3 4 6 】

(変動演出例 5 9)

図 4 2 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 2 5 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 5 9) を説明する。変動演出例 5 9 は、通常遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく特別図柄抽選の結果がはずれである変動演出であって、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージ (演出モード) が変化する変動演出の例である。

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

【 2 3 4 7 】

まず、図 4 2 3 (1) 、 (2) に示したものと同一演出が行われてから、図 4 2 5 (1) に示すように、第 1 ステージにおいて、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 2 5 (2) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 4 視認態様により表示される。

【 2 3 4 8 】

次に、図 4 2 5 (3) に示すように、役物演出が実行され、右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 におい

10

20

30

40

50

て右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 3 エフェクト画像 5 2 6 が表示される。また、このとき、第 3 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

また、図 4 2 5 (3) に示す役物演出は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞によって生じている保留についての事前判定演出である。また、図示を省略するが、この保留についての変動演出においても、図 4 2 5 (3) に示したものと同一役物演出が実行される。そのため、図 4 2 5 (3) に示す役物演出は、連続演出としても捉えられる。連続演出は、複数の保留記憶を跨いで実行される演出である。

【2 3 4 9】

次に、図 4 2 5 (4) に示すように、レバー操作演出が実行され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。また、このとき、第 1 レバー音が出力される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 2 5 (5) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が表示される。また、このとき、第 1 操作音が出力される。

次に、図 4 2 5 (6) に示すように、操作時第 1 画像 5 0 4 が非表示になる。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様による表示を継続している。

【2 3 5 0】

次に、図 4 2 5 (7) に示すように、ステージ変化画像 5 8 5 が表示される。

次に、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージ（演出モード）が第 1 ステージ（第 1 演出モード）から第 2 ステージ（第 2 演出モード）に変化し、図 4 2 5 (9) に示すように、ステージ画像 6 1 が第 2 ステージに応じた表示態様により表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され、第 4 変動動作を行っている。

【2 3 5 1】

以上の通り、本実施形態では、変動演出例 5 8 に示したように、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージが変化する場合、ステージ変化画像 5 8 5 の表示、および変動経路の切り替え（図 4 2 3 (3) に示す変動経路から図 4 2 3 (5) に示す変動経路への切り替え）が実行される。より具体的には、変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前に、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行される。特定の演出としては、例えば、装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示、装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示、装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示、装飾図柄 4 1 の第 7 視認態様による表示等が挙げられる。

【2 3 5 2】

また、本実施形態では、変動演出例 5 9 に示したように、変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前であっても、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されているときには、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されない。すなわち、本実施形態では、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されているときには、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が制限される。

この場合、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されているときにステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行される場合に比べて、ステージ変化画像 5 8 5 の表示や変動経路の切り替え、および、役物演出やレバー操作演出（連続演出）のうちの一方が遊技者に着目されなくなることを抑制できる。

【2 3 5 3】

また、本実施形態では、第 1 ステージにおいて変動演出が開始される場合には第 1 変動経路（図 2 5 1 - 1 (1) 参照）が用いられ、第 2 ステージにおいて変動演出が開始される場合には第 2 変動経路（図 2 5 1 - 1 (4) 参照）が用いられるが、第 1 モードにおいて変動演出が開始されてから特別演出（ステージ変化画像 5 8 5 の表示）が実行される場合には、第 2 変動経路が用いられる。この場合、第 2 変動経路が用いられることの意外性

を遊技者に感じさせることができる。

【 2 3 5 4 】

なお、変動演出例 5 8 および変動演出例 5 9 では、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージが第 1 ステージから第 2 ステージに変化する例を説明したが、これに限定されない。

ステージの変化は、第 1 ステージから第 3 ステージへの変化、第 2 ステージから第 3 ステージへの変化、第 3 ステージから第 1 ステージへの変化、および第 3 ステージから第 2 ステージ変化の何れが行われてもよい。この場合、変化前のステージおよび変化後のステージに応じた変動態様により装飾図柄 4 1 が変動される。また、変動演出例 5 8 および変動演出例 5 9 に示したものと同一ように装飾図柄 4 1 の視認態様による表示が行われてもよい。

10

【 2 3 5 5 】

また、変動演出例 5 8 および変動演出例 5 9 に示した、ステージ変化画像 5 8 5 の表示、ステージ画像 6 1 の表示態様の切り替えおよび変動経路の切り替えは、上述した何れの変動演出例および変形例にて行われてもよい。この場合、変動演出例 5 8 および変動演出例 5 9 に示したものと同一タイミング（変動演出が開始されてから特定の演出が開始される前、役物演出やレバー操作演出（連続演出）を実行していないとき等）にて、ステージ変化画像 5 8 5 の表示、ステージ画像 6 1 の表示態様の切り替えおよび変動経路の切り替えの実行や制限がされてもよい。

【 2 3 5 6 】

また、変動演出例 5 9 では、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が定められた変動演出において、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されているときには、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が制限され、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されていないときに、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されることを説明したが、これに限定されない。

20

演出制御部 3 0 0 は、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が定められた変動演出において、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行される場合、この変動演出ではステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えを実行しなくてもよい。そして、次の変動演出においてステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えを実行してもよい。

30

【 2 3 5 7 】

また、本実施形態では、一の変動演出において、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されているときにはステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が制限され、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されていないときにステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されているが、これに限定されない。

ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されるはずであった（ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えの実行が変動演出パターンにて設定されていた）変動演出において、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行される場合には、この変動演出においてステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが制限されてもよい。この場合、次以降の変動演出のうちの、役物演出やレバー操作演出（連続演出）が実行されない変動演出において、ステージ変化画像 5 8 5 の表示および変動経路の切り替えが実行されてもよい。

40

【 2 3 5 8 】

（演出レバー 1 6 3 が操作されない場合の演出例）

図 4 2 6 は、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合の演出例を示す図である。

まず、図 2 7 3 乃至図 2 7 8 を参照しながら説明した変動演出例 1 0 について説明する。図 2 7 4 （ 1 0 ） に示した演出が実行されてから、図 4 2 6 （ 1 ） に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 1 レバー音が

50

出力される。

【2359】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(2)に示すように、操作時第2画像527の表示(図274(12)参照)や第2操作音の出力が実行されない。すなわち、操作有効期間に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が異なる。

なお、図426(2)に示す演出は、変動演出例10において演出レバー163が操作されない場合の演出に限定されない。図274(11)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図274(11)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(2)に示す演出が行われてもよい。

10

また、図330(11)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図330(11)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(2)に示した演出と同様に、第4操作音(図330(12)参照)が出力されないようにしてもよい。

また、図388(11)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図388(11)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(2)に示した演出と同様に、第6操作音(図388(12)参照)が出力されないようにしてもよい。

【2360】

次に、図279乃至図284を参照しながら説明した変動演出例11について説明する。図279(1)に示した演出が行われてから、図426(3)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。このとき、第1レバー音が出力される。

20

【2361】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(4)に示すように、擬似連図柄41が停止する。このとき、擬似連図柄41の周囲に擬似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41が非表示(視認困難または視認不能)になり、擬似連停止音が出力される。すなわち、操作有効期間に演出レバー163が操作される場合(図279(3)参照)と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

30

【2362】

なお、図426(4)に示す演出は、変動演出例11において演出レバー163が操作されない場合の演出に限定されない。図279(2)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図279(2)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(4)に示す演出が行われてもよい。

また、図286(8)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図286(8)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(4)に示した演出と同様に、擬似連図柄41が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図286(8)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

40

【2363】

また、図335(2)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図335(2)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合、図426(4)に示した演出と同様に、擬似連図柄41が停止し、擬似連停止時エフェクト画像514が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図335(2)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図342(8)に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図342(8)に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場

50

合、図 4 2 6 (4) に示した演出と同様に、擬似連図柄 4 1 が停止し、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図 3 4 2 (8) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 3 9 3 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 3 9 3 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (4) に示した演出と同様に、擬似連図柄 4 1 が停止し、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図 3 9 3 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

10

また、図 4 0 0 (8) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 4 0 0 (8) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (4) に示した演出と同様に、擬似連図柄 4 1 が停止し、擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、擬似連停止音が出力されてもよい。すなわち、図 4 0 0 (8) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【2 3 6 4】

次に、図 2 7 9 乃至図 2 8 4 を参照しながら説明した変動演出例 1 1 について説明する。図 2 8 3 (3 7) に示した演出が行われてから、図 4 2 6 (5) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。このとき、第 2 レバー音が出力される。

20

【2 3 6 5】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (6) に示すように、はずれ目の装飾図柄 4 1 が第 1 5 視認態様により表示され、第 6 停止音が出力される。また、第 6 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。すなわち、操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 8 3 (3 9) 参照）と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

なお、図 4 2 6 (6) に示す演出は、変動演出例 1 1 において演出レバー 1 6 3 が操作されない場合の演出に限定されない。図 2 8 3 (3 8) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 8 3 (3 8) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (6) に示す演出が行われてもよい。

30

また、図 3 0 1 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 3 0 1 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (6) に示した演出と同様に、はずれ目の装飾図柄 4 1 が第 1 5 視認態様により表示され、第 6 停止音が出力され、その後変動 B G M が出力されず復活煽り画像 5 2 0 の表示を経て無音になってもよい。すなわち、図 3 0 1 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【2 3 6 6】

次に、図 2 8 6 乃至図 2 9 3 を参照しながら説明した変動演出例 1 3 について説明する。図 2 9 1 (4 3) に示した演出が行われてから、図 4 2 6 (7) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 およびレバーエフェクト画像 5 5 7 が表示され、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光し、第 3 レバー音が出力される。

40

【2 3 6 7】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音が出力される。すなわち、操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 9 1 (4 5) 参照）と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通である。

なお、図 4 2 6 (8) に示す演出は、変動演出例 1 3 において演出レバー 1 6 3 が操作

50

されない場合の演出に限定されない。図 2 9 1 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 9 1 (4 4) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示す演出が行われてもよい。

【2 3 6 8】

また、図 2 9 4 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 9 4 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 2 9 4 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

10

また、図 2 9 5 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 2 9 5 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 2 9 5 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

【2 3 6 9】

また、図 3 4 7 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 3 4 7 (4 4) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 3 4 7 (4 4) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

20

また、図 3 5 0 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 3 5 0 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 3 5 0 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

30

また、図 3 5 1 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 3 5 1 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 3 5 1 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

40

【2 3 7 0】

また、図 4 0 5 (4 4) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 4 0 5 (4 4) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 4 0 5 (4 4) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 4 0 8 (1) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 4 0 8 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場

50

合、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の仮停止に対して遅れてから、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 4 0 8 (1) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

また、図 4 0 9 (2) に示したものと同一演出が行われる変動演出において、図 4 0 9 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合、図 4 2 6 (8) に示した演出と同様に、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が仮停止し、成功画像 5 3 8 が表示され、振動演出が実行され、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光し、第 1 成功音出力されてもよい。すなわち、図 4 0 9 (2) に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、出力される音の態様が共通であってもよい。

10

【 2 3 7 1 】

以上の通り、本実施形態では、レバー操作演出には、特定演出の開始前に実行可能な第 1 操作演出と、特定演出の開始以降に実行可能な第 2 操作演出とがある。特定演出としては、装飾図柄 4 1 の仮停止、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）、擬似連演出、ゾーン演出、ステップ演出、役物演出など、変動演出において実行される所定の演出が挙げられる。そして、演出制御部 3 0 0 は、第 1 操作演出が実行される変動演出（変動演出例 1 0 等）において、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 7 4 (1 2) 参照）と操作されない場合（図 4 2 6 (2) 参照）とで、出力する音の態様を異ならせることが可能である。また、演出制御部 3 0 0 は、特別遊技（大当たり遊技）が実行され且つ第 2 操作演出が実行される変動演出（変動演出例 1 3 等）において、第 2 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 9 1 (4 5) 参照）と操作されない場合（図 4 2 6 (8) 参照）とで、出力する音の態様を共通にすることが可能である。

20

この場合、特定演出の開始前には、レバー操作演出において演出レバー 1 6 3 が操作された場合のオリジナルの効果音を出力することで、特定演出の開始前であってもレバー操作演出の興趣を向上させることができる。また、特定演出の開始以降は、レバー操作演出において遊技者が演出レバー 1 6 3 を操作し忘れた場合であっても、演出レバー 1 6 3 が操作された場合と共通の音を出力することで、変動演出の終盤においては重要性の高い演出をより確実に遊技者に楽しませることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 2 3 7 2 】

また、本実施形態では、大当たり変動演出においては、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 8 6 (8)、図 2 8 7 (9) 参照）と操作されない場合とで、出力する音の態様を共通にすることがあることを説明した。一方で、はずれ変動演出においては、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合（図 2 5 5 (2) 参照）と操作されない場合（図 2 5 2 (6) 参照）とで、出力する音の態様を異ならせることがあることを説明した。

そして、本実施形態では、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いようにしている。そのため、第 1 操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合であっても、何れの演出を経て大当たりに至ったかを遊技者に認識させ易くできる。

40

【 2 3 7 3 】

なお、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いことには、大当たり変動演出が実行される場合には第 1 操作演出における操作有効期間中に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する（0 %）こと、および、はずれ変

50

動演出が実行される場合には第1操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(100%)ことも含まれる。

また、大当たり変動演出が実行される場合よりも、はずれ変動演出が実行される場合の方が、第1操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易ければ、はずれ変動演出が実行される場合には第1操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通することがあってもよい。

【2374】

また、本実施形態では、はずれ変動演出が実行される場合よりも、大当たり変動演出が実行される場合の方が、レバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通になり易いようにしている。そのため、第1操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作されない場合であっても、何れの演出を経て大当たりに至ったかを遊技者に認識させ易くできる。

なお、はずれ変動演出が実行される場合よりも、大当たり変動演出が実行される場合の方が、レバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が共通になり易いことには、はずれ変動演出が実行される場合にはレバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(0%)こと、および、大当たり変動演出が実行される場合にはレバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する(100%)ことが含まれる。

【2375】

また、本実施形態では、はずれ変動演出が実行される場合に、SPSPリーチ演出中のレバー操作演出(図277(35)参照)における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、出力する音の態様が必ず共通する(100%)ようにしてもよい。また、大当たり変動演出が実行される場合に、SPSPリーチ演出中のレバー操作演出(図291(44)参照)における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、出力する音の態様が必ず共通する(100%)ようにしてもよい。

すなわち、はずれ変動演出が実行される場合、および、大当たり変動演出が実行される場合は、SPSPリーチ演出中のレバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合との、出力する音の態様の共通し易さが同じであってもよい。

【2376】

また、本実施形態では、リーチ演出(図275(19)参照)およびレバー操作演出(図277(35)参照)が行われるはずれ変動演出(第1変動演出)が実行される場合よりも、リーチ演出が行われずにレバー操作演出(図252(5)参照)が行われるはずれ変動演出(第2変動演出)が実行される場合の方が、レバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いようにしている。

なお、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、レバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が異なり易いことには、第1変動演出が実行される場合にはレバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず共通する(0%)こと、および、第2変動演出が実行される場合にはレバー操作演出における操作有効期間中に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで出力する音の態様が必ず異なる(100%)ことが含まれる。

【2377】

また、本実施形態では、レバー操作画像 502 が表示されるときには効果音（図 252（5）参照）が出力されるが、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されない場合には効果音は出力されない（図 252（6）参照）。そのため、遊技者が意図的に演出レバー 163 を操作していないにも関わらず効果音が出力されることで遊技の興趣を低下させることを抑制できる。

【2378】

（変動演出例 60）

図 427 は、演出制御部 300 が画像表示部 114 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 427 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 60）を説明する。変動演出例 60 は、通常遊技状態における第 1 始動口 121 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図 427 は、図 246 における「変動演出パターン」として「EB3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2379】

まず、図 285（1）乃至（8）、図 286（1）乃至（8）、図 287（9）乃至（16）、図 288（17）乃至（24）、図 289（25）乃至（32）、図 290（33）乃至（40）、図 291（41）乃至（48）、図 292（49）に示したものと
同じ演出が行われる。次に、図 427（1）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目第 1 エフェクト画像 556 が表示され、振動演出が継続され、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 8 停止音が出力される。

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 427（2）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。このとき、演出レバー 163 が白色により発光する。また、このとき、第 4 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【2380】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 427（3）に示すように、昇格演出が実行され、ゾロ目の装飾図柄 41 である「777」が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 1 エフェクト画像 540 が表示されている。

次に、図 427（4）に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が仮停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々を囲むように、停止時第 14 エフェクト画像 586 が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 23 停止音が出力される。

そして、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「777」が確定停止する。

【2381】

なお、変動演出例 60 においては、図 427（2）に示すレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されない場合であっても、図 427（3）、（4）に示したものと
同じ演出が行われてもよい。

また、図 341（1）乃至（8）、図 342（1）乃至（8）、図 343（9）乃至（16）、図 344（17）乃至（24）、図 345（25）乃至（32）、図 346（33）乃至（40）、図 347（41）乃至（48）、図 348（49）に示したものと
同じ演出が行われてから、図 427（1）乃至（4）に示したものと
同じ演出が行われる変動演出が設けられてもよい。

また、図 399（1）乃至（8）、図 400（1）乃至（8）、図 401（9）乃至（16）、図 402（17）乃至（24）、図 403（25）乃至（32）、図 404（3

10

20

30

40

50

3)乃至(40)、図405(41)乃至(48)、図406(49)に示したものと同一演出が行われてから、図427(1)乃至(4)に示したものと同一演出が行われる変動演出が設けられてもよい。

【2382】

(図柄変化演出の変形例)

本実施形態では、図柄変化演出として、リーチ目の装飾図柄41の数字が変化する(図276(28)参照)ことを説明した。ここで、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄41の数字が変化する演出に限定されない。

図428は、図柄変化演出の変形例を示した図である。

まず、図428(1)に示すように、変動演出において、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示されている。また、リーチ目の装飾図柄41である「4」が仮停止している。

【2383】

次に、図428(2)に示すように、リーチ目の装飾図柄41の表示色が白色から赤色に変化する。このとき、リーチ目の装飾図柄41の各々の周囲にそれぞれ変化エフェクト画像533が表示され、図柄変化音出力される。

このように、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄41の表示色が変化する演出であってもよい。

なお、図428(2)には、リーチ目の装飾図柄41の全体の表示色が変化する例を示したが、これに限定されない。図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄41の少なくとも一部の表示色が変化する演出であればよい。

【2384】

また、例えば、図428(1)に示した状態から、図428(3)に示すように、リーチ目の装飾図柄41の各々を囲むように、それぞれ図柄エフェクト画像587が表示される。このとき、図柄変化音出力される。

このように、図柄変化演出は、リーチ目の装飾図柄41の表示態様が変化する演出であってもよい。すなわち、図柄の装飾態様の変化には、図柄の表示色の変化や、装飾性を有する画像が図柄に新たに加わることも含まれる。

【2385】

(第2ステージにおけるSPリーチ演出の変形例)

次に、第2ステージにおいて実行されるSPリーチ演出の変形例について説明する。以下では、図322乃至図324を参照しながら説明した変動演出例25におけるSPリーチ演出の変形例を説明する。

まず、図429(1)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

【2386】

次に、図429(2)に示すように、中列装飾図柄41が、第12視認態様の第1態様(図250-3(17)参照)により表示され、変動しているときの動作である第8変動動作を行う。第8変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄41は、第8変動経路(図251-1(8)参照)に沿って、画像表示部114における右下隅から左上隅に移動するように動作表示される。

次に、図429(3)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が、第12視認態様の第2態様により表示され第8変動動作を行う。

次に、図429(4)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が第12視認態様の第3態様により表示される。このとき、画像表示部114における中列装飾図柄41の右上側と左下側とに、SP煽り第2エフェクト画像519が表示される。

【2387】

次に、図429(5)に示すように、中列装飾図柄41である「4」が、第12視認態様の第4態様により表示される。図示の例では、中列装飾図柄41は、画像表示部114における右下隅に戻るよう動作表示されている。

次に、図 4 2 9 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「4」が通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「3」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示され、第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 4 停止音が出力される。また、第 2 4 停止音が出力されると、変動 B G M が出力されなくなる。

この後は、図 3 2 3 (1 4) 乃至 (1 6) 、図 3 2 4 (1 7) に示したものと同一演出が行われる。

【 2 3 8 8 】

このように、第 2 ステージでは、第 1 ステージや第 3 ステージでは用いられない S P リーチ演出および変動経路が用いられてもよい。

また、図 4 2 9 に示した演出は、S P リーチ演出に限定されない。第 2 ステージにおける S P S P リーチ演出として、図 4 2 9 に示した演出が行われてもよい。

10

【 2 3 8 9 】

また、図 4 2 9 に示した演出は、第 2 ステージや第 3 ステージでは用いられず、第 1 ステージにのみ用いられる S P リーチ演出および変動経路であってもよい。この場合に、第 1 ステージにおける S P S P リーチ演出として、図 4 2 9 に示した演出が行われてもよい。

また、図 4 2 9 に示した演出は、第 1 ステージや第 2 ステージでは用いられず、第 3 ステージにのみ用いられる S P リーチ演出および変動経路であってもよい。この場合に、第 3 ステージにおける S P S P リーチ演出として、図 4 2 9 に示した演出が行われてもよい。

20

【 2 3 9 0 】

(変動演出例 6 1)

次に、図 4 3 0 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出 (変動演出例 6 1) について具体的に説明する。変動演出例 6 1 は、特別時短遊技状態において第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 6 1 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図 4 3 0 に示した変動演出は、図 2 4 8 における「変動演出パターン」として「E H 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

30

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

また、変動演出例 6 1 から、後述する変動演出例 7 0 までの各変動演出は、第 4 ステージにおいて変動が開始する場合の変動演出例である。

【 2 3 9 1 】

図 4 3 0 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 が確定停止されている。この装飾図柄 4 1 は、第 4 ステージに応じた表示態様であって、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1 (図 2 5 2 (1) 等参照) よりも装飾性の低い表示態様により表示されている。また、このとき、画像表示部 1 1 4 には、1 つの保留画像 5 2、保留数表示 5 5、小図柄 5 6、およびステージ画像 6 1 が表示されている。付言すると、ステージ画像 6 1 は、第 4 ステージ (第 4 演出モード) に応じた表示態様により表示されている。第 4 ステージは、特別時短遊技状態における演出モードである。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「0」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「1」を示す。また、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 1 視認態様により表示されている。

40

【 2 3 9 2 】

次に、図 4 3 0 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が、変動画像 5 1 の表示位置に移動する。ま

50

た、このとき、3列の装飾図柄41は、第2視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第13開始動作を行う。第13開始動作が実行されているとき、3列の装飾図柄41はそれぞれ左右に揺れながら上側に移動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の上側に、開始時第13エフェクト画像588が表示される。また、第2ステージにおいても、変動演出の開始から終了まで変動BGMが出力され続けるが、この変動BGMは、第1ステージ乃至第3ステージにおける変動BGMの何れとも異なる楽曲である。

【2393】

次に、図430(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示され第1変動動作を行う。

10

次に、図430(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図430(5)に示すように、3列の装飾図柄41は、第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。このときの3列の装飾図柄41の移動速度は、ステージ1乃至ステージ3において第5視認態様により表示されている何れの装飾図柄41の移動速度よりも高速である。

【2394】

次に、図430(6)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、変動が停止するときの動作である第11停止動作を行う。第11停止動作が実行されているとき、装飾図柄41は、上下に振動するように動作表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第15エフェクト画像589が表示される。また、このとき、装飾図柄41が停止することの効果音である第25停止音出力される。

20

次に、特別図柄の変動停止にともない、図430(7)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

以上の通り、第4ステージにおけるリーチ演出が実行されない変動演出では、装飾図柄41が第7視認態様により表示されずに確定停止することがある。

【2395】

(変動演出例62)

図431は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

30

次に、図431を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例62)を説明する。変動演出例62は、特別時短遊技状態において第2始動口122に遊技球が入賞したことに基づく装飾図柄41の変動演出例である。また、変動演出例62は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第2始動口122への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

なお、図431は、図248における「変動演出パターン」として「EH3」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

40

【2396】

まず、図431(1)に示すように、1つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部300によって、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56が確定停止されている。また、4つの保留画像52が表示され、第2始動口122についての保留数表示55に「4」が表示されている。

次に、図431(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示され第13開始動作を行う。また、このとき、開始時第13エフェクト画像588が表示される。

【2397】

次に、図431(3)に示すように、3列の装飾図柄41は、第3視認態様により表示

50

され第1変動動作を行う。

次に、図431(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図431(5)に示すように、3列の装飾図柄41は、第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。このときの3列の装飾図柄41の移動速度は、ステージ1乃至ステージ3において第5視認態様により表示されている何れの装飾図柄41の移動速度よりも高速である。

【2398】

次に、図431(6)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第11停止動作を行う。このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第15エフェクト画像589が表示される。また、このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図431(7)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【2399】

(変動演出例63)

図432は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図432を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例63)を説明する。変動演出例63は、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図432に示した変動演出は、図248における「変動演出パターン」として「EH4」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【2400】

まず、図430(1)乃至(3)に示したものと同一演出が行われてから、図432(1)に示すように、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図432(2)に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄41である「4」が、第9視認態様の第1態様により表示され第1変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄41の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第7エフェクト画像590が表示される。

【2401】

次に、図432(3)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第2態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄41は、第9視認態様の第1態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄41の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第8エフェクト画像591が表示される。

次に、図432(4)に示すように、左右列の装飾図柄41が、第9視認態様の第3態様により表示され第1変動動作を行う。このとき、左列装飾図柄41は第7視認態様により表示され第1仮停止動作を行う。

【2402】

次に、図432(5)に示すように、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、右列装飾図柄41および中列装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第15エフェクト画像589が表示される。また、このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図432(6)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【2403】

10

20

30

40

50

(変動演出例 6 4)

図 4 3 3 乃至図 4 3 5 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 3 3 乃至図 4 3 5 を参照しながら変動演出について他の具体例(変動演出例 6 4)を説明する。変動演出例 6 4 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つ S P リーチ演出が実行される変動演出の例である。

なお、図 4 3 3 乃至図 4 3 5 に示した変動演出は、図 2 4 8 における「変動演出パターン」として「E H 5」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

10

【2 4 0 4】

まず、図 4 3 3 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。この保留画像 5 2 の青色の表示態様は、表示開始時の表示態様であってもよいし、この保留画像 5 2 が表示されているときに実行された変動演出において表示態様が変化したことによるものであってもよい。

次に、図 4 3 3 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、変動を開始するときの動作である第 1 4 開始動作を行う。第 1 4 開始動作が実行されているとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、上下左右に揺れながら拡大するように動作表示される。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、変動を開始することの効果音である第 4 開始音が出力される。

20

【2 4 0 5】

次に、図 4 3 3 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 3 3 (4) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、役物演出の効果音である第 1 1 役物音が出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

30

【2 4 0 6】

次に、図 4 3 3 (5) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「4」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。

40

次に、図 4 3 3 (6) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。

【2 4 0 7】

次に、図 4 3 3 (7) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、変動が停止するときの動作である第 1 2 停止動作を行う。第 1 2 停止動作が実行されているとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、それぞれ振動しながら拡大するように動作表示される。第 1 2 停止動作は、リーチが成立したとき(リーチ演出が開始され

50

るとき)の装飾図柄41の動作である第14リーチ動作としても捉えられる。また、このとき、左右列の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第16エフェクト画像594が表示される。また、このとき、リーチが成立したことの効果音である第7リーチ音出力される。なお、第7リーチ音は、装飾図柄41が停止したことの効果音である第26停止音としても捉えられる。

【2408】

次に、図433(8)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、縮小するように動作表示される。このとき、中列装飾図柄41は非表示(視認困難又は視認不能)になる。

次に、図434(9)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄41は、縮小しながら画像表示部114における左上隅と右上隅とに向かって移動するように動作表示される。すなわち、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでは、リーチ目の装飾図柄41が第11視認態様の第1態様により表示されるとき動作態様(移動態様)が異なる。また、このとき、移行画像516が表示される。この移行画像516は、通常遊技状態における移行画像516(図266(4)参照)とは表示態様が異なっている。

次に、図434(10)に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され、第2仮停止動作を行う。

【2409】

次に、図434(11)に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。このSPリーチ画像517は、通常遊技状態におけるSPリーチ画像517(図266(6)参照)とは表示態様が異なっている。

次に、図434(12)に示すように、中列装飾図柄41が、第12視認態様の第1態様により表示され、変動しているときの動作である第9変動動作を行う。第9変動動作が実行されているとき、中列装飾図柄41は、第9変動経路(図251-2(9)参照)に沿って、画像表示部114において下側に移動するにしたがって右側に移動するように動作表示される。

【2410】

次に、図434(13)に示すように、中列装飾図柄41が、第12視認態様の第3態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41の左側と右側とに、それぞれSP煽り第3エフェクト画像595が表示される。

次に、図434(14)に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、「操作!」のテキストが示されている。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第5レバー音出力される。また、このとき、演出レバー163が白色に発光する。このレバー操作演出の操作有効期間は、第4期間である。第4期間は、例えば、4秒である。

【2411】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されると、図434(15)に示すように、中列装飾図柄41である「5」が、第12視認態様の第5態様により表示される。このとき、中列装飾図柄41が停止することの効果音である第27停止音出力される。なお、第27停止音出力された後も、変動BGMは出力され続けている。

また、図434(14)に示したレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作されない場合であっても、図434(15)に示したものと同一演出が行われてもよい。すなわち、図434(14)に示したレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー163が操作される場合と操作されない場合とで、共通の演出が実行されてもよい。

【2412】

次に、図434(16)に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像520が表示される。この復活煽り画像520は、通常遊技状態における復活煽り画像520(図267(14)参照)とは表示態様が異なっている。また、復活煽り画像520の表示

10

20

30

40

50

に伴う効果音は出力されず、変動 B G M の出力が継続されている。

次に、図 4 3 5 (1 7) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「4」が表示されて上下に揺れ動くように動作表示される。

次に、図 4 3 5 (1 8) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「4」が下側に移動して通り過ぎて、中列装飾図柄 4 1 である「5」が上側から下側に移動する。

【 2 4 1 3 】

次に、図 4 3 5 (1 9) に示すように、はずれ目の装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、ステージ画像 6 1 が再び表示されている。また、このとき、変動 B G M の出力が継続されている。

次に、図 4 3 5 (2 0) に示すように、特別図柄の変動停止にともない 3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 5 4」が確定停止する。なお、変動演出の終了時、および変動演出の終了後も、変動 B G M の出力が継続されている。

【 2 4 1 4 】

なお、変動演出例 6 4 では、変動演出の開始から終了まで変動 B G M の出力が継続されることを説明したが、これに限定されない。

復活煽り画像 5 2 0 が表示されているとき (図 4 3 4 (1 6) 参照) には、変動 B G M が出力されなくてもよい。そして、ステージ画像 6 1 が再び表示されると (図 4 3 5 (1 9) 参照) 、変動 B G M が再び出力されるようにしてもよい。

【 2 4 1 5 】

(変動演出例 6 5)

図 4 3 6 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図 4 3 6 を参照しながら変動演出について他の具体例 (変動演出例 6 5) を説明する。変動演出例 1 2 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出の例である。

なお、図 4 3 6 に示した変動演出は、図 5 4 における「事前判定演出パターン」として「A F 1」が選択され、図 2 4 8 における「変動演出パターン」として「E H 2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【 2 4 1 6 】

まず、図 4 3 6 (1) に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、2 つの保留画像 5 2 が表示されている。また、このとき、第 2 始動口 1 2 2 についての保留数表示 5 5 に「2」が表示されている。

次に、図 4 3 6 (2) に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 2 視認態様により表示され、第 1 4 開始動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、このとき、第 4 開始音出力される。

次に、図 4 3 6 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【 2 4 1 7 】

次に、図 4 3 6 (4) に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、第 3 役物音出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 4 3 6 (5) に示すように、保留画像 5 2 の表示態様が、通常表示態様から青

10

20

30

40

50

色に変化する。また、このとき、保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化したことの効果音である第 5 変化音出力される。すなわち、特別時短遊技状態において保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化する場合、通常遊技状態における保留画像 5 2 の表示態様が青色に変化したことの効果音（図 2 8 5（6）参照）とは異なる効果音出力される。

【2 4 1 8】

次に、図 4 3 6（6）に示すように、チャンス目演出が実行され、3 列の装飾図柄 4 1 である「3 3 1」が停止する。この 3 列の装飾図柄 4 1 は、何れも、赤色により表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 を囲むようにチャンス目第 4 エフェクト画像 5 9 6 が表示されている。また、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 が停止することの効果音である第 2 8 停止音出力される。

10

次に、図 4 3 6（7）に示すように、特別図柄の変動停止にともない、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止する。

なお、変動演出例 6 5 における、第 1 4 開始動作、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2、第 4 開始音、役物演出、およびチャンス目演出は、何れも、事前判定演出の一例である。また、これらの事前判定演出は、これらの事前判定演出が実行されているときの変動演出の次の変動演出において大当たりすることを期待させる演出である。

【2 4 1 9】

（変動演出例 6 6）

図 4 3 7 乃至図 4 4 0 は、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 を用いて行う演出の一態様を示す図である。

20

次に、図 4 3 7 乃至図 4 4 0 を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例 6 6）を説明する。変動演出例 6 6 は、特別時短遊技状態における第 2 始動口 1 2 2 への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。また、変動演出例 6 6 は、変動演出例 6 5 に示した変動演出の次に実行される変動演出の例である。言い換えると、変動演出例 6 6 は、変動演出例 6 5 において示した青色の保留画像 5 2（図 4 3 6（5）参照）から示唆される特別図柄抽選の抽選結果を示す変動演出の例である。

なお、図 4 3 7 乃至図 4 4 0 は、図 2 4 8 における「変動演出パターン」として「E F 1」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

30

【2 4 2 0】

まず、図 4 3 7（1）に示すように、1 つ前の特別図柄の変動が終了することにもない、演出制御部 3 0 0 によって、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「3 3 1」が確定停止されている。このとき、1 番目の保留画像 5 2 が青色により表示されている。

次に、図 4 3 7（2）に示すように、次の特別図柄の変動表示開始にともない、3 列の装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示され第 1 4 開始動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、それぞれ、開始時第 1 4 エフェクト画像 5 9 2 が表示される。また、1 番目の保留画像 5 2 が変動画像 5 1 の表示位置に移動し、変動画像 5 1 が青色により表示されている。また、このとき、第 4 開始音出力される。

40

次に、図 4 3 7（3）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

【2 4 2 1】

次に、図 4 3 7（4）に示すように、役物演出が実行され、中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C が画像表示部 1 1 4 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、画像表示部 1 1 4 において中可動役物 1 1 5 B および右可動役物 1 1 5 C の周囲に、役物第 1 2 エフェクト画像 5 9 3 が表示される。また、このとき、第 3 役物音出力される。なお、このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示が継続されている。

次に、図 4 3 7（5）に示すように、変動画像 5 1 の表示態様が、青色から赤色に変化

50

する。また、このとき、変動画像 5 1 の表示態様が変化することの効果音である第 6 変化音出力される。

【 2 4 2 2 】

次に、図 4 3 7 (6) に示すように、リーチ煽り演出が開始され、左右列の装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 9 視認態様の第 1 態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の下側に、それぞれリーチ煽り第 7 エフェクト画像 5 9 0 が表示される。

次に、図 4 3 7 (7) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、左右列の装飾図柄 4 1 は、第 9 視認態様の第 1 態様により表示されているときよりも下側に表示されている。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の上側と下側とに、それぞれリーチ煽り第 8 エフェクト画像 5 9 1 が表示される。

【 2 4 2 3 】

次に、図 4 3 7 (8) に示すように、左右列の装飾図柄 4 1 が、第 9 視認態様の第 4 態様により表示され、第 1 2 停止動作を行う。また、このとき、左右列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 6 エフェクト画像 5 9 4 が表示される。また、このとき、第 7 リーチ音出力される。

次に、図 4 3 8 (9) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、縮小するように動作表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 は非表示（視認困難又は視認不能）になる。

次に、図 4 3 8 (1 0) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、リーチ目の装飾図柄 4 1 は、縮小しながら画像表示部 1 1 4 における左上隅と右上隅とに向かって移動するように動作表示される。また、このとき、移行画像 5 1 6 が表示される。

次に、図 4 3 8 (1 1) に示すように、リーチ目の装飾図柄 4 1 が、第 1 1 視認態様の第 2 態様により表示され、第 2 仮停止動作を行う。

【 2 4 2 4 】

次に、図 4 3 8 (1 2) に示すように、S P リーチ演出が開始され、S P リーチ画像 5 1 7 が表示される。

次に、図 4 3 8 (1 3) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 1 態様により表示され、第 9 変動動作を行う。

次に、図 4 3 8 (1 4) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が、第 1 2 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、中列装飾図柄 4 1 の左側と右側とに、それぞれ S P 煽り第 3 エフェクト画像 5 9 5 が表示される。

【 2 4 2 5 】

次に、図 4 3 8 (1 5) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 5 0 2 が表示される。レバー操作画像 5 0 2 には、「操作！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が赤色に発光する。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第 6 レバー音出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 4 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 3 8 (1 6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「 4 」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示される。このとき、成功画像 5 3 8 が表示される。この成功画像 5 3 8 は、通常遊技状態において表示される成功画像 5 3 8 (図 2 9 1 (4 5) 参照) とは異なる表示態様により表示される。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が振動する。また、このとき、演出レバー 1 6 3 が虹色に発光する。また、このとき、成功画像 5 3 8 が表示されることの効果音である第 2 成功音出力される。

【 2 4 2 6 】

次に、図 4 3 9 (1 7) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 1 3 エフェクト画像 5 9 7 が表示

される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、特別図柄抽選の結果が大当たりであることの効果音である第 2 大当たり報知音が出力される。

【2427】

次に、図 439 (18) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 1 態様により表示される。このとき、大当たり第 2 エフェクト画像 598 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

次に、図 439 (19) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 2 態様により表示される。このとき、大当たり第 2 エフェクト画像 598 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

10

次に、図 439 (20) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 2 エフェクト画像 598 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。

【2428】

次に、図 439 (21) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 4 態様により表示され、停止する。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、それぞれ停止時第 17 エフェクト画像 599 が表示される。また、このとき、大当たり第 2 エフェクト画像 598 が表示され続けており、また、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 163 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 29 停止音が出力される。

20

次に、昇格煽り演出が開始される。昇格煽り演出においては、図 439 (22) に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示される。このとき、演出レバー 163 が白色により発光する。また、このとき、レバー操作演出の効果音である第 7 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 3 期間である。

【2429】

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 439 (23) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 が、第 16 視認態様の第 3 態様により表示される。このとき、大当たり第 2 エフェクト画像 598 が表示されている。

30

次に、図 439 (24) に示すように、ゾロ目の装飾図柄 41 である「444」が仮停止する。すなわち、昇格煽り演出が実行されてから、昇格演出が実行されない。このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 の各々の周囲に、停止時第 17 エフェクト画像 599 が表示される。また、このとき、ゾロ目の装飾図柄 41 が停止することの効果音である第 30 停止音が出力される。

次に、図 440 (25) に示すように、特別図柄の停止表示にともない、3 列の装飾図柄 41 および小図柄 56 である「444」が確定停止する。

この後は、表示される装飾図柄 41 および小図柄 56 が「444」であることを除き、図 292 (55)、(56)、図 293 (57)、(58) に示したものと同一演出が行われる。

40

【2430】

以上の通り、本実施形態では、所定音（変動 BGM）とは異なる特定音（停止音）には、第 1 特定音（例えば第 1 停止音（図 253 (15) 参照）と、装飾図柄 41 が特定の並び（ゾロ目）により停止するときに出力される第 2 特定音（例えば第 8 停止音（図 292 (50) 参照）、第 29 停止音（図 439 (21) 参照）等）とがある。

そして、本実施形態では、特別時短遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合よりも、通常遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い（リーチ煽り演出に成功し易い）ようにしている。一方で、通常遊技状態においてリーチ煽り演出に成功する（リーチ演出が実行される）場合よりも、特別時短遊技状

50

態においてリーチ煽り演出に成功する（リーチ演出が実行される）場合の方が、大当たりし易くなっている。すなわち、本実施形態では、第1煽り演出（通常遊技状態におけるリーチ煽り演出）の後にリーチ演出が実行される変動演出（変動演出例9（図272参照）等）が行われる場合よりも、第2煽り演出（特別時短遊技状態におけるリーチ煽り演出）の後にリーチ演出が実行される変動演出（変動演出例66（図437乃至図440参照）等）が行われる場合の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

この場合、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出では、第2特定音と相まって、特別遊技が実行されることを報知する装飾図柄41の停止を遊技者に着目させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2431】

なお、第1煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第2煽り演出の後にリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、通常遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態においてリーチ煽り演出が実行される場合の方が、リーチ演出が実行され易い（リーチ煽り演出に成功し易い）ようにしてもよい。

【2432】

また、本実施形態では、所定音（変動BGM）とは異なる特定音（停止音）には、第1特定音（例えば第1停止音（図253（15）参照）と、装飾図柄41が特定の並び（ゾロ目）により停止するときに出力される第2特定音（例えば第8停止音（図292（50）参照）、第29停止音（図439（21）参照）等）とがある。

そして、本実施形態では、通常遊技状態においてリーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第1煽り演出（変動演出例9（図272参照）等の演出）と、特別時短遊技状態においてリーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第2煽り演出（変動演出例66（図437乃至図440参照）等）とがある。そして、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易い。

この場合、第2煽り演出が実行される変動演出では、第2特定音と相まって、特別遊技が実行されることを報知する装飾図柄41の停止を遊技者に着目させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2433】

なお、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易いことには、第1煽り演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行されない（0%）こと、および第2煽り演出が実行される場合には第2特定音の出力が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1煽り演出が実行される場合よりも、第2煽り演出が実行される場合の方が、第2特定音の出力が実行され易ければ、第1煽り演出が実行される場合に第2特定音の出力が実行されることがあってもよいし、第2煽り演出が実行される場合に第2特定音の出力が実行されないことがあってもよい。

【2434】

また、本実施形態では、第1ステージ乃至第3ステージと、第4ステージとで、特定演出（リーチ演出、大当たりを報知する演出等）が実行される場合の演出態様を異ならせる（異なる効果音を出力する、異なる演出画像を表示する等）ことが可能である。そのため、第4ステージならではの演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【2435】

また、本実施形態では、演出制御部300は、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄41の仮停止における動作態様（図290（37）、図438（12）参照）を同じようにすることが可能である。そのため、遊技状態に関わらず、リーチ演出における装飾図柄41の状態を遊技者に認識させ易くするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【2436】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されないはずの変動演出には、開始音出力されない第1変動演出（例えば図431（2）参照）と、開始音出力される第2変動演出（図436（2）参照）とがある。そして、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例66が実行され易い）。

なお、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例66が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ず大当たりしない（0%）（必ず変動演出例66が実行されない）ことも含まれる。また、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易い（変動演出例66が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしてもよい（変動演出例66が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出において大当たりしなくてもよい（変動演出例66が実行されなくてもよい）。

【2437】

また、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、開始音出力されない第1変動演出が実行される場合よりも、開始音出力される第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出が実行され易い（変動演出例64が実行され易い）ようにしてもよい。

なお、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出が実行され易い（変動演出例64が実行され易い）ことには、第1変動演出が実行される場合には次の変動演出において必ずSPリーチ演出が実行されない（0%）（必ず変動演出例64が実行されない）ことも含まれる。また、第2始動口122についての保留が記憶されている場合において、第1変動演出が実行される場合よりも、第2変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出が実行され易い（変動演出例64が実行され易い）ようにすれば、第1変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出が実行されてもよい（変動演出例64が実行されてもよい）し、第2変動演出が実行される場合に次の変動演出においてSPリーチ演出が実行されなくてもよい（変動演出例64が実行されなくてもよい）。

【2438】

（変動演出例67）

図441は、演出制御部300が画像表示部114を用いて行う演出の一態様を示す図である。

次に、図441を参照しながら変動演出について他の具体例（変動演出例67）を説明する。変動演出例67は、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づく変動演出であって、特別図柄抽選の結果が大当たりである変動演出の例である。

なお、図441は、図248における「変動演出パターン」として「EF2」が選択された場合に実行される変動演出である。また、以下の説明においては、上述した各変動演出例と相違する点を主に説明し、各変動演出例と一致する点については説明を省略することがある。

【2439】

まず、図436（1）乃至（8）、図437（1）乃至（8）、図438（9）乃至（14）に示したものと同一演出が行われてから、図441（1）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像502が表示される。レバー操作画像502には、「操作！」のテキストが示されている。また、このとき、演出レバー163が赤色に発光す

る。また、このとき、第 6 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 4 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されると、図 4 4 1 (2) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が、第 1 2 視認態様の第 5 態様により表示される。このとき、第 2 7 停止音が出力される。なお、第 2 7 停止音が出力された後も、変動 B G M は出力され続けている。

また、図 4 4 1 (1) に示したレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作されない場合であっても、図 4 4 1 (2) に示したものと同一演出が行われてもよい。すなわち、図 4 4 1 (1) に示したレバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで、共通の演出が実行されてもよい。

【2 4 4 0】

次に、図 4 4 1 (3) に示すように、復活煽り演出が開始され、復活煽り画像 5 2 0 が表示される。また、復活煽り画像 5 2 0 の表示に伴う効果音は出力されず、変動 B G M の出力が継続されている。

次に、図 4 4 1 (4) に示すように、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 である「5」が上側から下側に移動する。

次に、図 4 4 1 (5) に示すように、中列装飾図柄 4 1 が第 7 視認態様により表示され第 1 仮停止動作を行う。このとき、中列装飾図柄 4 1 の停止に伴う効果音（停止音）は出力されない。

【2 4 4 1】

次に、図 4 4 1 (6) に示すように、中列装飾図柄 4 1 である「5」が上側に移動して通り過ぎ、中列装飾図柄 4 1 である「4」が下側から上側に移動する。

次に、図 4 4 1 (7) に示すように、復活画像 5 5 8 が表示される。この復活画像 5 5 8 は、通常遊技状態において表示される復活画像 5 5 8（図 3 0 1 (7) 参照）とは表示態様が異なっている。また、このとき、振動演出が開始され、演出レバー 1 6 3 が虹色により発光される。また、このとき、復活画像 5 5 8 が表示されることの効果音である第 2 復活音が出力される。

【2 4 4 2】

次に、図 4 4 1 (8) に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 1 1 5 A、中可動役物 1 1 5 B、および右可動役物 1 1 5 C が、それぞれ、画像表示部 1 1 4 の表示領域に重なる位置まで移動する。また、このとき、役物第 1 3 エフェクト画像 5 9 7 が表示される。また、このとき、振動演出が継続されるとともに、演出レバー 1 6 3 の虹色による発光が継続されている。また、このとき、第 2 大当たり報知音が出力される。

この後は、図 4 3 9 (1 8) 乃至 (2 4)、図 4 4 0 (2 5) に示したものと同一演出が行われる。その後、表示される装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 が「4 4 4」であることを除き、図 2 9 2 (5 5)、(5 6)、図 2 9 3 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が行われる。

【2 4 4 3】

(変動演出例 6 8)

次に、図 4 4 2 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出（変動演出例 6 8）について具体的に説明する。変動演出例 6 8 は、特別時短遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 6 8 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出である。

なお、図 4 4 2 に示した変動演出は、図 2 4 9 における「変動演出パターン」として「E J 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【2 4 4 4】

図 4 4 2 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「1」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。一方で、保留画像 5 2 は表示されていない。

【 2 4 4 5 】

次に、図 4 4 2 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。一方で、変動画像 5 1 は表示されていない。

10

次に、図 4 4 2 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。

次に、図 4 4 2 (4) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 5 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。このときの 3 列の装飾図柄 4 1 の移動速度は、ステージ 1 乃至ステージ 3 において第 5 視認態様により表示されている何れの装飾図柄 4 1 の移動速度よりも高速である。

【 2 4 4 6 】

次に、図 4 4 2 (5) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 6 視認態様により表示され、第 1 1 停止動作を行う。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 の各々の周囲に、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。また、このとき、第 2 5 停止音が出力される。

20

次に、特別図柄の変動停止にともない、図 4 4 2 (6) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「4 1 2」が確定停止する。

以上の通り、特別時短遊技状態における第 1 始動口 1 2 1 への入賞に基づく変動演出では、装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様や第 7 視認態様により表示されずに確定停止することがある。

【 2 4 4 7 】

(変動演出例 6 9)

次に、図 4 4 3 を参照しながら、演出制御部 3 0 0 が画像表示部 1 1 4 などを用いて行う変動演出 (変動演出例 6 9) について具体的に説明する。変動演出例 6 9 は、特別時短遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例 6 9 は、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数が「4」であることに基づく変動演出である。

30

なお、図 4 4 3 に示した変動演出は、図 2 4 9 における「変動演出パターン」として「E J 1」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【 2 4 4 8 】

図 4 4 3 (1) に示すように、演出制御部 3 0 0 によって、1 つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部 1 1 4 において装飾図柄 4 1 および小図柄 5 6 である「2 1 3」が確定停止されている。また、このとき、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 は、第 1 始動口 1 2 1 への入賞についての保留数である「4」を示し、第 2 始動口 1 2 2 の保留数表示 5 5 は、第 2 始動口 1 2 2 への入賞についての保留数である「0」を示す。一方で、保留画像 5 2 は表示されていない。

40

【 2 4 4 9 】

次に、図 4 4 3 (2) に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 3 視認態様により表示され第 1 変動動作を行う。また、第 1 始動口 1 2 1 の保留数表示 5 5 が「3」に更新される。一方で、変動画像 5 1 および保留画像 5 2 の何れも表示されていない。

次に、図 4 4 3 (3) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 は、第 4 視認態様により表示

50

され第1変動動作を行う。

次に、図443(4)に示すように、3列の装飾図柄41は、第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。このときの3列の装飾図柄41の移動速度は、ステージ1乃至ステージ3において第5視認態様により表示されている何れの装飾図柄41の移動速度よりも高速である。

【2450】

次に、図443(5)に示すように、3列の装飾図柄41は、第6視認態様により表示され、第11停止動作を行う。このとき、3列の装飾図柄41の各々の周囲に、停止時第15エフェクト画像589が表示される。また、このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図443(6)に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

【2451】

(変動演出例70)

次に、図444を参照しながら、演出制御部300が画像表示部114などを用いて行う変動演出(変動演出例70)について具体的に説明する。変動演出例70は、特別時短遊技状態において第1始動口121に遊技球が入賞したことに基づく変動演出例である。また、変動演出例70は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることに基づく変動演出である。

なお、図443に示した変動演出は、図249における「変動演出パターン」として「E11」が選択された場合に実行される変動演出である。

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

【2452】

図444(1)に示すように、演出制御部300によって、1つ前の特別図柄が停止表示されることに伴い、画像表示部114において装飾図柄41および小図柄56である「213」が確定停止されている。また、このとき、第1始動口121の保留数表示55は、第1始動口121への入賞についての保留数である「1」を示し、第2始動口122の保留数表示55は、第2始動口122への入賞についての保留数である「0」を示す。一方で、保留画像52は表示されていない。

【2453】

次に、図444(2)に示すように、特別図柄の変動表示開始にともない変動演出が開始される。このとき、大当たり示唆画像600が表示される。このとき、3列の装飾図柄41は非表示であるか、または大当たり示唆画像600に隠れて視認困難や視認不能になっている。一方で、小図柄56の変動が開始される。

そして、特別図柄の変動停止にともない、小図柄56である「444」が確定停止される。一方で、小図柄56の停止にともなう停止音(効果音)は出力されない。

この後は、表示される装飾図柄41および小図柄56が「444」であることを除き、図292(55)、(56)、図293(57)、(58)に示したものと同一演出が行われる。

【2454】

以上の通り、本実施形態では、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難い。そのため、特別時短遊技状態においては、第1始動口121よりも第2始動口122に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

なお、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いことには、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合には開始音の出力が実行されない(0%)ことも含まれる。

また、特別時短遊技状態における第2始動口122への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難ければ、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合に開始音の出力が実行されてもよい。

【2455】

また、本実施形態では、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いようにしている。そのため、特別時短遊技状態においては、第1始動口121よりも第2始動口122に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

10

なお、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難いことには、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合には開始音の出力が実行されない(0%)ことも含まれる。

また、通常遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合よりも、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合の方が、開始音の出力が実行され難ければ、特別時短遊技状態における第1始動口121への入賞に基づくはずれ変動演出が実行される場合に開始音の出力が実行されてもよい。

20

【2456】

(変動演出における各視認態様の表示タイミング)

次に、変動演出において装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングについて説明する。

図445は、変動演出において装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングを示したチャート図である。

【2457】

図445(1)には、変動演出パターン「ER1」が選択される場合に実行される変動演出(変動演出例1、20、39)における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図445(1)に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「ER1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図445(1)に示した各表示タイミングは、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

30

【2458】

まず、時点t1において、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

40

次に、時点t2において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される(図252(2)参照)。また、このとき、開始時第1エフェクト画像501が表示される。

次に、時点t3において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される(図252(3)参照)。

次に、時点t4において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される(図252(4)参照)。

【2459】

次に、時点t5において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される(図253(13)参照)。

次に、時点t6において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される(図25

50

3 (15) 参照)。また、このとき、停止時第1エフェクト画像503が表示される。

次に、時点t7において、中列装飾図柄41が第7視認態様により表示される(図253(16)参照)。

次に、時点t8において、中列装飾図柄41が第1視認態様により表示される(図254(17)参照)。

【2460】

ここで、時点t1から時点t2までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される(開始時第1エフェクト画像501が表示される)までの時間は、時間T1である。

また、時点t2から時点t3までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間(開始時第1エフェクト画像501の表示時間)は、時間T2である。

また、時点t3から時点t4までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間T3である。

また、時点t4から時点t5までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間T4である。

【2461】

また、時点t5から時点t6までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間T5である。

また、時点t6から時点t7までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第6視認態様による表示時間(停止時第1エフェクト画像503の表示時間)は、時間T6である。

また、時点t7から時点t8までの時間、すなわち、中列装飾図柄41の第7視認態様による表示時間は、時間T7である。

ここで、時間T2よりも時間T3の方が短い。また、時間T3よりも時間T5の方が長い。また、時間T5よりも時間T6の方が短い。また、時間T2よりも時間T6の方が短い。また、時間T2よりも時間T7の方が短い。

【2462】

図445(2)には、変動演出パターン「ER3」が選択される場合に実行される変動演出(変動演出例3、22、41)における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図445(2)に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「ER3」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図445(2)に示した各表示タイミングは、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【2463】

まず、時点t11において、通常遊技状態において第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点t12において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される(図257(2)参照)。また、このとき、開始時第2エフェクト画像555が表示される。

次に、時点t13において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される(図257(3)参照)。

次に、時点t14において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される(図257(4)参照)。

【2464】

次に、時点t15において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される(図257(5)参照)。

次に、時点t16において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される(図257(6)参照)。また、このとき、停止時第2エフェクト画像506が表示される。

次に、時点t17において、中列装飾図柄41が第7視認態様により表示される(図2

10

20

30

40

50

5 7 (7) 参照)。

次に、時点 t_{18} において、中列装飾図柄 4 1 が第 1 視認態様により表示される (図 2 5 7 (8) 参照)。

【2 4 6 5】

ここで、時点 t_{11} から時点 t_{12} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから 3 列の装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示される (開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 が表示される) までの時間は、時間 T_{11} である。

また、時点 t_{12} から時点 t_{13} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 2 視認態様による表示時間 (開始時第 2 エフェクト画像 5 5 5 の表示時間) は、時間 T_{12} である。

10

また、時点 t_{13} から時点 t_{14} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 3 視認態様による表示時間は、時間 T_{13} である。

また、時点 t_{14} から時点 t_{15} までの時間、すなわち、中列装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示時間は、時間 T_{14} である。

【2 4 6 6】

また、時点 t_{15} から時点 t_{16} までの時間、すなわち、中列装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示時間は、時間 T_{15} である。

また、時点 t_{16} から時点 t_{17} までの時間、すなわち、中列装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示時間 (停止時第 2 エフェクト画像 5 0 6 の表示時間) は、時間 T_{16} である。

20

また、時点 t_{17} から時点 t_{18} までの時間、すなわち、中列装飾図柄 4 1 の第 7 視認態様による表示時間は、時間 T_{17} である。

【2 4 6 7】

ここで、時間 T_{12} よりも時間 T_{13} の方が短い。また、時間 T_{13} よりも時間 T_{15} の方が長い。また、時間 T_{15} よりも時間 T_{16} の方が短い。また、時間 T_{12} よりも時間 T_{16} の方が短い。また、時間 T_{12} よりも時間 T_{17} の方が短い。

また、時間 T_2 よりも時間 T_{12} の方が短い。また、時間 T_4 よりも時間 T_{14} の方が短い。また、時間 T_5 よりも時間 T_{15} の方が短い。また、時間 T_6 よりも時間 T_{16} の方が短い。また、時間 T_7 よりも時間 T_{17} の方が短い。

【2 4 6 8】

30

図 4 4 5 (3) には、変動演出パターン「EH1」が選択される場合に実行される変動演出 (変動演出例 6 1) における中列装飾図柄 4 1 の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図 4 4 5 (3) に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EH1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図 4 4 5 (1) に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第 2 始動口 1 2 2 についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【2 4 6 9】

まず、時点 t_{21} において、特別時短遊技状態において第 2 始動口 1 2 2 についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

40

次に、時点 t_{22} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 2 視認態様により表示される (図 4 3 0 (2) 参照)。また、このとき、開始時第 1 3 エフェクト画像 5 8 8 が表示される。

次に、時点 t_{23} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示される (図 4 3 0 (3) 参照)。

次に、時点 t_{24} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 4 視認態様により表示される (図 4 3 0 (4) 参照)。

【2 4 7 0】

50

次に、時点 t_{25} において、3列の装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図430（5）参照）。

次に、時点 t_{26} において、3列の装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図430（6）参照）。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

次に、時点 t_{27} において、3列の装飾図柄41が第1視認態様により表示される（図430（7）参照）。

【2471】

ここで、時点 t_{21} から時点 t_{22} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第13エフェクト画像588が表示される）までの時間は、時間 T_{21} である。

10

また、時点 t_{22} から時点 t_{23} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第13エフェクト画像588の表示時間）は、時間 T_{22} である。

また、時点 t_{23} から時点 t_{24} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_{23} である。

また、時点 t_{24} から時点 t_{25} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_{24} である。

【2472】

また、時点 t_{25} から時点 t_{26} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_{25} である。

20

また、時点 t_{26} から時点 t_{27} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第15エフェクト画像589の表示時間）は、時間 T_{26} である。

【2473】

ここで、時間 T_{22} よりも時間 T_{23} の方が短い。また、時間 T_{23} よりも時間 T_{25} の方が長い。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{26} の方が短い。また、時間 T_{22} よりも時間 T_{26} の方が短い。

また、時間 T_{12} よりも時間 T_{22} の方が短い。また、時間 T_{14} よりも時間 T_{24} の方が短い。また、時間 T_{15} よりも時間 T_{25} の方が短い。また、時間 T_{16} よりも時間 T_{26} の方が短い。

30

なお、時間 T_{22} よりも時間 T_{12} の方が短くてもよい。また、時間 T_{24} よりも時間 T_{14} の方が短くてもよい。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{15} の方が短くてもよい。また、時間 T_{26} よりも時間 T_{16} の方が短くてもよい。

【2474】

図445（4）には、変動演出パターン「EH3」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例62）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図445（4）に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EH3」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図445（4）に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

40

【2475】

まず、時点 t_{31} において、特別時短遊技状態において第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{32} において、3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（図431（2）参照）。また、このとき、開始時第13エフェクト画像588が表示される。

50

次に、時点 t_{33} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図431（3）参照）。

次に、時点 t_{34} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図431（4）参照）。

【2476】

次に、時点 t_{35} において、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示される（図431（5）参照）。

次に、時点 t_{36} において、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示される（図431（6）参照）。また、このとき、停止時第15エフェクト画像589が表示される。

次に、時点 t_{37} において、中列装飾図柄41が第1視認態様により表示される（図431（7）参照）。

【2477】

ここで、時点 t_{31} から時点 t_{32} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから3列の装飾図柄41が第2視認態様により表示される（開始時第13エフェクト画像588が表示される）までの時間は、時間 T_{31} である。

また、時点 t_{32} から時点 t_{33} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第2視認態様による表示時間（開始時第13エフェクト画像588の表示時間）は、時間 T_{32} である。

また、時点 t_{33} から時点 t_{34} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第3視認態様による表示時間は、時間 T_{33} である。

また、時点 t_{34} から時点 t_{35} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示時間は、時間 T_{34} である。

【2478】

また、時点 t_{35} から時点 t_{36} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第5視認態様による表示時間は、時間 T_{35} である。

また、時点 t_{36} から時点 t_{37} までの時間、すなわち、3列の装飾図柄41の第6視認態様による表示時間（停止時第15エフェクト画像589の表示時間）は、時間 T_{36} である。

ここで、時間 T_{32} よりも時間 T_{33} の方が短い。また、時間 T_{33} よりも時間 T_{35} の方が長い。また、時間 T_{35} よりも時間 T_{36} の方が短い。また、時間 T_{32} よりも時間 T_{36} の方が短い。

また、時間 T_{22} よりも時間 T_{32} の方が短い。また、時間 T_{24} よりも時間 T_{34} の方が短い。また、時間 T_{25} よりも時間 T_{35} の方が短い。また、時間 T_{26} よりも時間 T_{36} の方が短い。

【2479】

図445（5）には、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出（変動演出例68）における中列装飾図柄41の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図445（5）に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「EJ1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図445（5）に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【2480】

まず、時点 t_{41} において、特別時短遊技状態において第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{42} において、3列の装飾図柄41が第3視認態様により表示される（図442（2）参照）。

次に、時点 t_{43} において、3列の装飾図柄41が第4視認態様により表示される（図

10

20

30

40

50

4 4 2 (3) 参照)。

【 2 4 8 1 】

次に、時点 t_{44} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示される (図 4 4 2 (4) 参照)。

次に、時点 t_{45} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示される (図 4 4 2 (5) 参照)。また、このとき、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。

次に、時点 t_{46} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 1 視認態様により表示される (図 4 4 2 (6) 参照)。

【 2 4 8 2 】

ここで、時点 t_{41} から時点 t_{42} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから 3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示されるまでの時間は、時間 T_{41} である。

また、時点 t_{42} から時点 t_{43} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 3 視認態様による表示時間は、時間 T_{42} である。

また、時点 t_{43} から時点 t_{44} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示時間は、時間 T_{43} である。

また、時点 t_{44} から時点 t_{45} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示時間は、時間 T_{44} である。

【 2 4 8 3 】

また、時点 t_{45} から時点 t_{46} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示時間 (停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 の表示時間) は、時間 T_{45} である。

【 2 4 8 4 】

ここで、時間 T_{33} よりも時間 T_{42} の方が長い。また、時間 T_{34} よりも時間 T_{43} の方が長い。また、時間 T_{35} よりも時間 T_{44} の方が長い。また、時間 T_{36} よりも時間 T_{45} の方が長い。

【 2 4 8 5 】

図 4 4 5 (6) には、変動演出パターン「E J 1」が選択される場合に実行される変動演出 (変動演出例 6 9) における中列装飾図柄 4 1 の各視認態様による表示タイミングが示されている。なお、図 4 4 5 (6) に示した各表示タイミングは、変動演出パターン「E J 1」が選択される場合に実行される変動演出における各表示タイミングに限定されない。図 4 4 5 (6) に示した各表示タイミングは、特別時短遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 についての保留数が「4」であることに基づいて、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンの平均の表示タイミングであってもよい。

【 2 4 8 6 】

まず、時点 t_{51} において、特別時短遊技状態において第 1 始動口 1 2 1 についての保留数が「4」であることに基づく、特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出が開始される。

次に、時点 t_{52} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示される (図 4 4 3 (2) 参照)。

次に、時点 t_{53} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 4 視認態様により表示される (図 4 4 3 (3) 参照)。

【 2 4 8 7 】

次に、時点 t_{54} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 5 視認態様により表示される (図 4 4 3 (4) 参照)。

次に、時点 t_{55} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 6 視認態様により表示される (図 4 4 3 (5) 参照)。また、このとき、停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 が表示される。

次に、時点 t_{56} において、3 列の装飾図柄 4 1 が第 1 視認態様により表示される (図

10

20

30

40

50

4 4 3 (6) 参照)。

【2 4 8 8】

ここで、時点 t_{51} から時点 t_{52} までの時間、すなわち、変動演出が開始されてから 3 列の装飾図柄 4 1 が第 3 視認態様により表示されるまでの時間は、時間 T_{51} である。

また、時点 t_{52} から時点 t_{53} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 3 視認態様による表示時間は、時間 T_{52} である。

また、時点 t_{53} から時点 t_{54} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 4 視認態様による表示時間は、時間 T_{53} である。

また、時点 t_{54} から時点 t_{55} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 5 視認態様による表示時間は、時間 T_{54} である。

【2 4 8 9】

また、時点 t_{55} から時点 t_{56} までの時間、すなわち、3 列の装飾図柄 4 1 の第 6 視認態様による表示時間 (停止時第 1 5 エフェクト画像 5 8 9 の表示時間) は、時間 T_{55} である。

【2 4 9 0】

ここで、時間 T_{42} と時間 T_{52} とは同じ時間である。また、時間 T_{43} と時間 T_{53} とは同じ時間である。また、時間 T_{44} と時間 T_{54} とは同じ時間である。また、時間 T_{45} と時間 T_{55} とは同じ時間である。

また、時間 T_1 、時間 T_{11} 、時間 T_{21} 、時間 T_{31} 、時間 T_{41} 、および時間 T_5 は、何れも同じ時間である。

【2 4 9 1】

以上の通り、演出制御部 3 0 0 は、図柄の視認態様には、変動演出の開始後に特定列の図柄 (例えば中列装飾図柄 4 1 など) が視認し難い第 1 表示 (第 4 視認態様) と、前記第 1 表示の後に前記特定列の図柄が前記第 1 表示よりも視認容易な第 2 表示 (例えば、第 5 視認態様、第 6 視認態様、第 7 視認態様、第 1 視認態様等による表示) とを実行可能である。そして、第 1 モード (例えば通常遊技状態) においては、第 1 保留記憶の数 (第 1 始動口 1 2 1 についての保留数) が特定数 (例えば「1」) であることに基つき特定変動演出 (リーチ演出が行われないはずれ変動演出) が実行される場合 (変動演出例 1 (図 2 5 2 乃至図 2 5 4 参照) 等が実行される場合)、特定列の図柄が第 2 表示になってから停止するまでの平均時間 (第 1 モードにおいて第 1 保留記憶の数が特定数であることに基つきいて特定変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンにおける特定列の図柄が第 2 態様になってから停止するまでの平均時間) は、第 1 時間 (時間 T_5 + 時間 T_6 + 時間 T_7) である。また、第 2 モード (例えば、特別時短遊技状態) において第 2 保留記憶の数 (第 2 始動口 1 2 2 についての保留数) が特定数であることに基つき特定変動演出 (変動演出例 6 1 (図 4 3 0 参照) 等) が行われる場合、特定列の図柄が第 2 表示になってから停止するまでの平均時間 (第 2 モードにおいて第 2 保留記憶の数が特定数であることに基つきいて特定変動演出が実行される場合に選択され得る全ての変動演出パターンにおける特定列の図柄が第 2 態様になってから停止するまでの平均時間) は、第 1 時間よりも短い第 2 時間 (時間 T_{25} + 時間 T_{26}) である。

この場合、第 2 モードでは、第 1 モードに比べて、特定列の図柄が第 2 態様になってから高速で停止する印象を遊技者に与えることができ、第 2 モードにおけるスピード感のある変動演出を実現することができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2 4 9 2】

また、本実施形態では、通常遊技状態では、第 1 保留記憶が「1」であることに基つき特定変動演出 (リーチ演出が行われないはずれ変動演出) において、中列装飾図柄 4 1 が低速の視認態様になってから停止するまでに、中列装飾図柄 4 1 において変動している複数の図柄 (例えば、「9」および「1」 (図 2 5 3 (1 3)、(1 4) 参照)) が視認可能になる。一方で、特別時短遊技状態では、第 2 保留記憶が「1」であることに基つき特定変動演出において、中列装飾図柄 4 1 が低速の視認態様になってから停止するまでに、中列装飾図柄 4 1 において変動している単一の図柄 (例えば、「1」 (図 4 3 0 (5) 参

10

20

30

40

50

照)) のみが視認可能になる。

すなわち、本実施形態では、第2モードにおいて第2保留記憶が特定数(例えば「1」)であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1モードにおいて第1保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄(例えば中列装飾図柄41など)が第2態様(第5視認態様、第6視認態様、第7視認態様等)になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が実行され易い。そのため、第1モードにおいてははずれ変動演出が実行される場合であっても、多様な装飾図柄41の変動を遊技者に見せることができる。

【2493】

なお、第2モードにおいて第2保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1モードにおいて第1保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が実行され易いことには、第1モードにおいて第1保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が必ず実行される(100%)こと、および、第2モードにおいて第2保留記憶が特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には特定列の図柄が第2態様になってから停止するまでに特定列の図柄において変動している複数の図柄が視認可能である演出が必ず実行されない(0%)ことが含まれる。

【2494】

また、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が視認し難い第1表示(例えば、第4視認態様(図250-1(4)参照)による表示)と、第1表示の後に特定列の図柄が第1表示よりも視認容易な第2表示(例えば、第5視認態様(図250-1(5)参照)第6視認態様(図250-1(6)参照)、第7視認態様(図250-1(7)参照)等による表示)と、第2表示の後に特定列の図柄が停止する第3表示(第1視認態様(図250-1(1)参照)による表示)とを実行可能である。そして、第1モード(通常遊技状態)における一の第2変動演出(リーチ演出が実行されないはずれ変動演出)においては、第1保留記憶の数が第1特定数(例えば「1」)であることに基づいて第2変動演出(リーチ演出が実行されないはずれ変動演出)が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数(例えば「4」)であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間(第1特定数に基づく第2変動演出では時間T5+時間T6+時間T7(図445参照)、第2特定数に基づく第2変動演出では時間T15+時間T16+時間T17)が短くなり易い。さらに、一の第2変動演出においては、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モード(特別時短遊技状態)において第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間(第2モードにおける第2特定数に基づく第2変動演出では時間T35+時間T36)が短くなり易い。

この場合、第1モードにおける第1保留記憶の数に応じて、装飾図柄41の低速視認態様を種々の表示時間により表示することで、装飾図柄41の表示にメリハリのある多様な変動演出を実現することができる。さらに、第2モードにおいては、第1モードよりも装飾図柄41の高速変動をより強く遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2495】

なお、第1モードにおける一の第2変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第1モードにおける

一の第2変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が必ず短くなる（100%）ことが含まれる。

また、第1モードにおける一の第2変動演出において、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第1モードにおける一の第2変動演出において、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が長くなることがあってもよい。

10

【2496】

また、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が必ず短くなる（100%）ことも含まれる。

20

また、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第1モードにおける一の第2変動演出において第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の図柄の第2態様による表示時間が長くなることがあってもよい。

【2497】

30

また、本実施形態では、特定列の第2態様による表示時間は、第1モード（通常遊技状態）において第1保留記憶の数が第2特定数（例えば「4」）であることに基づいて第2変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）が実行される場合（時間T15+時間T16+時間T17）よりも、第2モード（特別時短遊技状態）において第2保留記憶の数が第1特定数（例えば「1」）であることに基づいて第2変動演出が実行される場合（時間T25+時間T26）の方が、短くなり易い。そのため、第2モードにおいては、保留数に関わらず、第1モードよりも装飾図柄41が高速変動することをより強く遊技者に印象付けることができる。

なお、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が短くなり易いことには、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合は、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、特定列の第2態様による表示時間が必ず短くなる（100%）ことも含まれる。

40

また、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が短くなり易ければ、第2モードにおいて第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1モードにおいて第1保留記憶の数が

50

第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、特定列の第2態様による表示時間が短くなることがあってもよい。

【2498】

また、本実施形態では、第1モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合と、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合とで、装飾図柄41が停止するときの動作時間が異なる（時間T6、時間T16）。そのため、保留数に応じて多様な装飾図柄41の動作態様を有する変動演出を実現できる。

なお、本実施形態では、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、装飾図柄41が停止するときの動作時間が長いことを説明したが、これに限定されない。第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合の方が、装飾図柄41が停止するときの動作時間が長くなるようにしてもよい。また、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合と、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づいて第2変動演出が実行される場合とで、装飾図柄41が停止するときの動作時間が同じであってもよい。

10

【2499】

また、図445には、変動演出において中列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングを示したが、これに限定されない。図445に示した各タイミングは、左列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングであってもよいし、右列装飾図柄41が種々の視認態様により表示されるタイミングであってもよい。

20

【2500】

（変動演出例61の変形例）

図446は、変動演出例61の変形例を示した図である。

変動演出例61では、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つフリー演出が実行されない変動演出であって、第2始動口122への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出では、3列の装飾図柄41が、一斉に第5視認態様により表示され、一斉に第6視認態様により表示されることを説明したが、これに限定されない。

30

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

【2501】

まず、図430（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図446（1）に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図446（2）に示すように、左列装飾図柄41が、第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図446（3）に示すように、左列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。また、このとき、右列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

40

【2502】

次に、図446（4）に示すように、右列装飾図柄41が、第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。また、このとき、中列装飾図柄41が第5視認態様により表示され第1変動動作を行う。

次に、図446（5）に示すように、中列装飾図柄41が第6視認態様により表示され第11停止動作を行う。このとき、第25停止音が出力される。

次に、特別図柄の変動停止にともない、図446（6）に示すように、3列の装飾図柄41および小図柄56である「412」が確定停止する。

50

このように、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第2始動口122への入賞についての保留数が「1」であることに基づく変動演出であっても、3列の装飾図柄41が、順番に第5視認態様により表示され、順番に第6視認態様により表示されてもよい。

【2503】

なお、特別時短遊技状態において特別図柄抽選の結果がはずれであり且つリーチ演出が実行されない変動演出であって、第1始動口121への入賞に基づく変動演出では、第1始動口121についての保留数が「1」乃至「4」の何れの場合であることに基づく変動演出であっても、3列の装飾図柄41が、順番に第5視認態様により表示され、順番に第6視認態様により表示される（図446（1）乃至（7）参照）ようにしてもよい。

【2504】

以上の通り、本実施形態では、演出制御部300は、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば中列装飾図柄41など）が視認し難い第1表示（例えば、第4視認態様による表示）と、前記第1表示の後に前記特定列の図柄が前記第1表示よりも視認容易な第2表示（例えば、第5視認態様、第6視認態様、第7視認態様、第1視認態様等による表示）とを実行可能である。そして、第1モード（例えば通常遊技状態）における一の変動演出においては、第1保留記憶の数（第1始動口121についての保留数）が第1特定数（例えば「4」）であることに基づく特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合（変動演出例3（図257参照）等が実行される場合）よりも、第1保留記憶の数が第2特定数（例えば「1」）であることに基づく特定変動演出が実行される場合（変動演出例1（図252乃至図254参照）等が実行される場合）の方が、第1停止表示態様（3列の装飾図柄41が順に第6視認態様や第7視認態様になる態様）による表示が実行され易い。また、第2モード（例えば、特別時短遊技状態）における一の変動演出においては、第2保留記憶の数（第2始動口122についての保留数）が第2特定数であることに基づく特定変動演出（変動演出例61の変形例（図446参照）等）が実行される場合よりも、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出（変動演出例62（図431参照）等）が実行される場合の方が、第2停止表示態様（3列の装飾図柄41が一斉に第6視認態様や第7視認態様になる態様）による表示が実行され易い。

この場合、モードと保留記憶の数との関係に応じて種々の停止表示態様によって装飾図柄41が表示される変動演出を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2505】

なお、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様により表示されることなく第6視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第6視認態様である。

また、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様および第6視認態様により表示されることなく第7視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第7視認態様である。

また、特定列の図柄が、第4視認態様により表示されてから、第5視認態様乃至第7視認態様の何れによっても表示されることなく第1視認態様により表示されることがある。この場合、第2表示は、第1視認態様である。

【2506】

また、第1モードにおける一の変動演出においては、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第1停止表示態様による表示が実行され易いことには、第1モードにおける一の変動演出において第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第1停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）こと、および、第1モードにおいて第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第1停止表示態様に

よる表示が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第１モードにおける一の変動演出においては、第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第１停止表示態様による表示が実行され易ければ、第１モードにおける一の変動演出において第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第１停止表示態様による表示が実行されることがあってもよいし、第１モードにおける一の変動演出において第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第１停止表示態様による表示が実行されないことがあってもよい。

【２５０７】

また、第２モードにおける一の変動演出においては、第２保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第２保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第２停止表示態様による表示が実行され易いことには、第２モードにおける一の変動演出において第２保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第２停止表示態様による表示が必ず実行されない（０％）こと、および、第２モードにおける一の変動演出において第２保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合には第２停止表示態様による表示が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第２モードにおける一の変動演出においては、第２保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第２保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、第２停止表示態様による表示が実行され易ければ、第２モードにおける一の変動演出において第２保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第２停止表示態様による表示が実行されることがあってもよいし、第２モードにおける一の変動演出において第２保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合に第２停止表示態様による表示が実行されないことがあってもよい。

【２５０８】

また、本実施形態では、第１モード（例えば通常遊技状態）において、第１保留記憶の数が第１特定数（例えば「４」）であることに基づく特定変動演出（リーチ演出が行われないはずれ変動演出）が実行される場合、および第１保留記憶の数が第２特定数（例えば「１」）であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第２モード（例えば特別時短遊技状態）において、第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易い。

また、第２モードにおいて、第２保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第２保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第２モードにおいて、第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易い。

この場合、第２モードにおける第１始動口１２１への入賞に基づく変動演出が、単調な演出になり易いために、第２モードにおいては第２始動口１２２に遊技球を入賞させるべきであることを遊技者に認識させることができる。

【２５０９】

なお、第１モードにおいて、第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第２モードにおいて、第１保留記憶の数が第１特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第１保留記憶の数が第２特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易いことには、第２モードにおいて、第１保留記憶の数が第１特定数で

あることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行される（100%）こと、および、第1モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、第2モードにおいて、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合よりも、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合の方が、共通する停止表示態様による表示が実行され易いことには、第2モードにおいて、第1保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第1保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行される（100%）こと、および、第2モードにおいて、第2保留記憶の数が第1特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合、および第2保留記憶の数が第2特定数であることに基づく特定変動演出が実行される場合は、共通する停止表示態様による表示が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

10

【2510】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間（第6視認態様や停止時第1エフェクト画像503の表示時間T6、時間T16）が異なる。そのため、保留数に応じた多様な装飾図柄41の停止態様からなる変動演出を実現することができる。

20

通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出よりも、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出の方が、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が短い（時間T6>時間T16）ことを説明したが、これに限定されない。通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出よりも、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出の方が、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が長くてもよい（時間T6<時間T16）。すなわち、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が異なればよい。また、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が同じであってもよい。

30

【2511】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態において、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間（時間T26、時間T36）が異なることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態において、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第2始動口122についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、装飾図柄41が停止するときに行う動作の実行時間が同じであってもよい。

40

【2512】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が

50

「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作時間（第2視認態様や開始時第1エフェクト画像501の表示時間T2、時間T12）が異なる。そのため、保留数に応じた多様な装飾図柄41の変動開始態様からなる変動演出を実現することができる。

なお、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作時間が同じであってもよい。また、通常遊技状態において、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づくはずれ変動演出と、第1始動口121についての保留数が「4」であることに基づくはずれ変動演出とで、変動演出が開始するときの装飾図柄の動作態様が同じであってもよい。

10

【2513】

（変動演出におけるレバー操作演出と振動演出との関係）

次に、レバー操作演出に対する振動演出の実行タイミングについて説明する。

図447は、レバー操作演出に対する振動演出の実行タイミングを示したチャート図である。

図447（1）には、変動演出例13（図286乃至図293参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図447（1）は、変動演出例32（図342乃至図349参照）や変動演出例51（図400乃至図407参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングであってもよい。

20

【2514】

まず、時点t61において、レバー操作演出が開始される（図291（44）参照）。

次に、時点t62において、振動演出が開始される（図291（45）参照）。

そして、時点t63において、振動演出が終了する。

ここで、時点t61から時点t62までの時間、すなわち、レバー操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間T61である。

また、時点t62から時点t63までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間T62である。

【2515】

30

図447（2）には、変動演出例14（図294参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図447（2）は、変動演出例33（図350参照）や変動演出例52（図408参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングであってもよい。

【2516】

まず、時点t71において、レバー操作演出が開始される（図294（1）参照）。

次に、時点t72において、振動演出が開始される（図294（3）参照）。

そして、時点t73において、振動演出が終了する。

ここで、時点t71から時点t72までの時間、すなわち、レバー操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間T71である。

40

また、時点t72から時点t73までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間T72である。

【2517】

図447（3）には、変動演出例19（図301参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。なお、図447（3）は、変動演出例38（図357参照）や変動演出例57（図415参照）におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングであってもよい。

【2518】

まず、時点t81において、レバー操作演出が開始される（図301（1）参照）。

次に、時点t82において、振動演出が開始される（図301（6）参照）。

50

そして、時点 t_{83} において、振動演出が終了する。

ここで、時点 t_{81} から時点 t_{82} までの時間、すなわち、レバー操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間 T_{81} である。

また、時点 t_{82} から時点 t_{83} までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間 T_{82} である。

【2519】

図447(4)には、変動演出例66(図437乃至図440参照)におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。

まず、時点 t_{91} において、レバー操作演出が開始される(図438(15)参照)。

次に、時点 t_{92} において、振動演出が開始される(図438(16)参照)。

そして、時点 t_{93} において、振動演出が終了する。

ここで、時点 t_{91} から時点 t_{92} までの時間、すなわち、レバー操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間 T_{91} である。

また、時点 t_{92} から時点 t_{93} までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間 T_{92} である。

【2520】

図447(5)には、変動演出例67(図441参照)におけるレバー操作演出および振動演出の実行タイミングが示されている。

まず、時点 t_{101} において、レバー操作演出が開始される(図441(1)参照)。

次に、時点 t_{102} において、振動演出が開始される(図441(5)参照)。

そして、時点 t_{103} において、振動演出が終了する。

ここで、時点 t_{101} から時点 t_{102} までの時間、すなわち、レバー操作演出が開始されてから振動演出が開始するまでの時間は、時間 T_{101} である。

また、時点 t_{102} から時点 t_{103} までの時間、すなわち、振動演出の実行時間は、時間 T_{102} である。

【2521】

ここで、時間 T_{61} よりも時間 T_{71} の方が長く、時間 T_{71} よりも時間 T_{81} の方が長い。

また、時間 T_{62} よりも時間 T_{72} の方が短い。また、時間 T_{62} と時間 T_{82} とは同じ時間である。

また、時間 T_{91} よりも時間 T_{101} の方が長い。

また、時間 T_{92} と時間 T_{102} とは同じ時間である。

また、時間 T_{81} よりも時間 T_{101} の方が短い。この場合に、時間 T_{82} と時間 T_{102} とは同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。時間 T_{82} と時間 T_{102} とが異なる時間である場合に、時間 T_{82} よりも時間 T_{102} の方が短くてもよいし、時間 T_{82} よりも時間 T_{102} の方が長くてもよい。

【2522】

以上の通り、本実施形態では、「BU4」(図246参照)のレバー操作演出(図277(35)参照)よりも、「BU5」のレバー操作演出(図291(44)参照)の方が、期待度が高い。すなわち、第1操作表示(図277(35)に示すレバー操作画像502の表示)が実行される場合よりも、第2操作表示(図291(44)に示すレバー操作画像502の表示)が実行される場合の方が、特別遊技(大当たり遊技)が実行される期待度が高い。そして、演出制御部300は、所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間を、所定条件が成立しない場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間とは異ならせることが可能である。所定条件が成立する場合としては、例えば、変動演出例13における振動演出が実行される場合(図291(45)、図447(1)参照)等が挙げられる。また、所定条件が成立しない場合としては、例えば、変動演出例13における振動演出が実行されず、変動演出例14における振動演出が実行される場合(図294(3)、図447(2)参照)等が挙げられる。

10

20

30

40

50

この場合、振動演出の実行タイミングについての意外性を遊技者に与えることができるため、特に期待度が高い第2操作表示が実行されることと相まって、振動演出が実行されることの期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2523】

また、本実施形態では、所定条件には、第1所定条件（変動演出例13における振動演出の実行（図291（45）、図447（1）参照））と、第2所定条件（復活演出における振動演出の実行（図301（6）、図447（3）参照））とがある。

そして、第1所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、所定条件が成立しない場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

また、第1所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、第2所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

また、所定条件が成立しない場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間よりも、第2所定条件が成立する場合における第2操作表示の開始から振動演出の開始までの時間の方が長い。

この場合、振動演出が実行される条件に応じて開始タイミングが異なる種々の振動演出が実現されるため、振動演出が実行されることの遊技者の期待感を高めることができる。

【2524】

なお、本実施形態では、変動演出例14、変動演出例33、および変動演出例52において、レバー操作演出において演出レバー163が操作されると、演出レバー163が白色に発光（図294（2）等参照）してから、虹色に発光することを説明したが、これに限定されない。

変動演出例14、変動演出例33、および変動演出例52において、レバー操作演出において演出レバー163が操作されても、演出レバー163の赤色による発光が維持されてもよい。そして、振動演出が開始されると、演出レバー163が虹色により発光してもよい。この場合、演出レバー163が赤色に発光する時間の長さは、図447（2）に示す時間T71である。

【2525】

（通常遊技状態における中列装飾図柄41の視認態様の変形例）

次に、通常遊技状態においてSPリーチ演出が開始されるまでの中列装飾図柄41の視認態様の変形例について説明する。

本実施形態では、通常遊技状態においては、ノーマルリーチ演出において中列装飾図柄41が第10視認態様により表示されてからSPリーチ演出が開始されることを説明したが、これに限定されない。

【2526】

まず、図448（1）に示すように、左右列の装飾図柄41が、第8視認態様により表示され、第1リーチ動作を行い、第1リーチライン画像509および第1リーチ報知画像510が表示され、第1リーチ音が出力される。このとき、中列装飾図柄41は、第4視認態様により表示されている。

次に、図448（2）に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第1態様により表示され、中列装飾図柄41は非表示になり、ステージ画像61の代わりに移行画像516が表示される。

次に、図448（3）に示すように、リーチ目の装飾図柄41が、第11視認態様の第2態様により表示され第2仮停止動作を行う。

【2527】

次に、図448（4）に示すように、SPリーチ演出が開始され、SPリーチ画像517が表示される。

このように、通常遊技状態においても、ノーマルリーチ演出において中列装飾図柄41が第10視認態様により表示されることなくSPリーチ演出が開始されてもよい。

10

20

30

40

50

【2528】

以上の通り、本実施形態では、通常遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10等）では、SPリーチ演出の開始前に中列装飾図柄41の低速視認態様による表示が実行される（図275（21）参照）。一方で、特別時短遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出（例えば変動演出例64（図433乃至図435参照）等）では、SPリーチ演出の開始前に中列装飾図柄41の低速視認態様による表示が実行されない。

すなわち、本実施形態では、演出制御部300は、装飾図柄41の視認態様には、変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）が視認し難い第1表示（例えば、第4視認態様（図250-1（4）参照）による表示）と、第1表示の後に特定列の図柄が第1表示よりも視認容易な第2表示（第5視認態様（図250-1（5）参照）、第6視認態様（図250-1（6）参照）、第7視認態様（図250-1（7）参照）、第10視認態様（図250-2（13）参照）等による表示）と、第2表示の後に特定列の図柄が停止する第3表示（例えば、第1視認態様（図250-1（1）参照）による表示）とを実行可能である。そして、一の変動演出において、第1モード（例えば通常遊技状態）における特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行される場合よりも、第2モード（特別時短遊技状態）における特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第2表示が実行され易い。

この場合、通常遊技状態においては、中列装飾図柄41を低速視認態様により表示して変動演出が終了することを遊技者に煽った後に特定演出が開始され易いため、特定演出の興趣を向上させることができる。また、特別時短遊技状態においては、中列装飾図柄41を低速視認態様により表示することなく特定演出が開始され易いため、特定演出が行われる変動演出であっても特別時短遊技状態に適した変動演出の実行時間にすることができる。そのため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2529】

なお、一の変動演出において、第1モードにおける特定演出が実行される場合よりも、第2モードにおける特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第2表示が実行され易いことには、第1モードにおける特定演出が実行される場合には特定演出の開始前における特定列の図柄の第2態様による表示が必ず実行されない（0%）こと、および、第2モードにおける特定演出が実行される場合には特定演出の開始前における特定列の図柄の第2態様による表示が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、一の変動演出において、第1モードにおける特定演出が実行される場合よりも、第2モードにおける特定演出が実行される場合の方が、特定演出の開始前における特定列の図柄の第2表示が実行され易ければ、第1モードにおける特定演出が実行される場合に特定演出の開始前における特定列の図柄の第2態様による表示が実行されることがあってもよいし、第2モードにおける特定演出が実行される場合に特定演出の開始前における特定列の図柄の第2態様による表示が実行されないことがあってもよい。

【2530】

また、本実施形態では、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れにおいても、SPリーチ演出が実行される場合には中列装飾図柄41を非表示（視認困難又は視認不能）にする（図276（25）、図434（9）参照）ことが可能である。そして、本実施形態では、通常遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄41が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易いようにしている。そのため、特別時短遊技状態においては、装飾図柄41の視認態様の切り替えの早さを通じて、演出の進行が速いことを遊技者に認識させることができる。

なお、通常遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態においてSPリーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方

が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易いことには、特別時短遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合には、通常遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合に比べて、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が必ず短くなる（100%）ことが含まれる。

また、通常遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、特別時短遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなり易ければ、特別時短遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、通常遊技状態において S P リーチ演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変動演出またはリーチ演出が開始されてから中列装飾図柄 4 1 が非表示（視認困難又は視認不能）になるまでの時間が短くなることがあってもよい。

10

【2531】

（変動演出例 5 の変形例）

次に、変動演出例 5（図 262 乃至図 265 参照）の変形例について説明する。

図 449 は、変動演出例 5 の変形例を示した図である。

まず、図 252（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図 449（1）に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

20

【2532】

次に、図 449（2）に示すように、レバー操作演出が開始され、レバー操作画像 502 が表示され第 1 レバー音が出力される。このレバー操作演出の操作有効期間は、第 1 期間である。

そして、レバー操作演出における操作有効期間に演出レバー 163 が操作されると、図 449（3）に示すように、操作時第 2 画像 527 が表示され、第 2 操作音が出力される。

次に、図 449（4）に示すように、役物演出が実行され、左可動役物 115A が画像表示部 114 の表示領域と重なる位置まで移動する。このとき、左可動役物 115A の周囲に役物第 2 エフェクト画像 513 が表示され第 2 役物音が出力される。

30

この後は、図 262（3）乃至（8）、図 263（9）乃至（16）、図 264（17）乃至（24）、図 265（25）乃至（29）に示したものと同一演出が行われる。

【2533】

このように、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出および役物演出が実行されない変動演出が行われてもよい。

また、図 449 に示した例は、変動演出例 5 の変形例に限定されない。変動演出例 24（図 319 乃至図 321 参照）の変形例として、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前に、図 449 に示した例と同様にレバー操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出および役物演出が実行されないようにしてもよい。また、変動演出例 43（図 376 乃至図 379 参照）の変形例として、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前に、図 449 に示した例と同様にレバー操作演出および役物演出が実行され、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出および役物演出が実行されないようにしてもよい。

40

【2534】

（変動演出例 10 の変形例）

次に、変動演出例 10（図 273 乃至図 278 参照）の変形例について説明する。

図 450 は、変動演出例 10 の変形例を示した図である。

まず、図 273（1）乃至（3）に示したものと同一演出が行われてから、図 450（

50

1) に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【2535】

次に、図450(2)に示すように、1段階目のステップ演出が実行され、「ステップ1」のテキストが示されたステップ画像508が表示され、第1ステップ音出力される。

次に、図450(3)に示すように、2段階目のステップ演出が実行され、「ステップ2」のテキストが示されたステップ画像508が表示され、第2ステップ音出力される。

次に、図450(4)に示すように、3段階目のステップ演出が実行され、「ステップ3」のテキストが示されたステップ画像508が表示され、第3ステップ音出力される。

【2536】

次に、図450(5)に示すように、ステップ画像508が非表示になり、3列の装飾図柄41の第4視認態様による表示が継続されている。

次に、図450(6)に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像505が表示される。

この後は、図274(14)乃至(16)、図275(17)乃至(24)、図276(25)乃至(32)、図277(33)乃至(40)、図278(41)乃至(43)に示したものと同一演出が行われる。

【2537】

このように、装飾図柄41の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄41が仮停止した以降にはレバー操作演出および役物演出が実行される変動演出が行われてもよい。

また、図450に示した例は、変動演出例10の変形例に限定されない。変動演出例29(図329乃至図334参照)の変形例として、装飾図柄41の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄41が仮停止した以降にはレバー操作演出(図333(35)参照)および役物演出(図333(33)参照)が実行されるようにしてもよい。また、変動演出例48(図387乃至図392参照)の変形例として、装飾図柄41の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄41が仮停止した以降にはレバー操作演出(図391(35)参照)および役物演出(図391(33)参照)が実行されるようにしてもよい。

【2538】

(変動演出例11の変形例)

次に、変動演出例11(図279乃至図284参照)の変形例について説明する。

図451は、変動演出例11の変形例を示した図である。

まず、図273(1)乃至(5)に示したものと同一演出が行われてから、図451(1)に示すように、3列の装飾図柄41が、第4視認態様により表示され、第1変動動作を行う。

【2539】

次に、図451(2)に示すように、疑似連図柄41が停止する。このとき、疑似連図柄41の周囲に疑似連停止時エフェクト画像514が表示される。また、このとき、3列の装飾図柄41が非表示(視認困難または視認不能)になる。また、このとき、疑似連停止音出力される。

この後は、図279(4)乃至(8)、図280(9)乃至(16)、図281(17)乃至(24)、図282(25)乃至(32)、図283(33)乃至(40)、図284(41)乃至(46)に示したものと同一演出が行われる。

【2540】

このように、装飾図柄41の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出およ

10

20

30

40

50

び役物演出が実行されず、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出および役物演出が実行される変動演出が行われてもよい。

また、図 4 5 1 に示した例は、変動演出例 1 1 の変形例に限定されない。変動演出例 3 0 (図 3 3 5 乃至図 3 4 0 参照) の変形例として、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出 (図 3 3 9 (3 8) 参照) および役物演出 (図 3 3 9 (3 6) 参照) が実行されるようにしてもよい。また、変動演出例 4 9 (図 3 9 3 乃至図 3 9 8 参照) の変形例として、装飾図柄 4 1 の変動が開始されてから仮停止する前にレバー操作演出および役物演出が実行されず、装飾図柄 4 1 が仮停止した以降にはレバー操作演出 (図 3 9 7 (3 8) 参照) および役物演出 (図 3 9 7 (3 6) 参照) が実行されるようにしてもよい。

10

【2 5 4 1】

(変動演出例 1 3 の変形例)

次に、変動演出例 1 3 (図 2 8 6 乃至図 2 9 3 参照) の変形例について説明する。

図 4 5 2 は、変動演出例 1 3 の変形例を示した図である。

まず、図 2 8 5 (1) 乃至 (8)、図 2 8 6 (1) 乃至 (3) に示したものと同一演出が行われてから、図 4 5 2 (1) に示すように、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 4 視認態様により表示され、第 1 変動動作を行う。

【2 5 4 2】

次に、図 4 5 2 (2) に示すように、ゾーン煽り演出が開始され、ゾーン煽り画像 5 0 5 が表示される。

20

次に、図 4 5 2 (3) に示すように、ゾーン演出が開始され、ゾーン報知画像 5 2 8 が表示される。このとき、ゾーン報知画像 5 2 8 の周囲にゾーンエフェクト画像 5 2 9 が表示され、ゾーン開始音が出力される。

次に、図 4 5 2 (4) に示すように、擬似連図柄 4 1 が停止する。このとき、擬似連図柄 4 1 の周囲に擬似連停止時エフェクト画像 5 1 4 が表示され、3 列の装飾図柄 4 1 が非表示 (視認困難又は視認不能) になり、擬似連停止音が出力される。

この後は、図 2 8 7 (1 0) 乃至 (1 6)、図 2 8 8 (1 7) 乃至 (2 4)、図 2 8 9 (2 5) 乃至 (3 2)、図 2 9 0 (3 3) 乃至 (4 0)、図 2 9 1 (4 1) 乃至 (4 8)、図 2 9 2 (4 9) 乃至 (5 6)、図 2 9 3 (5 7)、(5 8) に示したものと同一演出が行われる。

30

【2 5 4 3】

以上の通り、本実施形態では、特定演出 (装飾図柄 4 1 の仮停止) の開始前に実行されるレバー操作演出の期待度は 3 % (図 2 4 6 参照) であり、特定演出の開始以降に実行されるレバー操作演出の期待度は 2 5 % である。そのため、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われ特定演出の開始以降にレバー操作演出が行われない変動演出 (変動演出例 1 (図 2 5 2 乃至図 2 5 4 参照) 等) が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われずに特定演出の開始以降にレバー操作演出が行われる変動演出 (変動演出例 1 0 の変形例 (図 2 7 3 乃至図 2 7 8、図 4 5 0 参照) 等) が実行される場合の方が、特別遊技 (大当たり遊技) が実行され易い。また、本実施形態では、特定演出の開始前に実行される振動演出の期待度は 6 5 % であり、特定演出の開始以降に実行されるレバー操作演出の期待度は 2 5 % である。すなわち、特定演出の開始以降に振動演出が行われずにレバー操作演出が行われる変動演出 (変動演出例 1 0 の変形例 (図 2 7 3 乃至図 2 7 8、図 4 5 0 参照) 等) が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出 (変動演出 1 3 の変形例 (図 2 8 6 乃至図 2 9 3、図 4 5 2 参照) 等) が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。

40

この場合、変動演出が進行するにしたがってレバー操作演出に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 2 5 4 4 】

なお、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われ特定演出の開始以降にレバー操作演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われず特定演出の開始以降にレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われ特定演出の開始以降にレバー操作演出が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われず振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始以降に振動演出が行われずレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（0%）こと、および、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われず振動演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われず振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定演出の開始以降に振動演出が行われずレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われず振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

【 2 5 4 5 】

また、本実施形態では、特定演出（装飾図柄 4 1 の仮停止）の開始前に実行される役物演出の期待度は 1 1 %（図 2 4 6 参照）であり、特定演出の開始以降に実行される役物演出の期待度は 3 5 %である。そのため、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出（変動演出例 4（図 2 5 9 乃至図 2 6 1 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われず特定演出の開始以降に役物演出が行われる変動演出（変動演出例 1 0 の変形例（図 2 7 3 乃至図 2 7 8、図 4 5 0 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。そして、特定演出の開始以降に振動演出が行われず役物演出が行われる変動演出（変動演出例 1 0 の変形例（図 2 7 3 乃至図 2 7 8、図 4 5 0 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われず振動演出が行われる変動演出（変動演出 1 3 の変形例（図 2 8 6 乃至図 2 9 3、図 4 5 2 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易い。

この場合、変動演出が進行するにしたがって役物演出に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 5 4 6 】

なお、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われず特定演出の開始以降に役物演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始前に役物演出が行われ特定演出の開始以降に役物演出が行われない変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（0%）ことが含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われず役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われず振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易いことには、特定演出の開始以降に振動演出が行われず役物演出が行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行されない（0%）こと、および、特定演出の開始前に役物演出が行われず振動演出が

行われる変動演出が実行される場合には特別遊技が必ず実行される（１００％）が含まれる。

また、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技が実行され易ければ、特定演出の開始以降に振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されることがあってもよいし、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技が実行されないことがあってもよい。

【２５４７】

なお、本実施形態では、特定演出が装飾図柄４１の仮停止であることを説明したが、これに限定されない。

特定演出としては、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）、擬似連演出、ゾーン演出、ステップ演出、役物演出など、変動演出において実行される何れかの演出であればよい。この場合に、図２４６に示した、役物演出、レバー操作演出、および振動演出の仮停止前の期待度と仮停止後の期待度とは、上述した何れかの特定演出前の期待度および特定演出以降の期待度であってもよい。

【２５４８】

また、本実施形態では、第２レバー音（図２７７（３５）参照）が出力される変動演出が実行される場合よりも、第３レバー音（図２９１（４４）参照）が出力される変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技、振動演出、演出レバー１６３の赤色による発光が実行され易い。

また、本実施形態では、演出レバー１６３の特定発光演出（白色の発光）および第２レバー音の出力が実行される変動演出が行われる場合よりも、演出レバー１６３の特殊発光演出（赤色の発光）および第３レバー音の出力が実行される変動演出が行われる場合の方が、大当たり遊技および振動演出が実行され易い。

また、特定発光演出および第３レバー音の出力が実行される第１変動演出と、特殊発光演出および第２レバー音の出力が実行される第２変動演出とが設けられてもよい。そして、この場合に、第１変動演出が実行される場合よりも第２変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技や振動演出が実行され易いようにしてもよい。また、第２変動演出が実行される場合よりも第１変動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技や振動演出が実行され易いようにしてもよい。

【２５４９】

また、本実施形態では、振動演出を行わずにレバー操作演出を行う第１演出（図２７４（１１）等参照）が実行される変動演出が行われる場合よりも、レバー操作演出を行わずに振動演出を行う第２演出（図２８６（２）等参照）が実行される変動演出が行われる場合の方が、特別遊技および演出レバー１６３の赤色により発光する特殊発光が実行され易い。そのため、遊技者による演出レバー１６３の操作を伴わない振動演出が実行された場合であっても、特別遊技が実行されることを遊技者に期待させることができる。

なお、第１演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特殊発光が実行され易いことには、第１演出が実行される変動演出が行われる場合には特殊発光が必ず実行されない（０％）こと、および、第２演出が実行される変動演出が行われる場合には特殊発光が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第１演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特殊発光が実行され易ければ、第１演出が実行される変動演出が行われる場合に特殊発光が実行されることがあってもよいし、第２演出が実行される変動演出が行われる場合に特殊発光が実行されないことがあってもよい。

【２５５０】

次に、演出制御部３００が制御するステージ（演出モード）と、演出制御部３００がスピーカ１５６から出力させる装飾図柄４１の停止音との関係について説明する。

図 4 5 3 は、演出制御部 3 0 0 に制御されるステージと、装飾図柄 4 1 の停止音との関係を示した図である。

【 2 5 5 1 】

まず、第 1 ステージ（第 1 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、第 7 停止音、および第 1 4 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、および第 7 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

10

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 5 停止音および第 1 0 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 1 1 停止音、および第 1 2 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、および第 1 3 停止音がある。また、発展図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

また、SPSPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

20

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 2 3 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 3 停止音がある。

【 2 5 5 2 】

次に、第 2 ステージ（第 2 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 5 停止音、第 1 6 停止音、第 1 8 停止音、および第 1 9 停止音がある。

30

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 5 停止音、第 1 6 停止音、および第 1 8 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 0 停止音および第 1 7 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 2 停止音および第 1 5 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 4 停止音がある。また、発展図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

40

また、SPSPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 2 3 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 3 停止音がある。

50

【 2 5 5 3 】

次に、第 3 ステージ（第 3 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、第 2 1 停止音、および第 2 2 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 2 停止音、および第 2 1 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 0 停止音および第 2 0 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 1 停止音、第 1 1 停止音、および第 1 2 停止音がある。また、擬似連図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、擬似連停止音も含まれる。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 3 停止音、第 4 停止音、および第 1 3 停止音がある。また、発展図柄 4 1 を装飾図柄 4 1 として捉える場合、発展停止音も含まれる。

また、SPSPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 6 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、および第 2 3 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 8 停止音、第 9 停止音、第 1 3 停止音、および第 2 3 停止音がある。

【 2 5 5 4 】

次に、第 4 ステージ（第 4 演出モード）において装飾図柄 4 1 が停止するときにスピーカ 1 5 6 から出力される停止音について説明する。

リーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 5 停止音および第 2 8 停止音がある。

また、リーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 5 停止音および第 2 8 停止音がある。

また、ノーマルリーチ演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 6 停止音がある。

また、SPリーチ演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 7 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、左右列の装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 9 停止音および第 3 0 停止音がある。

また、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを示唆または報知する演出の実行中であって、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに出力される停止音には、第 2 9 停止音および第 3 0 停止音がある。

【 2 5 5 5 】

以上の通り、本実施形態では、左右列の装飾図柄 4 1 の停止音と、中列装飾図柄 4 1 の停止音とが異なり、又は、左右列の装飾図柄 4 1 の停止音の種類の数と中列装飾図柄 4 1 の停止音の種類の数とが異なる。

この場合、停止する図柄に応じて多様な演出を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 5 5 6 】

また、本実施形態では、演出制御部 3 0 0 は、第 1 ステージにおけるリーチ演出が実行されないはずれ変動演出において、中列装飾図柄 4 1 が停止するときに第 1 停止音を出力

10

20

30

40

50

可能である。また、演出制御部 300 は、第 1 ステージにおけるリーチ演出が実行されるはずれ変動演出において、中列装飾図柄 41 が停止するときに第 6 停止音を出力可能である。すなわち、本実施形態では、第 1 特定変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）と、リーチ演出が実行されるはずれ変動演出とで、中列装飾図柄 41 が停止するときに出力される効果音の態様を異ならせることが可能である。そのため、リーチ演出が実行される変動演出と、リーチ演出が実行されない変動演出とで、中列装飾図柄 41 が停止することが遊技者に与える印象を異ならせることができる。

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 特定変動演出と、第 2 特定変動演出（ノーマルリーチ演出が実行され SP リーチ演出や SP SP リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）とで、中列装飾図柄 41 が停止するときに出力される効果音を共通にする（例えば何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。そのため、第 2 特定変動演出において、はずれ変動演出であるにも関わらず過度に遊技者を期待させることを抑制できる。

10

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 1 特定変動演出と、第 2 特定変動演出と、第 3 特定変動演出（SP リーチ演出や SP SP リーチ演出が実行されるはずれ変動演出）とで、左右列の装飾図柄 41 が停止するときに出力される効果音を共通にする（例えば何れも第 1 停止音を出力する）ことが可能である。そのため、変動演出によらず、左右列の装飾図柄 41 の停止が遊技者に認識され易くなる。

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、第 3 特定変動演出と、第 4 特定変動演出（大当たり変動演出）とで、左右列の装飾図柄 41 が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに出力される停止音を共通にし（例えば何れも第 1 停止音を出力し）、中列装飾図柄 41 が特別表示態様（装飾性の低い表示態様）により停止するときに出力される停止音を異ならせることが可能である（第 3 特定変動演出では第 6 停止音を出力し、第 4 特定変動演出では第 8 停止音を出力する）。そのため、同じ表示態様からなる中列装飾図柄 41 の停止であっても、第 3 特定変動演出と第 4 特定変動演出とで、中列装飾図柄 41 の停止が遊技者に与える印象を異ならせることができる。

20

【2557】

また、本実施形態では、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおいては、左右列の装飾図柄 41 の停止音の種類の数よりも、中列装飾図柄 41 の停止音の種類の数の方が多い。このように、左右列の装飾図柄 41 の停止態様よりも中列装飾図柄 41 の停止態様に多様性を持たせることで、中列装飾図柄 41 の停止をより遊技者に着目させることができる。なお、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおいて、中列装飾図柄 41 の停止音の種類の数よりも、左右列の装飾図柄 41 の停止音の種類の数の方が多くなるようにしてもよい。すなわち、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおいて、左右列の装飾図柄 41 の停止音の種類の数と、中列装飾図柄 41 の停止音の種類の数とが異なればよい。

30

【2558】

また、本実施形態では、第 1 ステージと第 2 ステージとで、左右列の装飾図柄 41 が停止するときに出力される停止音を異ならせ（例えば第 1 停止音と第 15 停止音）、中列装飾図柄 41 が停止するときに出力される停止音を共通にする（例えば第 3 停止音）ことが可能である。そして、第 1 ステージと第 4 ステージとでは、左右列の装飾図柄 41 が停止するときに出力される停止音を異ならせ（例えば第 1 停止音と第 25 停止音）、中列装飾図柄 41 が停止するときに出力される停止音もまた異ならせる（例えば第 3 停止音と第 27 停止音）ことが可能である。そのため、第 2 ステージよりも第 4 ステージの方が、第 1 ステージとは演出態様が異なるステージとして遊技者に認識させ易くすることができる。

40

【2559】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、特定演出（装飾図柄 41 の仮停止、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、SP リーチ演出、SP SP リーチ演出）、擬似連演出、発展演出、ゾーン演出、ステップ演出など）の開始以降から SP SP リーチ演出までに振動演出が行われずにレバー操作演出が行われる変動演出（変動演出例 10 の変形例（図 273 乃至図 278、図 450 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレ

50

バー操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出（変動演出 13 の変形例（図 286 乃至図 293、図 452 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行され易い。

この場合、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2560】

なお、通常遊技状態において、特定演出の開始以降から S P S P リーチ演出までに振動演出が行われずにレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前にレバー操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行され易ければ、通常遊技状態において特定演出の開始以降から S P S P リーチ演出までに振動演出が行われずにレバー操作演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行されることがあってもよいし、通常遊技状態において特定演出の開始前にレバー操作演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行されないことがあってもよい。

【2561】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、特定演出（装飾図柄 41 の仮停止、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出）、擬似連演出、発展演出、ゾーン演出、ステップ演出など）の開始以降から S P S P リーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出（変動演出例 10 の変形例（図 273 乃至図 278、図 450 参照）等）が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出（変動演出 13 の変形例（図 286 乃至図 293、図 452 参照）等）が実行される場合の方が、特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行され易い。

この場合、変動演出の前半であっても、振動演出が実行された場合には遊技者の期待感を著しく向上させることができるため、変動演出の全期間にわたって遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2562】

なお、通常遊技状態において、特定演出の開始以降から S P S P リーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合よりも、特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合の方が、特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行され易ければ、通常遊技状態において特定演出の開始以降から S P S P リーチ演出までに振動演出が行われずに役物演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行されることがあってもよいし、通常遊技状態において特定演出の開始前に役物演出が行われずに振動演出が行われる変動演出が実行される場合に特別遊技および演出レバー 163 の赤色による発光が実行されないことがあってもよい。

【2563】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態よりも、通常遊技状態の方が、用いられる変動経路の種類が多い。そのため、通常遊技状態であっても、多様な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【2564】

なお、本実施形態では、ノーマルリーチ演出が実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されないはずの変動演出において、中列装飾図柄 41 が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音は、リーチ演出が実行されないはずの変動演出において中列装飾図柄 41 が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音と同じであることを説明したが、これに限定されない。

ノーマルリーチ演出が実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されないはずの変動演出において、中列装飾図柄 41 が装飾性の高い表示態様により停止するとき

出力される停止音は、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出において中列装飾図柄 4 1 が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音、および、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される変動演出において中列装飾図柄 4 1 が装飾性の高い表示態様により停止するときに出力される停止音の何れとも異なるオリジナルの停止音であってもよい。

【2565】

また、本実施形態では、第 4 ステージでは、3 列の装飾図柄 4 1 が第 1 変動経路を通る変動が行われることを説明したが、これに限定されない。第 4 ステージでは、リーチ演出が実行されていないときに、3 列の装飾図柄 4 1 が、第 1 ステージ乃至第 3 ステージにおいて用いられていた何れの変動経路とも異なる変動経路を通る変動が行われてもよい。この場合、第 4 ステージが特別時短遊技状態ならではの演出モードであることを強調することができる。

【2566】

また、ステージに応じて、特定演出（ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、擬似連演出、ゾーン演出、役物演出、発展演出、振動演出、ステップ演出、保留画像 5 2 や変動画像 5 1 の表示態様を変化させる演出等）が実行される場合の大当たり遊技の期待度を異ならせてもよい。一例を挙げると、第 1 ステージにおいて特定演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第 2 ステージにおいて特定演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、大当たり遊技が実行され易いようにしてもよい。

【2567】

また、本実施形態では、演出制御部 300 は、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄 4 1 の仮停止における動作態様を同じようにすることが可能であることを説明した。ここで、通常遊技状態および特別時短遊技状態の何れであっても、リーチ演出における装飾図柄 4 1 の仮停止における動作態様が同じであることには、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでリーチ演出における装飾図柄 4 1 の仮停止における動作態様が完全に同一であることのみならず、通常遊技状態と特別時短遊技状態とでリーチ演出における装飾図柄 4 1 の仮停止における動作態様の一部が同じ（サイズや表示態様は異なるが仮停止における動作の方向が同じなど）であることも含まれる。

【2568】

また、本実施形態では、二つの列の装飾図柄 4 1 が揃うことによりリーチ演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

例えば、一つの列の装飾図柄 4 1 が特定の文字により仮停止することで、リーチ演出が実行されてもよい。このとき、残りの二つの列の装飾図柄 4 1 による変動が継続されていてもよい。

【2569】

また、本実施形態では、スピーカ 156 から出力される効果音としての、第 1 レバー音、第 1 停止音、第 1 操作音、第 2 停止音、第 1 役物音、第 1 ステップ音、第 2 ステップ音、第 1 リーチ音、第 2 役物音、擬似連停止音、第 1 再変動音、第 3 停止音、復活チャレンジ音、復活失敗音、第 4 停止音、第 2 リーチ音（第 5 停止音）、第 1 開始音、第 3 役物音、第 3 ステップ音、第 2 操作音、ゾーン開始音、第 3 リーチ音、第 1 変化音、図柄変化音、発展停止音、第 4 役物音、第 2 レバー音、第 6 停止音、第 2 再変動音、第 2 変化音、第 3 変化音、第 7 停止音、第 3 レバー音、第 1 成功音、第 1 大当たり報知音、第 8 停止音、第 4 レバー音、第 9 停止音、第 4 変化音、第 4 リーチ音（第 10 停止音）、第 11 停止音、第 12 停止音、第 13 停止音、第 1 復活音、第 14 停止音、第 15 停止音、第 3 操作音、第 16 停止音、第 5 役物音、ステップ 1 音、ステップ 2 音、第 6 役物音、第 5 リーチ音（第 17 停止音）、第 2 開始音、第 7 役物音、ステップ 3 音、第 4 操作音、第 18 停止音、第 19 停止音、第 5 操作音、第 8 役物音、第 1 段音、第 2 段音、第 9 役物音、第 6 リーチ音（第 20 停止音）、第 10 役物音、第 3 段音、第 6 操作音、第 21 停止音、第 22 停止音、第 23 停止音、第 24 停止音、第 25 停止音、第 4 開始音、第 11 役物音、第 7 リー

チ音（第２６停止音）、第５レバー音、第２７停止音、第５変化音、第２８停止音、第６変化音、第６レバー音、第２成功音、第２大当たり報知音、第２９停止音、第７レバー音、第３０停止音、第２復活音は、何れも異なる効果音（異なる音）である。

【２５７０】

また、本実施形態では、第１開始動作、第１変動動作、第１停止動作、第１仮停止動作、第２開始動作、第２停止動作、第１リーチ動作、第２仮停止動作、第２変動動作、第３変動動作、第３停止動作（第２リーチ動作）、第３開始動作、第３リーチ動作、図柄変化動作、第４開始動作、第４停止動作（第４リーチ動作）、第５リーチ動作、第５開始動作、第４変動動作、第５停止動作、第６開始動作、第６停止動作、第６リーチ動作、第７停止動作、第７開始動作、第８リーチ動作、第８開始動作、第９リーチ動作、第５変動動作、第９開始動作、第６変動動作、第８停止動作、第７変動動作、第１０開始動作、第９停止動作、第１０リーチ動作、第１０停止動作、第１１開始動作、第１２リーチ動作、第１２開始動作、第１３リーチ動作、第８変動動作、第１３開始動作、第１１停止動作、第１４開始動作、第１２停止動作、第９変動動作は、何れも異なる動作態様（表示態様）である。付言すると、第１リーチ動作（図２６０（１４）参照）および第６リーチ動作（図３１７（１４）参照）のように、同じ「右手を挙げる」という動作であっても、それぞれ表示態様が異なる装飾図柄４１が動作することにより、異なる動作態様（表示態様）になる。

10

【２５７１】

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

20

30

【２５７２】

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

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

40

【２５７３】

そのため、上述した、第１始動口１２１についての保留数が「１」であることに基づいて行われた各変動演出は、何れも、第１始動口１２１の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第１始動口１２１に遊技球が入賞したことに基づいて行われる変動演出であってもよい。

また、上述した、第２始動口１２２についての保留数が「１」であることに基づいて行われた各変動演出は、何れも、第２始動口１２２の入賞についての保留が発生しておらず且つ特別図柄が変動していない状態において、第２始動口１２２に遊技球が入賞したこと

50

に基づいて行われる変動演出であってもよい。

【2574】

また、本実施形態では、変動演出例4乃至変動演出例11、変動演出例13乃至変動演出例19、変動演出例23乃至変動演出例30、変動演出例32乃至変動演出例38、変動演出例42乃至変動演出例49、変動演出例51乃至変動演出例57、変動演出例67乃至変動演出例70は、何れも、第1始動口121についての保留数が「1」であることに基づいて行われる変動演出であることを説明したが、これに限定されない。これらの各変動演出例は、第1始動口121についての保留数が「2」乃至「4」の何れの数であることに基づいて行われる変動演出であってもよい。

また、変動演出例63、変動演出例64、変動演出例66は、何れも、第2始動口122についての保留数が「1」であることに基づいて行われる変動演出であることを説明したが、これに限定されない。これらの各変動演出例は、第2始動口122についての保留数が「2」乃至「4」の何れの数であることに基づいて行われる変動演出であってもよい。

【2575】

また、本実施形態では、SPリーチ演出において発展煽り演出および発展演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

ノーマルリーチ演出の実行中や、リーチ演出が実行されていないときに、発展煽り演出および発展演出が実行されてもよい。この場合、発展演出が実行されることにより、その後SPリーチ演出が実行されてもよい。

【2576】

また、本実施形態では、レバー操作演出における操作有効期間には、第1期間乃至第4期間があることを説明した。

ここで、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間の遅い順番ほど操作有効期間が長くなるように設定されてもよい。また、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間の早い順番ほど操作有効期間が長くなるように設定されてもよい。また、第1期間、第2期間、第3期間、第4期間は、何れも同じ時間であってもよい。

また、SPSPリーチ演出におけるレバー操作演出の操作有効期間と、昇格煽り演出におけるレバー操作演出の操作有効期間とは、異なる時間であってもよい。

【2577】

また、本実施形態では、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出とでは、それぞれ異なる変動経路が用いられているが、これに限定されない。

特定の変動演出におけるSPSPリーチ演出では、中列装飾図柄41は、この特定の変動演出におけるSPリーチ演出と同じ変動経路に沿って変動してもよい。

【2578】

また、本実施形態では、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出とを区別しているが、これに限定されない。

一の変動演出におけるSPリーチ演出およびSPSPリーチ演出を、まとめてSPリーチ演出として捉えてもよい。

【2579】

また、本実施形態では、第3ステージにおいては、中列装飾図柄41は、リーチ演出の開始時は第6変動動作（第6変動経路に沿った変動）を行い（図374（14）参照）、その後第1変動動作（第1変動経路に沿った変動）を行っている（図374（15）参照）が、これに限定されない。

第3ステージにおいては、中列装飾図柄41は、リーチ演出の開始時から第1変動動作を実行してもよい。

【2580】

また、本実施形態では、第2ステージにおいては、ノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路（図317（15）参照）が、第1ステージや第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路（図

10

20

30

40

50

260(15)、図374(15)参照)とは異なっているが、これに限定されない。

第2ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路は、第1ステージや第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路と同じであってもよい。

【2581】

また、本実施形態では、第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路は、第1ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路と同じであることを説明したが、これに限定されない。

第3ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されているときの中列装飾図柄41の変動経路を、第1ステージおよび第2ステージにおいてノーマルリーチ演出が実行されている中列装飾図柄41の変動経路の何れとも異ならせてもよい。

【2582】

また、本実施形態では、変動演出において変動BGMが出力されることを説明した。ここで、変動BGMは、演出の進行に応じて出力される音の種類が異なってもよい。一例を挙げると、リーチ演出の開始前と、ノーマルリーチ演出の実行中と、SPリーチ演出の実行中と、SPSPリーチ演出の実行中と、リーチ演出の実行後においてはずれ目の装飾図柄41やゾロ目の装飾図柄41が表示されているときとで、変動BGMにおける音の種類が異なってもよい。

【2583】

また、本実施形態では、変動演出例61乃至変動演出例70までの各変動演出が、特別時短遊技状態における変動演出であることを説明したが、これに限定されない。

変動演出例61乃至変動演出例70までの各変動演出は、特定時短遊技状態における変動演出であってもよい。

【2584】

また、上述した「第1態様の後に特定列の図柄が低速になり図柄が視認可能になる第2視認態様」には、装飾図柄41が仮停止しているときの視認態様も含まれる。すなわち、第1態様の後に特定列の図柄が「低速」になることには、図柄の速度が「0」になることも含まれる。

また、本実施形態では、特別時短遊技状態においても、装飾図柄41の第5視認態様や第6視認態様による表示時間があることを説明したが、これに限定されない。特別時短遊技状態においては、装飾図柄41の第5視認態様による表示が実行されないようにしてもよい。また、特別時短遊技状態においては、装飾図柄41の第6視認態様による表示が実行されないようにしてもよい。

特別時短遊技状態においては、装飾図柄41の第5視認態様および第6視認態様による何れの表示も実行されないようにしてもよい。すなわち、特別時短遊技状態においては、「第1態様の後に特定列の図柄が低速になり図柄が視認可能になる第2視認態様」による表示時間が0秒であってもよい。

【2585】

また、本実施形態では、擬似連図柄41や発展図柄41が表示されることを説明した。ここで、擬似連図柄41や発展図柄41は、中列装飾図柄41の代わりに表示される画像である。そのため、広義には、擬似連図柄41および発展図柄41も、中列装飾図柄41に含まれる。

また、擬似連図柄41や発展図柄41は、左列装飾図柄41の代わりに表示されてもよいし、右列装飾図柄41の代わりに表示されてもよい。すなわち、擬似連図柄41や発展図柄41を、左列装飾図柄41として捉えてもよいし、右列装飾図柄41として捉えてもよい。

【2586】

また、本実施形態では、通常遊技状態において、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されてから、装飾性の高い装飾図柄41が再び表示されるとき(図268(18))

参照) に無音であることを説明したが、これに限定されない。

通常遊技状態において、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されてから、装飾性の高い装飾図柄41が再び表示されるときに、復活失敗音(図268(17)参照)の出力が継続され、その後無音になってもよい。

【2587】

また、本実施形態では、装飾図柄41が停止するときに種々の停止音が出力されることを説明した。

ここで、停止音が出力されるタイミングは、装飾図柄41の停止と同時に限定されない。装飾図柄41が停止しているときに停止音が出力されていれば、装飾図柄41の停止前から停止音の出力が開始されてもよいし、装飾図柄41の停止後に停止音の出力が開始されてもよい。

10

【2588】

また、本実施形態では、3列の装飾図柄41が左右方向に並ぶことを説明したが、これに限定されない。

3列の装飾図柄41は、上下方向に並んでいてもよい。

また、3列の装飾図柄41のうちの特定の列の装飾図柄41が、他の列の装飾図柄41に対して上下方向や左右方向にずれて表示されていてもよい。

【2589】

また、本実施形態では、左列装飾図柄41、右列装飾図柄41、中列装飾図柄41の順に装飾図柄41が停止することを説明したが、これに限定されない。

20

例えば、左列装飾図柄41、中列装飾図柄41、右列装飾図柄41の順に装飾図柄41が停止してもよい。この場合、上述した各変動演出例における装飾図柄41の動作や停止音の出力の有無の関係は、右列装飾図柄41と中列装飾図柄41とで逆になる。

また、例えば、右列装飾図柄41、中列装飾図柄41、左列装飾図柄41の順に装飾図柄41が停止してもよい。この場合、上述した各変動演出例における装飾図柄41の動作や停止音の出力の有無の関係は、左列装飾図柄41と中列装飾図柄41とで逆になる。

すなわち、中列装飾図柄41を一例として上述した「特定列の図柄」は、左列装飾図柄41や右列装飾図柄41であってもよい。

【2590】

また、本実施形態では、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「1」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「4」であることに基づく変動演出との関係(図445等参照)について説明したが、これに限定されない。上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「1」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「3」であることに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「1」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「2」であることに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「2」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「4」であることに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「3」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「4」であることに基づく変動演出との関係であってもよい。また、上述した二つの変動演出の関係は、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「2」であることに基づく変動演出と、第1始動口121(第2始動口122)についての保留数が「3」であることに基づく変動演出との関係であってもよい。

30

40

【2591】

また、本実施形態では、発展煽り演出が実行されているときに、一つの中列装飾図柄4

50

1 と、発展図柄 4 1 とが変動している（図 3 8 3（2）、（3）参照）が、これに限定されない。

発展煽り演出が実行されているときに、複数の中列装飾図柄 4 1（例えば「4」および「5」など）と、発展図柄 4 1 とが変動してもよい。

【2 5 9 2】

また、本実施形態では、装飾性の高い表示態様からなる 3 列の装飾図柄 4 1 が揃って停止するときに、一の停止音出力される（図 2 5 7（6）参照）ことを説明したが、これに限定されない。

装飾性の高い表示態様からなる 3 列の装飾図柄 4 1 が揃って停止するときには、停止音が 3 回出力されてもよい。この場合に、3 回の停止音のうちの連続する停止音がそれぞれ重なるように出力されてもよい。

【2 5 9 3】

また、本実施形態では、第 1 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 2 5 2（1）参照）、第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 0 9（1）参照）および第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 6 6（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様が異なる一方で、文字（数字）部分の表示態様が同一であるが、これに限定されない。

第 1 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 2 5 2（1）参照）、第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 0 9（1）参照）および第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 6 6（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様が同一である一方で、文字（数字）部分の表示態様が異なってもよい。

また、第 1 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 2 5 2（1）参照）、第 2 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 0 9（1）参照）および第 3 ステージにおける装飾性の高い装飾図柄 4 1（図 3 6 6（1）参照）は、キャラクタ部分の表示態様および文字（数字）部分の表示態様が何れも異なってもよい。

【2 5 9 4】

また、本実施形態では、リーチ演出が実行されていないとき（図 2 5 9（2）、図 2 7 0（9）等参照）と、ノーマルリーチ演出の実行中（図 2 6 1（18）参照）とで、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズが異なっている。ここで、リーチ演出が実行されていないときの中列装飾図柄 4 1 と、ノーマルリーチ演出の実行中の中列装飾図柄 4 1 とは、同じ装飾態様（何れも特定表示態様）である表示態様として捉えられる。

また、本実施形態では、リーチ演出の開始前とノーマルリーチ演出の実行中とで、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズを異ならせているが、これに限定されない。リーチ演出の開始前とノーマルリーチ演出の実行中とで、中列装飾図柄 4 1 の表示サイズは同一であってもよい。

【2 5 9 5】

また、本実施形態では、識別情報（変動画像 5 1、保留画像 5 2）の表示態様を特定態様（例えば、緑色）に変化させる変化演出（図 3 0 5（27）に示す演出）が実行されることを説明した。ここで、特定態様は、緑色であってもよいし、青色であってもよい。すなわち、特定態様は通常表示態様とは異なる表示態様であれば、何れの表示態様であってもよい。

【2 5 9 6】

また、本実施形態では、種々の演出の期待度（大当たりし易さ）について説明した。ここで、演出の期待度は、演出が実行されているときに演出画像が表示されることを示唆または報知する期待度であってもよい。また、演出の期待度は、演出が実行されているときに効果音出力されることを示唆または報知する期待度であってもよい。また、演出の期待度は、演出が実行されているときに演出体（演出レバー 1 6 3、可動役物 1 1 5）が発光または動作することを示唆または報知する期待度であってもよい。

【2 5 9 7】

また、本実施形態では、変動演出例 1 2 の次の変動演出が変動演出例 1 3 であることを

10

20

30

40

50

説明したが、これに限定されない。変動演出例 1 2 の次の変動演出は、変動演出例 1 0 や変動演出例 1 1 であってもよい。この場合、変動演出例 1 2 と、変動演出例 1 0 または変動演出例 1 1 とで行われる、役物演出、第 3 開始動作、および開始時第 3 エフェクト画像 5 2 5 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

また、本実施形態では、変動演出例 3 1 の次の変動演出が変動演出例 3 2 であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例 3 1 の次の変動演出は、変動演出例 2 9 や変動演出例 3 0 であってもよい。この場合、変動演出例 3 1 と、変動演出例 2 9 または変動演出例 3 0 とで行われる、役物演出、第 7 開始動作、および開始時第 7 エフェクト画像 5 6 7 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

また、本実施形態では、変動演出例 5 0 の次の変動演出が変動演出例 5 1 であることを説明したが、これに限定されない。変動演出例 5 0 の次の変動演出は、変動演出例 4 8 や変動演出例 4 9 であってもよい。この場合、変動演出例 5 0 と、変動演出例 4 8 または変動演出例 4 9 とで行われる、役物演出、第 1 1 開始動作、および開始時第 1 1 エフェクト画像 5 8 1 は、それぞれ、連続演出として捉えられ、事前判定演出としても捉えられる。

【2 5 9 8】

また、本実施形態では、復活煽り演出が実行されると、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 を表示してから（図 2 6 7（1 5）、（1 6）参照）、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が表示される（図 2 6 8（1 8）参照）が、これに限定されない。

復活煽り演出が実行される場合であっても、装飾性の低い中列装飾図柄 4 1 の表示が行われることなく、装飾性の高い 3 列の装飾図柄 4 1 が表示されるようにしてもよい。この場合に、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 が揺れるように動作表示されることで、ゾロ目の装飾図柄 4 1 が表示されるか否かを煽る演出が実行されてもよい。

【2 5 9 9】

また、本実施形態では、復活煽り演出の実行後に復活演出が実行されない（復活煽り演出に失敗する）場合、復活煽り演出に失敗した態様により復活煽り画像 5 2 0 が表示される（図 2 6 8（1 7）参照）が、これに限定されない。復活煽り演出に失敗した場合であっても、復活煽り演出に失敗した態様による復活煽り画像 5 2 0 の表示が行われることなく、ステージ画像 6 1 が再び表示されてもよい。

【2 6 0 0】

また、本実施形態では、ステージに関わらず、復活煽り演出が実行された後には、装飾性の高い中列装飾図柄 4 1 が第 1 変動経路（図 2 5 1－1（1）参照）を通して移動するが、これに限定されない。

例えば、第 2 ステージにおいて復活煽り演出が実行された後の装飾性の高い中列装飾図柄 4 1（図 3 2 3（1 8）参照）は、第 4 変動経路（図 2 5 1－1（4）参照）を通して移動してもよい。

また、例えば、第 3 ステージにおいて復活煽り演出が実行された後の装飾性の高い中列装飾図柄 4 1（図 3 8 1（1 8）参照）は、第 6 変動経路（図 2 5 1－1（6）参照）を通して移動してもよい。

【2 6 0 1】

また、本実施形態では、ノーマルリーチ演出が実行され S P リーチ演出および S P S P リーチ演出が実行されない変動演出（変動演出例 4 など）において、レバー操作演出が実行されていないが、これに限定されない。

ノーマルリーチ演出が実行され S P リーチ演出および S P S P リーチ演出が実行されない各変動演出において、レバー操作演出が実行されてもよい。この場合に、レバー操作演出の実行タイミングは、変動演出の開始後であって 3 列の装飾図柄 4 1 の何れかの仮停止が行われる前であってもよいし、ノーマルリーチ演出の実行中であって中列装飾図柄 4 1 の仮停止が行われる前であってもよい。

また、ノーマルリーチ演出が実行され S P リーチ演出および S P S P リーチ演出が実行されない変動演出におけるレバー操作演出において、操作有効期間に演出レバー 1 6 3 が操作される場合と操作されない場合とで共通の演出（共通の演出画像、共通の音など）が

10

20

30

40

50

実行されてもよい。また、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されず且つレバー操作演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行され且つレバー操作演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、操作有効期間に演出レバー１６３が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行され易ければ、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出におけるレバー操作演出において、操作有効期間に演出レバー１６３が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行されてもよい。また、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されず且つレバー操作演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行され且つレバー操作演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、操作有効期間に演出レバー１６３が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が実行され易いことには、ノーマルリーチ演出が実行されＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出が実行されない変動演出におけるレバー操作演出において、操作有効期間に演出レバー１６３が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が必ず実行されない（０％）こと、および、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、および大当たりの何れかが実行される変動演出におけるレバー操作演出において、操作有効期間に演出レバー１６３が操作される場合と操作されない場合とで異なる演出（異なる演出画像、異なる音など）が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

10

20

【２６０２】

また、本実施形態では、種々のレバー操作演出が実行されることを説明した。

ここで、変動演出における特定の状況下においては、レバー操作演出の代わりに、演出ボタン１６１の操作を促すボタン操作演出が実行されるようにしてもよい。一例を挙げると、変動演出においてＳＰリーチ演出およびＳＰＳＰリーチ演出の何れも実行されていないときには、レバー操作演出の代わりに、ボタン操作演出が実行されてもよい。また、上述した各変動演出におけるレバー操作演出が、何れもボタン操作演出であってもよい。ボタン操作演出が実行される場合、レバー操作画像５０２の代わりに、演出ボタン１６１を模したボタン画像が表示されてもよい。また、ボタン操作演出が実行される場合、ボタン操作演出に応じた効果音が出力されるようにしてもよい。この場合、上述した種々の「レバー音」を種々の「ボタン音」と読み替えてもよい。

30

【２６０３】

また、本実施形態では、装飾性の高い中列装飾図柄４１である「７」が停止して擬似連演出が実行される場合、３列の装飾図柄４１の仮停止動作が継続される（図３０３（１４）、（１５）参照）されることを説明した。

ここで、装飾性の高い中列装飾図柄４１である「７」が停止する（停止音出力されない）場合の３列の装飾図柄４１の仮停止時間は、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出における３列の装飾図柄４１の仮停止（図２５３（１６）参照）の時間や、ノーマルリーチ演出が実行されるはずれ変動演出における３列の装飾図柄４１の仮停止（図２６１（２０）参照）の時間よりも長くなるようにしてもよい。

40

【２６０４】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、特別図柄判定部２３４による判定が行われた判定情報（乱数値）または判定が未実行の判定情報に対応する識別情報（変動画像５１、保留画像５２など）を画像表示部１１４に表示可能である。また、特定列の図柄（例えば中列装飾図柄４１）が特定表示態様（装飾性の高い表示態様）により停止するときに所定音（変動ＢＧＭ）とは異なる特定音（停止音）を出力する第１停止演出（例えば図２５３（１５）に示す演出）と、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときに特定音を出力しない第２停止演出（例えば図２７８（４２）に示す演出）とがある。そして、一の変動演出において、第１停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１）が行わ

50

れる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、識別情報の表示態様を特定態様（例えば、赤色）に変化させる変化演出（図275（20）に示す演出）が実行され易いようにしてもよい。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2605】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

【2606】

また、本実施形態では、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例1）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、段階演出（ステップ演出）の第2段階（例えば、3段階目（図274（9）参照））が実行され易いようにしてもよい。

この場合、段階演出の第2段階が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも段階演出の第2段階が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2607】

なお、段階演出の第2段階は、段階演出の第1段階の後に実行可能な段階であれば、何れの段階であってもよい。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、段階演出の第2段階が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には段階演出の第2段階が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には段階演出の第2段階が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、段階演出の第2段階が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に段階演出の第2段階が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に段階演出の第2段階が実行されないことがあってもよい。

【2608】

また、本実施形態では、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例1）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、仮停止した図柄の画像表示部114における表示位置を変化させる変化演出（図275（24）、図276（25）、（26）参照）が実行され易いようにしてもよい。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【2609】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

10

【2610】

また、本実施形態では、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例4）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、リーチ演出において停止している図柄の文字を変化させる変化演出（図276（27）、（28）参照）が実行され易いようにしてもよい。

この場合、変化演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも変化演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【2611】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には変化演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、変化演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に変化演出が実行されないことがあってもよい。

30

【2612】

また、本実施形態では、レバー操作演出には、操作有効期間が第1期間（例えば3秒）である第1操作演出（図252（5）に示すレバー操作演出）と、操作有効期間が第1期間とは異なる第2期間（例えば5秒）である第2操作演出（例えば図277（35）に示すレバー操作演出）とがある。そして、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例1）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、第2操作演出が実行され易いようにしてもよい。

この場合、第2操作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2操作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2613】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2操作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2操作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2操作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2操作演出が実行され易ければ、第1停止演出

50

が実行される変動演出が行われる場合に第2操作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第2操作演出が実行されないことがあってもよい。

【2614】

また、本実施形態では、演出体（例えば可動役物115）を動作させる動作演出（役物演出）には、第1動作演出（図259（5）に示す「CH2」（図246参照）の役物演出）と、第1動作演出よりも特別遊技（大当たり遊技）が実行される期待度が高い第2動作演出（図277（33）に示す「CH4」の役物演出）とがある。そして、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例4）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、第2動作演出が実行され易いようにしてもよい。

10

この場合、第2動作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2動作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2615】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2動作演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2動作演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2動作演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

20

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2動作演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第2動作演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第2動作演出が実行されないことがあってもよい。

【2616】

また、本実施形態では、リーチ演出を強調する強調演出には、第1強調演出（第1リーチライン画像509、第1リーチ報知画像510（図260（14）参照））と、第1強調演出よりも特別遊技が実行される期待度が高い第2強調演出（第2リーチライン画像531、第2リーチ報知画像532（図275（19）参照））とがある。そして、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例4）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、第2強調演出が実行され易いようにしてもよい。

30

この場合、第2強調演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第2強調演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2617】

なお、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2強調演出が実行され易いことには、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2強調演出が必ず実行されない（0%）こと、および、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第2強調演出が必ず実行される（100%）ことが含まれる。

40

また、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第2強調演出が実行され易ければ、第1停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第2強調演出が実行されることがあってもよいし、第2停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第2強調演出が実行されないことがあってもよい。

【2618】

50

また、本実施形態では、停止した一部の列の図柄（例えば左列装飾図柄４１）をリーチ演出の開始後に動作させる動作演出には、第１動作演出（図２６０（１４）参照）と、第１動作演出とは図柄の動作態様が異なる第２動作演出（図２７５（１９）参照）とがある。そして、第１停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例４）が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１０）が行われる場合の方が、第２動作演出が実行され易いようにしてもよい。

この場合、第２動作演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも第２動作演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【２６１９】

なお、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第２動作演出が実行され易いことには、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第２動作演出が必ず実行されない（０％）こと、および、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合には第２動作演出が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、第２動作演出が実行され易ければ、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第２動作演出が実行されることがあってもよいし、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合に第２動作演出が実行されないことがあってもよい。

20

【２６２０】

また、本実施形態では、演出制御部３００は、特定演出（リーチ演出、擬似連演出、発展演出等）と、特定演出の実行を煽る煽り演出（リーチ煽り演出、リーチ煽り演出、発展煽り演出等）とを実行可能である。そして、第１停止演出および煽り演出が実行される変動演出（例えば変動演出例４）が行われる場合よりも、第２停止演出および煽り演出が実行される変動演出（例えば変動演出例１０）が行われる場合の方が、特定演出が実行され易いようにしてもよい。

この場合、特定演出が実行される変動演出では、特定列の図柄が特定表示態様により停止するときの特定音の出力が実行され難い分だけ、図柄が停止したことよりも特定演出が実行されたことを遊技者に強く印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【２６２１】

なお、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特定演出が実行され易いことには、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合には特定演出が必ず実行されない（０％）こと、および、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合には特定演出が必ず実行される（１００％）ことが含まれる。

また、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合よりも、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合の方が、特定演出が実行され易ければ、第１停止演出が実行される変動演出が行われる場合に特定演出が実行されることがあってもよいし、第２停止演出が実行される変動演出が行われる場合に特定演出が実行されないことがあってもよい。

40

【２６２２】

また、本実施形態では、特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されていないが、これに限定されない。

特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出においても、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されてもよい。例えば、変動演出例６４、変動演出例６６、および変動演出例６７におけるレバー操作演出（図４３４（１４）、図４３８（１５）、図４４１（１）参照）は、ＳＰＳＰリーチ演出におけるレバー操作演出（ボタン操作演出）であってもよい

50

。すなわち、変動演出例 6 4、変動演出例 6 6、および変動演出例 6 7 では、S P リーチ演出の後に S P S P リーチ演出が実行されてもよい。また、変動演出例 6 4、変動演出例 6 6、および変動演出例 6 7 において、S P リーチ演出の代わりに、S P S P リーチ演出が実行されてもよい。すなわち、特別時短遊技状態（特定時短遊技状態）における変動演出において、S P リーチ演出が実行されることなく S P S P リーチ演出が実行されてもよい。

【2 6 2 3】

また、本実施形態では、各ステージ（演出モード）において S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される場合、画像表示部 1 1 4 に背景として表示される画像が、各ステージ（演出モード）に応じたステージ画像 6 1 から、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出に応じた演出画像になることを説明した。

10

ここで、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出は、ステージ変化画像 5 8 5 が表示される演出とは異なり、ステージ（演出モード）を変化させる演出ではない。そのため、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行される一の変動演出において、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出の開始前のステージ（演出モード）と、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出の実行中のステージ（演出モード）とは、同一のステージ（演出モード）として捉えてもよい。

【2 6 2 4】

また、本実施形態では、演出図柄の停止音には、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音（図 2 5 3（1 5）等参照）、ノーマルリーチが実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音（図 2 6 1（1 9）等参照）、S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音（図 2 6 7（1 3）、図 2 6 9（6）等参照）、S P S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音（図 2 7 7（3 6）等参照）、擬似連図柄 4 1 の停止音（図 2 6 3（1 4）等参照）、発展図柄 4 1 の停止音（図 2 7 6（3 2）等参照）、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の停止音（図 2 9 2（5 0）、図 2 9 2（5 3）等参照）等があることを説明した。

20

ここで、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音や、ノーマルリーチが実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音よりも、S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音や、S P S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音の方が、停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

30

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、ノーマルリーチが実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、S P S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音等よりも、擬似連図柄 4 1 の停止音や発展図柄 4 1 の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

40

また、各ステージ（各演出モード）において、リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、ノーマルリーチが実行され S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が実行されない変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音、S P S P リーチ演出が実行される変動演出におけるはずれ目の装飾図柄 4 1 の停止音等よりも、ゾロ目の装飾図柄 4 1 の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

また、各ステージ（各演出モード）において、擬似連図柄 4 1 の停止音や発展図柄 4 1 の停止音よりもゾロ目の装飾図柄 4 1 の停止音の方が停止音の出力時間（停止音の実行時間）が長くなるようにしてもよい。

50

間の方が長くなるようにしてもよい。

【2626】

また、本実施形態では、発展図柄41が表示される変動演出においてSPSPリーチ演出が実行されることを説明したが、これに限定されない。

変動演出において、発展図柄41が表示されることなくSPSPリーチ演出が実行されてもよい。

【2627】

また、本実施形態では、第1始動口121または第2始動口122についての保留数が「2」以上であることに基づく変動演出であって、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出には、開始音が出力されない(図257(2)、図431(2)等参照)はずれ変動演出と、開始音が出力される(図285(2)、図436(2)等参照)変動演出とがあることを説明した。

ここで、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易いようにしてもよい。また、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易いようにしてもよい。言い換えると、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音(停止音)の出力が実行され難いようにしてもよい。

【2628】

なお、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易いことには、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において必ず大当たりしない(0%)ことが含まれる。また、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出において大当たりし易ければ、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において大当たりすることがあってもよいし、開始音が出力される変動演出の次の変動演出において大当たりしないことがあってもよい。

また、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音が出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易い(中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音(停止音)の出力が実行され難い)ことには、開始音が出力されない変動演出の次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない(0%)こと(中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音(停止音)の出力が必ず実行される(100%)こと)、および、開始音が出力される変動演出の次の変動演出において必ずSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される(100%)こと(中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音(停止音)の出力が必ず実行されない(0%)こと)が含まれる。また、各ステージ(各演出モード)において、保留数が「2」以上であることに基づいてリーチ演出が実行されないはずれ変動演出が実行される場合、開始音が

出力されない変動演出が実行される場合よりも、開始音出力される変動演出が実行される場合の方が、次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行され易い（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行され難い）ようにすれば、開始音出力されない変動演出の次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行されない）ことがあってもよいし、開始音出力される変動演出の次の変動演出においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されない（中列装飾図柄41が装飾性の高い表示態様により停止するときの効果音（停止音）の出力が実行される）ことがあってもよい。

【2629】

10

また、本実施形態では、ステップ演出の段階に応じて、表示される演出画像が変化することを説明した。ここで、ステップ演出に応じて表示される演出画像は、特定の色からなるエフェクト画像であってもよい。一例を挙げると、1段階目のステップ演出が実行されているときには青色のエフェクト画像が表示され、2段階目のステップ演出が実行されているときには緑色のエフェクト画像が表示され、3段階目のステップ演出が実行されているときには赤色のエフェクト画像が表示されてもよい。すなわち、ステップ演出の段階が進行するにしたがって、表示される演出画像の色が変化してもよい。

【2630】

また、本実施形態では、第1停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例1）が行われる場合よりも、第2停止演出が実行される変動演出（例えば変動演出例10）が行われる場合の方が、識別情報の表示態様を特定態様（例えば、赤色）に変化させる変化演出（図275（20）に示す演出）が実行され易い。そして、識別情報として変動画像51や保留画像52が挙げられることを説明したが、これに限定されない。

20

例えば、ステップ演出は、実行される段階に応じて期待度を示唆または報知する演出である。そのため、ステップ演出に応じて表示される演出画像は、特別図柄判定部234による判定が行われた判定情報（乱数値）に対応する識別情報として捉えられる。また、1段階目や2段階目のステップ演出に応じた演出画像から3段階目のステップ演出に応じた演出画像に変化する演出は、識別情報の表示態様を特定態様に変化させる変化演出として捉えられる。

【2631】

30

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、及び、範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

また、上述した各実施形態における種々の構成を組み合わせてもよい。

【2632】

〔本発明の技術的特徴〕

◆本発明の上記の目的を達成する第1の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を開始した後に、前記特別遊技が行われないことを示す並びにより前記複数列の図柄を表示する特定変動演出（例えば、はずれ変動演出）を実行可能であり、前記リーチ演出には、第1リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）と、前記第1リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第2リーチ演出（例えば、SP

40

50

リーチ演出)とがあり、前記特定変動演出には、前記第1リーチ演出が行われ前記第2リーチ演出が行われない第1特定変動演出と、前記第2リーチ演出が行われる第2特定変動演出とがあり、前記第1特定変動演出において、特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が特定表示態様(例えば、図265(27)に示す装飾性の高い表示態様)により停止するとき、前記所定音とは異なる特定音(例えば、停止音)を出力可能であり、前記第2特定変動演出において、前記特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が前記特定表示態様(例えば、図278(42)に示す装飾性の高い表示態様)により停止するとき、前記特定音(停止音)を出力しないことが可能である。

【2633】

◆上記の目的を達成する第2の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機(例えば、パチンコ遊技機100)は、遊技の進行を制御する主制御手段(例えば、遊技制御部200)と、演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御部300)と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段(例えば、画像表示部114)において複数列の図柄(例えば、3列の装飾図柄41)を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音(例えば、変動BGM)を出力可能であり、前記図柄が停止するとき、前記所定音とは異なる特定音(例えば、停止音)を出力可能であり、前記特定音には、特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が特定表示態様(例えば、装飾性の高い表示態様)により停止するとき出力可能な第1特定音と、特殊図柄(例えば、擬似連図柄41)が停止するとき出力可能な第2特定音(例えば、擬似連停止音)とがあり、前記特別遊技が行われないことを示す並びにより前記複数列の図柄を表示する特定変動演出(例えば、はずれ変動演出)を実行可能であり、一の前記特定変動演出において、前記特殊図柄が停止する場合(例えば、図279乃至図284に示す変動演出において擬似連図柄41が停止する場合)よりも、前記リーチ演出が行われない場合(例えば、図252乃至図254に示す変動演出においてリーチ演出が行われない場合)の方が、前記特定列の図柄(例えば、中列装飾図柄41)が前記特定表示態様(例えば、図253(15)に示す装飾性の高い表示態様)により停止するときの前記第1特定音(例えば、停止音)の出力が実行され易い。

【2634】

◆上記の目的を達成する第3の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機(例えば、パチンコ遊技機100)は、遊技の進行を制御する主制御手段(例えば、遊技制御部200)と、演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御部300)と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段(例えば、画像表示部114)において複数列の図柄(例えば、3列の装飾図柄41)を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音(例えば、変動BGM)を出力可能であり、前記図柄が停止するとき、前記所定音とは異なる特定音(例えば、停止音)を出力可能であり、前記特定音には、第1列の図柄が停止するとき出力可能な第1特定音(例えば、左列装飾図柄41の停止音)と、第2列の図柄が停止するとき出力可能な第2特定音(例えば、中列装飾図柄41の停止音)とがあり、一の前記変動演出において前記第1特定音(例えば、図264(19)に示す第1停止音)と前記第2特定音(例えば、図267(13)に示す第3停止音)とが異なり、又は、前記第1特定音の種類の数(例えば、図453に示す左右列停止音の種類の数)と前記第2特定音の種類の数(例えば、図453に示す中列停止音の種類の数)とが異なる。

【2635】

◆上記の目的を達成する第4の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機(例えば、パチンコ遊技機100)は、遊技の進行を制御する主制御手段(例えば、遊技

10

20

30

40

50

制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立により取得した判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 114) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 41) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音 (例えば、変動 BGM) を出力可能であり、前記図柄が停止するときに前記所定音とは異なる特定音 (例えば、停止音) を出力可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出には、第 1 リーチ演出 (例えば、ノーマルリーチ演出) と、前記第 1 リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第 2 リーチ演出 (例えば、SP リーチ演出) とがあり、前記特別遊技が行われないことを示す並びにより前記複数列の図柄を表示する特定変動演出 (例えば、はずれ変動演出) を実行可能であり、一の前記特定変動演出において、前記第 2 リーチ演出が実行される場合 (例えば、図 279 乃至図 284 に示す変動演出において SP リーチ演出が実行される場合) よりも、前記リーチ演出が実行されない場合 (例えば、図 252 乃至図 254 に示す変動演出においてリーチ演出が行われない場合) の方が、特定列の図柄 (例えば、中列装飾図柄 41) が特定表示態様 (例えば、図 253 (15) に示す装飾性の高い表示態様) により停止するときの前記特定音 (例えば、停止音) の出力が実行され易い。

10

20

【2636】

◆上記の目的を達成する第 5 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 100) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 114) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 41) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを、第 1 演出モードと、第 2 演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出において所定音 (例えば、変動 BGM) を出力可能であり、前記図柄が停止するときに、前記所定音とは異なる特定音 (例えば、停止音) を出力可能であり、前記第 1 演出モードの前記変動演出 (例えば、図 273 乃至図 278 に示す変動演出) において、第 1 列の図柄 (例えば、左列装飾図柄 41) が停止するときに出力する特定音 (例えば、第 1 停止音) を、第 2 列の図柄 (例えば、右列装飾図柄 41) が停止するときに出力する特定音 (例えば、第 1 停止音) と共通にし、第 3 列の図柄 (例えば、中列装飾図柄 41) が停止するときに出力する特定音 (例えば、第 6 停止音) と異ならせることが可能であり、前記第 1 演出モードの前記変動演出 (例えば、図 273 乃至図 278 に示す変動演出) と、前記第 2 演出モードの前記変動演出 (例えば、図 329 乃至図 334 に示す変動演出) とで、前記第 3 列の図柄が停止するときに出力する特定音 (例えば、第 6 停止音) を共通にすることが可能である。

30

40

【2637】

◆上記の目的を達成する第 6 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 100) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード (例えば、通常遊技状態) と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード (例えば、特別時短遊技状態) とに制御可能であり、第 1 始動条件の成立により取得した第 1 判定情報又は第 2 始動条件の成立により取得した第 2 判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記第 1 判定情報の判定の結果又は前記第 2 判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として所定数記憶可能であると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として所定数記憶可能であり、前記演出制御

50

手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄 41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されず且つ前記リーチ演出が実行されない特定変動演出（例えば、はずれ変動演出）を実行可能であり、前記変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41 など）が視認し難い第 1 表示（例えば、第 4 視認態様による表示）と、前記第 1 表示の後に前記特定列の図柄が前記第 1 表示よりも視認容易な第 2 表示（例えば、第 5 視認態様による表示）とを実行可能であり、前記複数列の各々の図柄の前記第 2 表示から停止までの過程である停止表示態様を表示可能であり、前記停止表示態様には、第 1 停止表示態様（例えば、3列の装飾図柄 41 が順に停止する態様）と、前記第 1 停止表示態様とは異なる第 2 停止表示態様（例えば、3列の装飾図柄 41 が一斉に停止する態様）とがあり、前記第 1 モードにおける一の前記特定変動演出においては、前記第 1 保留記憶の数が第 1 特定数（例えば、「4」）であることに基づく前記特定変動演出が実行される場合よりも、前記第 1 保留記憶の数が前記第 1 特定数よりも少ない第 2 特定数（例えば、「1」）であることに基づく前記特定変動演出（図 252 乃至図 254 に示す変動演出）が実行される場合の方が、前記第 1 停止表示態様による表示が実行され易く、前記第 2 モードにおける一の前記特定変動演出においては、前記第 2 保留記憶の数が前記第 2 特定数（例えば、「1」）であることに基づく前記特定変動演出が実行される場合よりも、前記第 2 保留記憶の数が前記第 1 特定数（例えば、「4」）であることに基づく前記特定変動演出（図 431 に示す変動演出）が実行される場合の方が、前記第 2 停止表示態様による表示が実行され易い。

10

20

【2638】

◆上記の目的を達成する第 7 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、第 1 始動条件の成立により取得した第 1 判定情報又は第 2 始動条件の成立により取得した第 2 判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記第 1 判定情報の判定の結果又は前記第 2 判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として所定数記憶可能であると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として所定数記憶可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄 41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されず且つ前記リーチ演出が実行されない特定変動演出（例えば、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）を実行可能であり、前記変動演出の開始後に特定列の図柄が視認し難い第 1 表示（例えば、第 4 視認態様による表示）と、前記第 1 表示の後に前記特定列の図柄が前記第 1 表示よりも視認容易な第 2 表示（例えば、第 5 視認態様による表示）とを実行可能であり、前記第 1 モードにおいて前記第 1 保留記憶の数が特定数（例えば「1」）であることに基づく前記特定変動演出（例えば、リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）が行われる場合、前記特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41）が前記第 2 表示になってから停止するまでの平均時間は、第 1 時間（例えば、図 445 に示す時間 T5 + 時間 T6 + 時間 T7）であり、前記第 2 モードにおいて前記第 2 保留記憶の数が前記特定数であることに基づく前記特定変動演出が行われる場合、前記特定列の図柄が前記第 2 表示になってから停止するまでの平均時間は、前記第 1 時間よりも短い第 2 時間（例えば、図 445 に示す時間 T25 + 時間 T26）である。

30

40

【2639】

◆上記の目的を達成する第 8 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機

50

(例えば、パチンコ遊技機 100) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 114) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 41) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音 (例えば、変動 BGM) を出力可能であり、前記変動演出が開始するときに、前記所定音とは異なる特定音 (例えば、開始音) を出力可能であり、前記特定音の出力が行われない前記変動演出 (例えば、図 252 乃至図 254 に示す変動演出) が実行される場合よりも、前記特定音の出力が行われる前記変動演出 (例えば、図 286 乃至図 293 に示す変動演出) が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行され易い。

10

【2640】

◆上記の目的を達成する第 9 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 100) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 114) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 41) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、遊技者が操作可能な操作手段を振動させて 1 または複数の前記変動演出において前記特別遊技が実行される期待度を示唆する振動演出を実行可能であり、前記操作手段の操作を示唆する操作演出を実行可能であり、前記変動演出において特定演出を実行可能であり、前記特定演出の開始前に前記操作演出が行われ前記特定演出の開始以降に前記操作演出が行われない前記変動演出 (例えば、図 252 乃至図 254 に示す変動演出) が実行される場合よりも、前記特定演出の開始前に前記操作演出が行われずに前記特定演出の開始以降に前記操作演出が行われる前記変動演出 (例えば、図 273 乃至図 278、図 450 に示す変動演出) が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行され易く、前記特定演出の開始以降に前記振動演出が行われずに前記操作演出が行われる前記変動演出 (例えば、図 273 乃至図 278、図 450 に示す変動演出) が実行される場合よりも、前記特定演出の開始前に前記操作演出が行われずに前記振動演出が行われる前記変動演出 (例えば、図 286 乃至図 293、図 452 に示す変動演出) が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行され易い。

20

30

【2641】

◆上記の目的を達成する第 10 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 100) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 200) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 300) と、基準位置である第 1 位置と第 2 位置との間を移動可能であって遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 114) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 41) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記操作手段が前記第 1 位置 (例えば、図 244 に示す非操作位置) から前記第 2 位置 (例えば、図 244 に示す受付位置) まで移動させられた場合に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、表示手段において前記操作手段の操作を示唆する操作表示 (例えば、レバー操作画像 502 の表示) を実行可能であり、前記操作表示には、第 1 操作表示 (例えば、図 277 (35) に示すレバー操作画像 502 の表示) と、前記第 1 操作表示とは異なる表示態様により前記操作手段の操作を示唆する第 2 操作表示 (例えば、図 291 (44) に示すレバー操作画像 502 の表示) を実行可能であり、前記第 1 操作表示が実行される場合よりも、前記第 2 操作表示が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高く、所定条件が成立する場合 (図 291 (45) に示す振動演出が実行される場合) における前記第 2 操作表示の開始から前記振動演出の開始までの時間 (例えば

40

50

、図 4 4 7 に示す T 6 1) を、前記所定条件が成立しない場合 (図 2 9 1 (4 5) に示す振動演出が実行されずに図 2 9 4 (3) に示す変動演出が実行される場合) における前記第 2 操作表示の開始から前記振動演出の開始までの時間 (例えば、図 4 4 7 に示す T 7 1) とは異ならせることが可能である。

【2 6 4 2】

◆上記の目的を達成する第 1 1 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 0 0) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 2 0 0) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 3 0 0) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 1 1 4) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 4 1) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において特定演出 (例えば、装飾図柄 4 1 の仮停止) を実行可能であり、遊技者が操作可能な操作手段の操作を示唆する操作演出を実行可能であり、前記操作演出には、前記特定演出の開始前に実行可能な第 1 操作演出と、前記特定演出の開始以降に実行可能な第 2 操作演出とがあり、前記第 1 操作演出が実行される前記変動演出において、前記第 1 操作演出において前記操作手段の操作を有効とする操作有効期間に前記操作手段が操作される場合 (例えば、図 2 7 4 (1 2) に示す場合) と操作されない場合 (例えば、図 4 2 6 (2) に示す場合) とで、出力する音の態様を異ならせることが可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行され且つ前記第 2 操作演出が実行される前記変動演出において、前記第 2 操作演出における前記操作有効期間中に前記操作手段が操作される場合 (例えば、図 2 9 1 (4 5) に示す場合) と操作されない場合 (例えば、図 4 2 6 (8) に示す場合) とで、出力する音の態様を共通にすることが可能である。

【2 6 4 3】

◆上記の目的を達成する第 1 2 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 0 0) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 2 0 0) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 3 0 0) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 1 1 4) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 4 1) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において特定演出を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを、第 1 演出モードと、第 2 演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出には、前記第 1 演出モードにおいて特定列の図柄 (例えば、中列装飾図柄 4 1) の変動の経路が第 1 経路 (例えば、図 2 5 1 - 1 (1) に示す第 1 変動経路) である第 1 変動演出と、前記第 2 演出モードにおいて前記特定列の図柄の変動の経路が前記第 1 経路とは異なる第 2 経路 (例えば、図 2 5 1 - 1 (4) に示す第 4 変動経路) である第 2 変動演出とがあり、前記第 1 変動演出および前記第 2 変動演出の何れにおいても、前記特定演出 (例えば、リーチ演出) が実行される場合に共通する共通演出 (例えば、第 1 リーチ音の出力) を実行可能である。

【2 6 4 4】

◆上記の目的を達成する第 1 3 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 0 0) は、遊技の進行を制御する主制御手段 (例えば、遊技制御部 2 0 0) と、演出を制御する演出制御手段 (例えば、演出制御部 3 0 0) と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段 (例えば、画像表示部 1 1 4) において複数列の図柄 (例えば、3 列の装飾図柄 4 1) を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音 (例えば、変動 B G M) を出力可能であり、前記図柄が停止するときに、前記所定音とは異なる特定音 (例えば、停止音) を出力可能であり、前記図柄が停止するときに特定演出 (例えば、エフェクト画像の表示) を実行可能であり、前記変動演出を実

行する演出モードを、第1演出モードと、第2演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出には、前記第1演出モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）の変動の経路が第1経路（例えば、図251-1（1）に示す第1変動経路）である第1変動演出と、前記第2演出モードにおいて前記特定列の図柄の変動の経路が前記第1経路とは異なる第2経路（例えば、図251-1（6）に示す第6変動経路）である第2変動演出とがあり、前記第1変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、前記第2変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にする（例えば、何れも第1停止音を出力する）ことが可能である。

【2645】

◆上記の目的を達成する第14の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに、前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに特定演出（例えば、エフェクト画像の表示）を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを、第1演出モードと、第2演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出には、前記第1演出モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）の変動の経路が第1経路（例えば、図251-1（1）に示す第1変動経路）である第1変動演出と、前記第2演出モードにおいて前記特定列の図柄の変動の経路が前記第1経路とは異なる第2経路（例えば、図251-1（4）に示す第4変動経路）である第2変動演出とがあり、前記第1変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音（例えば第1停止音）または実行する特定演出と、前記第2変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音（例えば第15停止音）または実行する特定演出とを異ならせることが可能である。

【2646】

◆上記の目的を達成する第15の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに、前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに特定演出（例えば、エフェクト画像の表示）を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを、第1演出モードと、第2演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出には、前記第1演出モードにおいて前記図柄を第1表示態様（例えば、図252（1）に示す表示態様）により表示可能な第1変動演出と、前記第2演出モードにおいて前記図柄を前記第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、図366（1）に示す表示態様）により表示可能な第2変動演出とがあり、前記第1変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出と、前記第2変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音または実行する特定演出とを共通にする（例えば、何れも第1停止音を出力する）ことが可能である。

【2647】

◆上記の目的を達成する第16の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技

10

20

30

40

50

機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数列の図柄（例えば、３列の装飾図柄４１）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動ＢＧＭ）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに、前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記図柄が停止するときに特定演出（例えば、エフェクト画像の表示）を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを、第１演出モードと、第２演出モードとにより実行可能であり、前記変動演出には、前記第１演出モードにおいて前記図柄を第１表示態様（例えば、図２５２（１）に示す表示態様）により表示可能な第１変動演出と、前記第２演出モードにおいて前記図柄を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様（例えば、図３０９（１）に示す表示態様）により表示可能な第２変動演出とがあり、前記第１変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音（例えば第１停止音）または実行する特定演出と、前記第２変動演出において前記図柄が停止するときに出力する特定音（例えば第１５停止音）または実行する特定演出とを異ならせることが可能である。

10

【２６４８】

◆上記の目的を達成する第１７の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備え、前記主制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第１モードとは異なる第２モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数列の図柄（例えば、３列の装飾図柄４１）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出において特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出）を実行可能であり、前記変動演出の開始後に特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄４１）が視認し難い第１表示（例えば、第４視認態様による表示）と、前記第１表示の後に前記特定列の図柄が前記第１表示よりも視認容易な第２表示（例えば、第５視認態様による表示）と、前記第２表示の後に前記特定列の図柄が停止する第３表示（例えば、第１視認態様による表示）と、を実行可能であり、一の前記変動演出において、前記第１モードにおける前記特定演出が実行される場合よりも、前記第２モードにおける前記特定演出が実行される場合の方が、前記特定演出（例えば、ＳＰリーチ演出）の開始前における前記特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄４１）の前記第２表示（例えば、図２７５（２１）に示す表示）が実行され易い。

20

30

【２６４９】

◆上記の目的を達成する第１８の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備え、前記主制御手段は、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数列の図柄（例えば、３列の装飾図柄４１）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出を実行する演出モードを設定可能であり、前記変動演出の開始後に特定列の図柄が視認し難い第１表示（例えば、図２５０－１（４）に示す視認態様による表示）と、前記第１表示の後に前記特定列の図柄が前記第１表示よりも視認容易な第２表示（例えば、図２５０－１（５）に示す視認態様による表示）と、前記第２表示の後に前記特定列の図柄が停止する第３表示（例えば、図２５０－１（１）に示す視認態様による表示）と、を実行可能

40

50

であり、特定の演出モードにおいて、第1列の図柄（例えば、左列装飾図柄41）が前記第2表示であるときの移動態様と、第2列の図柄（例えば中列装飾図柄41）が前記第2表示であるときの移動態様とを異ならせることが可能であり、前記特定の演出モードにおいて前記第2列の図柄が前記第2表示であるときの移動態様には、第1移動態様（例えば、図251-1（7）に示す移動態様）と、前記第1移動態様とは移動態様が異なる第2移動態様（例えば、図251-1（2）に示す移動態様）とがある。

【2650】

◆上記の目的を達成する第19の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、第1始動条件の成立により取得した第1判定情報又は第2始動条件の成立により取得した第2判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記第1判定情報の判定の結果又は前記第2判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として所定数記憶可能であると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として所定数記憶可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記変動演出の開始後に特定列の図柄が視認し難い第1表示（例えば、図250-1（4）に示す視認態様による表示）と、前記第1表示の後に前記特定列の図柄が前記第1表示よりも視認容易な第2表示（例えば、図250-1（6）に示す視認態様による表示）と、前記第2表示の後に前記特定列の図柄が停止する第3表示（例えば、図250-1（1）に示す視認態様による表示）と、を実行可能であり、前記判定の結果として前記特別遊技が実行されない変動演出には、前記リーチ演出が実行される第1変動演出と、前記リーチ演出が実行されない第2変動演出とがあり、前記第1モードにおける一の前記第2変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）においては、前記第1保留記憶の数が第1特定数（例えば「1」）であることに基づいて前記第2変動演出が実行される場合よりも、前記第1保留記憶の数が第1特定数よりも多い第2特定数（例えば「4」）であることに基づいて前記第2変動演出が実行される場合の方が、前記特定列の図柄の前記第2表示による表示時間（例えば、第1特定数に基づく第2変動演出では、図445に示す時間T5+時間T6+時間T7、第2特定数に基づく第2変動演出では時間T15+時間T16+時間T17）が短くなり易く、一の前記第2変動演出（リーチ演出が実行されないはずれ変動演出）においては、前記第1モードにおいて前記第1保留記憶の数が前記第2特定数（例えば「4」）であることに基づいて前記第2変動演出が実行される場合よりも、前記第2モードにおいて前記第2保留記憶の数が前記第2特定数（例えば「4」）であることに基づいて前記第2変動演出が実行される場合の方が、前記特定列の図柄の前記第2表示による表示時間（第2モードにおける第2特定数に基づく第2変動演出では、図445に示す時間T35+時間T36）が短くなり易い。

【2651】

◆上記の目的を達成する第20の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立により取得した判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として所定数記憶可能であり、前記演出制御手段は、前記判定が行

10

20

30

40

50

われた前記判定情報または前記判定が未実行の前記判定情報に対応する識別情報（例えば、保留画像 5 2）を表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）に表示可能であり、識別情報の表示態様を特定態様（例えば、緑色）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記変動表示に伴い複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記第 1 モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 2 5 3（1 5）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 3 0 3（1 4）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第 1 停止演出が実行される場合よりも、前記第 2 停止演出が実行される場合の方が、前記変化演出（図 3 0 5（2 7）に示す演出）が実行され易い。

10

【2 6 5 2】

◆上記の目的を達成する第 2 1 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 3 0 0）と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）において複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、演出を段階的に発展可能な段階演出（例えば、ステップ演出）を実行可能であり、前記段階演出には、第 1 段階と、第 1 段階の後に実行可能な第 2 段階（例えば、3 段階目）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記第 1 モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 2 6 1（1 9）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 3 0 3（1 4）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第 1 停止演出が実行される場合よりも、前記第 2 停止演出が実行される場合の方が、前記段階演出の前記第 2 段階（例えば、図 3 0 4（2 1）に示す 3 段階目）が実行され易い。

20

30

【2 6 5 3】

◆上記の目的を達成する第 2 2 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 3 0 0）と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）において複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから仮停止を経て確定停止させる変動演出を実行可能であり、仮停止した前記図柄の前記表示手段における表示位置を変化させる変化演出（例えば、図 3 0 5（3 1）、（3 2）、図 3 0 6（3 3）に示す演出）を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記第 1 モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第 1 停

40

50

止演出（例えば図 2 5 3（1 5）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 3 0 3（1 4）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第 1 停止演出が実行される場合よりも、前記第 2 停止演出が実行される場合の方が、前記変化演出が実行され易い。

【2 6 5 4】

◆上記の目的を達成する第 2 3 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 3 0 0）と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）において複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出において、リーチ表示されている前記図柄の文字又は装飾態様を変化させる変化演出（図 3 0 6（3 4）、（3 5）に示す演出）を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記第 1 モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 2 6 1（1 9）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 3 0 3（1 4）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第 1 停止演出が実行される場合よりも、前記第 2 停止演出が実行される場合の方が、前記変化演出が実行され易い。

10

20

【2 6 5 5】

◆上記の目的を達成する第 2 4 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 3 0 0）と、を備え、前記主制御手段は、第 1 モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第 1 モードよりも遊技者にとって有利な第 2 モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 1 1 4）において複数列の図柄（例えば、3 列の装飾図柄 4 1）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、遊技者が操作可能な操作手段の操作を示唆する操作演出を実行可能であり、前記操作演出には、前記操作手段の操作を有効とする操作有効期間が第 1 期間である第 1 操作演出（例えば、図 2 5 2（5）に示す演出）と、前記操作有効期間が前記第 1 期間とは異なる第 2 期間である第 2 操作演出（例えば、図 3 0 7（4 2）に示す演出）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 B G M）を出力可能であり、前記第 1 モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 4 1）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第 1 停止演出（例えば図 2 5 3（1 5）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第 2 停止演出（例えば図 3 0 3（1 4）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第 1 停止演出が実行される場合よりも、前記第 2 停止演出が実行される場合の方が、前記第 2 操作演出が実行され易い。

30

40

【2 6 5 6】

◆上記の目的を達成する第 2 5 の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技

50

機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、演出を実行可能な演出体と、を備え、前記主制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数列の図柄（例えば、３列の装飾図柄４１）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記演出体を動作させる動作演出（例えば、役物演出）を実行可能であり、前記動作演出には、第１動作演出（例えば、図２５９（５）に示す役物演出）と、前記第１動作演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２動作演出（例えば、図３０６（４０）に示す役物演出）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動ＢＧＭ）を出力可能であり、前記第１モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄４１）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第１停止演出（例えば図２６１（１９）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第２停止演出（例えば図３０３（１４）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第１停止演出が実行される場合よりも、前記第２停止演出が実行される場合の方が、前記第２動作演出が実行され易い。

10

20

【２６５７】

◆上記の目的を達成する第２６の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備え、前記主制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部１１４）において複数列の図柄（例えば、３列の装飾図柄４１）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を強調する強調演出を実行可能であり、前記強調演出には、第１強調演出（例えば、図２６０（１４）に示す第１リーチ報知画像５１０）と、前記第１強調演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２強調演出（例えば、図３０５（２６）に示す第２リーチ報知画像５３２）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動ＢＧＭ）を出力可能であり、前記第１モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄４１）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第１停止演出（例えば図２６１（１９）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第２停止演出（例えば図３０３（１４）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第１停止演出が実行される場合よりも、前記第２停止演出が実行される場合の方が、前記第２強調演出が実行され易い。

30

40

【２６５８】

◆上記の目的を達成する第２７の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機１００）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部２００）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部３００）と、を備え、前記主制御手段は、第１モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第１モードよりも遊技者にとって有利な第２モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づ

50

き変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄 41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を開始する場合に、表示された前記図柄を強調する強調演出（例えば、装飾図柄 41を動作させる演出）を実行可能であり、前記強調演出には、第1強調演出（例えば、図 260（14）に示す演出）と、前記第1強調演出とは前記図柄の強調態様が異なる第2強調演出（例えば、図 305（26）に示す演出）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 BGM）を出力可能であり、前記第1モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第1停止演出（例えば図 261（19）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第2停止演出（例えば図 303（14）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第1停止演出が実行される場合よりも、前記第2停止演出が実行される場合の方が、前記第2強調演出が実行され易い。

10

【2659】

◆上記の目的を達成する第28の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄 41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において、特定演出（例えば、擬似連演出）と、前記特定演出の実行を煽る煽り演出（例えば、図 303（13）に示す擬似連煽り演出）とを実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 BGM）を出力可能であり、前記第1モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第1停止演出（例えば図 261（19）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第2停止演出（例えば図 303（14）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第1停止演出が実行される場合よりも、前記第2停止演出が実行される場合の方が、前記煽り演出が実行された後に前記特定演出が実行され易い。

20

30

【2660】

◆上記の目的を達成する第29の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部 200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部 114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄 41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動 BGM）を出力可能であり、前記第1モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄 41）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演

40

50

出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第1停止演出（例えば図253（15）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第2停止演出（例えば図303（14）に示す演出）とがあり、前記特定音には、第1特定音（例えば、図253（15）に示す第1停止音）と、前記第1特定音とは異なる第2特定音（例えば、図285（7）に示す第7停止音）とがあり、一の前記変動演出において、前記第2停止演出が実行される場合よりも、前記第1停止演出が実行される場合の方が、前記第2特定音の出力が実行され易い。

【2661】

◆上記の目的を達成する第30の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立により取得した判定情報に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定情報の判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記判定の前に前記判定情報を事前判定可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記事前判定の結果に基づいて事前判定演出を実行可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記第1モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力する第1停止演出（例えば図285（7）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第2停止演出（例えば図303（14）に示す演出）とがあり、一の前記変動演出において、前記第2停止演出が実行される場合よりも、前記第1停止演出が実行される場合の方が、特定の事前判定演出（例えば、図285（2）に示す、事前判定演出としての図柄動作演出）が実行され易い。

【2662】

◆上記の目的を達成する第31の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記複数列の図柄のうちの一部の列の図柄を停止させ、残りの列の図柄の変動を継続するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出の実行を煽る煽り演出を実行可能であり、前記煽り演出には、前記第1モードにおいて前記リーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第1煽り演出（図272に示す演出）と、前記第2モードにおいて前記リーチ演出の実行を煽った後にリーチ演出を実行する第2煽り演出（図437に示す演出）とがあり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記図柄を停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記特別遊技の実行が判定されたことに基づく変動演出において、前記複数列の図柄を特定の並びにより停止させることが可能であり、前記特定音には、第1特定音（例えば、図253（15）に示す第1停止音）と、前記複数列の図柄が前記特定の並びにより停止するときに出力される第2特定音（例えば、図439（21）に示す第29停止音）とがあり、一の変動演出において、前記第1煽

10

20

30

40

50

り演出が実行される場合よりも、前記第2演出が実行される場合の方が、前記第2特定音の出力が実行され易い

【2663】

◆上記の目的を達成する第32の構成は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）は、遊技の進行を制御する主制御手段（例えば、遊技制御部200）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、前記主制御手段は、第1モード（例えば、通常遊技状態）と、前記第1モードよりも遊技者にとって有利な第2モード（例えば、特別時短遊技状態）とに制御可能であり、始動条件の成立に基づき特別遊技を行うか否かを判定可能であり、前記判定の結果に基づき変動表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示に伴い表示手段（例えば、画像表示部114）において複数列の図柄（例えば、3列の装飾図柄41）を変動させてから停止させる変動演出を実行可能であり、前記特別遊技の実行が判定されたことに基づく変動演出において、前記複数列の図柄を特定の並びにより停止させることが可能であり、前記変動演出において所定音（例えば、変動BGM）を出力可能であり、前記図柄を停止するときに前記所定音とは異なる特定音（例えば、停止音）を出力可能であり、前記第1モードにおいて特定列の図柄（例えば、中列装飾図柄41）を特定表示態様（例えば、装飾性の高い表示態様）により停止させる停止演出を実行可能であり、前記停止演出には、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力する第1停止演出（例えば図253（15）に示す演出）と、前記特定列の図柄が前記特定表示態様により停止するときに前記特定音を出力しない第2停止演出（例えば図301（5）に示す演出）とがあり、前記特定音には、第1特定音（例えば、図253（15）に示す第1停止音）と、前記複数列の図柄が前記特定の並びにより停止するときに出力される第2特定音（例えば、図292（50）に示す第8停止音）とがあり、一の変動演出において、前記第1停止演出が実行される場合よりも、前記第2停止演出が実行される場合の方が、前記第2特定音の出力が実行され易い。

10

20

【符号の説明】

【2664】

41…装飾図柄、51…変動画像、52…保留画像、61…ステージ画像、100…パチンコ遊技機、114…画像表示部、121…第1始動口、122…第2始動口、200…遊技制御部、231…乱数取得部、234…特別図柄判定部、300…演出制御部、501…開始時第1エフェクト画像、503…停止時第1エフェクト画像

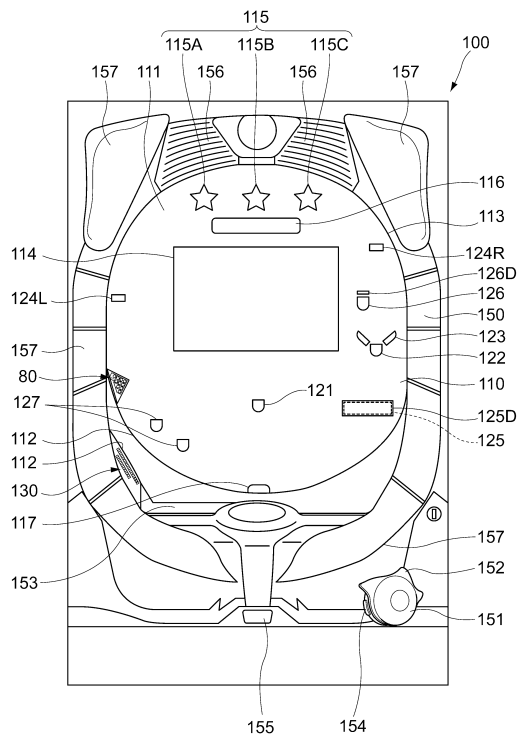
30

40

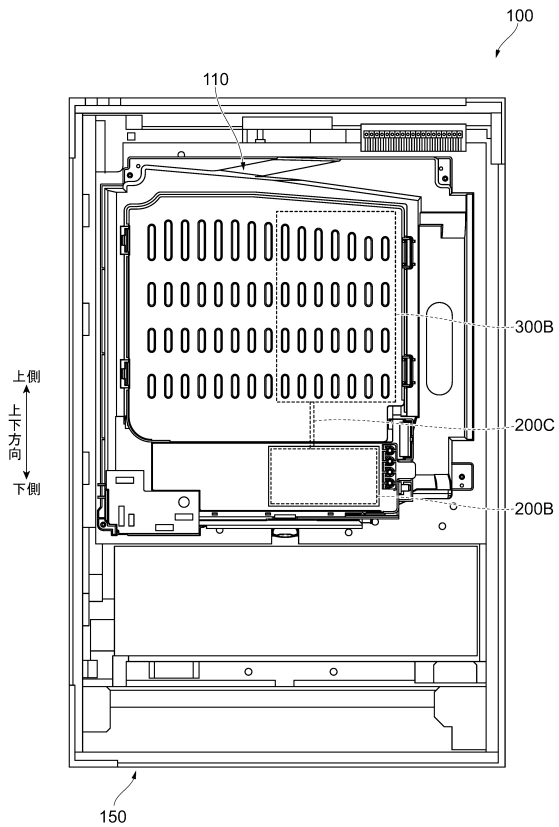
50

【凶面】

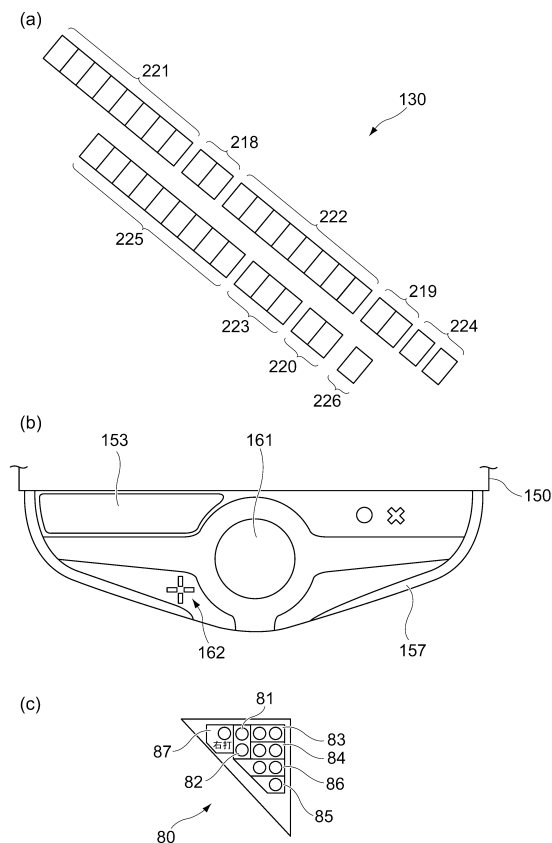
【図 1】



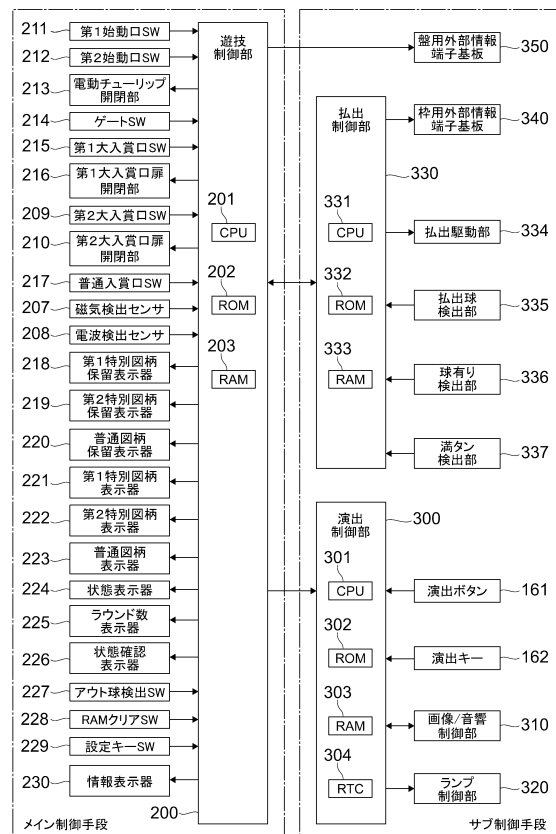
【圖 2】



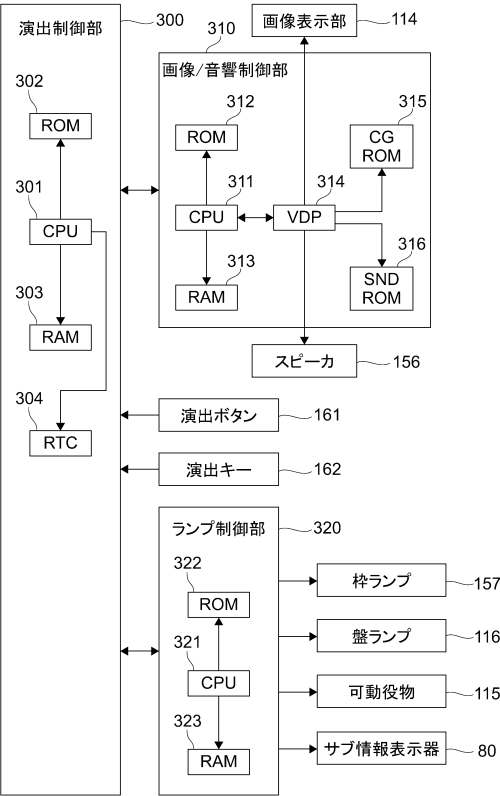
【圖 3】



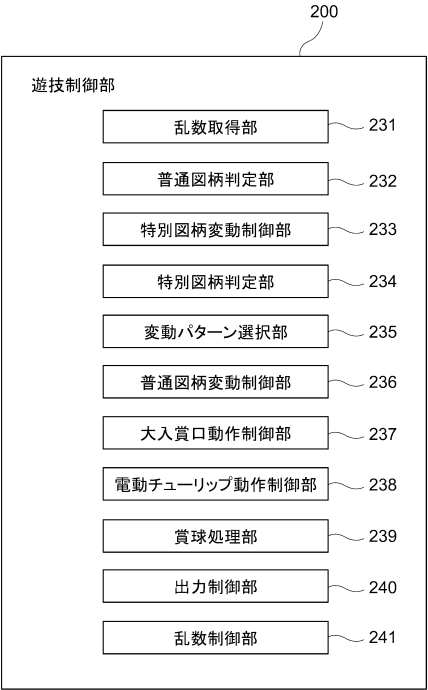
【図 4】



【図 5】



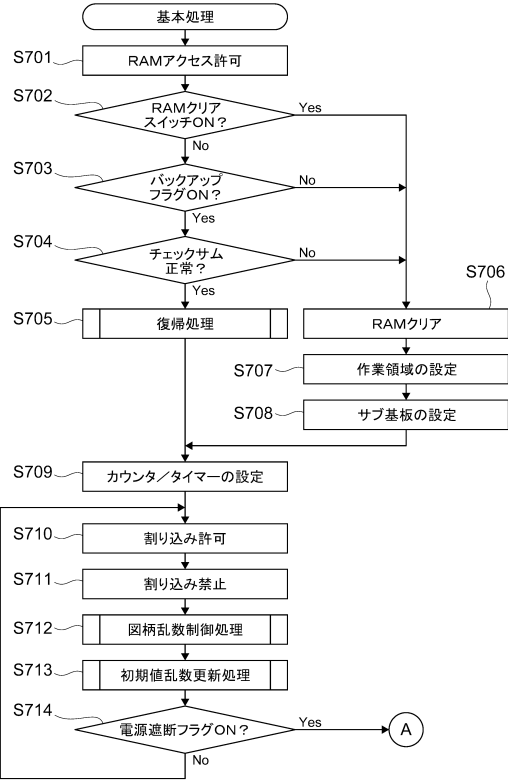
【図 6】



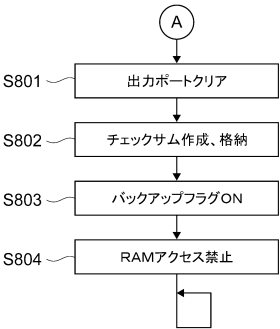
10

20

【図 7】



【図 8】

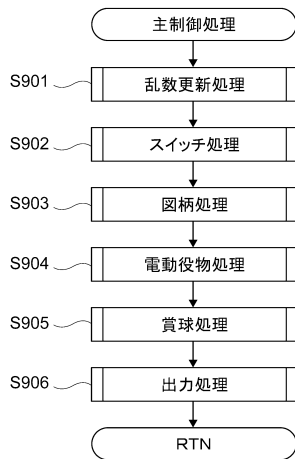


30

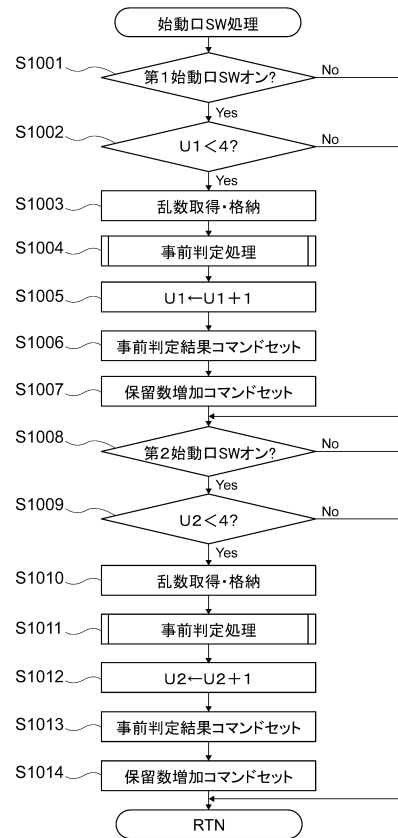
40

50

【図 9】



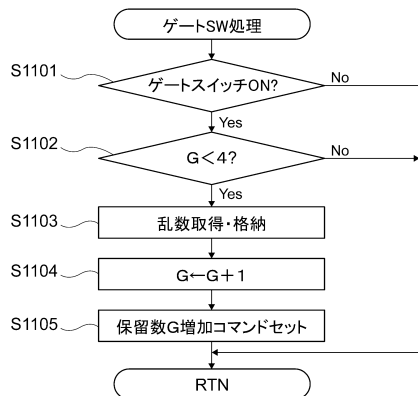
【図 10】



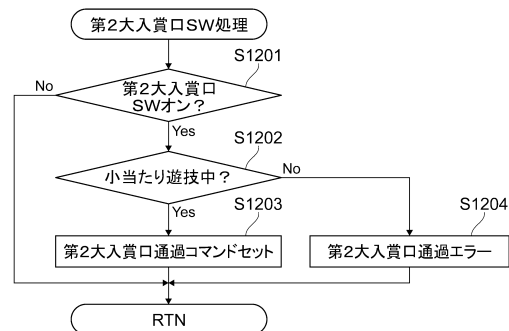
10

20

【図 11】



【図 12】

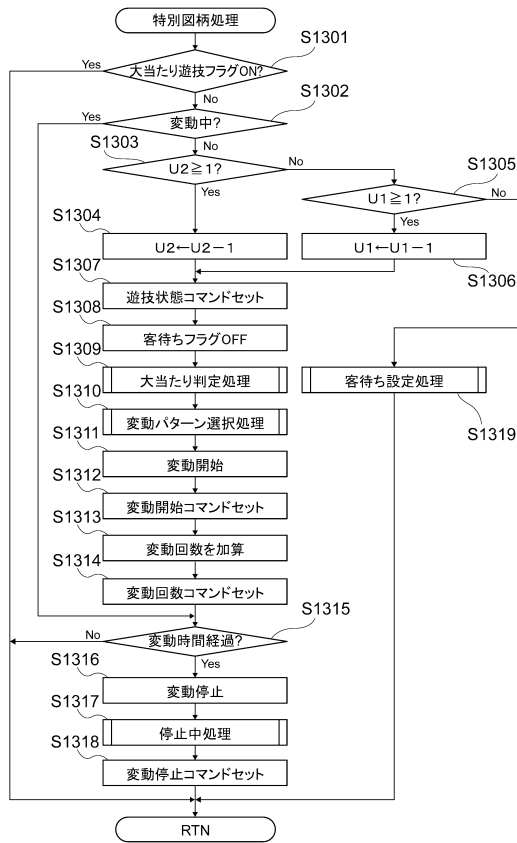


30

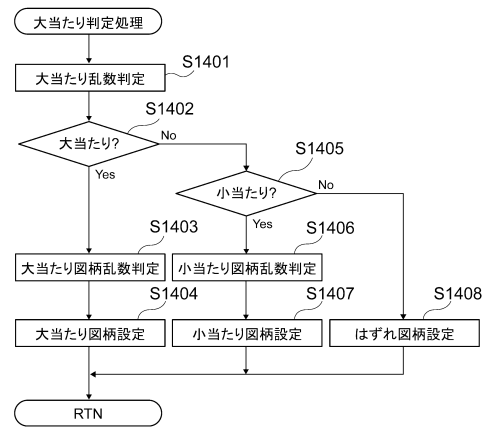
40

50

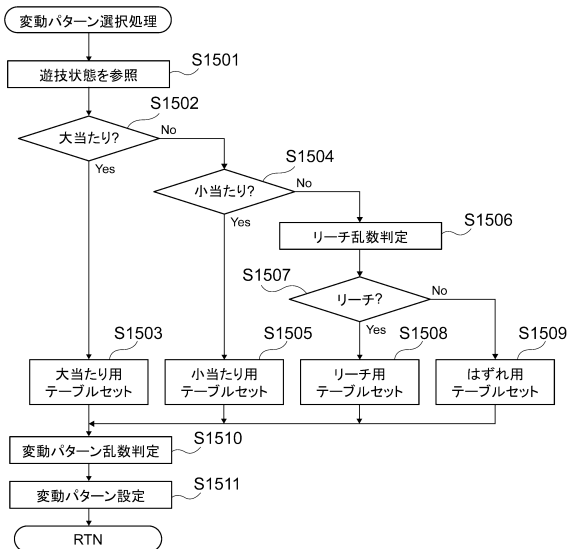
【図 13】



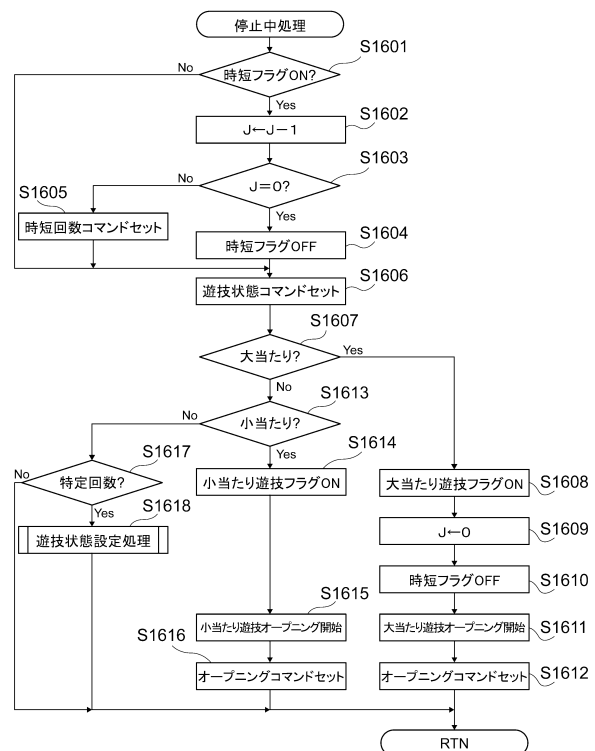
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

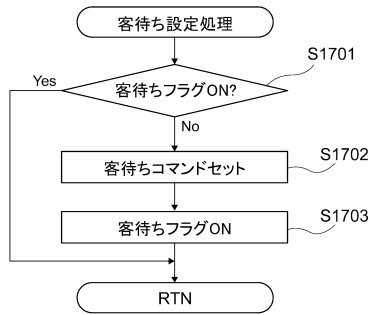
20

30

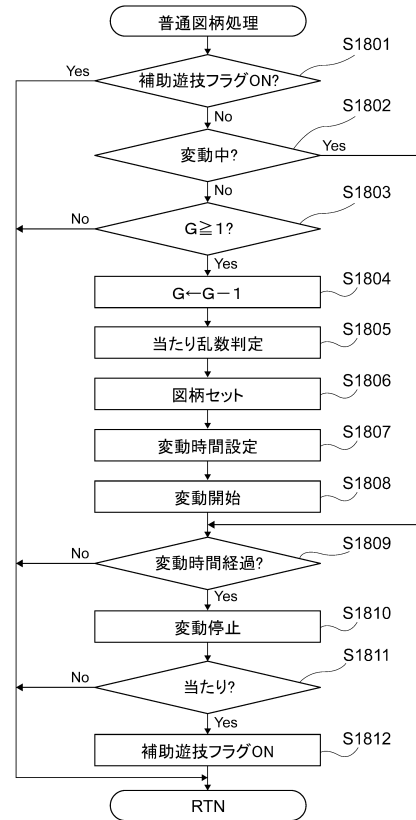
40

50

【図 17】



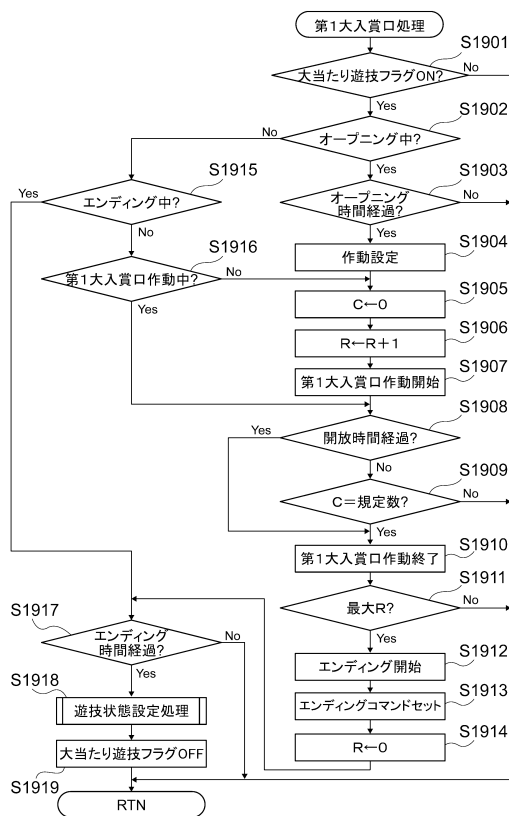
【図 18】



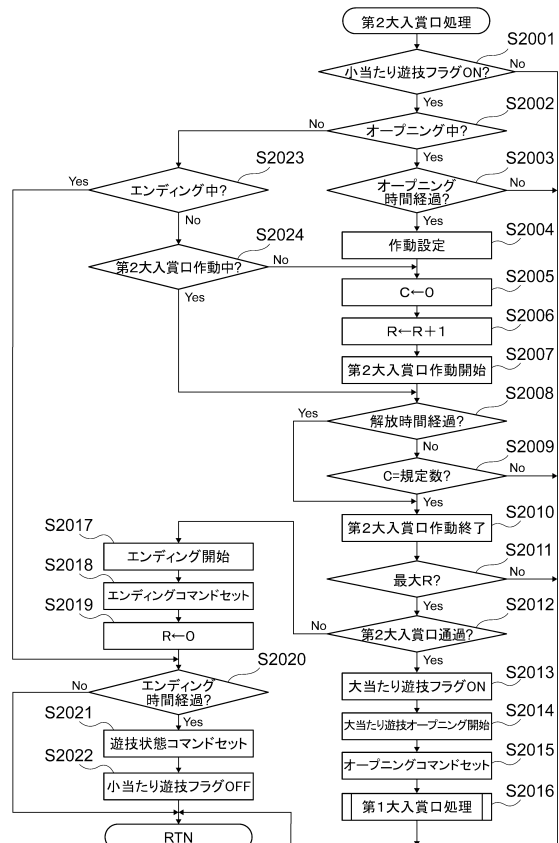
10

20

【図 19】



【図 20】

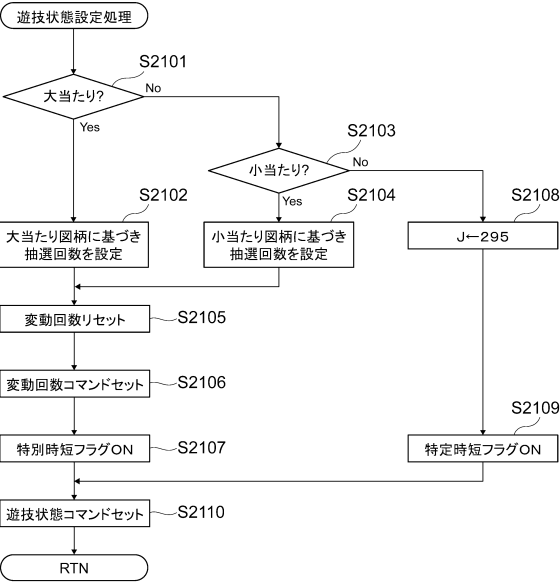


30

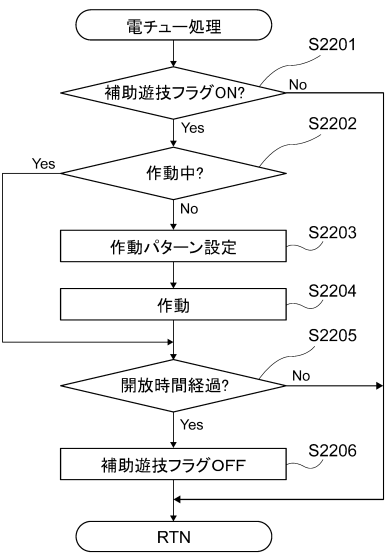
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】

(a) 大当たり乱数 (特別図柄)

		範囲	割合	乱数値
大当たり	第1始動口	0~299	3/300	8、58、208
	第2始動口		10/300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247
小当たり	第2始動口			

(b) 大当たり図柄乱数 (特別図柄)

		範囲	割合	乱数値
大当たり図柄A (8R)	第1始動口	0~99	20/100	0~19
大当たり図柄B (4R)	第1始動口		70/100	20~89
大当たり図柄C (15R)	第1始動口		10/100	90~99
大当たり図柄D (15R)	第2始動口		50/100	0~49
大当たり図柄E (8R)	第2始動口		50/100	50~99

(c) 小当たり図柄乱数 (特別図柄)

		範囲	割合	乱数値
小当たり図柄A (2R)	第2始動口	0~99	20/100	0~19
小当たり図柄B (2R)	第2始動口		50/100	20~69
小当たり図柄C (2R)	第2始動口		30/100	70~99

(d) リーチ乱数 (特別図柄、保留1)

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

(e) 当たり乱数 (普通図柄)

	範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0~9	1/10
	時短フラグON		9/10

【図 2 4】

(通常遊技状態、第1始動口入賞、変動パターン)

判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~249)	変動パターン乱数 (0~99)	変動パターン	時間 (秒)
大当たり	大当たり図柄A	—	—	0~19	PA1	90.11
				20~49	PA2	90.12
				50~79	PA3	90.13
				80~89	PA4	90.14
				90~95	PA5	90.15
				96~99	...	...
	大当たり図柄B	—	—	0~95	PA6	60.11
				96~99	...	...
			—	0~19	PB1	35.16
				20~49	PB2	60.17
				50~69	PB3	90.18
				70~75	PB4	90.19
はずれ	大当たり図柄C	—	—	76~77	PB5	90.20
				78~95	PB6	90.21
				96~99	...	...
			1	0~79	PR1	8.00
				80~89	PR4	10.00
				90~95	PR5	11.00
				96~99	...	...
				0~19	PR6	15.00
				20~49	PR7	20.01
				50~69	PR8	65.02
				70~75	PR9	65.03
				76~79	PR10	65.04
				80~85	PR11	91.10
				86~89	PR12	91.11
				90~99	...	...
			2~3	0~89	PR2	6.80
				90~95	PR4	10.00
				96~99	...	...
				0~19	PR6	15.00
				20~49	PR8	65.02
				50~69	PR9	65.03
				70~75	PR10	65.04
				76~79	PR11	91.10
				80~85	PR12	91.11
				86~89	PR13	90.06
				90~99	...	...
			4	0~89	PR3	4.60
				90~95	PR4	10.00
				96~99	...	...
				0~19	PR6	15.00
				20~49	PR7	20.01
				50~69	PR8	65.02
				70~75	PR9	65.03
				76~79	PR10	65.04
				80~85	PR11	91.10
				86~89	PR12	91.11
				90~99	...	...
			0~5 (リーチ有)	0~89	PR3	4.60
				90~95	PR4	10.00
				96~99	...	...
				0~19	PR6	15.00
				20~49	PR7	20.01
				50~69	PR8	65.02
				70~75	PR9	65.03
				76~79	PR10	65.04
				80~85	PR11	91.10
				86~89	PR12	91.11
				90~99	...	...

10

20

30

40

50

【図 2 5】

(通常遊技状態、第2始動口入賞、変動パターン)						
判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~249)	変動パターン 乱数 (0~99)	変動 パターン	時間 (秒)
大当たり	大当たり 図柄D	—	—	0~99	PC1	7.00
	大当たり 図柄E	—	—	0~99	PC2	7.01
小当たり	小当たり 図柄A	—	—	0~99	PD1	6.00
	小当たり 図柄B	—	—	0~99	PD2	6.01
	小当たり 図柄C	—	—	0~99	PD3	6.02
はずれ	—	1~4	—	0~99	PE1	0.50

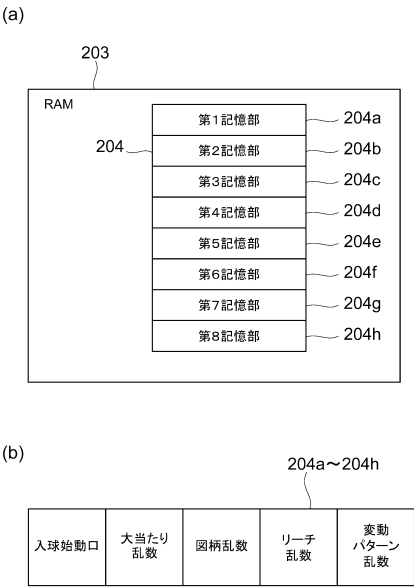
【図 2 6】

(特別時短遊技状態、第2始動口入賞、変動パターン)								
判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~249)	変動パターン 乱数 (0~99)	変動 パターン	時間 (秒)		
大当たり	大当たり 図柄D	—	—	0~99	PF1	90.02		
	大当たり 図柄E	—	—	0~99	PF2	90.03		
小当たり	小当たり 図柄A	—	—	0~99	PG1	60.04		
	小当たり 図柄B	—	—	0~99	PG2	60.05		
	小当たり 図柄C	—	—	0~99	PG3	60.06		
はずれ	—	1	15~249 (リーチ無)	0~49	PH1	2.50		
				50~99	PH4	4.00		
				0~50	PH5	60.02		
				51~70	PH6	60.03		
			0~14 (リーチ有)	71~90	PH8	90.01		
				91~99	...	...		
				2~3	10~249 (リーチ無)	0~59	PH2	2.00
						60~99	PH4	4.00
		0~9 (リーチ有)	0~50			PH5	60.02	
			51~70			PH6	60.03	
			71~90		PH8	90.01		
			91~99		...	...		
		4	4~249 (リーチ無)		0~89	PH3	1.50	
					90~99	PH4	4.00	
				0~3 (リーチ有)	0~50	PH5	60.02	
					51~70	PH7	60.01	
			71~90		PH8	90.01		
			91~99		...	...		

【図 2 7】

(特別時短遊技状態、第1始動口入賞、変動パターン)						
判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数	変動パターン 乱数 (0~99)	変動パターン	時間 (秒)
大当たり	大当たり 図柄A	—	—	0~99	PI1	18.00
	大当たり 図柄B	—	—	0~99	PI2	18.01
	大当たり 図柄C	—	—	0~99	PI3	18.02
はずれ	—	1~4	—	0~99	PJ1	14.00

【図 2 8】



10

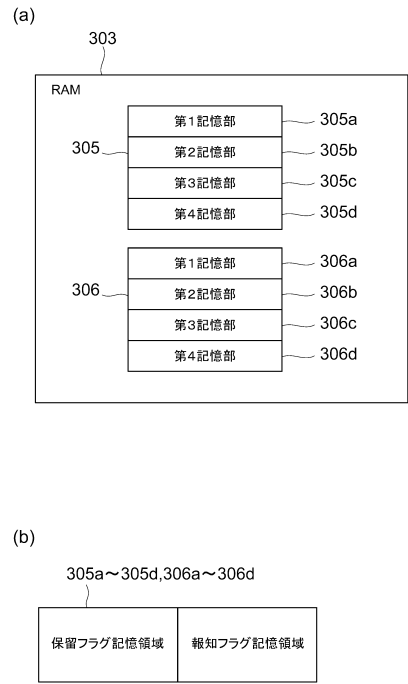
20

30

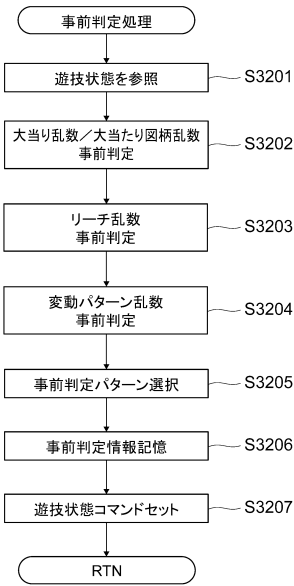
40

50

【図 2 9】



【図 3 0】



【図 3 1】

(通常遊技状態、第1始動口入賞、事前判定)						
判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~249)	変動パターン乱数 (0~99)	予定変動 パターン	事前判定 パターン
大当たり	大当たり 図柄A	—	—	0~19	PA1	JA1
				20~49	PA2	JA2
				50~79	PA3	JA3
				80~89	PA4	JA4
				90~95	PA5	JA5
				96~99	...	...
	大当たり 図柄B	—	—	0~95	PA6	JA6
				96~99	...	...
	大当たり 図柄C	—	—	0~19	PB1	JB1
				20~49	PB2	JB2
				50~69	PB3	JB3
				70~75	PB4	JB4
				76~77	PB5	JB5
				78~95	PB6	JB6
				96~99	...	...
			1	0~79	PR1	JR1
				80~89	PR4	JR4
				90~95	PR5	JR5
				96~99	...	...
はずれ	—	1	22~249 (リーチ無)	0~19	PR6	JR6
				20~49	PR7	JR7
				50~69	PR8	JR8
				70~75	PR9	JR9
				76~79	PR10	JR10
				80~85	PR11	JR11
				86~89	PR12	JR12
				90~99	...	...
			0~21 (リーチ有)	0~89	PR2	JR2
				90~95	PR4	JR4
				96~99	...	...
			2~3	0~19	PR6	JR6
				20~49	PR8	JR8
				50~69	PR9	JR9
				70~75	PR10	JR10
				76~79	PR11	JR11
				80~85	PR12	JR12
				86~89	PR13	JR13
				90~99	...	...
			4	0~89	PR3	JR3
				90~95	PR4	JR4
				96~99	...	...
			0~5 (リーチ有)	0~19	PR6	JR6
				20~49	PR7	JR7
				50~69	PR8	JR8
				70~75	PR9	JR9
				76~79	PR10	JR10
				80~85	PR11	JR11
				86~89	PR12	JR12
				90~99	...	...

【図 3 2】

(特別時短遊技状態、第2始動口入賞、事前判定)						
判定結果	図柄	保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~249)	変動パターン 乱数 (0~99)	予定変動 パターン	事前判定 パターン
大当たり	大当たり 図柄D	—	—	0~99	PF1	JF1
	大当たり 図柄E		—	0~99	PF2	JF2
小当たり	小当たり 図柄A	—	—	0~99	PG1	JG1
	小当たり 図柄B		—	0~99	PG2	JG2
	小当たり 図柄C		—	0~99	PG3	JG3
はずれ	—	1	15~249 (リーチ無)	0~49	PH1	JH1
				50~99	PH4	JH4
			0~14 (リーチ有)	0~49	PH5	JH5
				50~99	PH8	JH8
		2~3	10~249 (リーチ無)	0~59	PH2	JH2
				60~99	PH4	JH4
			0~9 (リーチ有)	0~59	PH6	JH6
				60~99	PH8	JH8
		4	4~249 (リーチ無)	0~89	PH3	JH3
				90~99	PH4	JH4
			0~3 (リーチ有)	0~89	PH7	JH7
				90~99	PH8	JH8

10

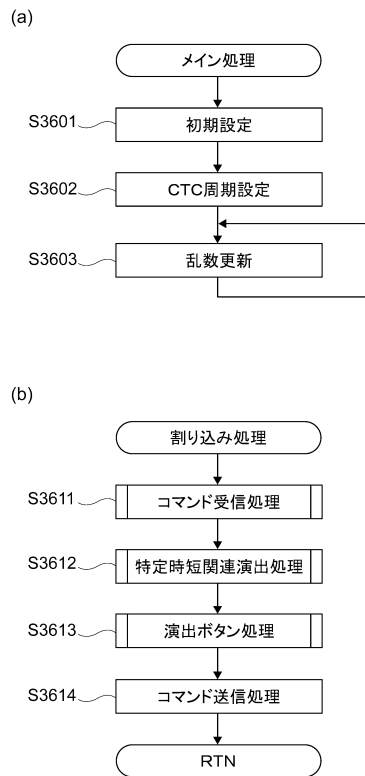
20

30

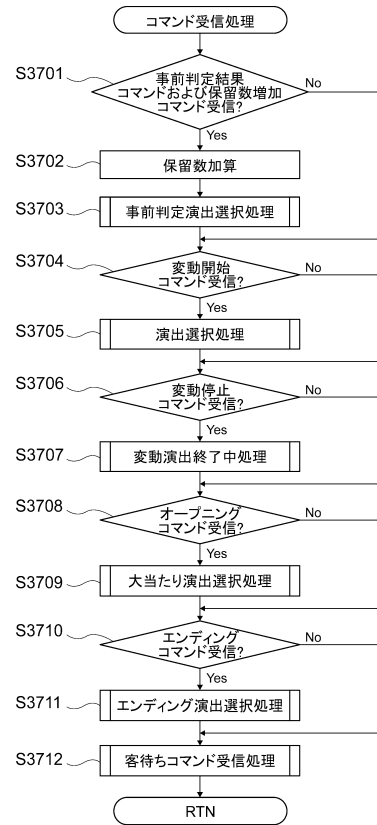
40

50

【図 3 3】



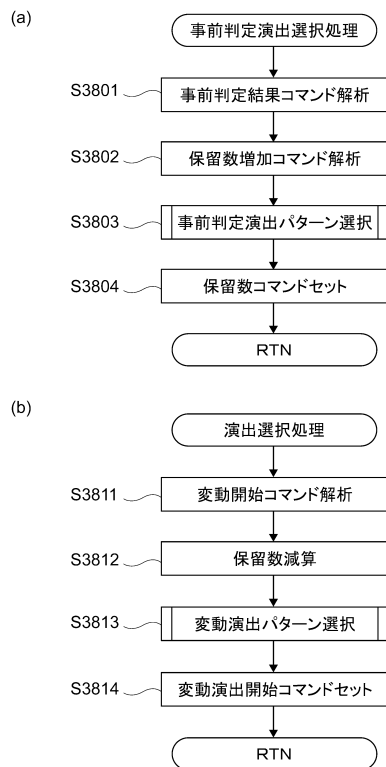
【図 3 4】



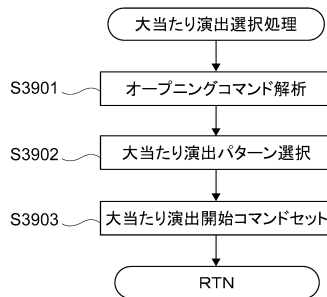
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

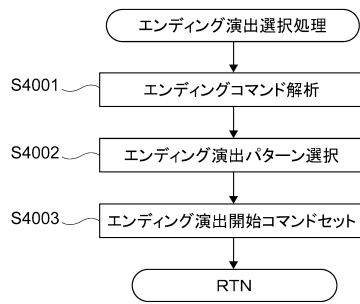


30

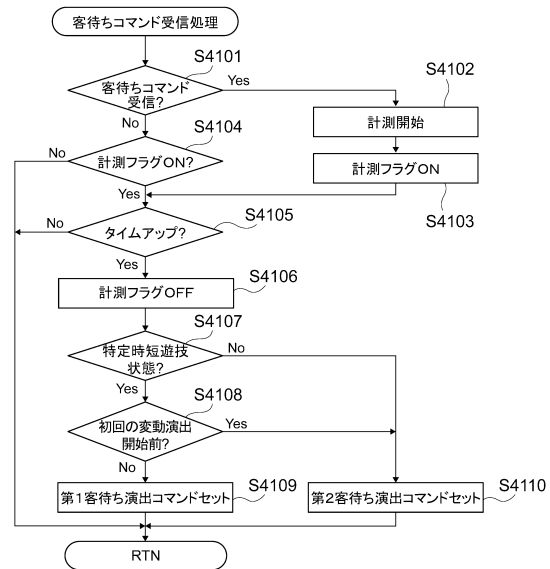
40

50

【図 37】



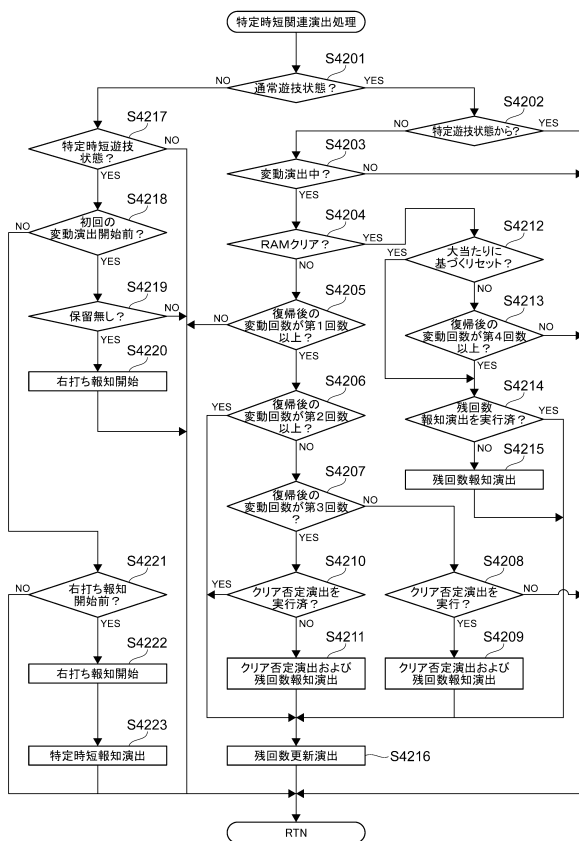
【図 38】



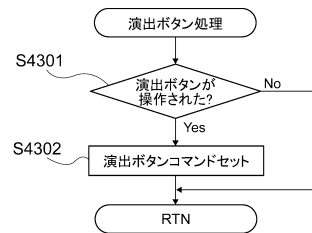
10

20

【図 39】



【図 40】



30

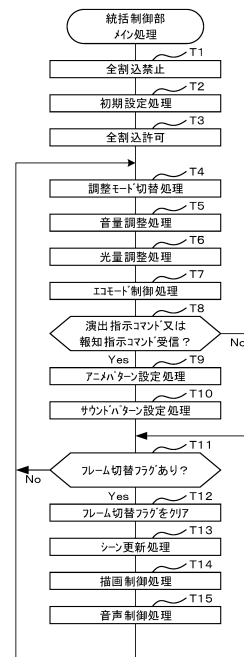
40

50

【図 4 1】

区間カウンタ値	通常中カウンタ数	データ選択カウンタ値	表示内容	
			識別セグ	数値セグ
0 (第1遊技区間)	—	0 (現在区間)	「bL」を点滅表示	「—」を点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
1 (第2遊技区間)	0~5999個	0 (現在区間)	「bL」を点滅表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0 (現在区間)	「bL」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
2 (第3遊技区間)	0~5999個	0 (現在区間)	「bL」を点滅表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0 (現在区間)	「bL」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「—」を点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
3 (第4遊技区間)	0~5999個	0 (現在区間)	「bL」を点滅表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0 (現在区間)	「bL」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
4以上 (第5遊技区間以降)	0~5999個	0 (現在区間)	「bL」を点滅表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
	6000個以上	0 (現在区間)	「bL」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		1 (1区間前)	「b1」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		2 (2区間前)	「b2」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示
		3 (3区間前)	「b3」を点灯表示	「00」~「99」の何れかを点灯表示

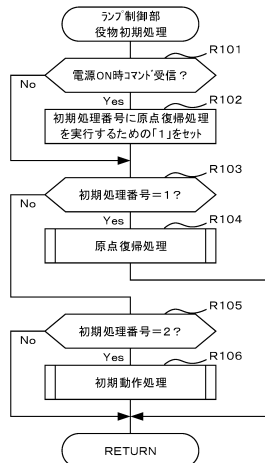
【図 4 2】



10

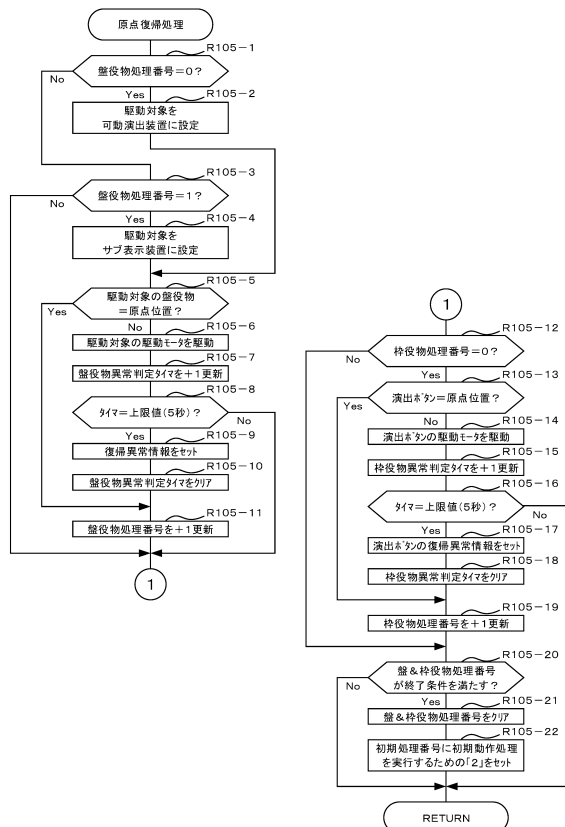
20

【図 4 3】



30

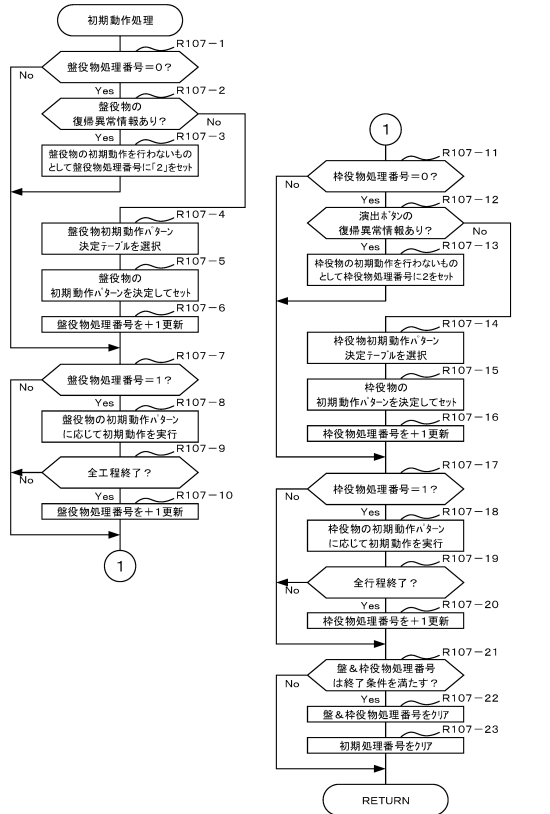
【図 4 4】



40

50

【図 45】

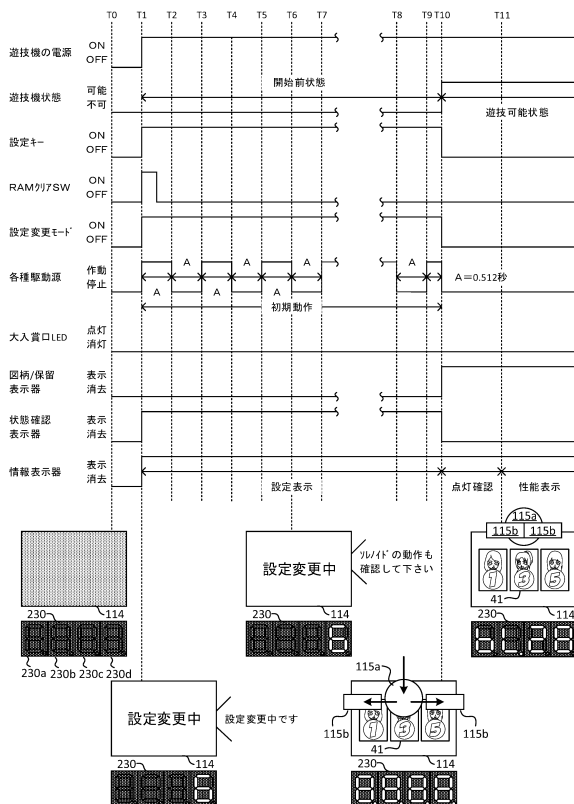


【図 46】

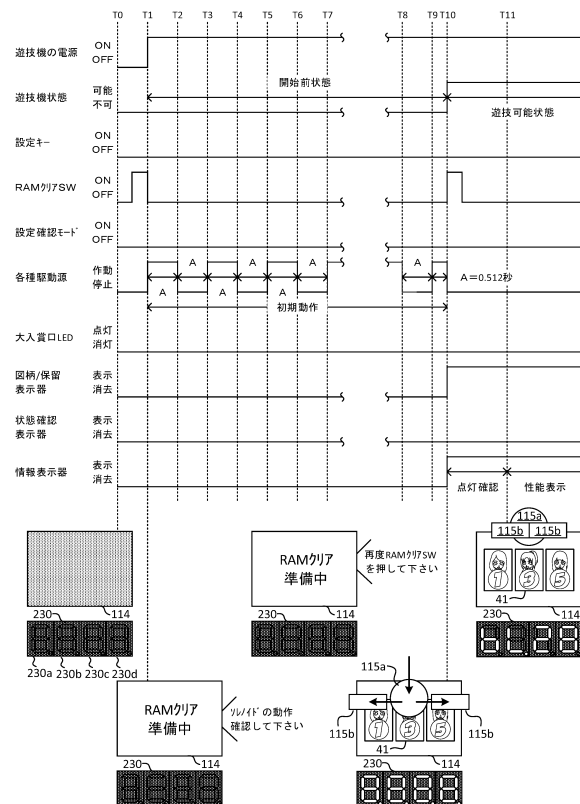
a) 壁付物初期動作パターン決定テーブル									
電源ON時 コマンドの種類	復帰異常 情報	初期動作 パターン	初期動作 (左から時計系列)						初期動作 の工程数
電源投入	なし	パターン01	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰	77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰	6
	可動演出 装置	パターン02	可動演出装置LED: 青白点灯 77 表示装置LED: 青白点灯						1
			77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰					2
			可動演出装置LED: — — —					1	
	77 表示 装置	パターン03	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰			4
			可動演出装置LED: 青白点灯 77 表示装置LED: — — —						1
	なし	パターン04	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰	77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰	6
第1電源復帰 (寄付状態)	可動演出 装置	パターン05	77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰	可動演出装置LED: 青白点灯 77 表示装置LED: 青白点灯				2
	77 表示 装置	パターン06	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰			4
			可動演出装置LED: 青白点灯 77 表示装置LED: — — —						1
	なし	パターン07	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰	77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰	6
	可動演出 装置	パターン08	77 表示装置 移動	77 表示装置 原点復帰	可動演出装置LED: 消灯 77 表示装置LED: 消灯				2
			可動演出装置LED: — —					1	
	第2電源復帰 (大曲打込動作)	77 表示 装置	パターン09	可動演出装置 小下降	可動演出装置 原点復帰	可動演出装置 大下降	可動演出装置 原点復帰		
可動演出装置LED: 消灯 77 表示装置LED: 消灯						1			

電源ON時 ユマトの種類	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作 の工程数
電源投入	パターン-01	演出ボタン 大上昇+連続振動(2秒間)	演出ボタン 床点検機	演出ボタン 間欠振動(2秒間)	3
		演出ボタンLED:赤緑青点灯			1
第1電源復帰 (客待ち状態)	パターン-02	演出ボタン 大上昇+連続振動(2秒間)	演出ボタン 床点検機		2
		演出ボタンLED:青点灯			1
第2電源復帰 (特別道中時) 第3電源復帰 (特別道中時)	パターン-03	演出ボタン 大上昇+連続振動(2秒間)	演出ボタン 床点検機		2
		演出ボタンLED:消灯			1

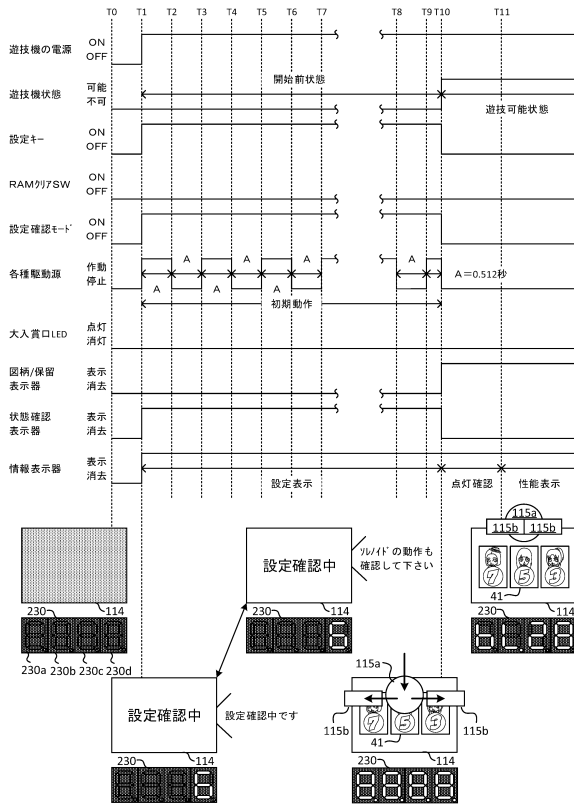
【圖 47】



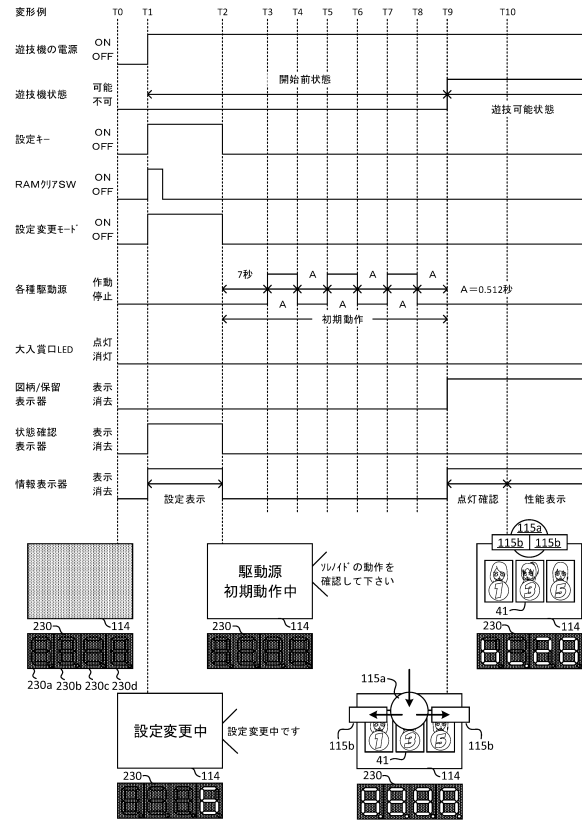
【図 48】



【図 49】



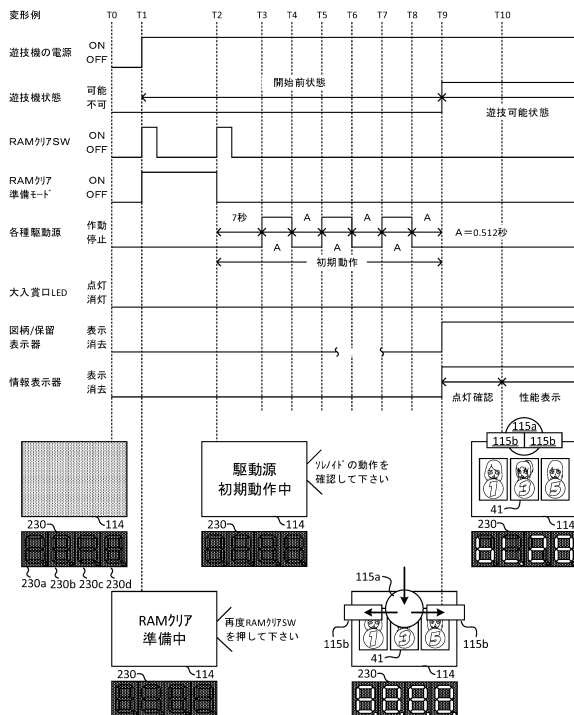
【図 50】



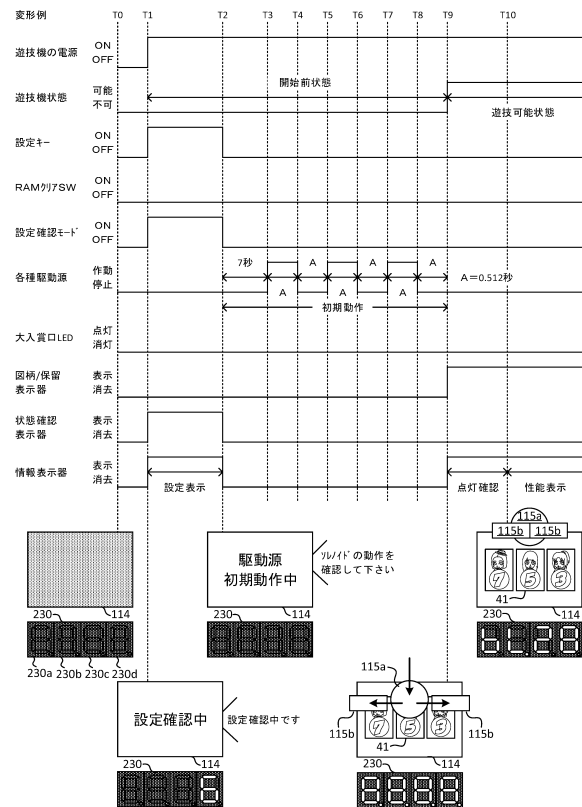
10

20

【図 51】



【図 52】



30

40

50

【図 5 3】

(通常遊技状態、第1始動口入賞、事前判定)											
判定結果	図柄	予定変動 パターン	事前判定 パターン	事前判定 演出パターン	保留画像	表示色	チャンス目	ゾーン	役物	ボタン 振動	図柄 動作
大当たり	大当たり 図柄A	PA1	JA1	AA1	○	青	RO2	—	CH2	—	DE1
		PA2	JA2	AA2	○	青	RO2	○	—	—	—
		PA3	JA3	AA3	○	緑	—	—	—	V1	DE1
		PA4	JA4	AA4	○	—	RO1	—	CH1	—	—
		PA5	JA5	AA5	○	—	—	—	—	—	DE1
	大当たり 図柄B	PA6	JA6	AA6	○	青	RO2	—	CH2	—	DE2
		PB1	JB1	AB1	○	赤	—	○	—	—	—
		PB2	JB2	AB2	○	青	RO1	—	—	—	DE1
		PB3	JB3	AB3	○	青	—	—	—	CH2	V1
		PB4	JB4	AB4	○	—	—	—	—	—	—
はずれ	大当たり 図柄C	PB5	JB5	AB5	○	青	—	○	—	—	—
		PB6	JB6	AB6	○	—	RO2	—	CH2	—	DE1
		PR1	JR1	AR1	○	—	—	—	—	—	—
		PR2	JR2	AR2	○	—	—	—	—	—	—
		PR3	JR3	AR3	○	—	—	—	—	—	—
	—	PR4	JR4	AR4	○	青	RO1	—	—	—	—
		PR5	JR5	AR5	○	—	—	○	CH1	—	DE1
		PR6	JR6	AR6	○	青	RO1	○	CH1	—	DE2
		PR7	JR7	AR7	○	—	—	—	—	—	—
		PR8	JR8	AR8	○	青	—	○	—	—	—

【図 5 4】

(特別時短遊技状態、第2始動口入賞、事前判定)											
判定結果	図柄	予定変動 パターン	事前判定 パターン	事前判定 演出パターン	保留画像	表示色	チャンス目	ゾーン	役物	ボタン 振動	図柄 動作
大当たり	大当たり 図柄D	PF1	JF1	AF1	○	青	RO3	○	CH5	—	DE3
	大当たり 図柄E	PF2	JF2	AF2	○	—	RO2	—	CH2	V1	DE4
小当たり	小当たり 図柄A	PG1	JG1	AG1	○	緑	—	—	—	V2	—
	小当たり 図柄B	PG2	JG2	AG2	○	赤	RO1	○	—	—	DE3
	小当たり 図柄C	PG3	JG3	AG3	○	虹	—	—	—	—	—
	はずれ	—	PH1	JH1	AH1	○	—	—	—	—	—
PH2			JH2	AH2	○	—	—	—	—	—	—
PH3			JH3	AH3	○	—	—	—	—	—	—
PH4			JH4	AH4	○	—	RO1	—	—	—	—
PH5			JH5	AH5	○	—	—	—	CH1	—	DE3
PH6			JH6	AH6	○	—	—	—	—	—	—
PH7			JH7	AH7	○	緑	RO1	—	—	—	—
PH8			JH8	AH8	○	青	RO3	—	—	CH5	—

【図 5 5】

(通常遊技状態、第1始動口入賞、変動演出パターン)																						
判定結果	図柄	変動 パターン	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	
大当たり	大当たり 図柄A	PA1	EA1	赤	—	2	—	N2	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH2	CH4	BU3	BU5	V1	V2	—
		PA2	EA2	赤	—	2	—	N2	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH2	CH4	BU3	BU5	V1	V3	—
		PA3	EA3	赤	—	2	—	N2	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH2	CH4	BU3	BU5	V1	V4	—
		PA4	EA4	赤	—	—	—	N3	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH3	CH4	BU2	BU4	BU5	V1	100%
		PA5	EA5	赤	—	2	—	N2	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH2	CH4	BU3	BU5	V1	V5	○
		PA6	EA6	青	○	2	—	N2	SP3	SPSP2	○	○	—	—	—	—	CH3	—	—	—	—	—
大当たり	大当たり 図柄B	PB1	EB1	紅	—	—	RE2	N4	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	V2	—
		PB2	EB2	紅	—	—	RE2	N4	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	V2	—
		PB3	EB3	赤	—	2	—	N2	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH2	CH4	BU3	BU5	V1	V2	○
		PB4	EB4	赤	○	1	—	N2	SP3	SPSP2	—	○	2	○	CH2	CH4	BU2	BU5	—	V2	○	○
		PB5	EB5	赤	○	3	RE2	N3	—	—	—	—	—	—	—	—	CH4	BU3	BU5	—	V2	—
		PB6	EB6	赤	○	3	RE2	N3	—	—	—	—	—	—	—	—	CH3	CH4	BU3	BU5	—	○
はずれ	—	PR1	ER1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR2	ER2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR3	ER3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR4	ER4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR5	ER5	—	—	—	RE2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		PR6	ER6	—	—	—	—	N1	—	—	—	—	2	—	—	—	CH2	—	—	—	—	—
		PR7	ER7	—	○	1	—	N1	—	—	—	—	—	2	—	—	CH2	—	—	—	—	—
		PR8	ER8	—	○	1	—	N1	SP1	—	—	—	—	2	—	—	CH2	—	—	—	—	—
		PR9	ER9	—	○	1	—	N1	SP2	—	—	—	—	—	—	—	CH2	—	—	—	—	—
		PR10	ER10	—	—	—	RE1	N2	SP1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
はずれ	—	PR11	ER11	赤	—	—	—	N3	SP2	SPSP1	○	○	3	○	○	CH3	CH4	BU2	BU4	—	—	—
		PR12	ER12	赤	—	2	—	N3	SP2	SPSP1	—	—	3	○	○	CH3	CH4	BU3	BU4	—	—	—
		PR13	ER13	赤	—	2	—	N3	SP2	SPSP2	—	—	204	—	—	—	CH4	—	—	—	—	—
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 5 6】

(通常遊技状態、第2始動口入賞、変動演出パターン)																					
判定結果	図柄	変動 パターン	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄	変動 演出 図柄
大当たり	大当たり 図柄D	PC1	ED1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	大当たり 図柄E	PC2	ED2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり 図柄A	PD1	ED1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
小当たり	小当たり 図柄B	PD2	ED2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	小当たり 図柄C	PD3	ED3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	PE1	EE1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

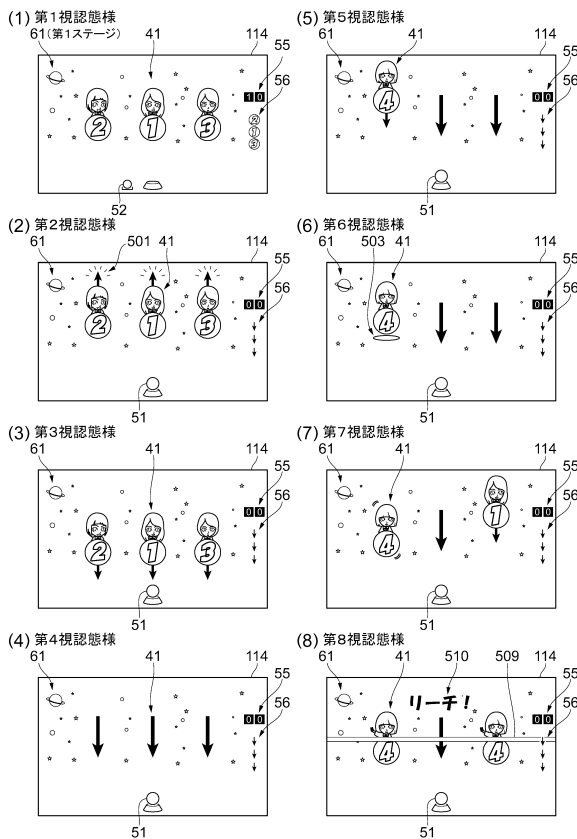
【図 5 7】

[illegible]

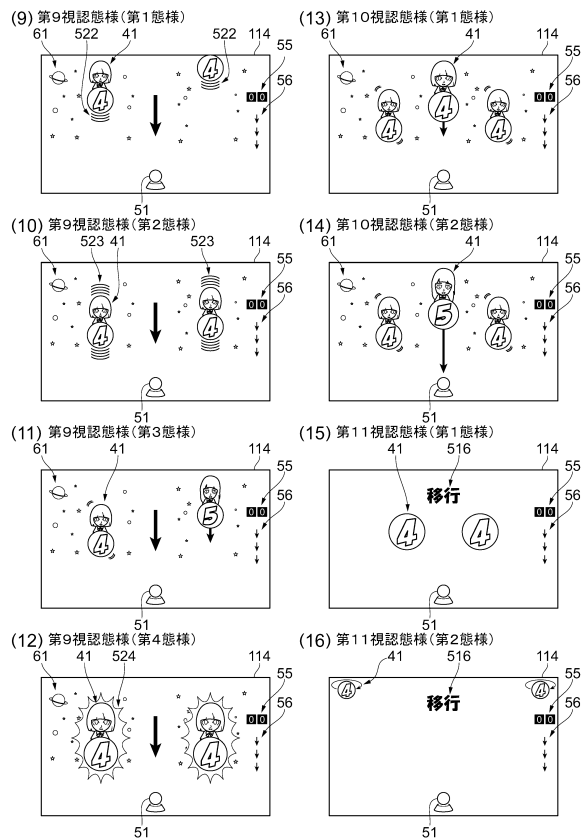
【図 58】

[illegible]

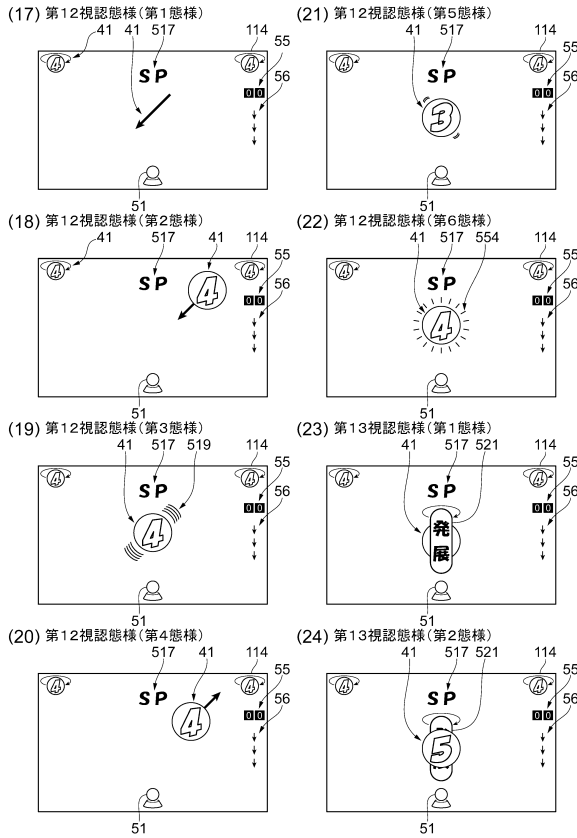
【図 5 9 - 1】



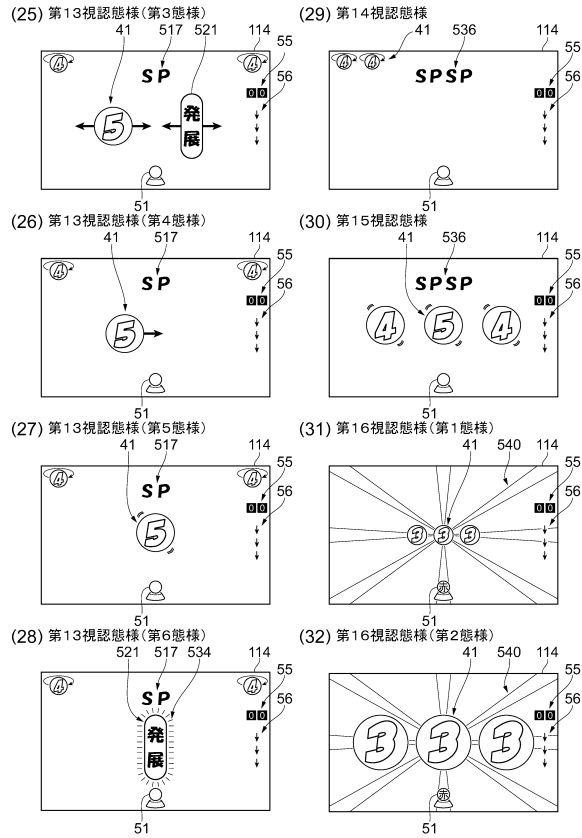
【図 5 9 - 2】



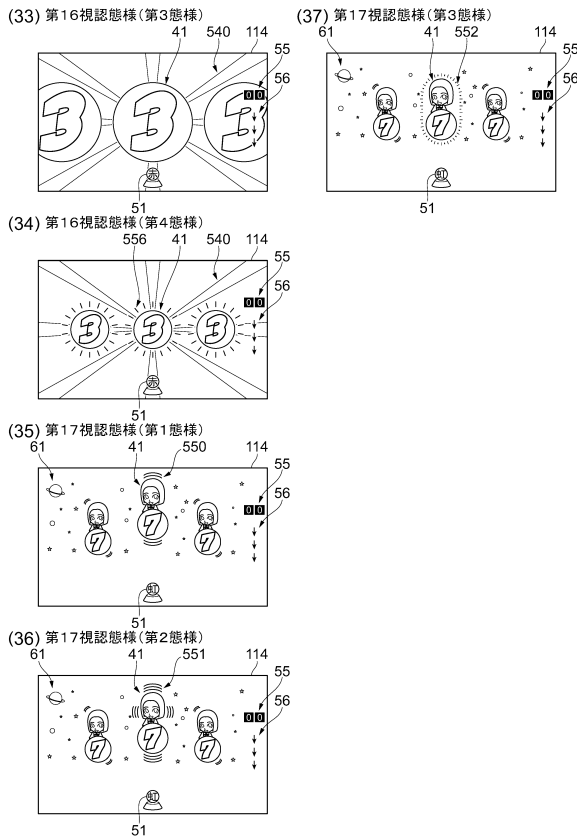
【図 59-3】



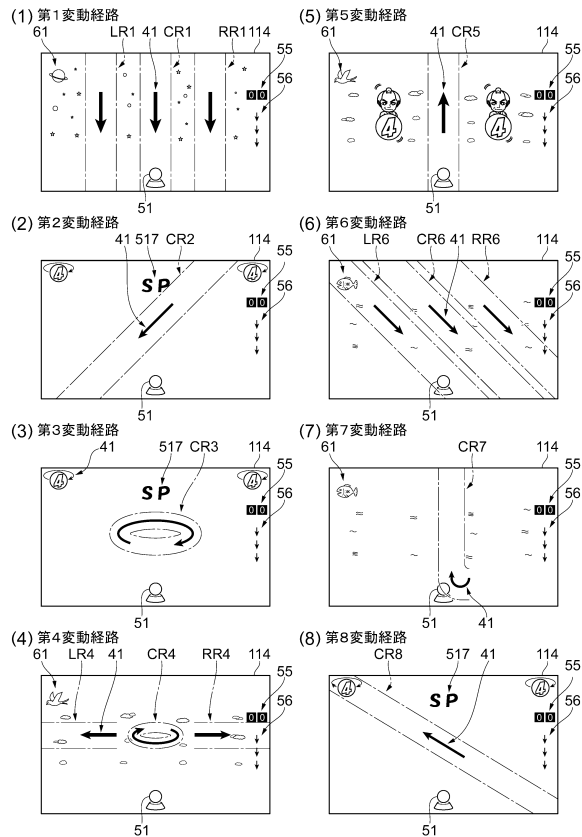
【図 59-4】



【図 59-5】



【図 60-1】



10

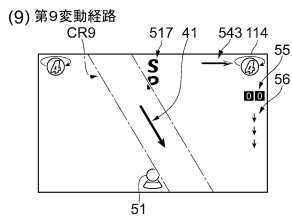
20

30

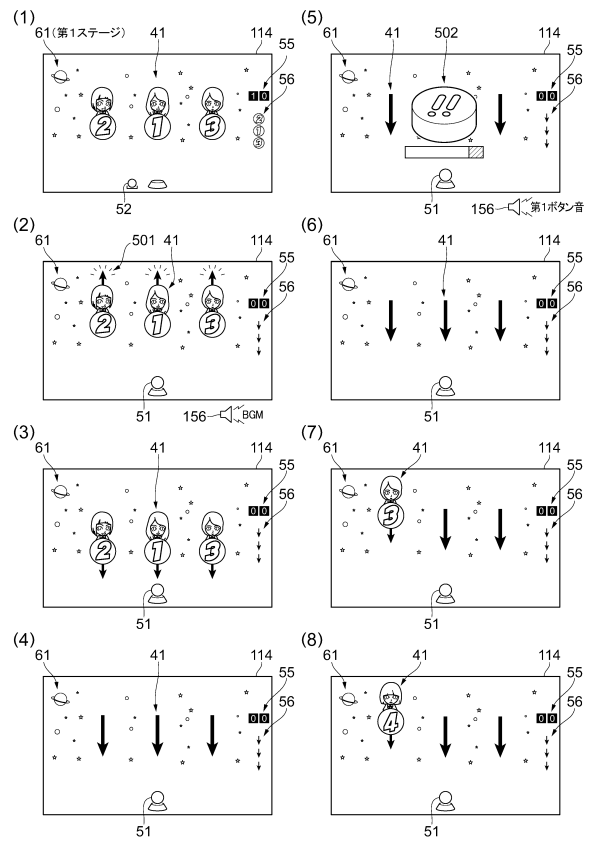
40

50

【図 60-2】



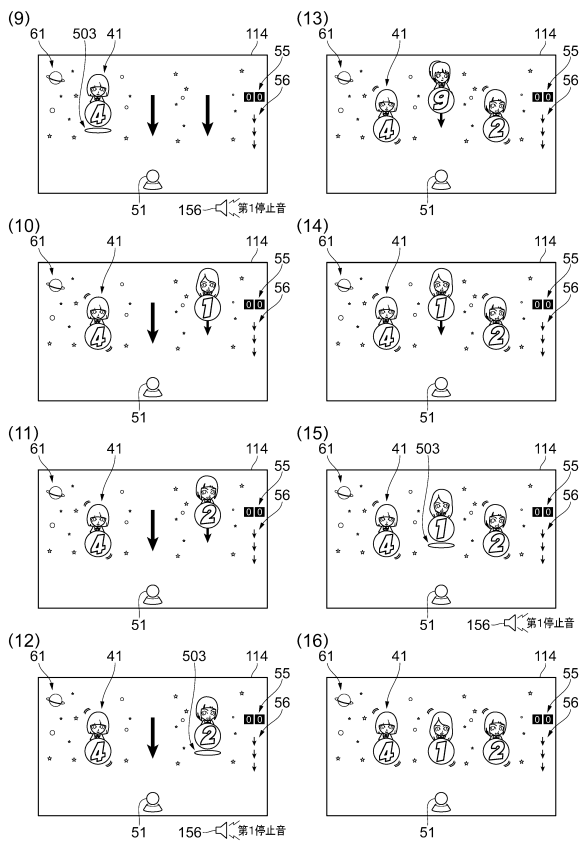
【図 61】



10

20

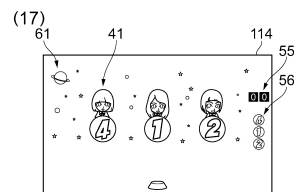
【図 62】



30

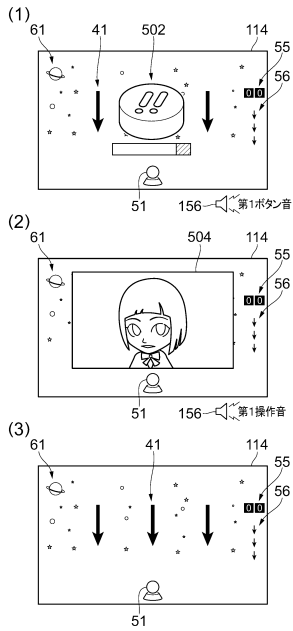
40

【図 63】

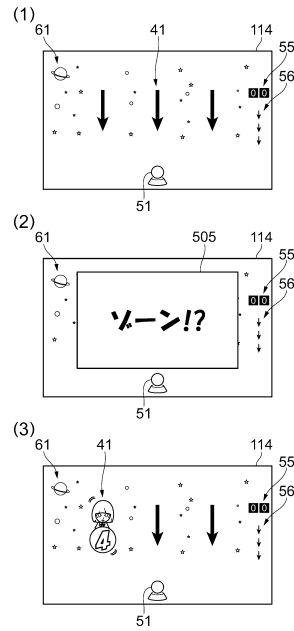


50

【図 6 4】



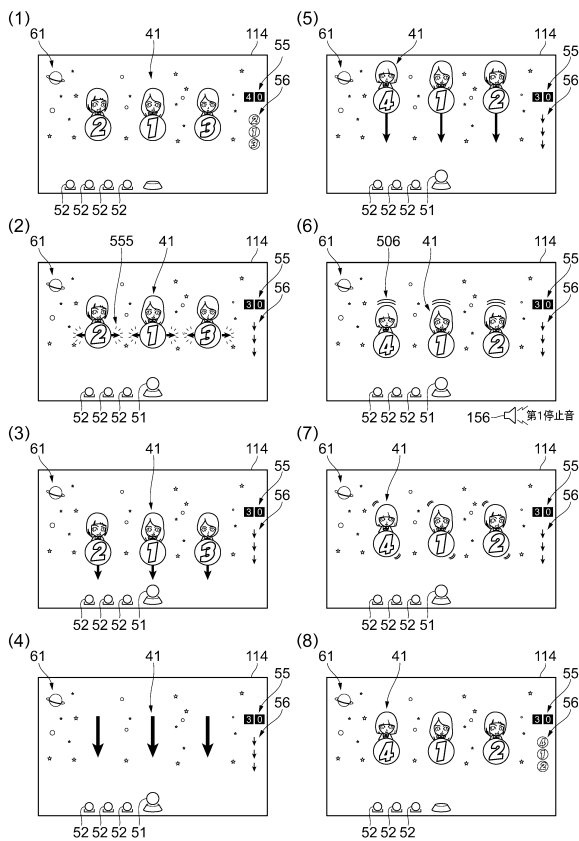
【図 6 5】



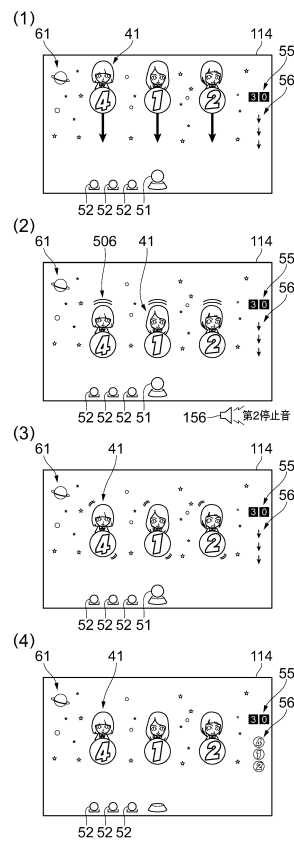
10

20

【図 6 6】



【図 6 7】

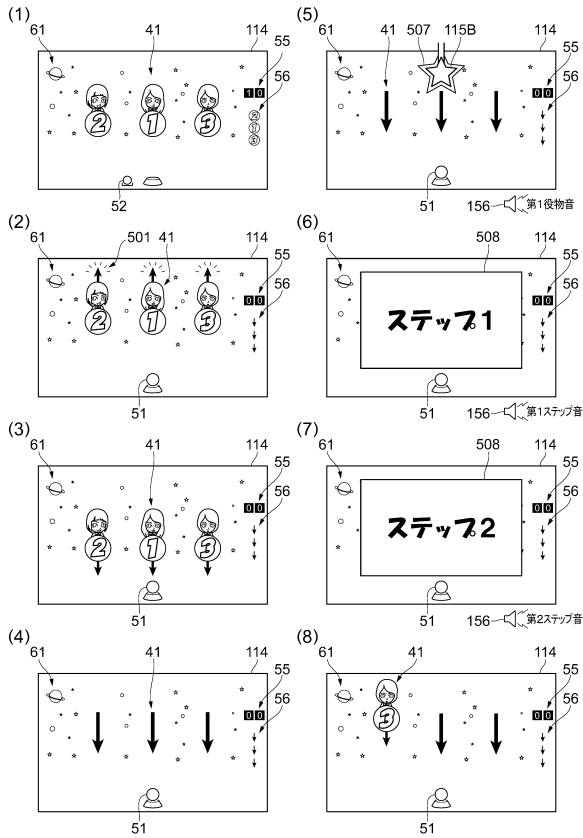


30

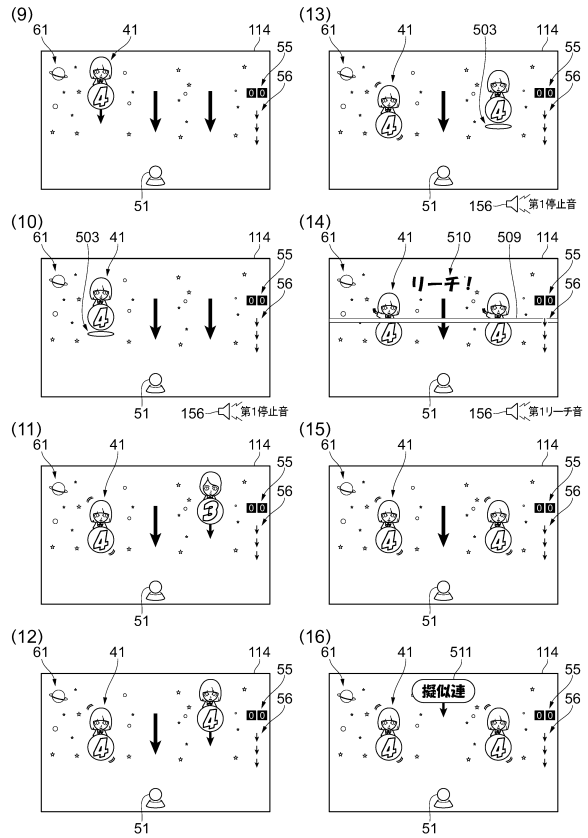
40

50

【図 68】



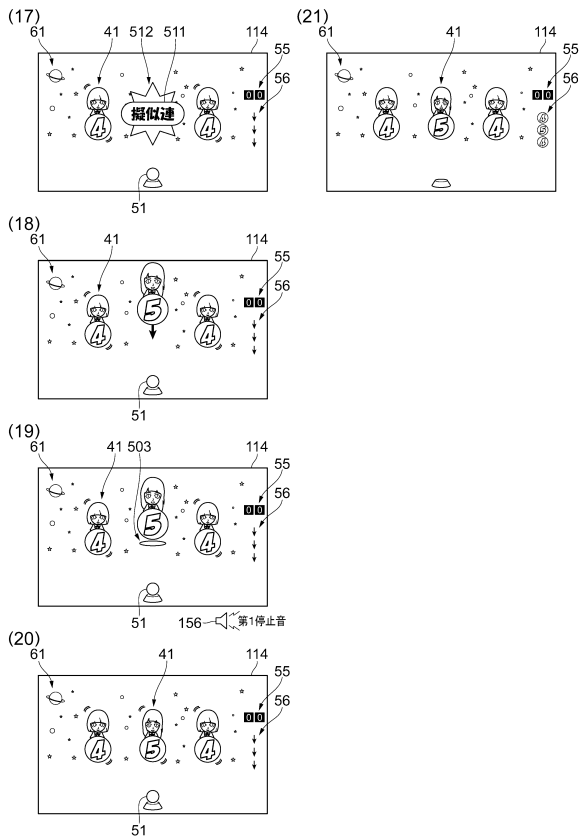
【図 69】



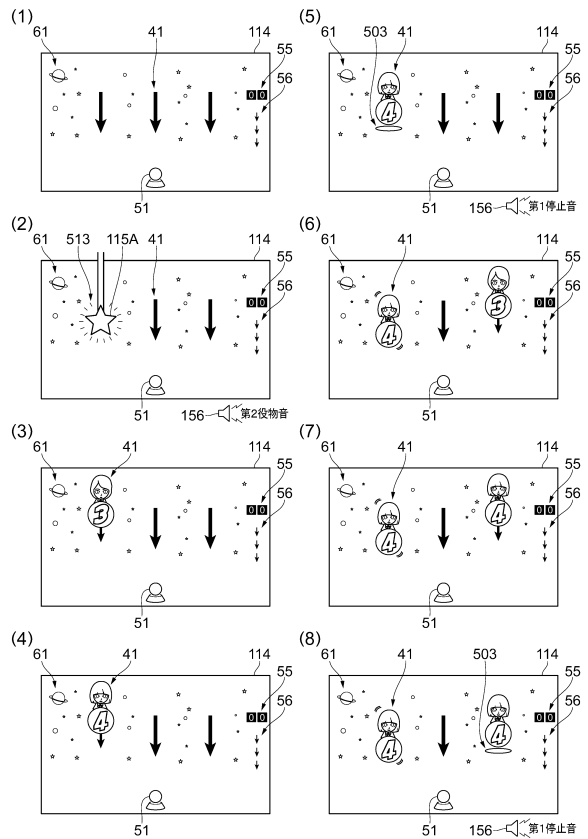
10

20

【図 70】



【図 71】

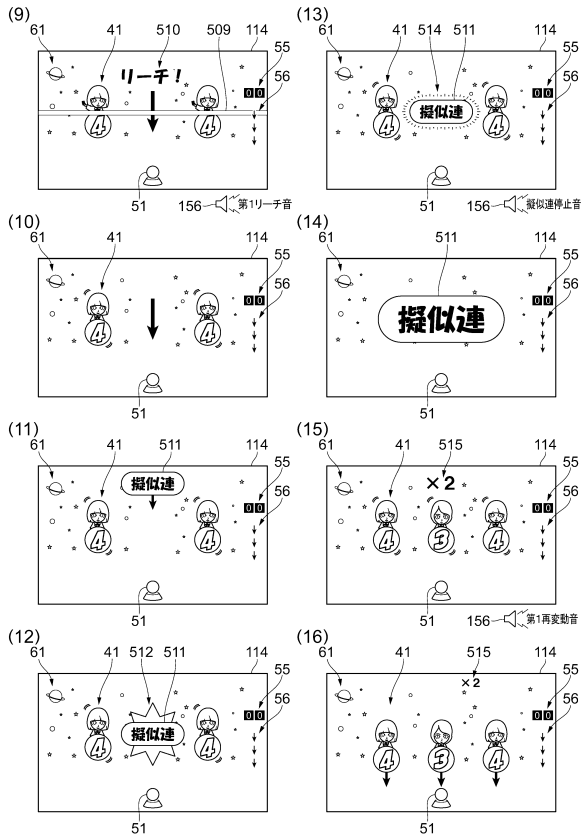


30

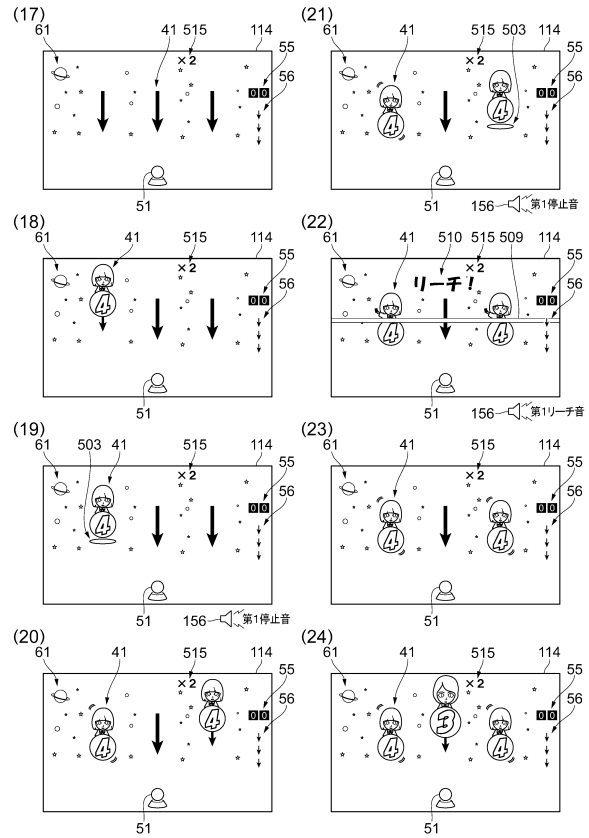
40

50

【図 7 2】



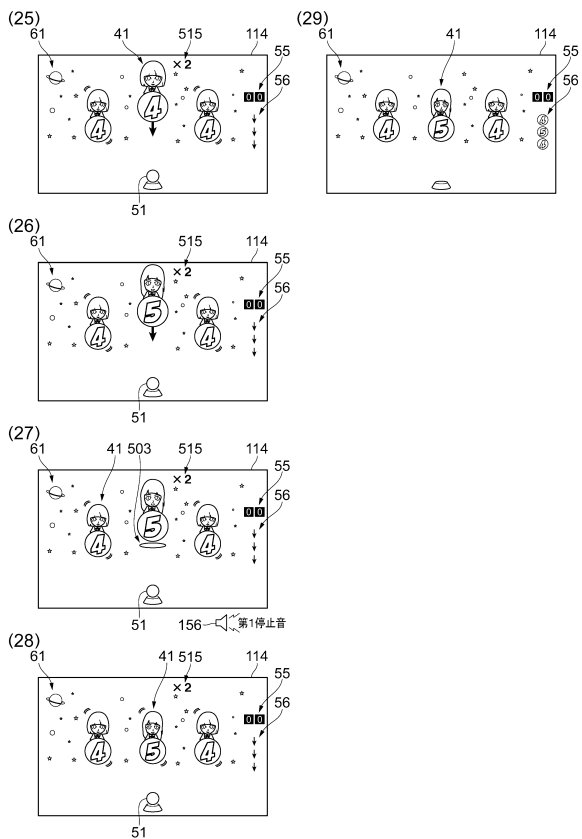
【図 7 3】



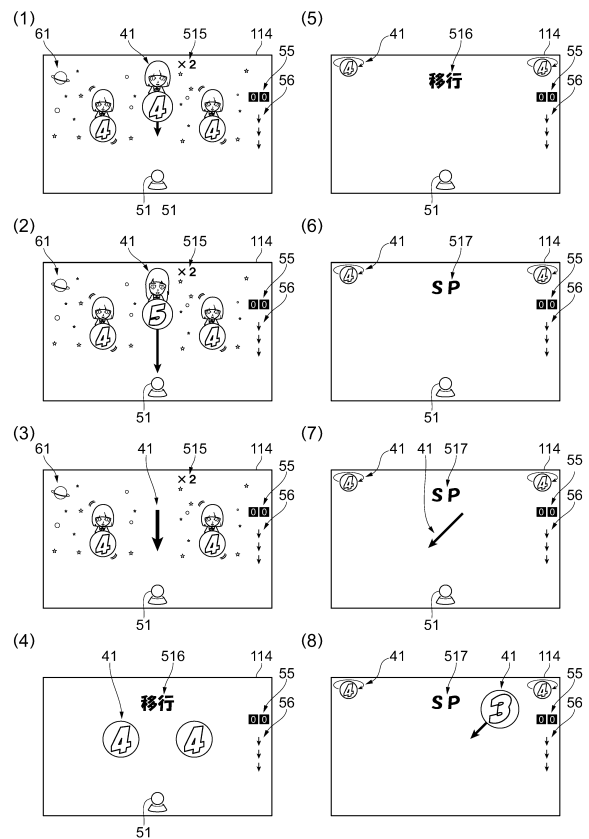
10

20

【図 7 4】



【圖 7 5】

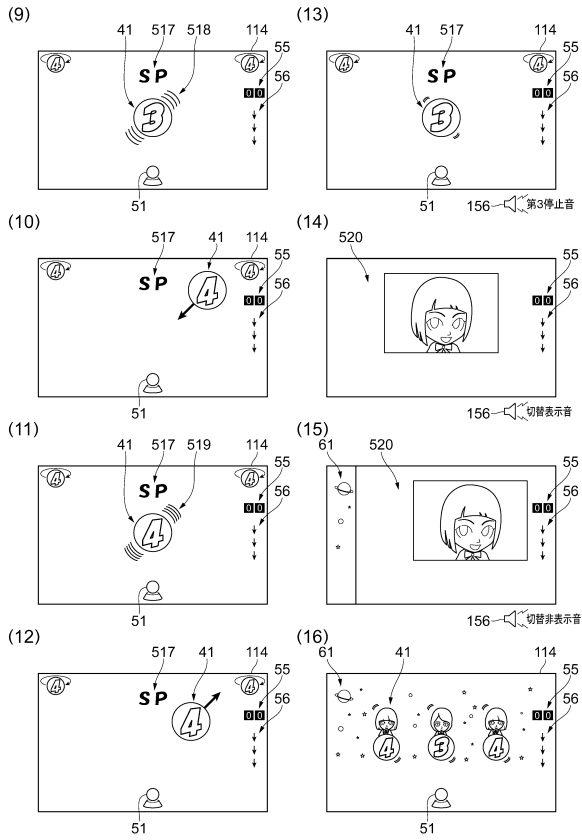


30

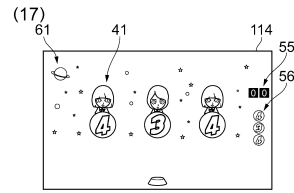
40

50

【図 7 6】



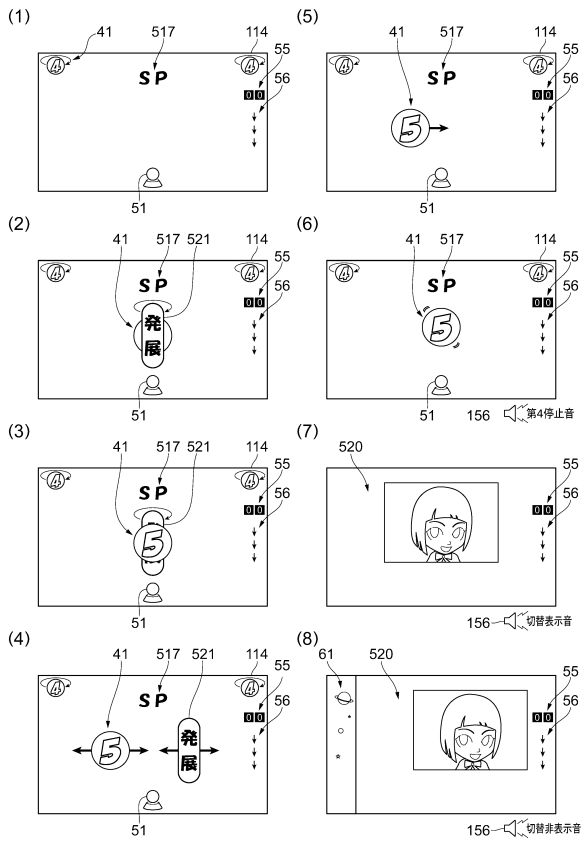
【図 7 7】



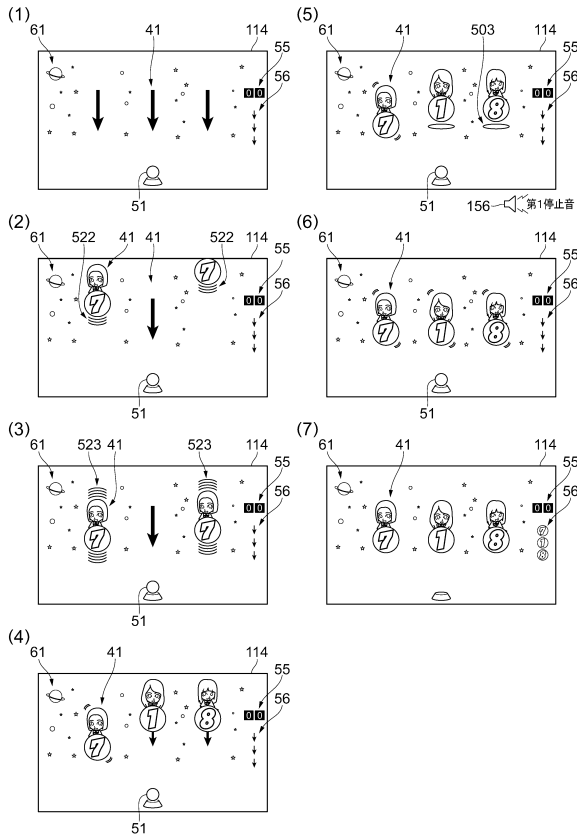
10

20

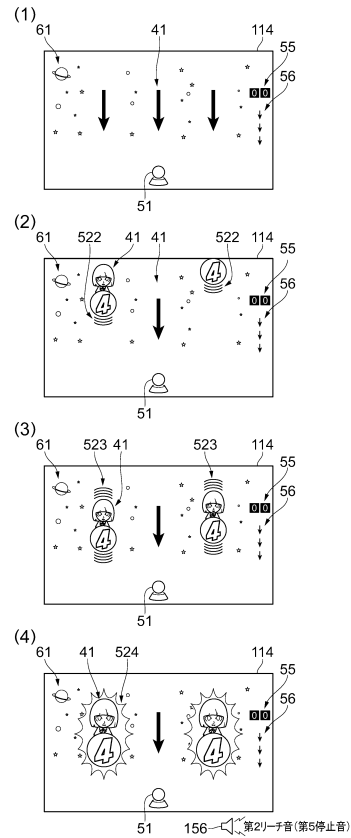
【図 7 8】



【図 80】



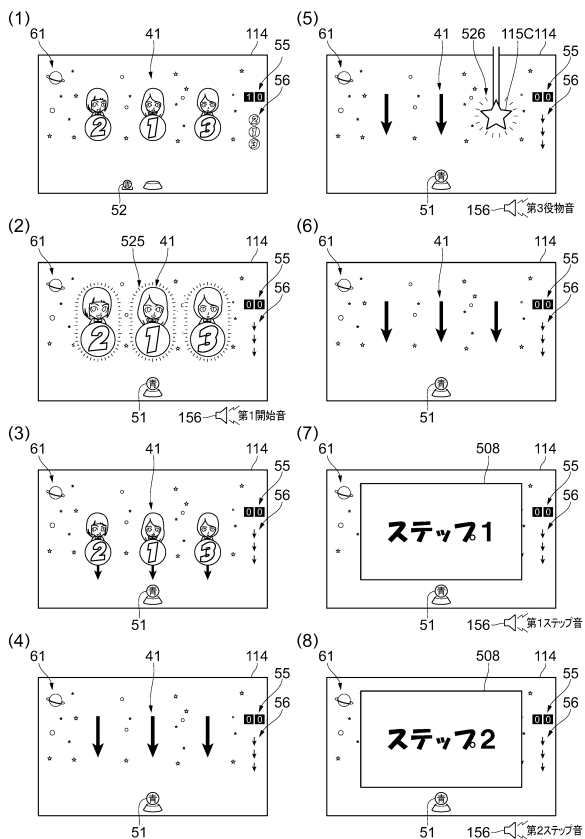
【図 81】



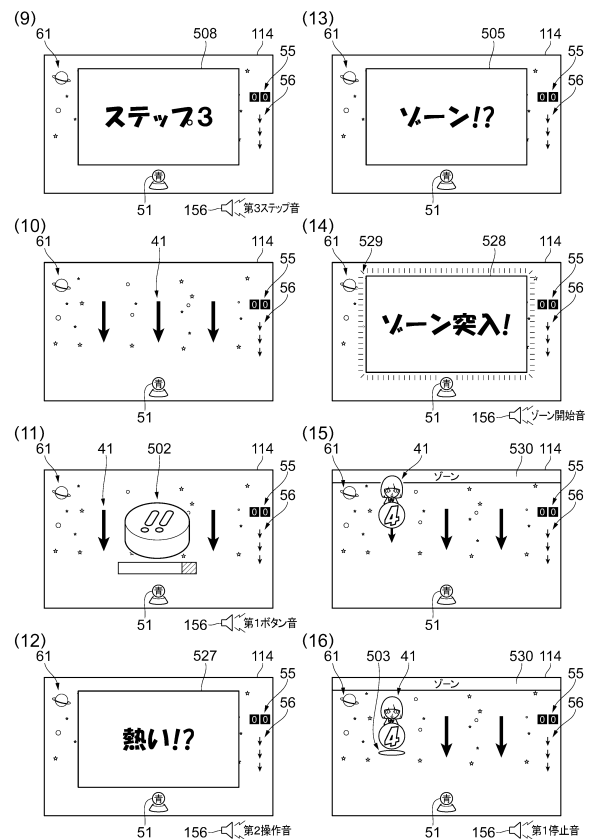
10

20

【図 82】



【図 83】

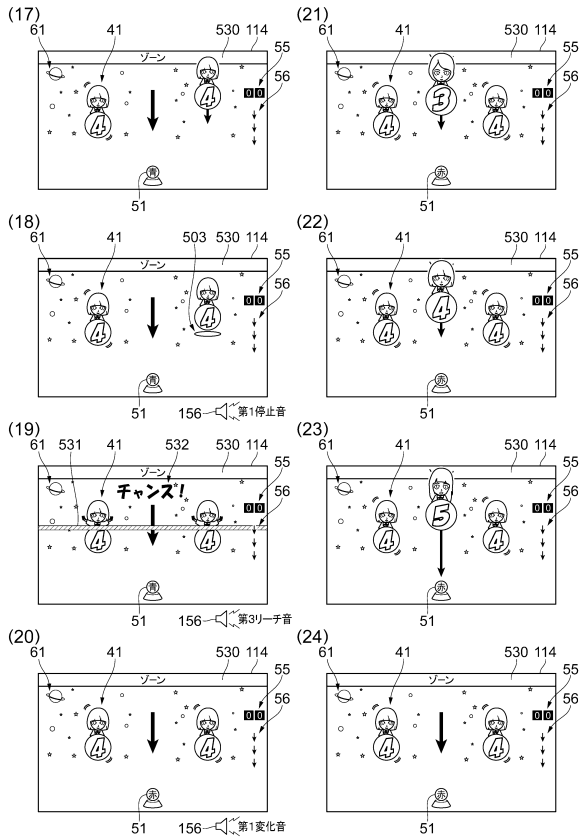


30

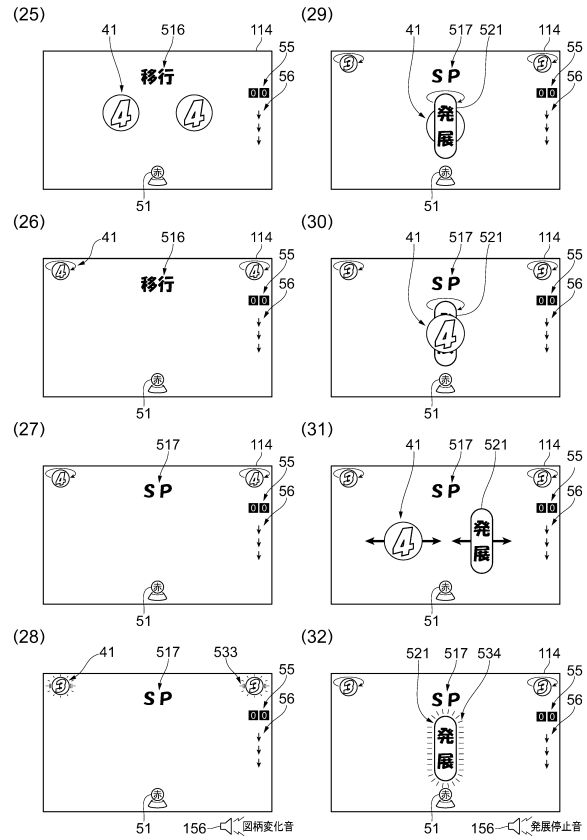
40

50

【図 8 4】



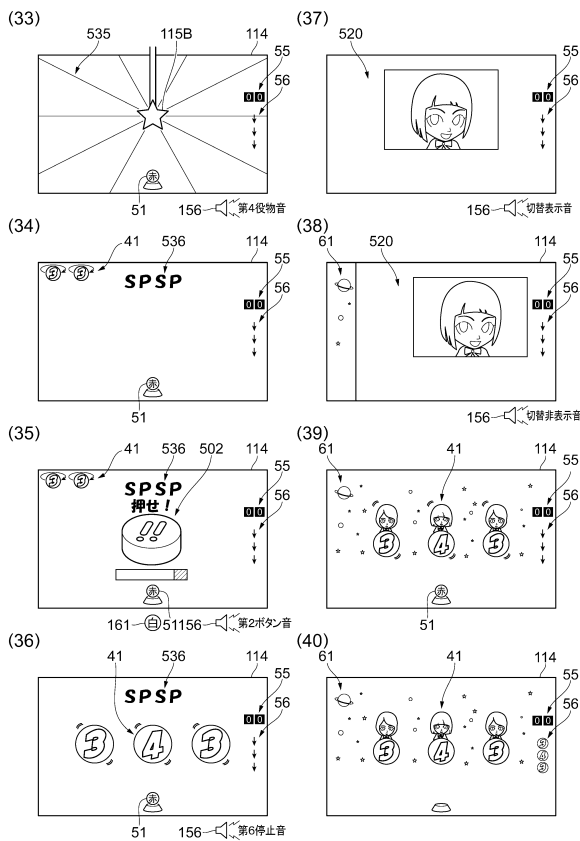
【図 8 5】



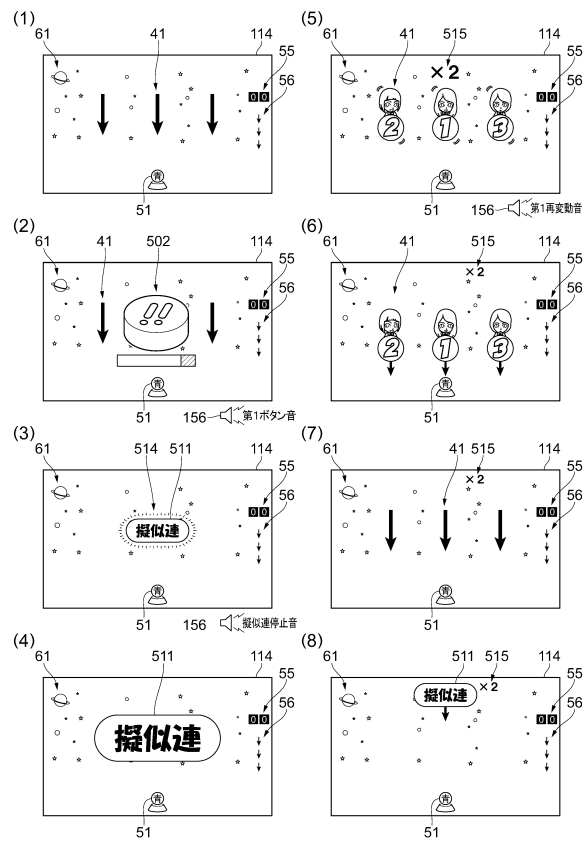
10

20

【図 8 6】



【図 8 7】

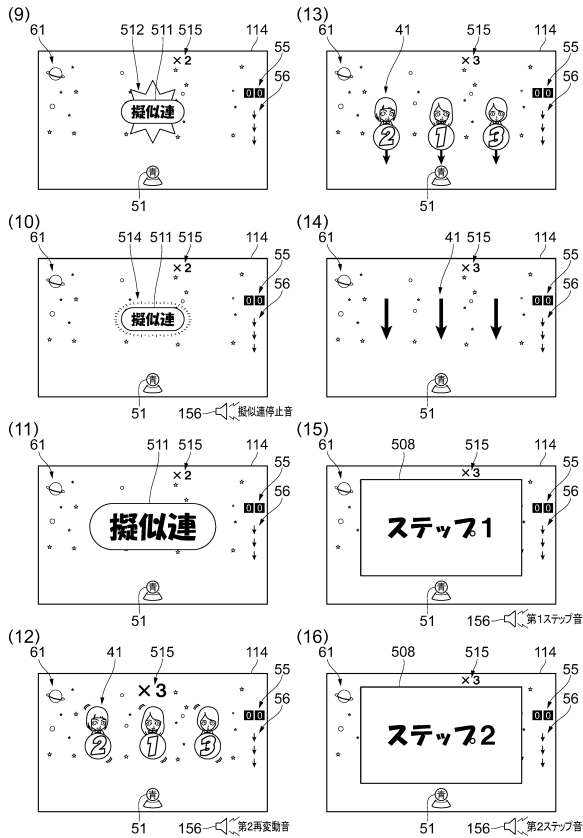


30

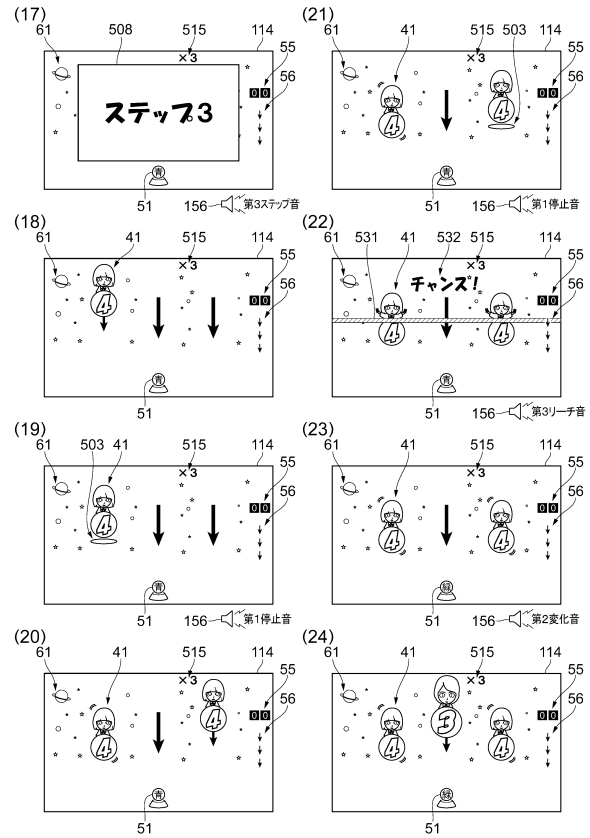
40

50

【図 88】



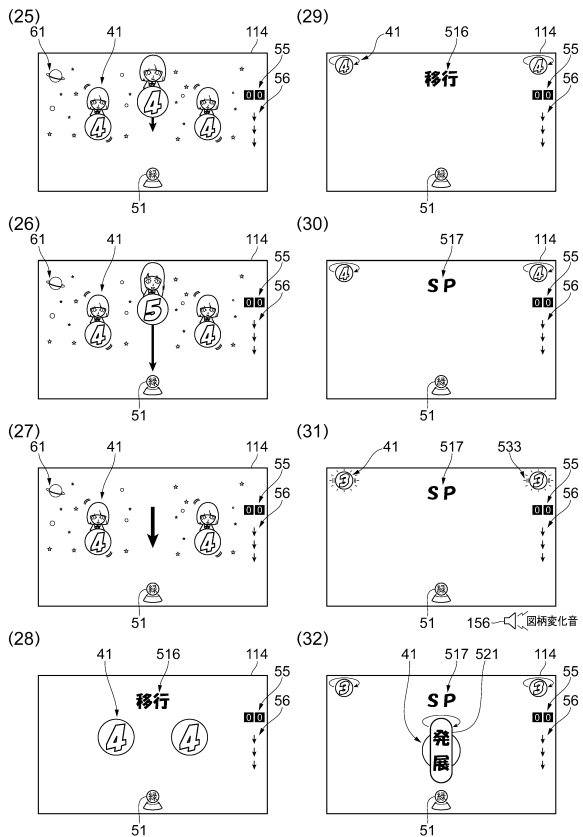
【図 89】



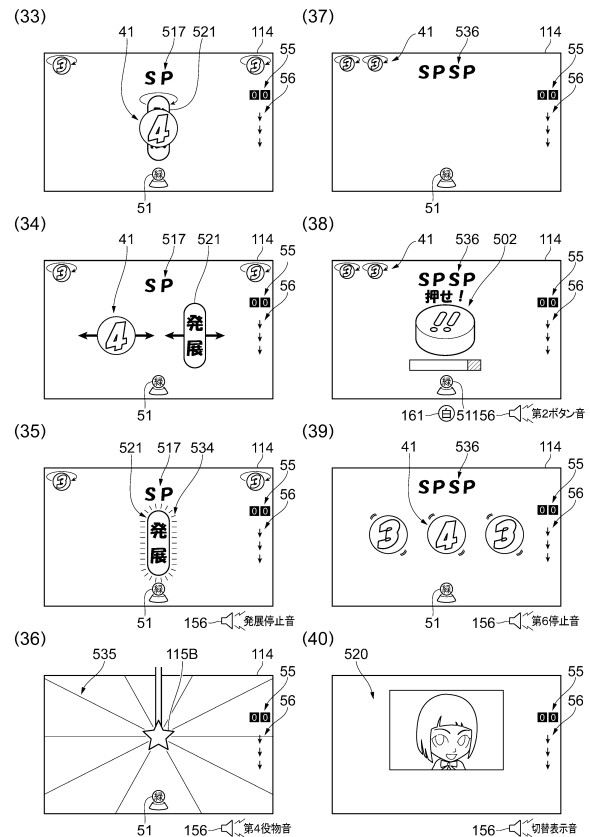
10

20

【図 90】



【図 91】

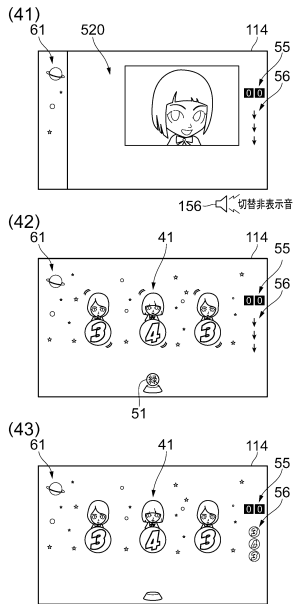


30

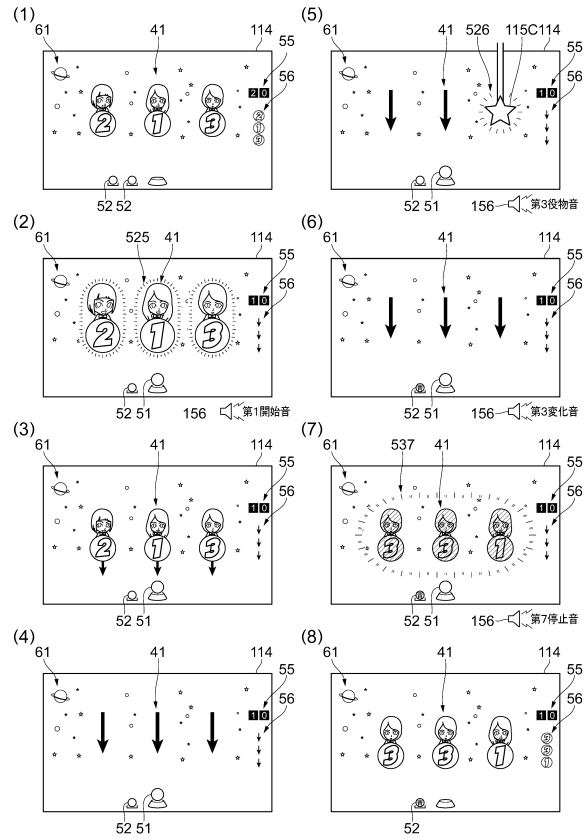
40

50

【図 9 2】



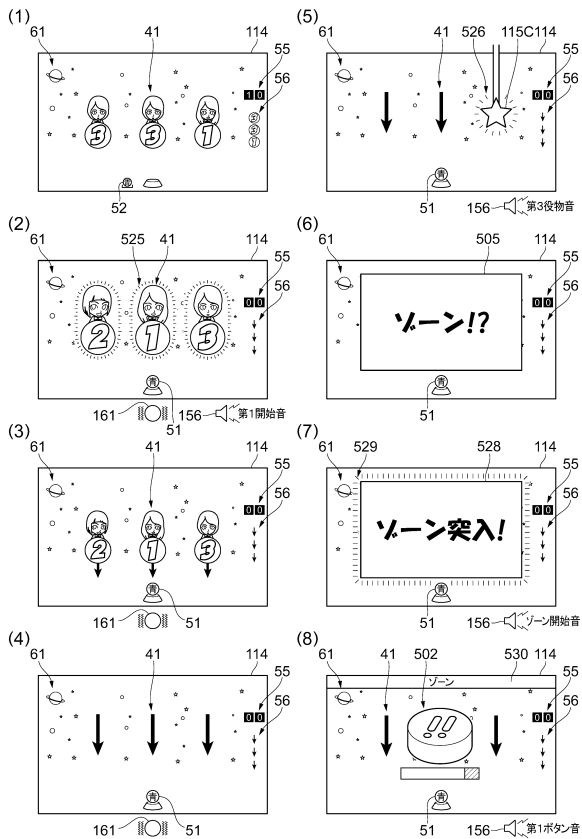
【図 9 3】



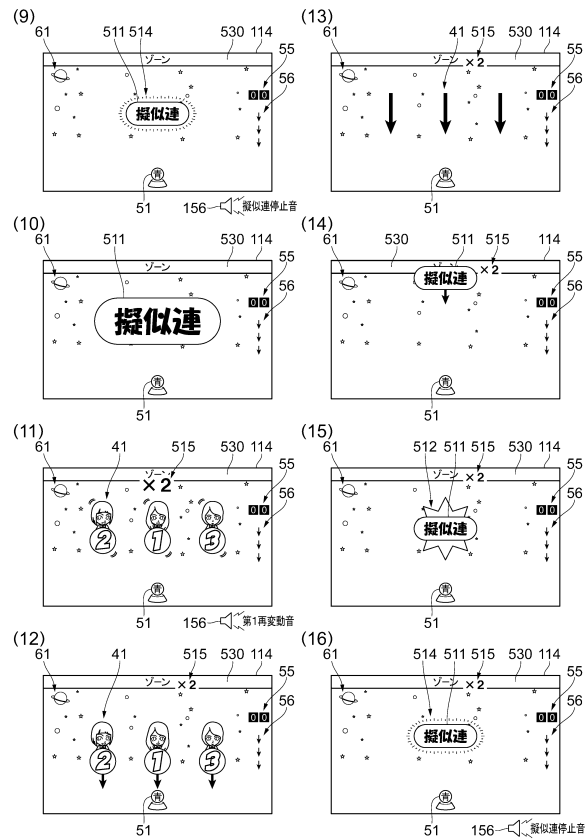
10

20

【図 9 4】



【図 9 5】

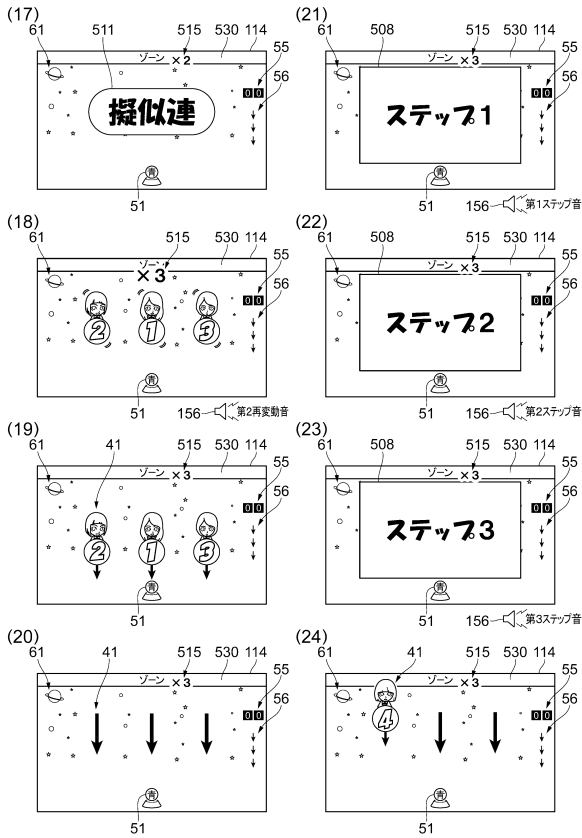


30

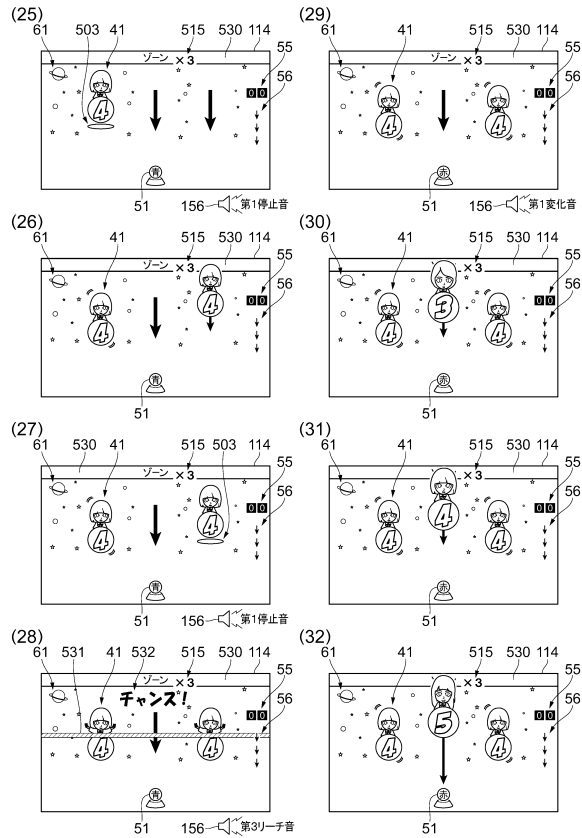
40

50

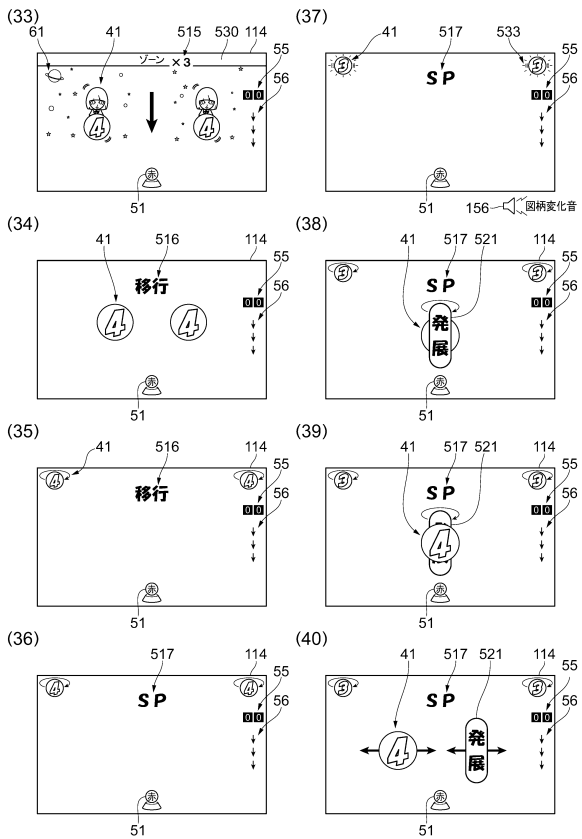
【図 96】



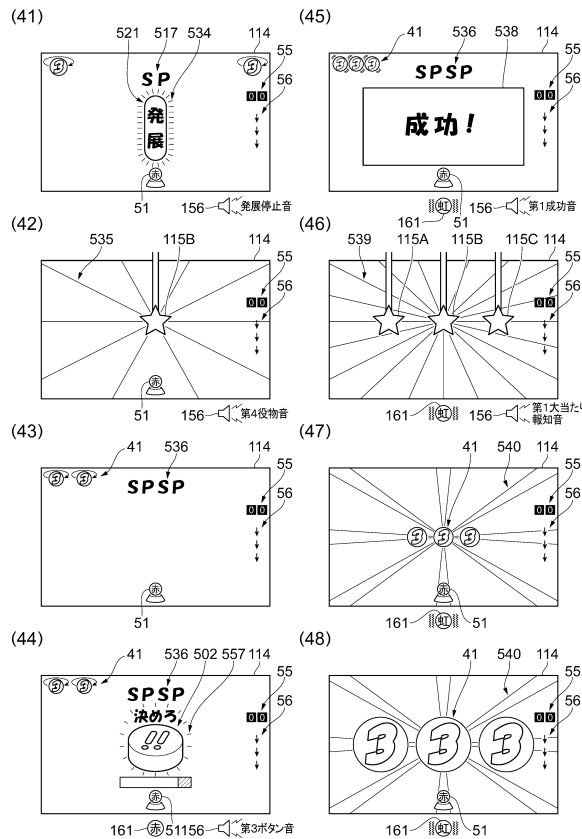
【図 97】



【図 98】



【図 99】



10

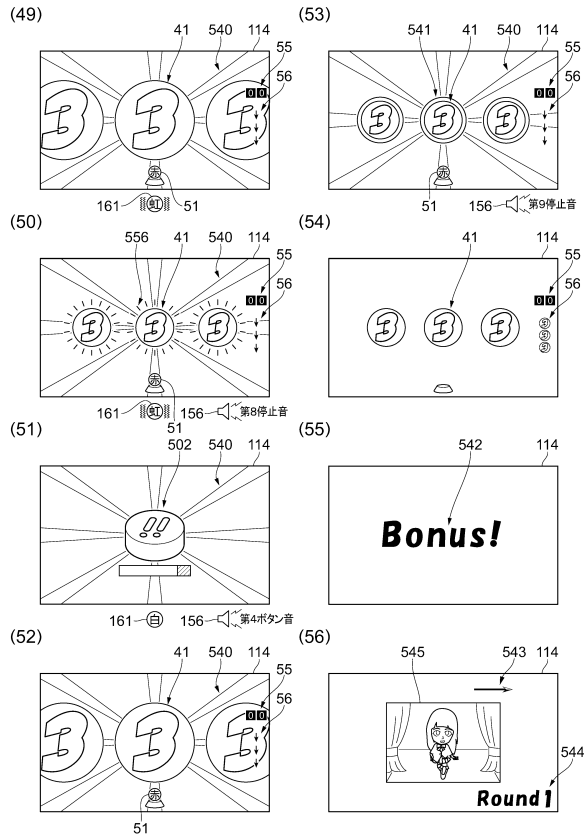
20

30

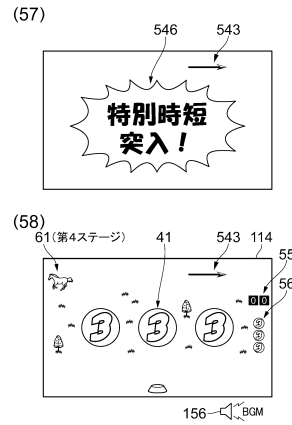
40

50

【図 100】



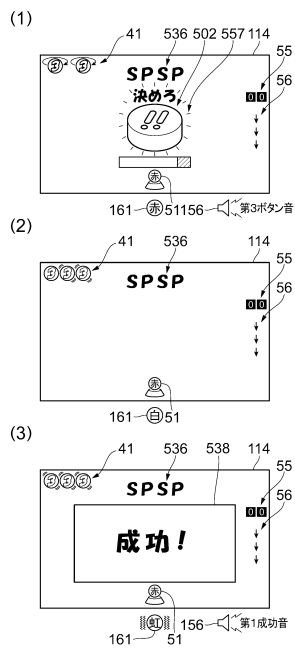
【図 101】



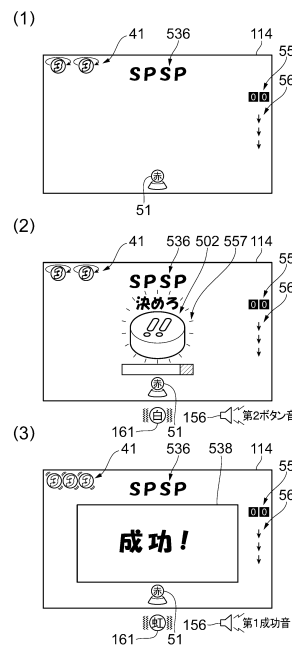
10

20

【図 102】



【図 103】

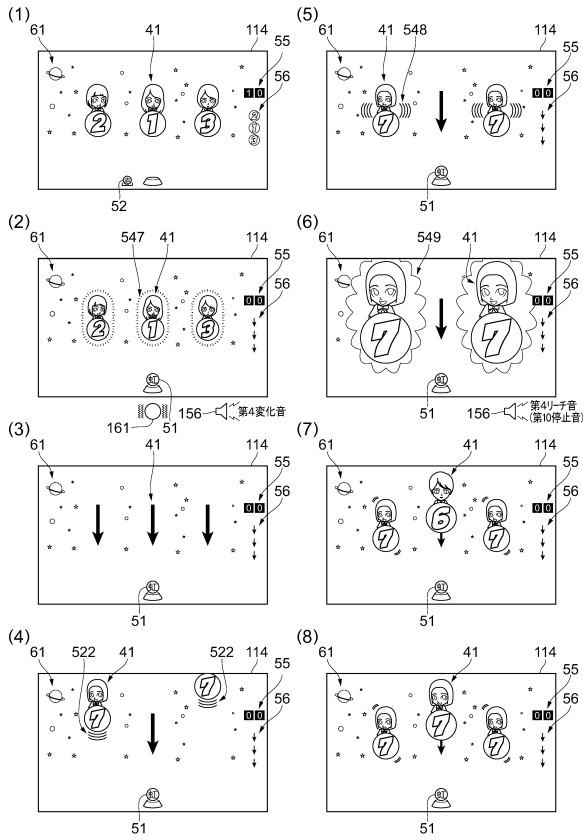


30

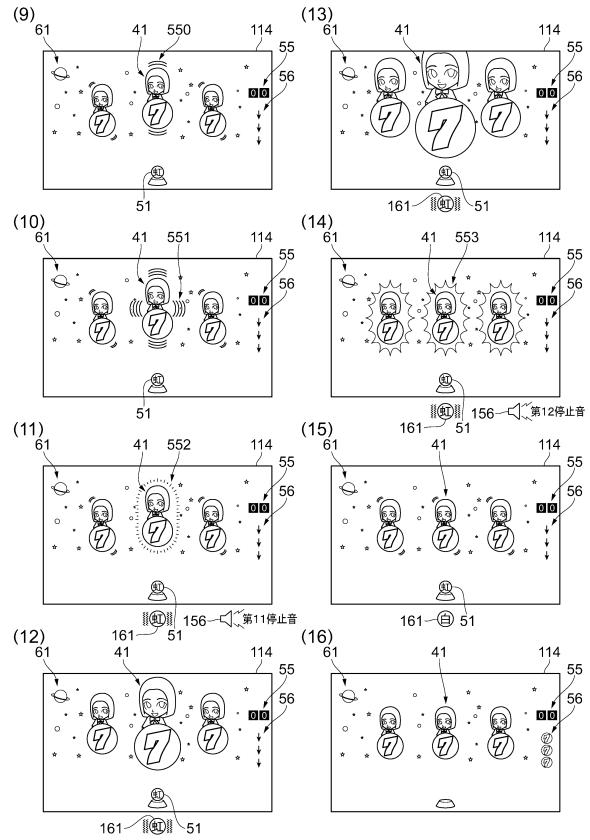
40

50

【図 104】



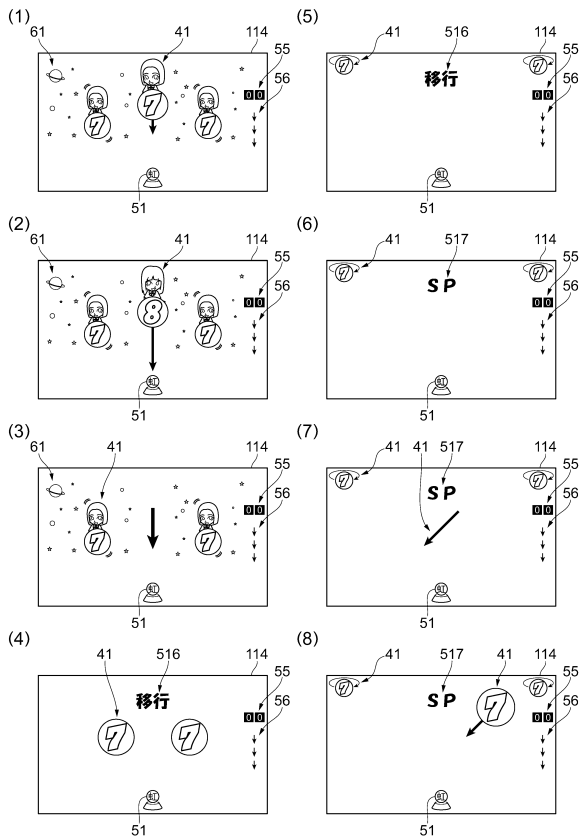
【図 105】



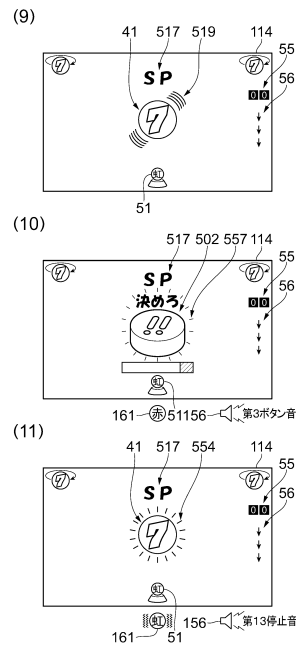
10

20

【図 106】



【図 107】

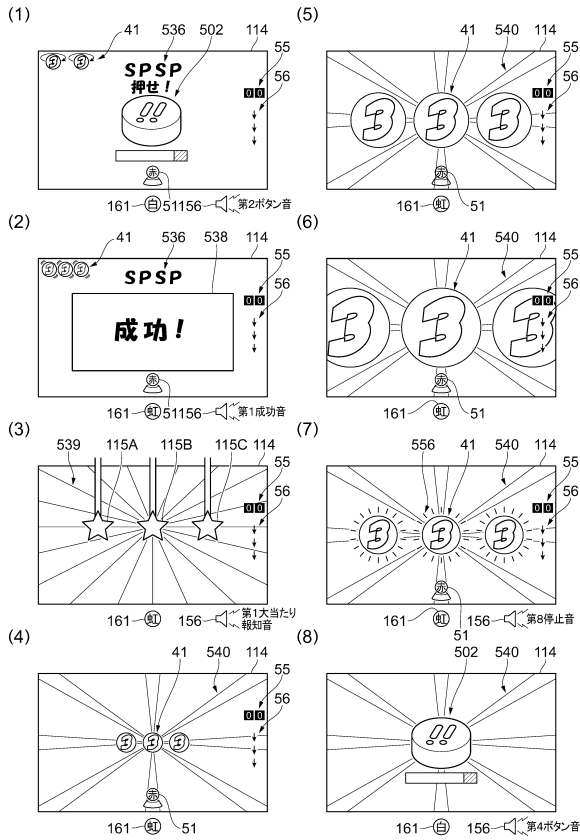


30

40

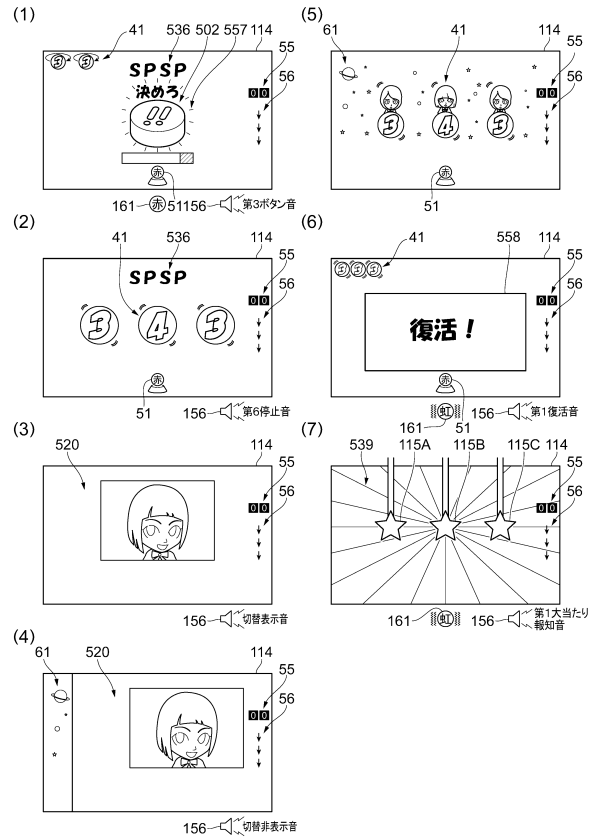
50

【図108】



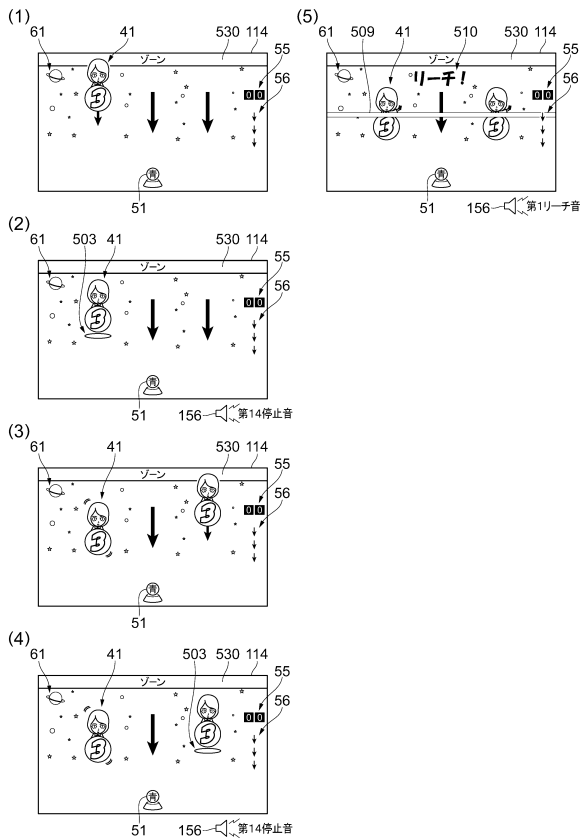
10

【図109】

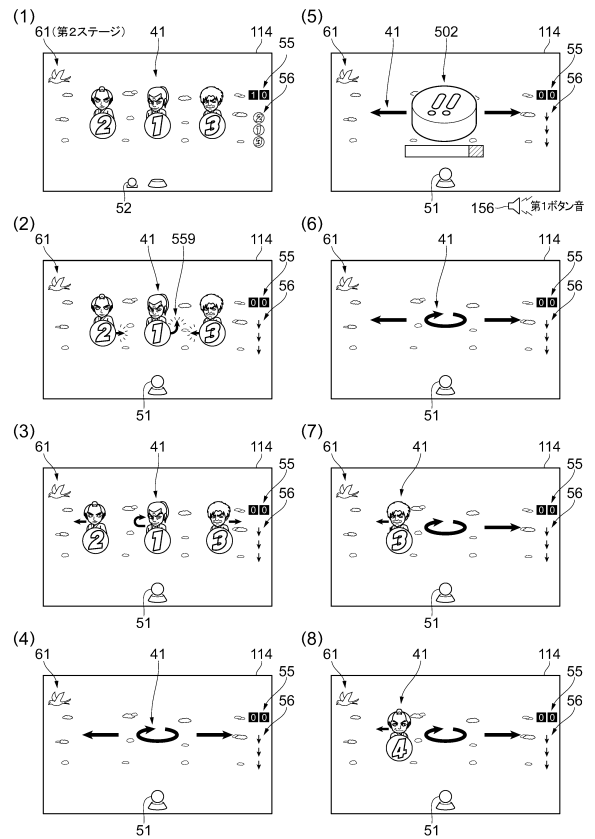


20

【図110】



【図111】

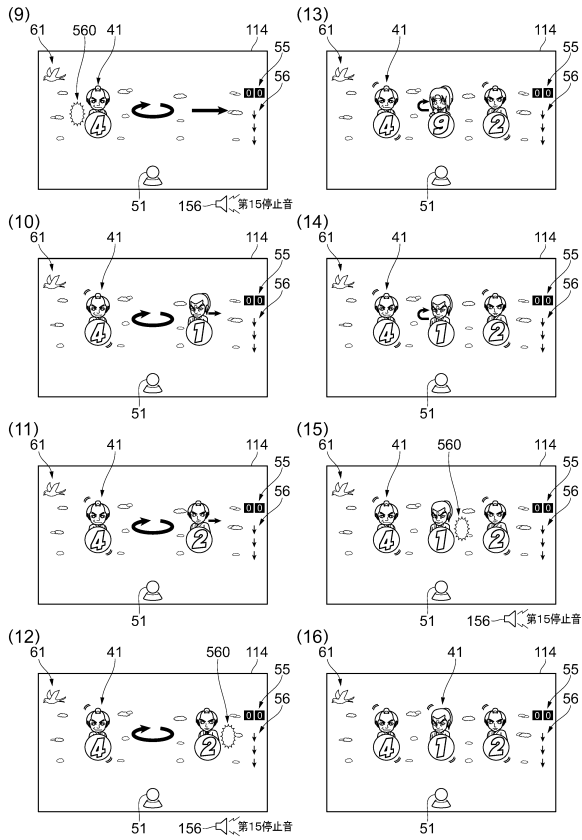


30

40

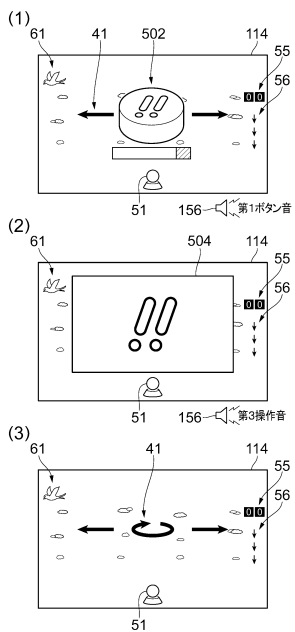
50

【図 1 1 2】



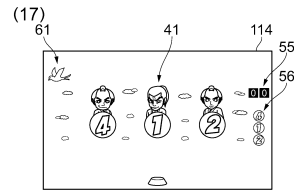
10

【図 1 1 4】



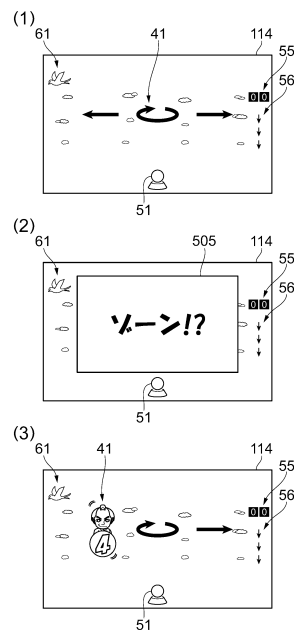
30

【図 1 1 3】



20

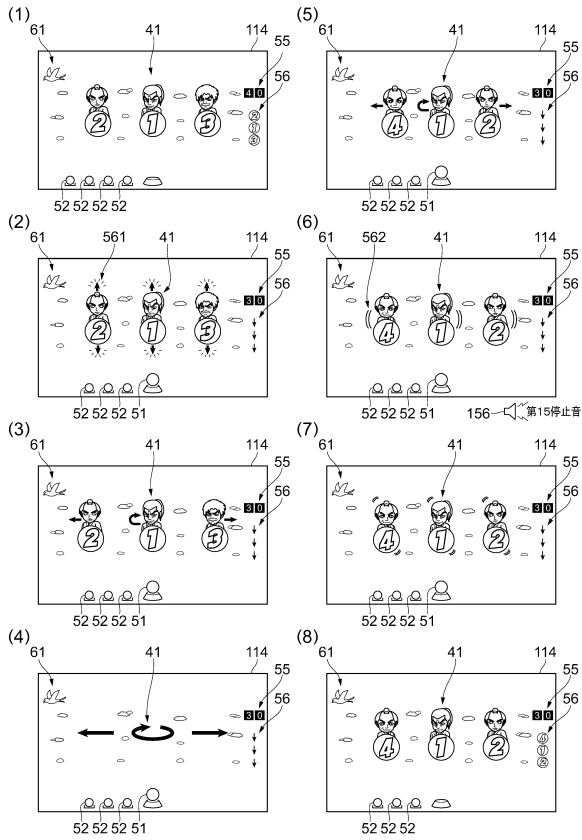
【図 1 1 5】



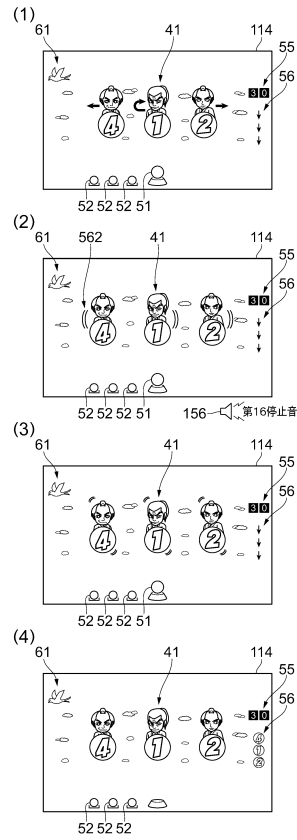
40

50

【図 1 1 6】



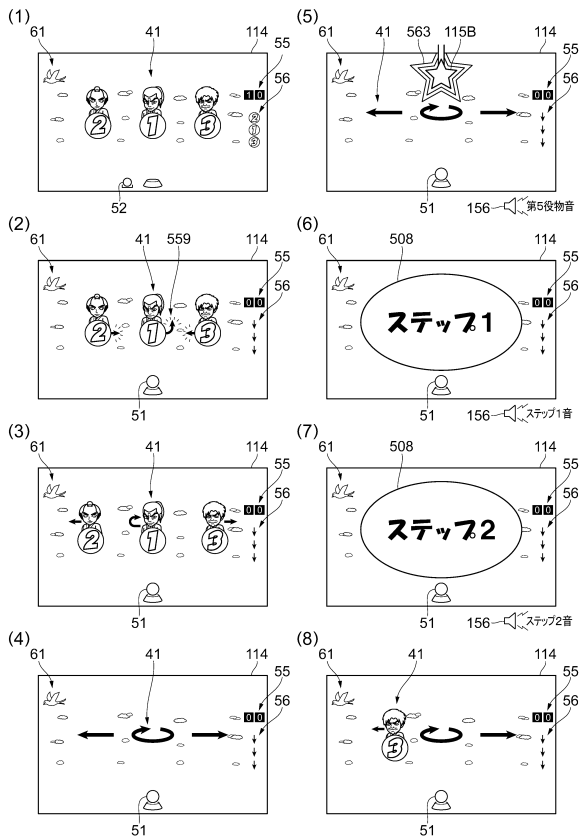
【図 1 1 7】



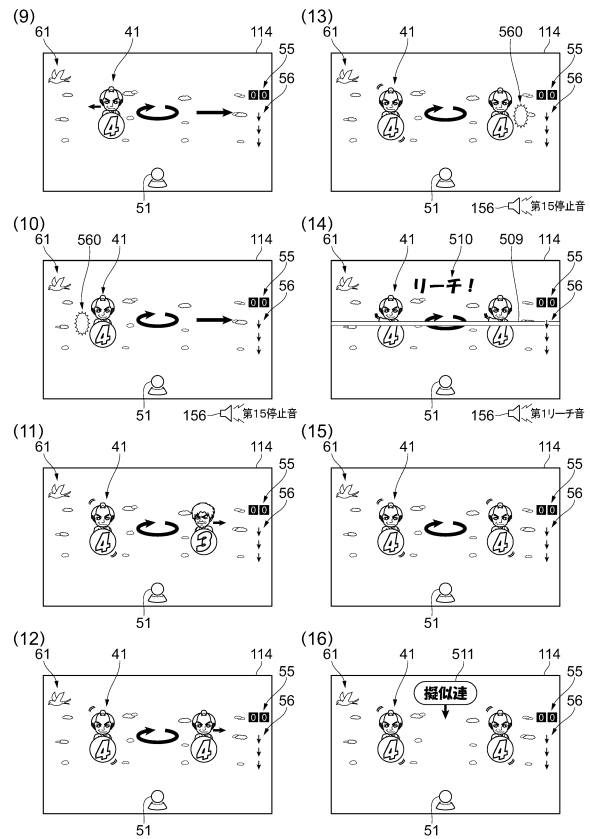
10

20

【図 1 1 8】



【図 1 1 9】

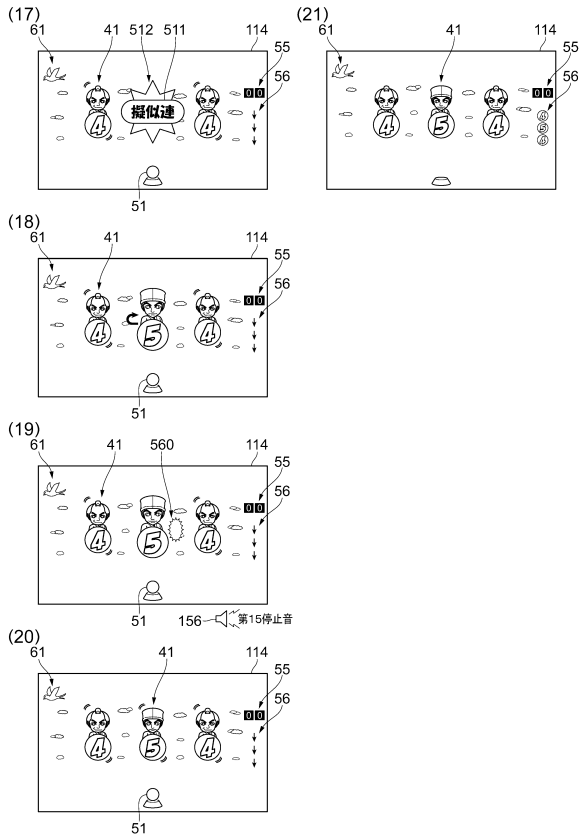


30

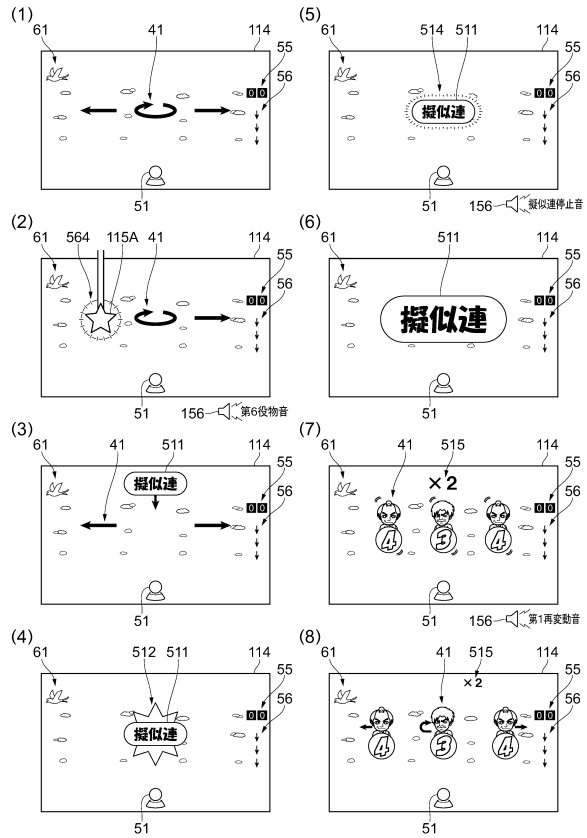
40

50

【図 120】



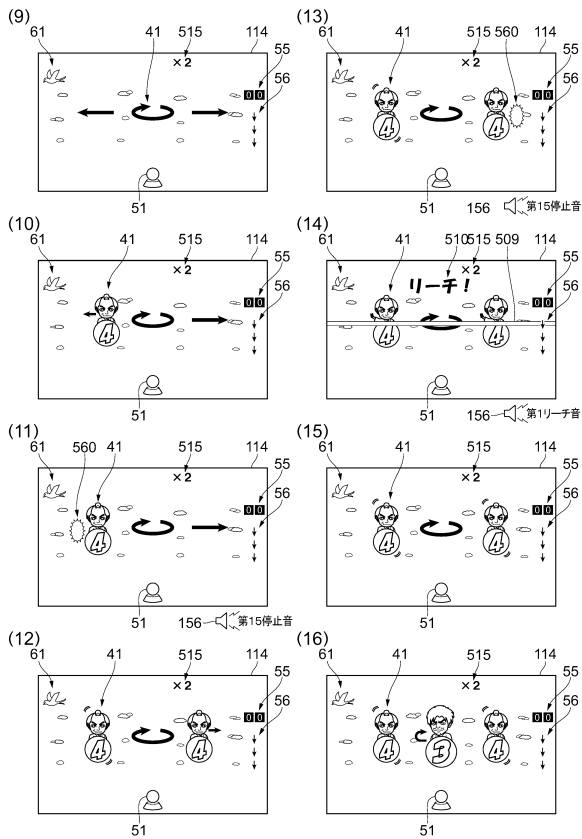
【図 121】



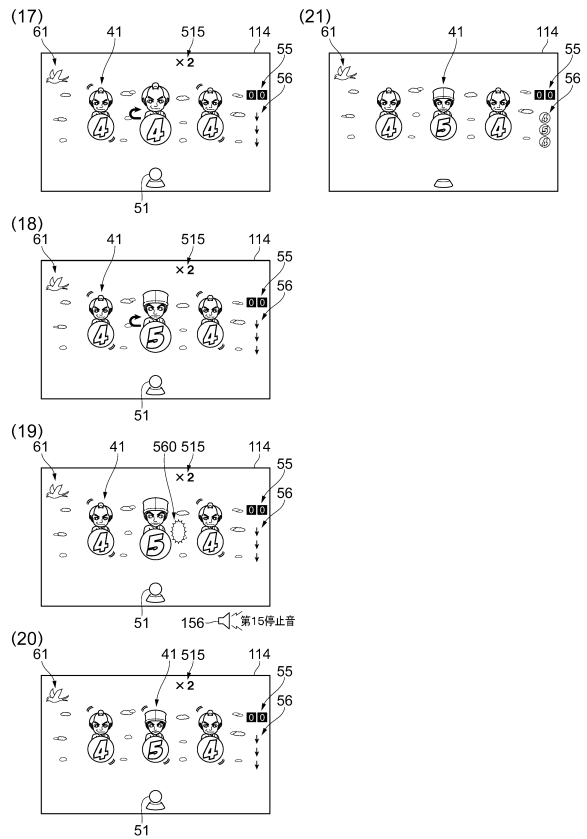
10

20

【図 122】



【図 123】

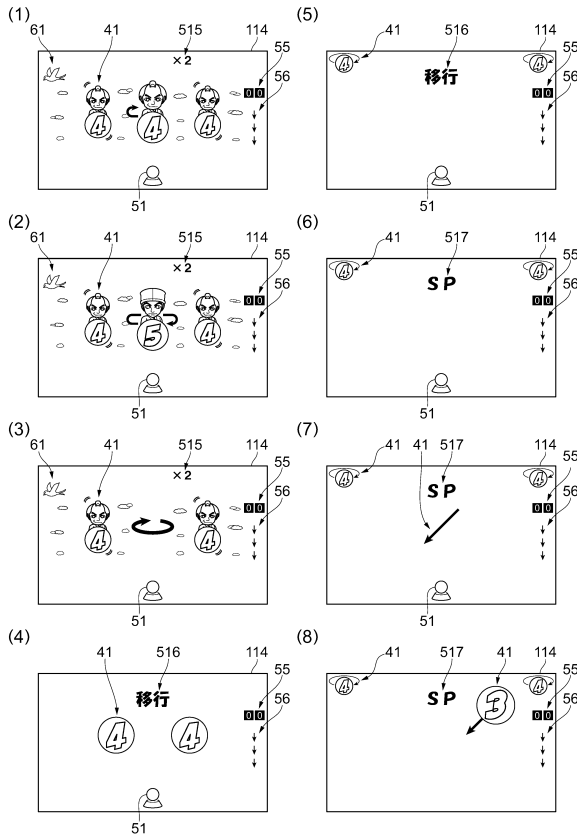


30

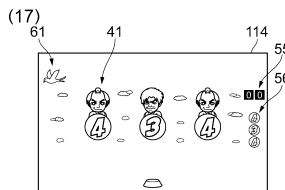
40

50

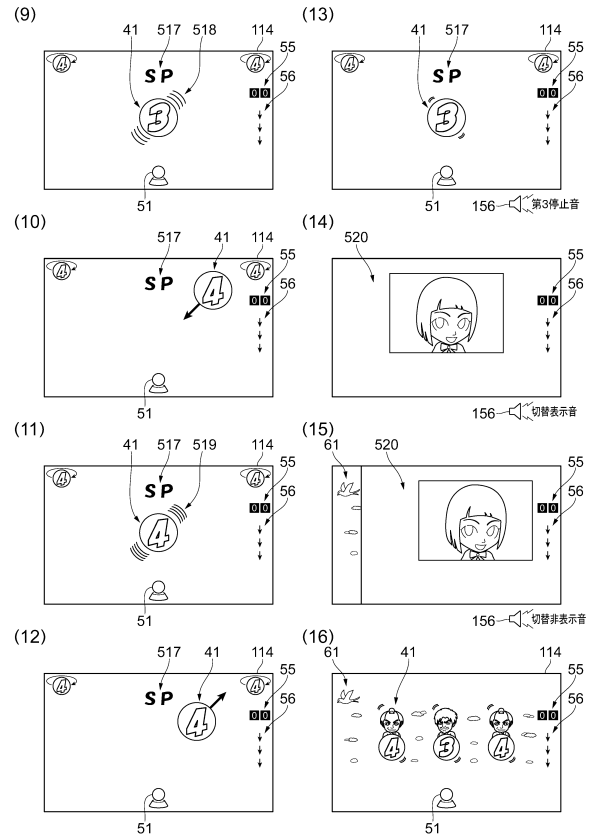
【図 124】



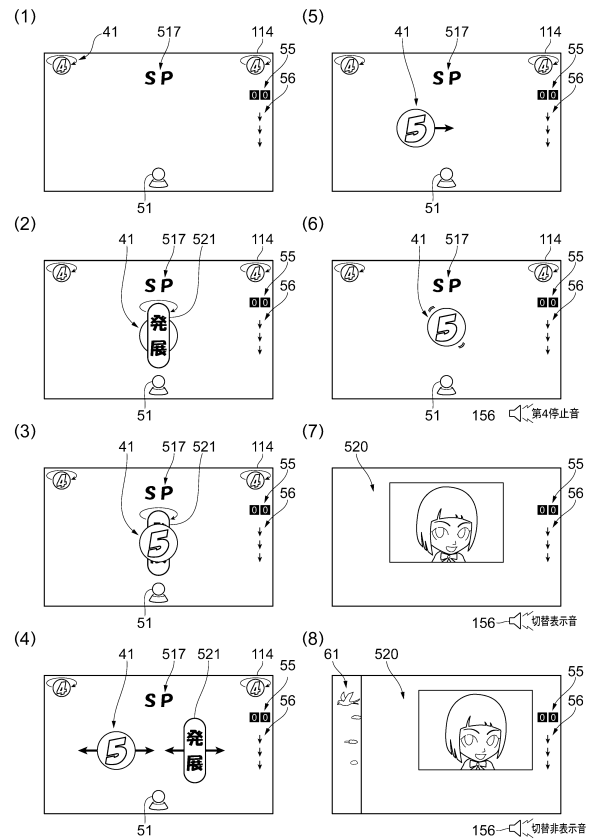
【図 126】



【図 125】



【図 127】



10

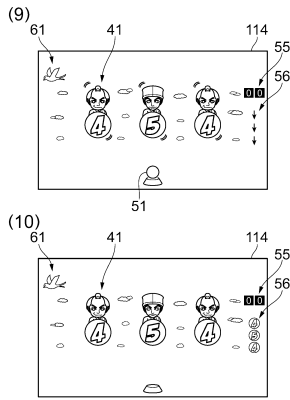
20

30

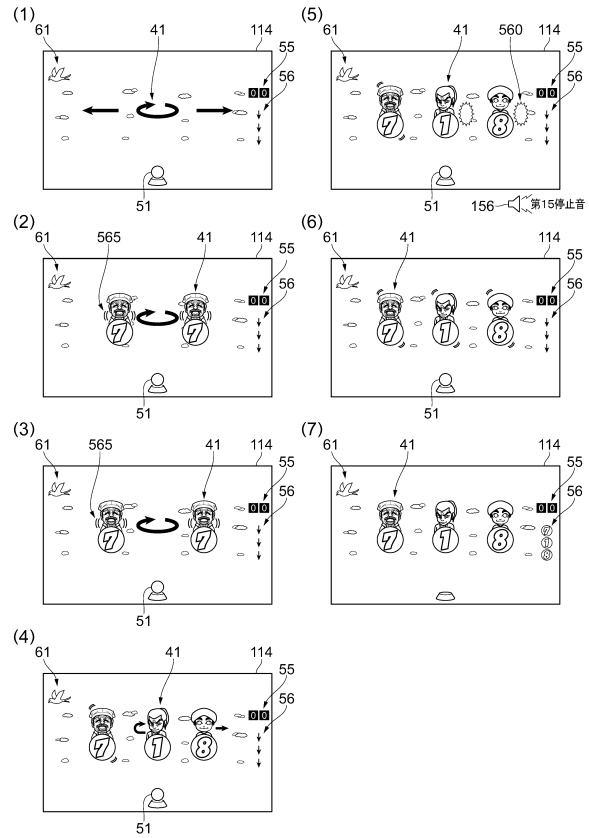
40

50

【図 128】



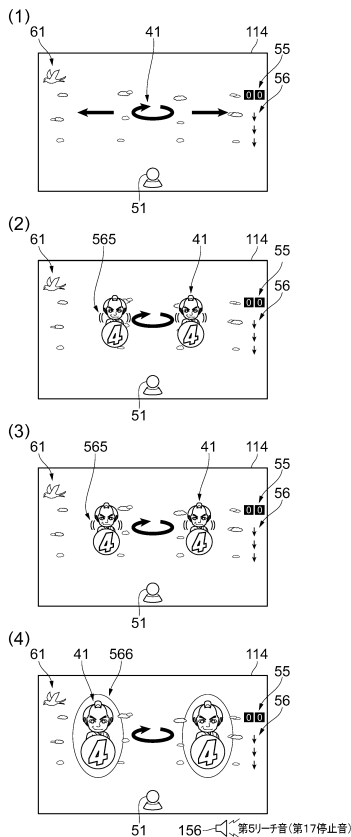
【図 129】



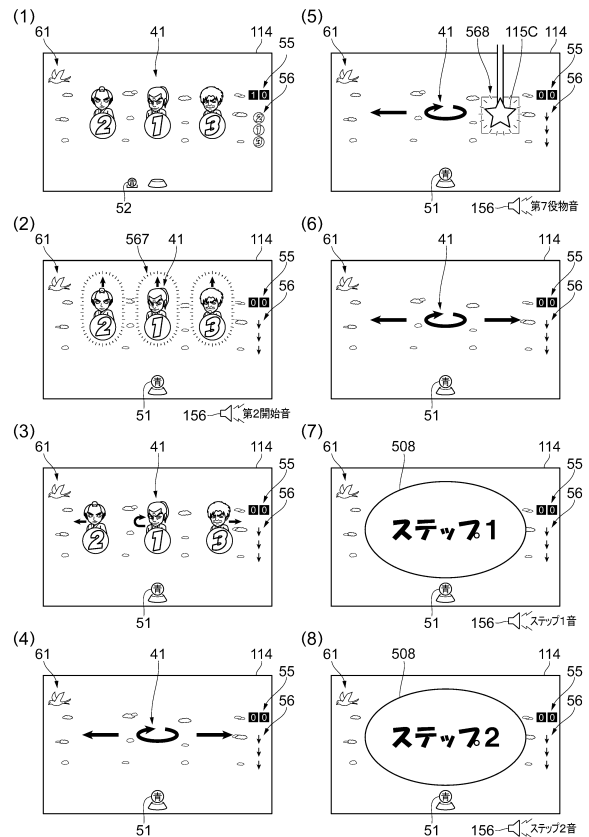
10

20

【図 130】



【図 131】

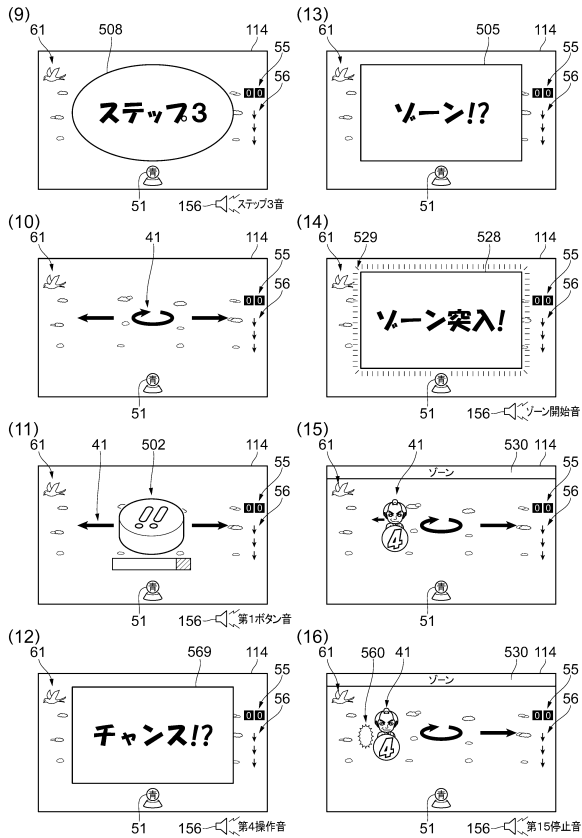


30

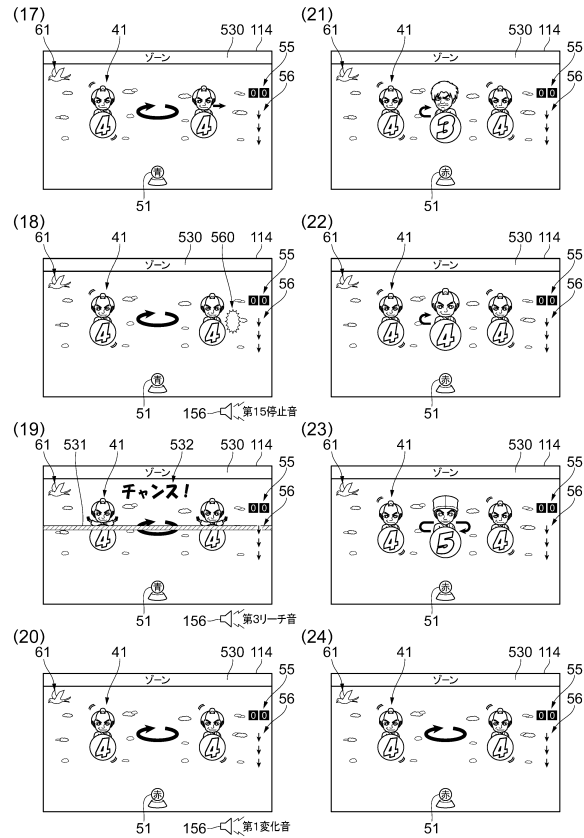
40

50

【図 132】



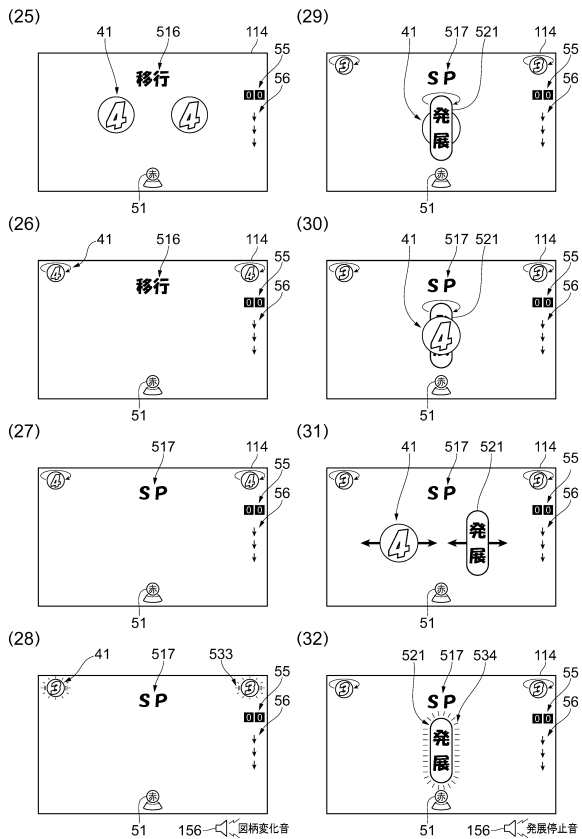
【図 133】



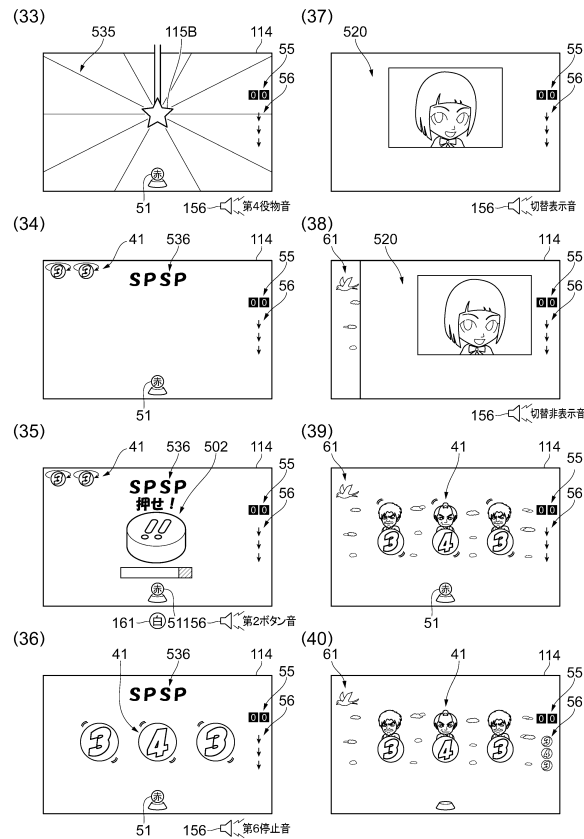
10

20

【図 134】



【図 135】

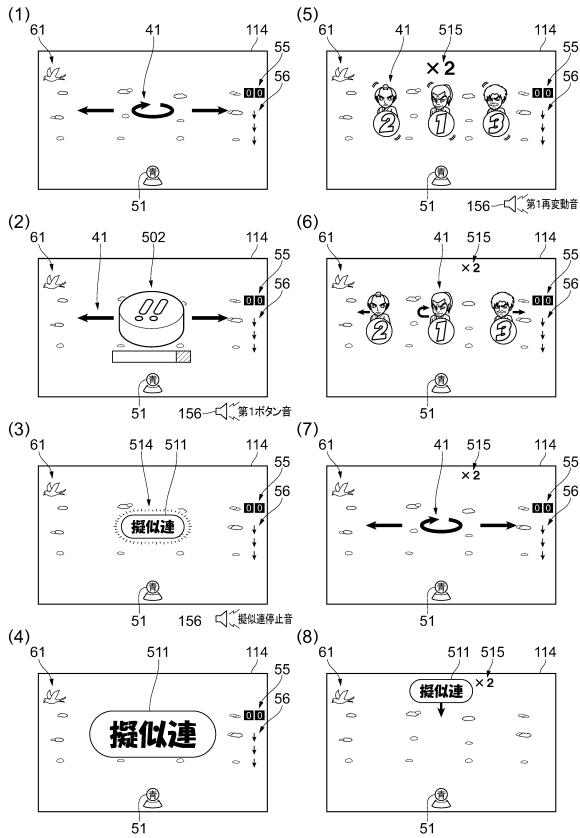


30

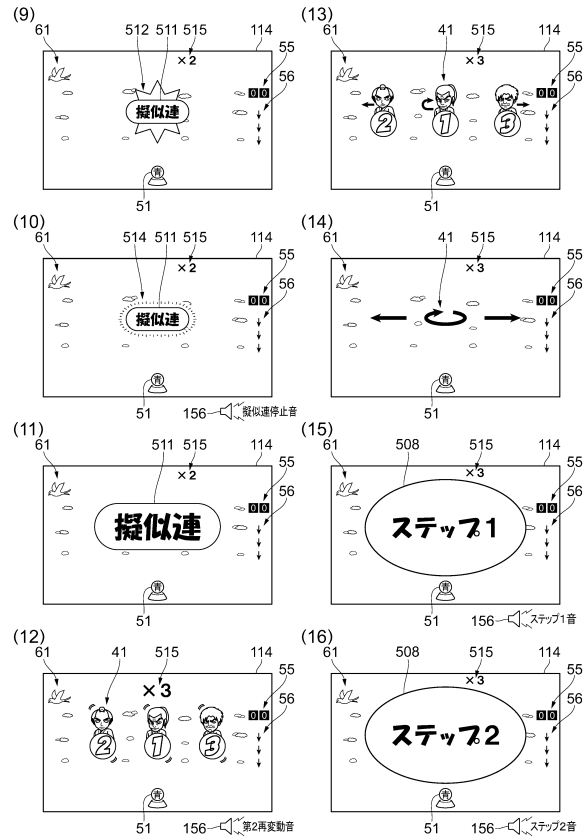
40

50

【図 136】



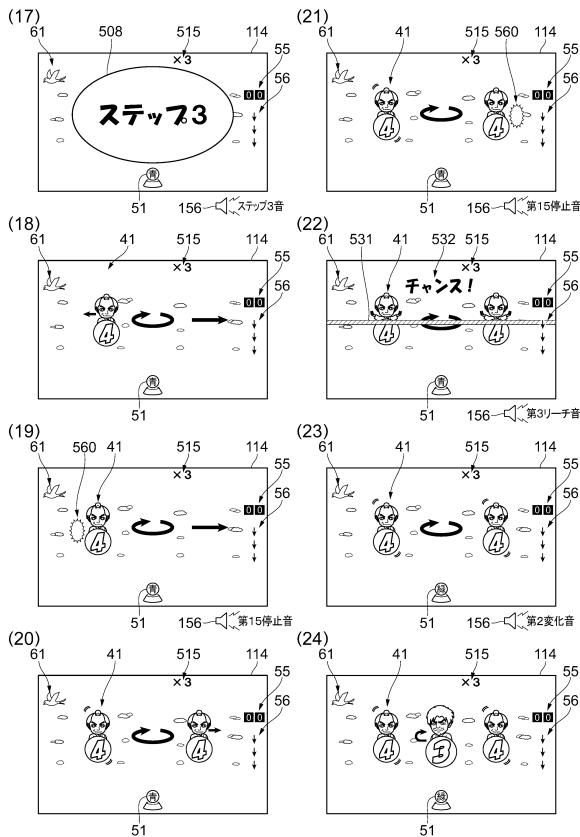
【図 137】



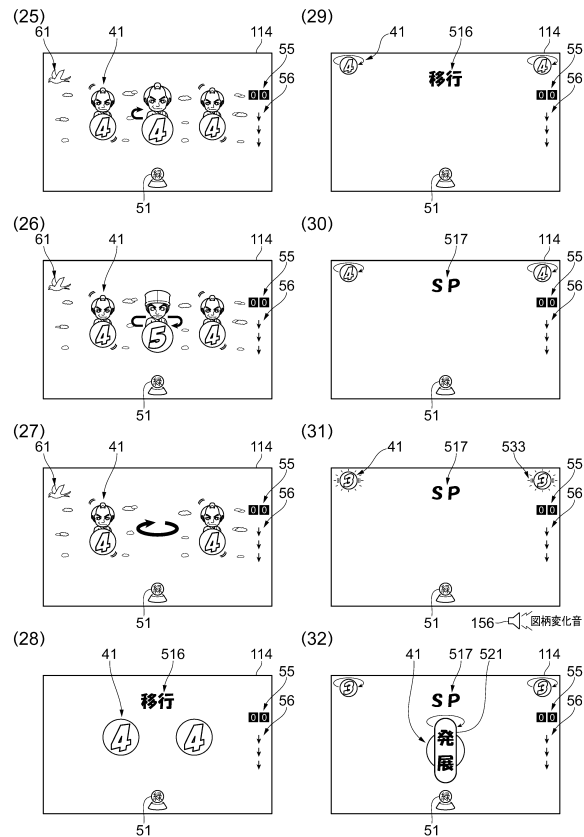
10

20

【図 138】



【図 139】

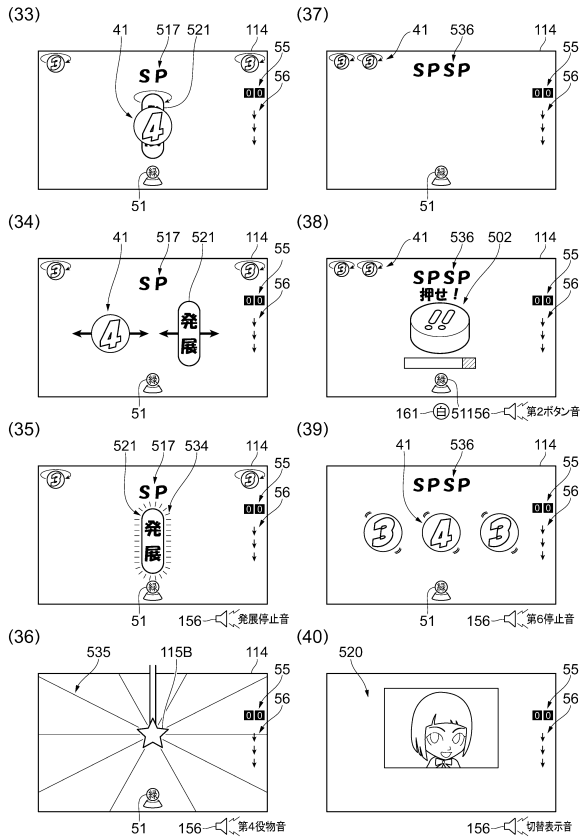


30

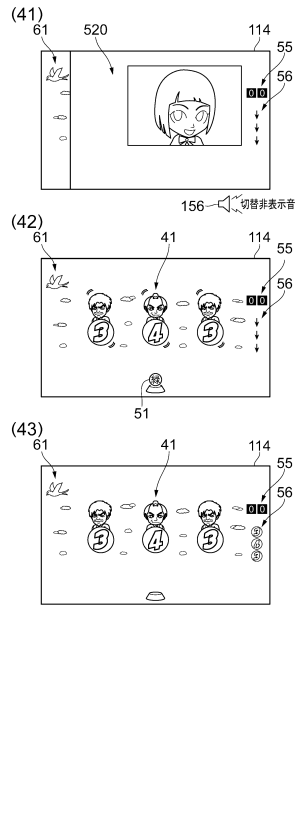
40

50

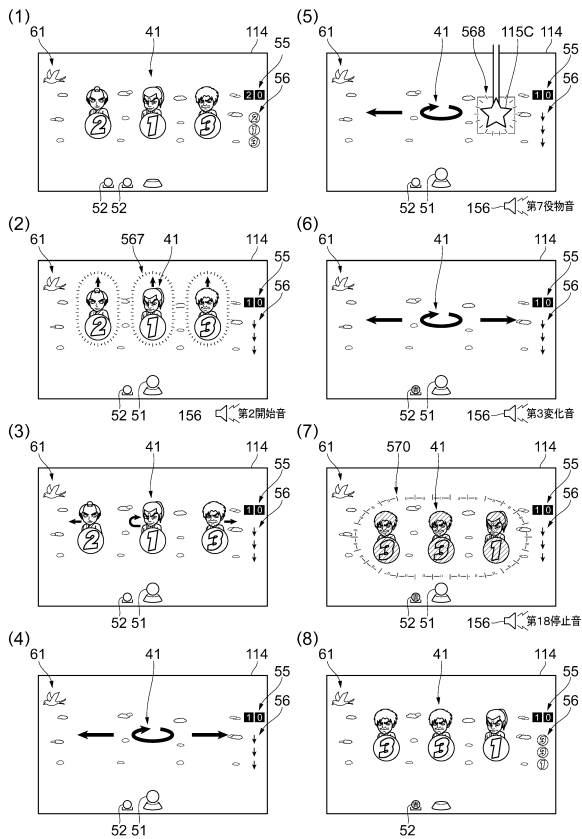
【図 140】



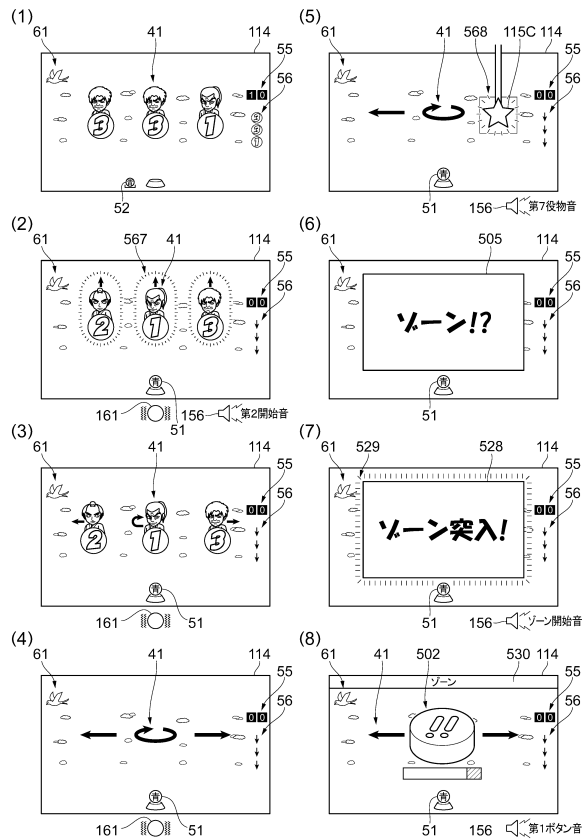
【図 1 4 1】



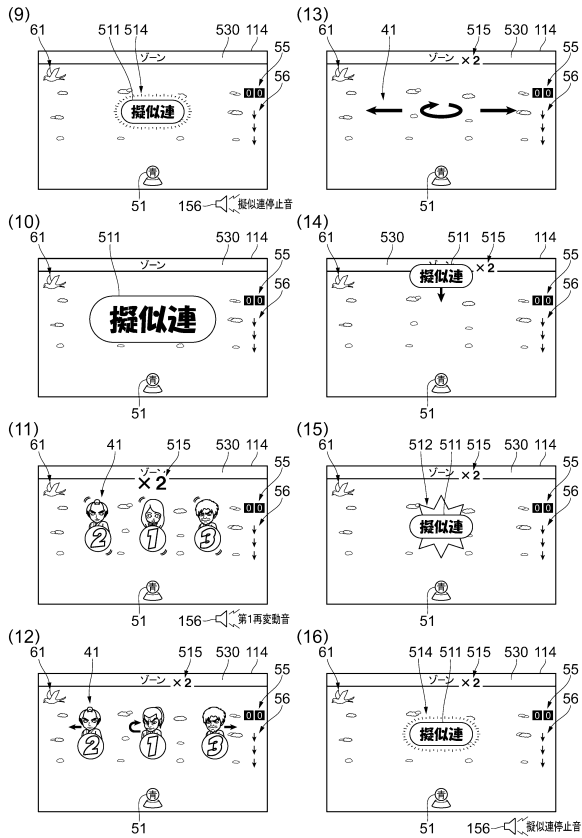
【図 1 4 2】



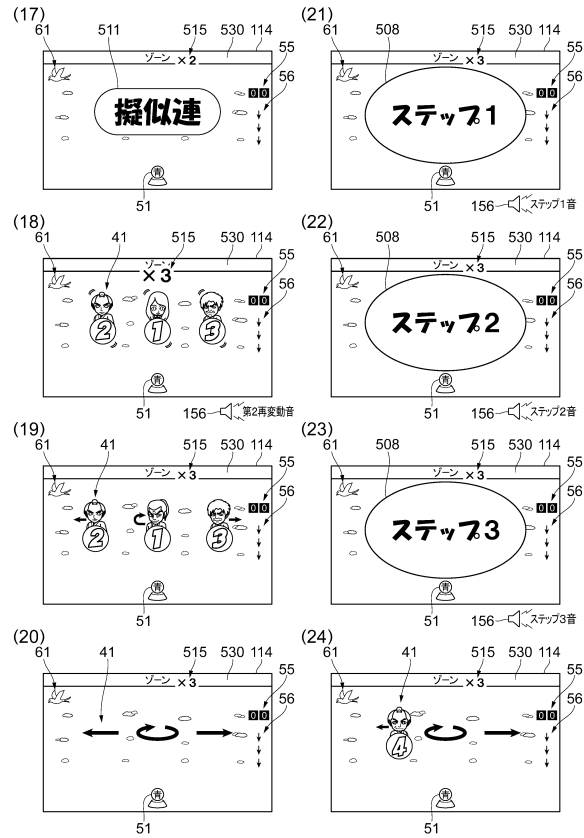
【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



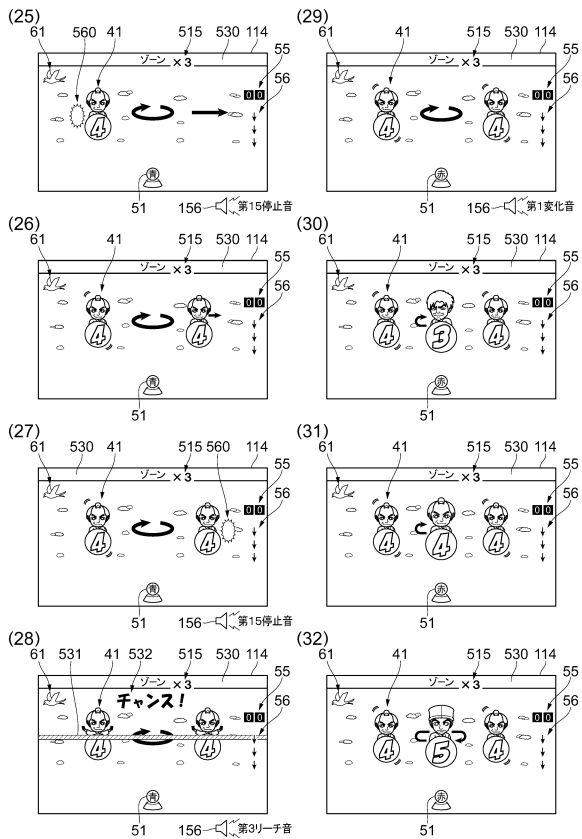
【図 1 4 5】



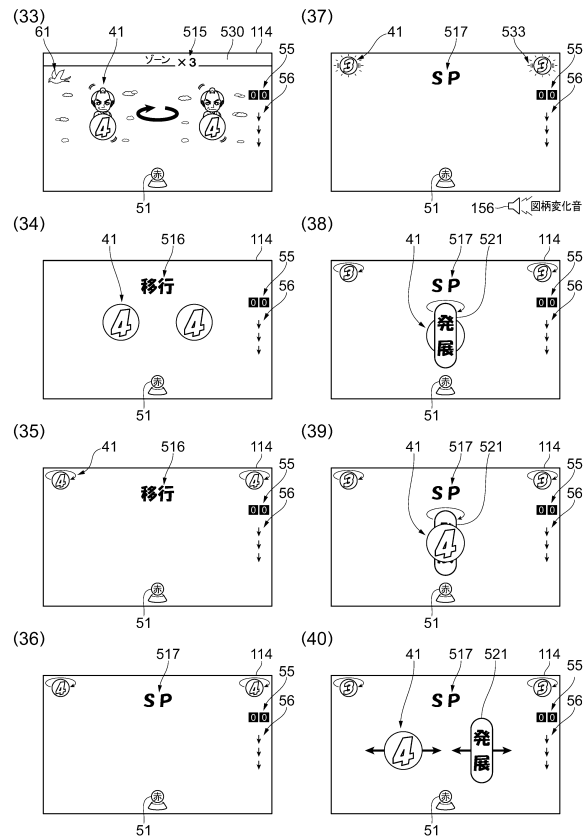
10

20

【図 1 4 6】



【図 1 4 7】

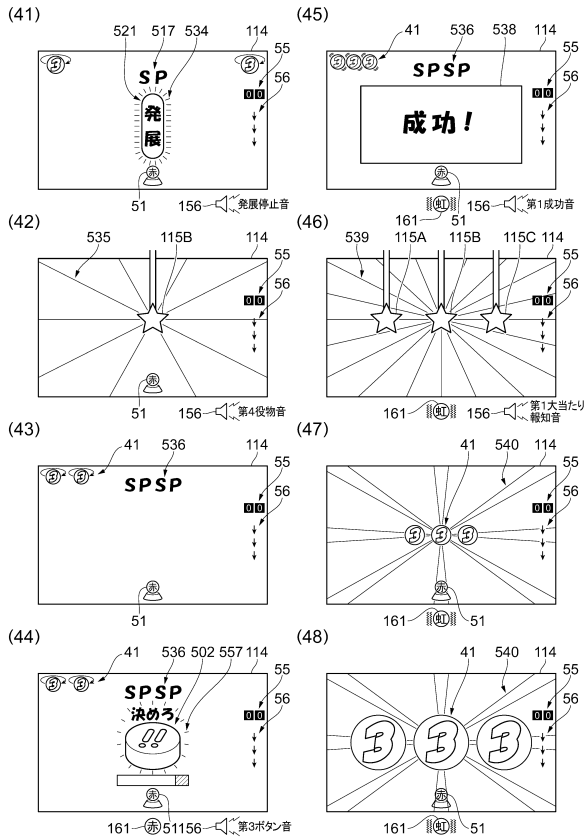


30

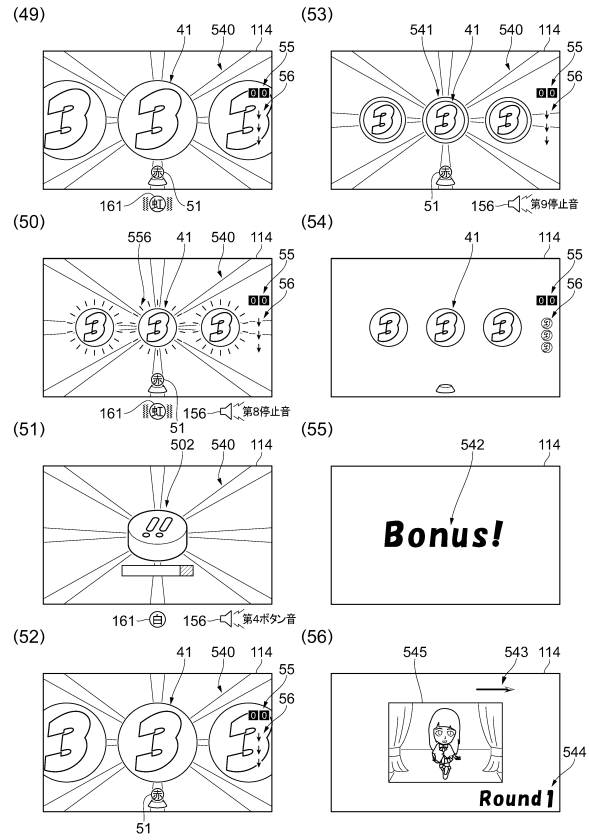
40

50

【図 1 4 8】



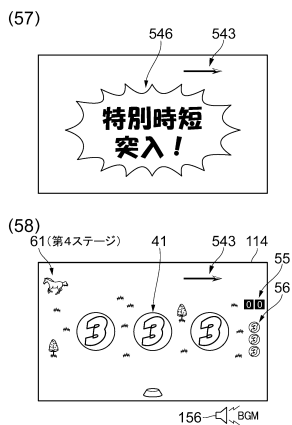
【図 1 4 9】



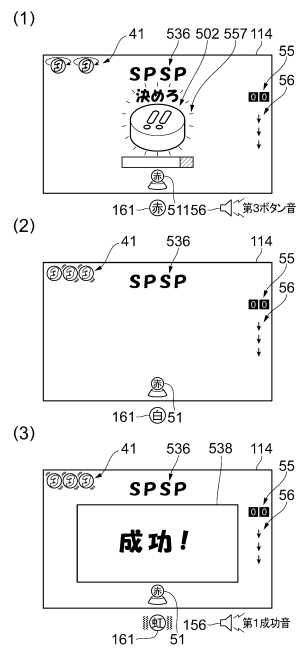
10

20

【図 1 5 0】



【図 1 5 1】

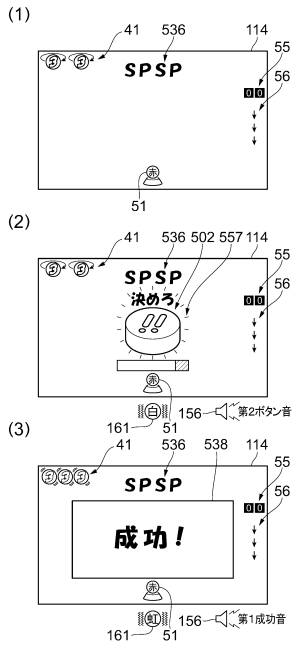


30

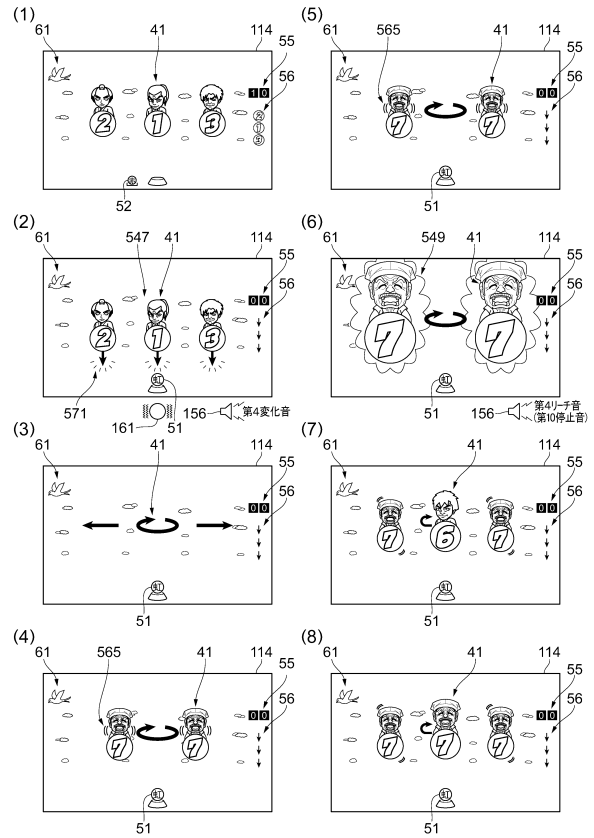
40

50

【図 152】



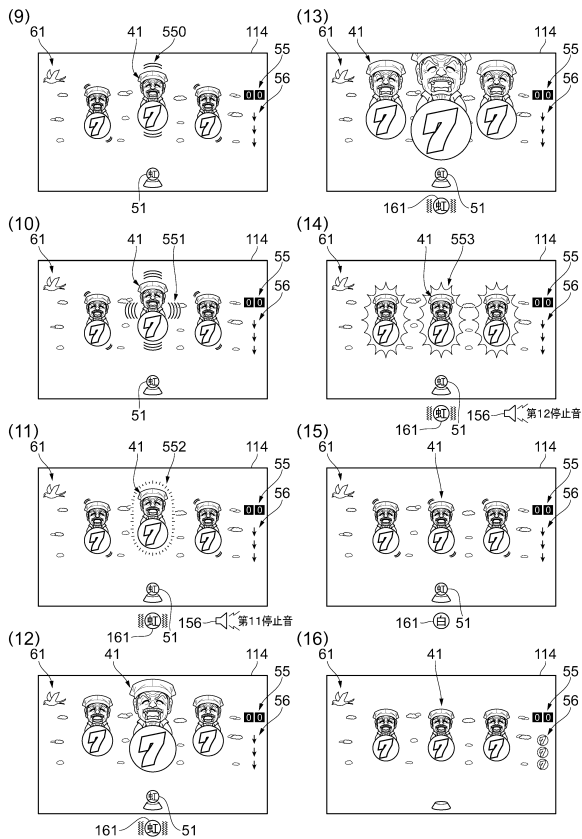
【図 153】



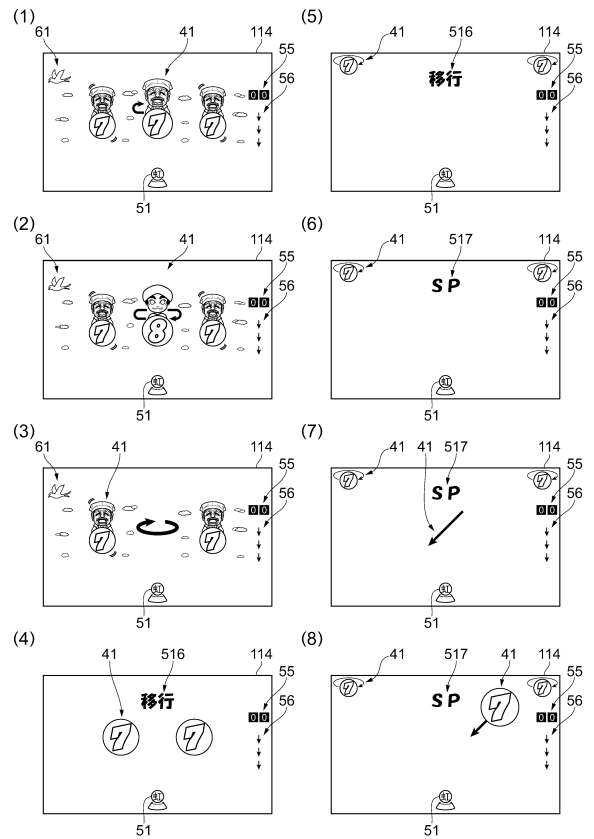
10

20

【図 154】



【図 155】

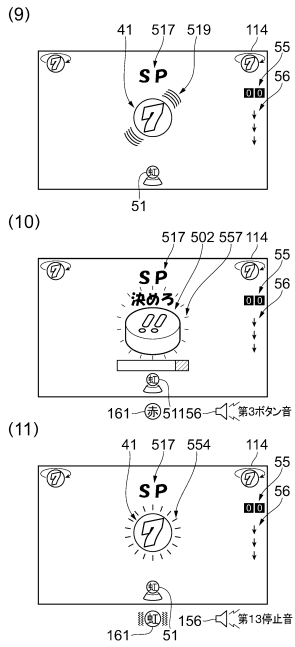


30

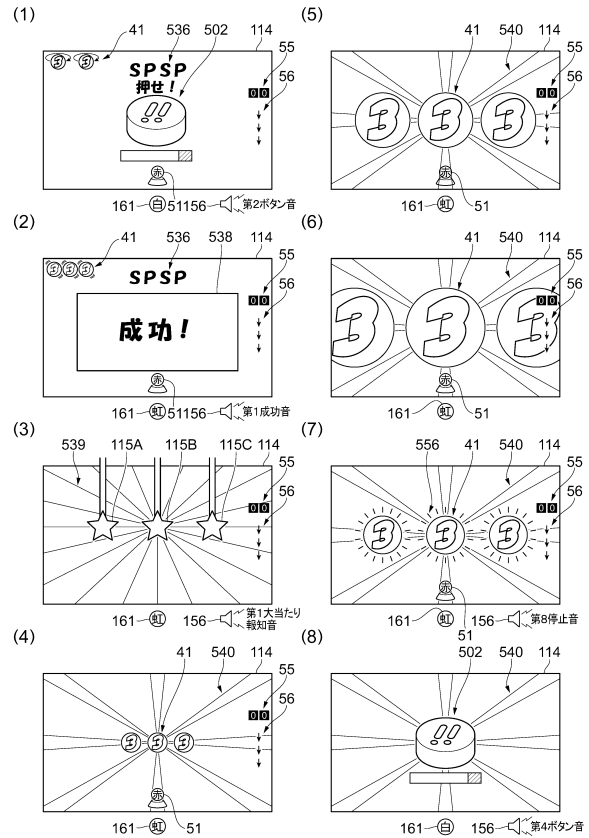
40

50

【図 156】



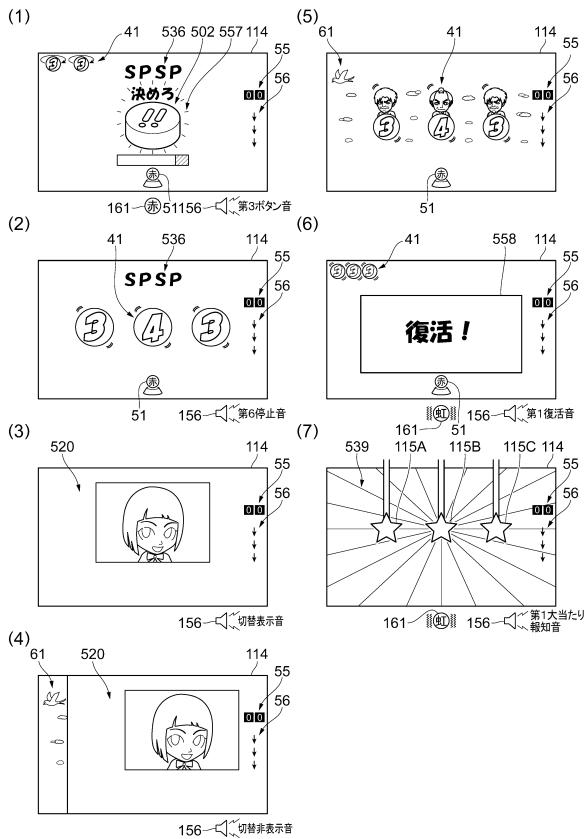
【図 157】



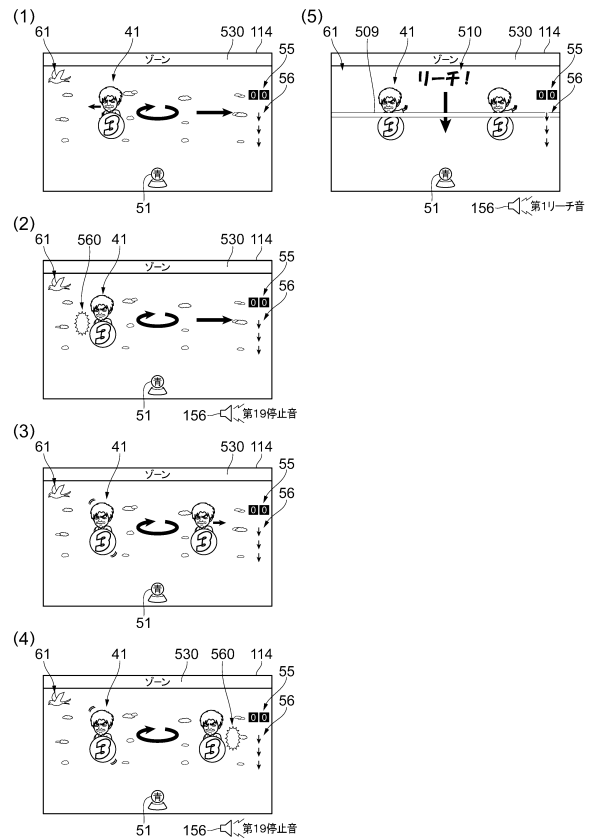
10

20

【図 158】



【図 159】

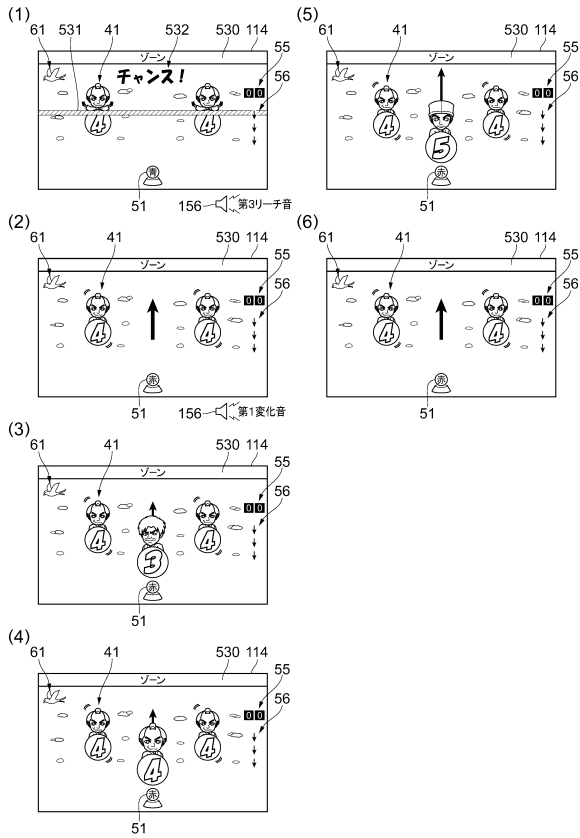


30

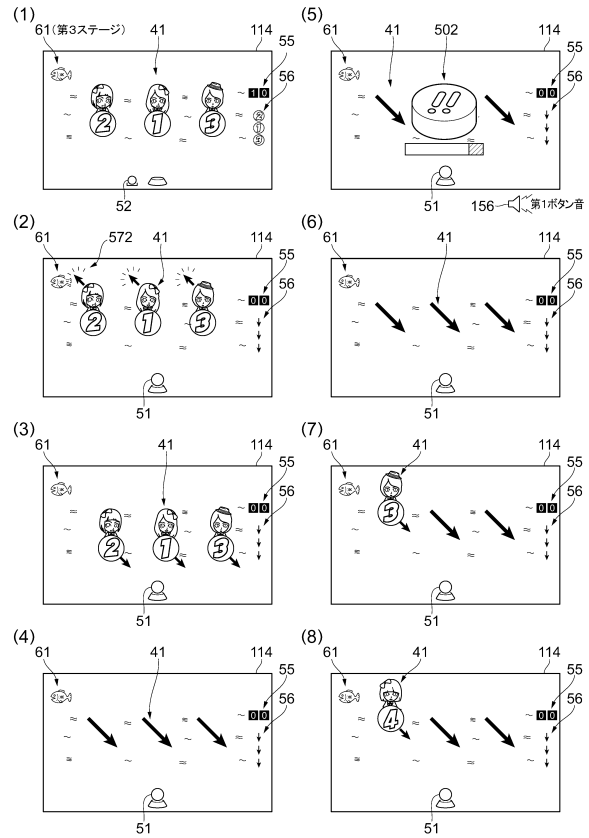
40

50

【図 160】



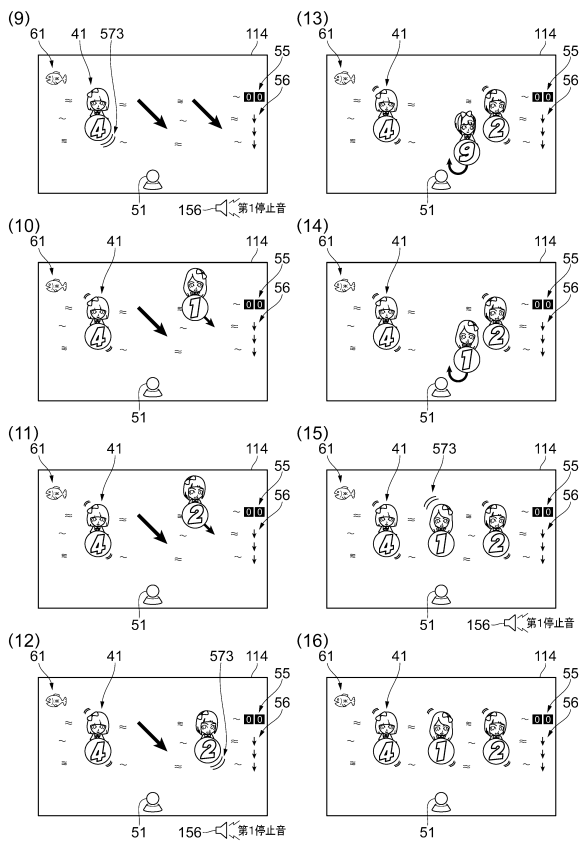
【図 161】



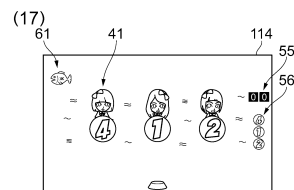
10

20

【図 162】



【図 163】

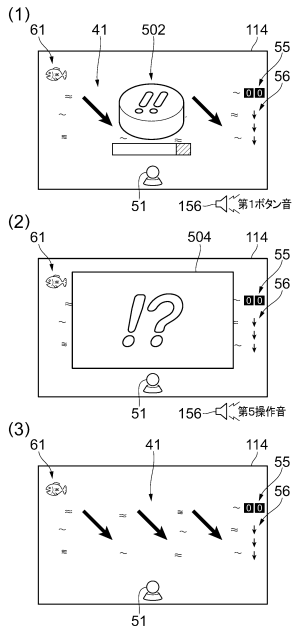


30

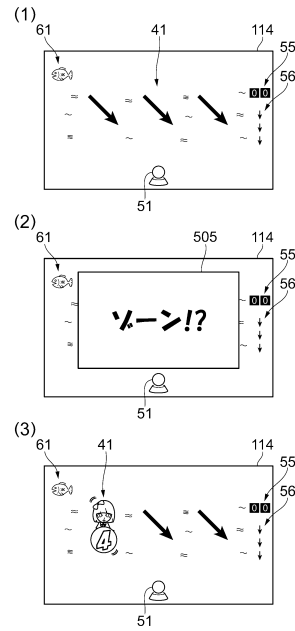
40

50

【図 164】



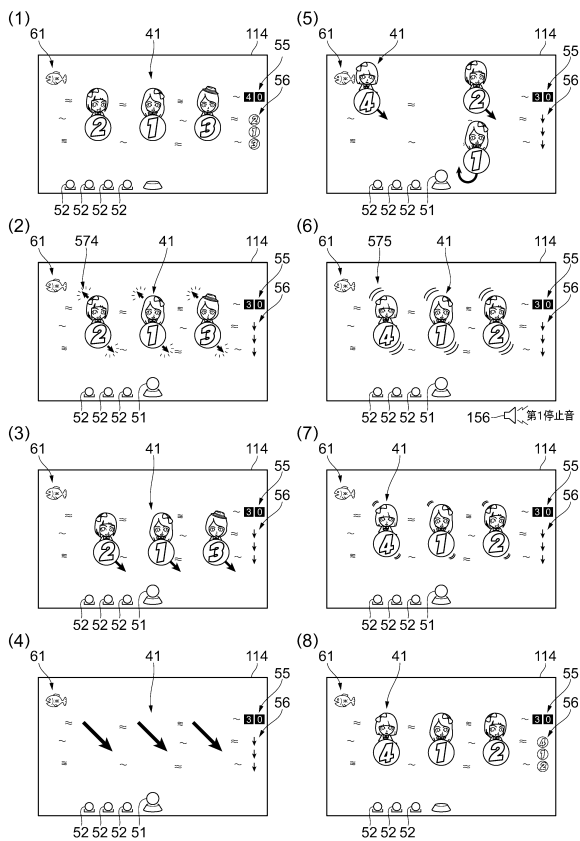
【図 165】



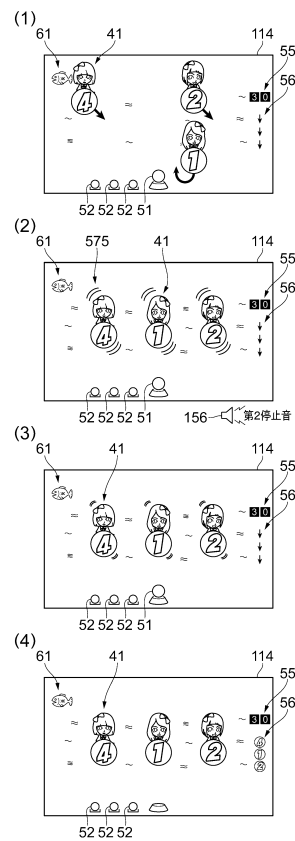
10

20

【図 166】



【図 167】

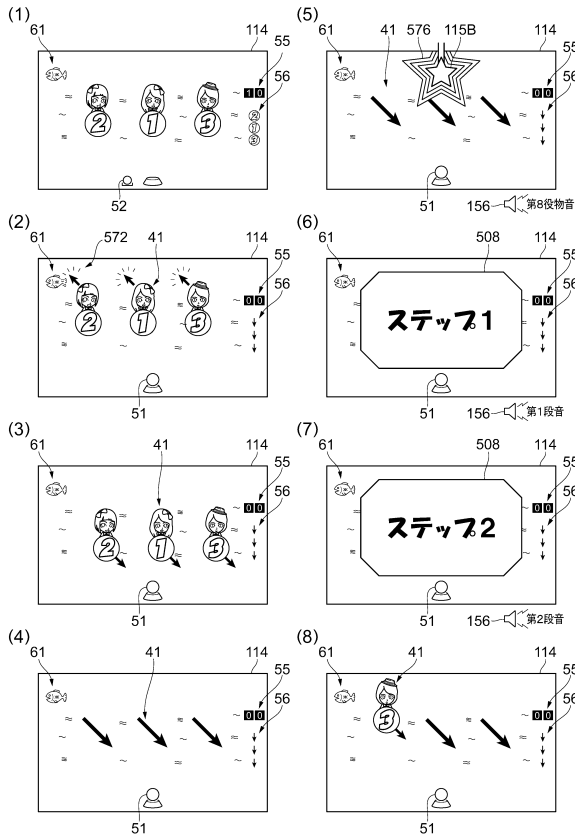


30

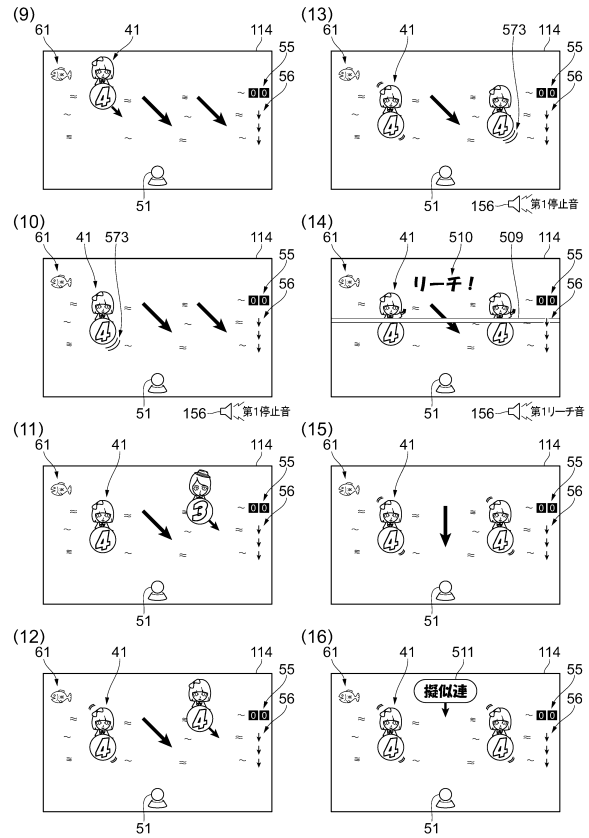
40

50

【図 168】



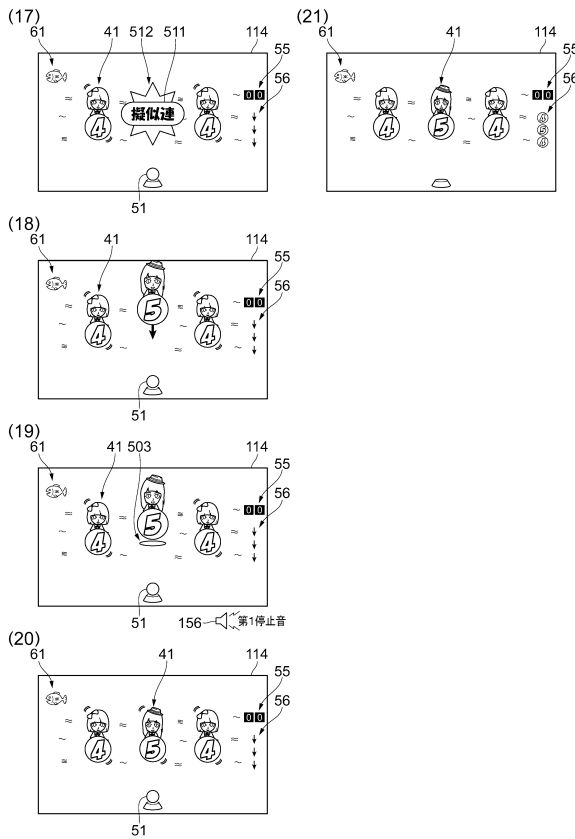
【図 169】



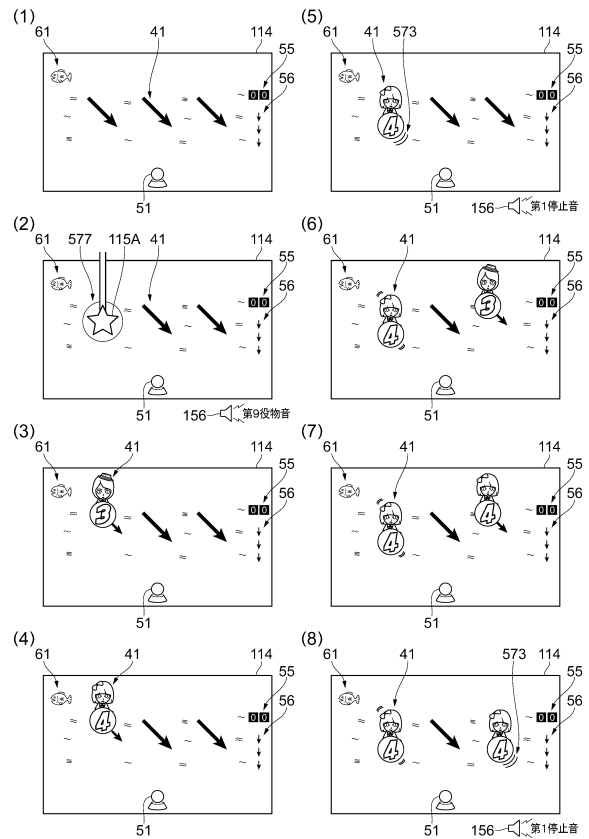
10

20

【図 170】



【図 171】

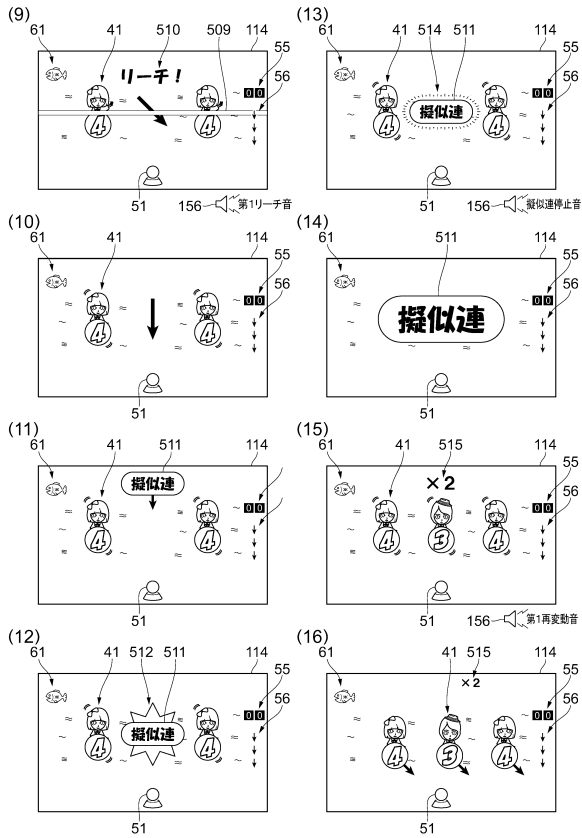


30

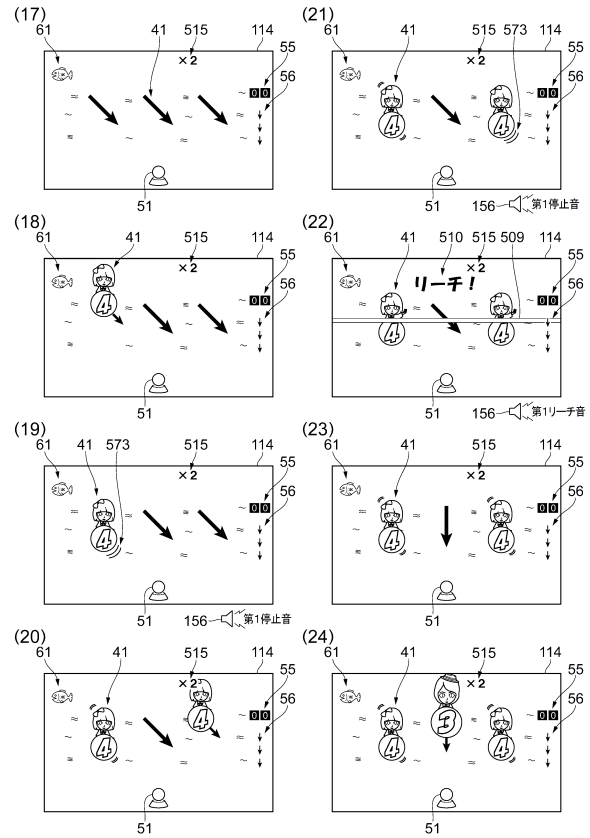
40

50

【図 172】



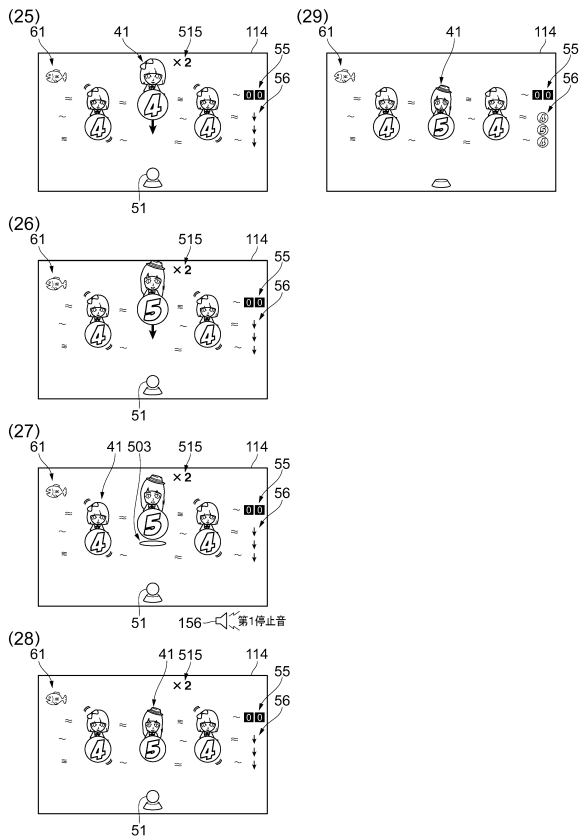
【図 173】



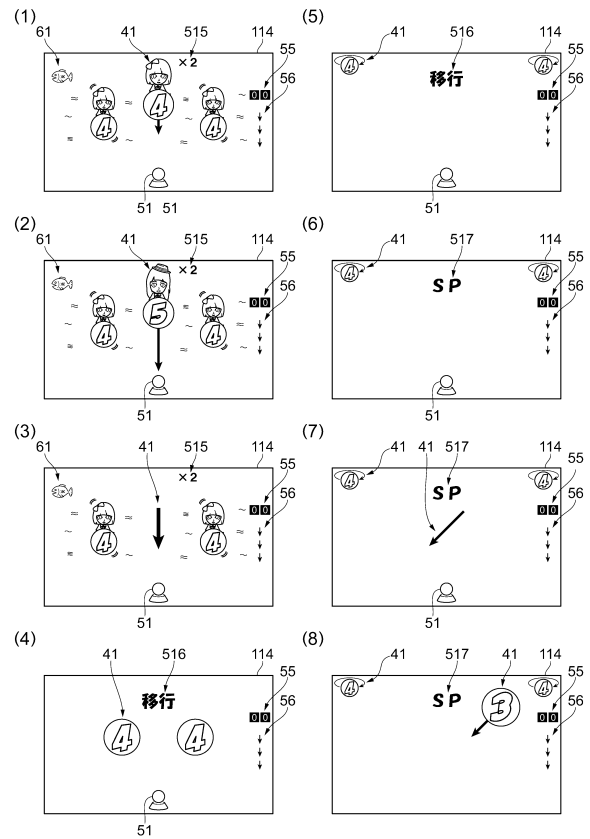
10

20

【図 174】



【図 175】

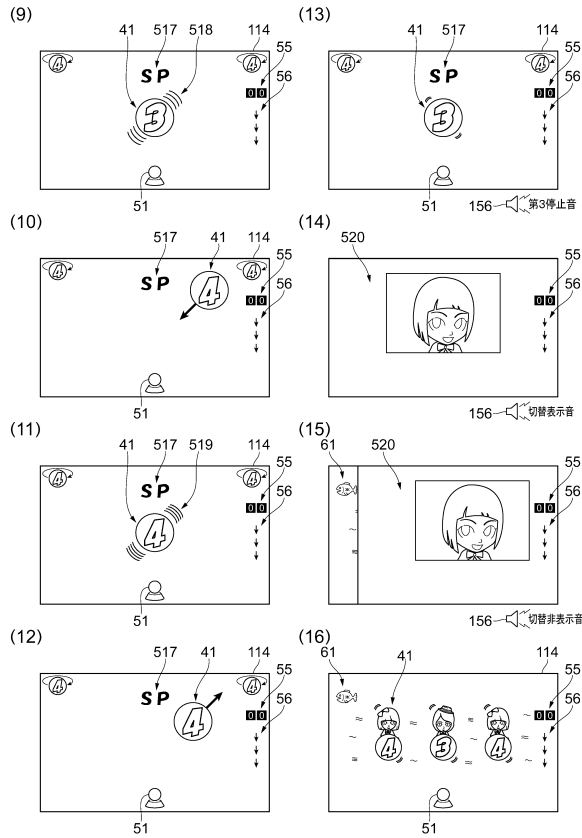


30

40

50

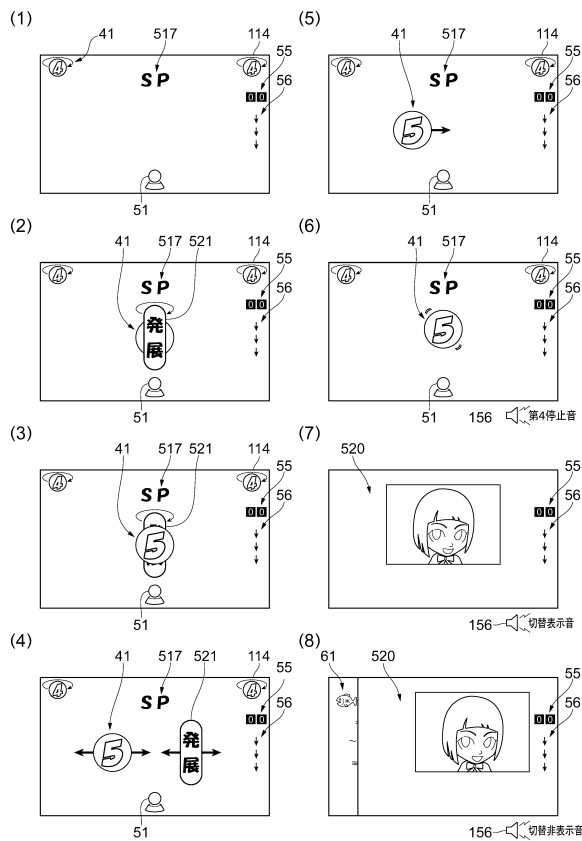
【図 176】



10

20

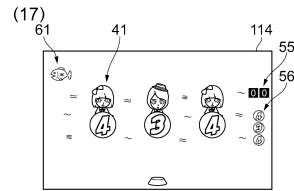
【図 178】



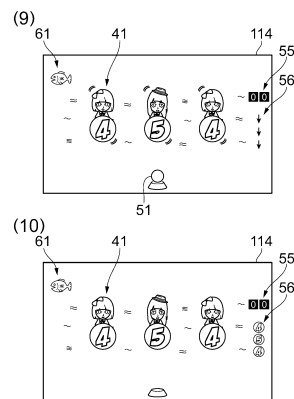
30

40

【図 177】

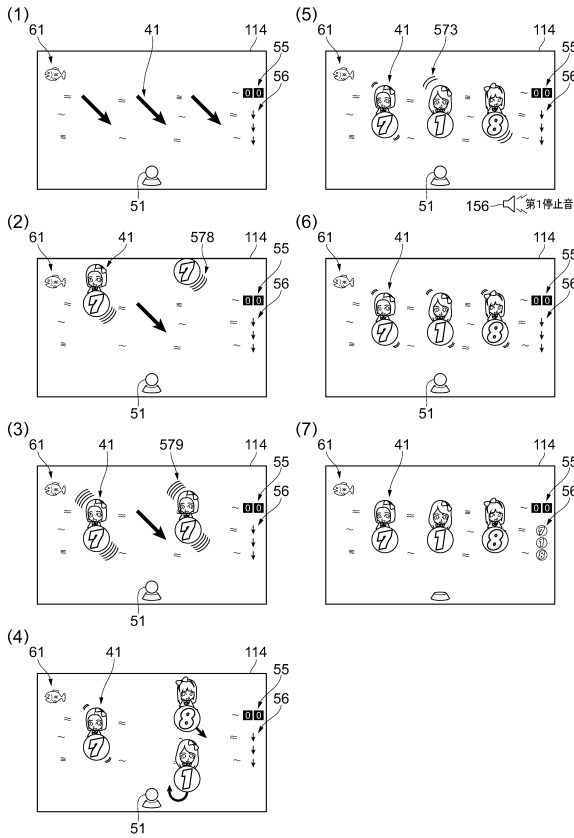


【図 179】

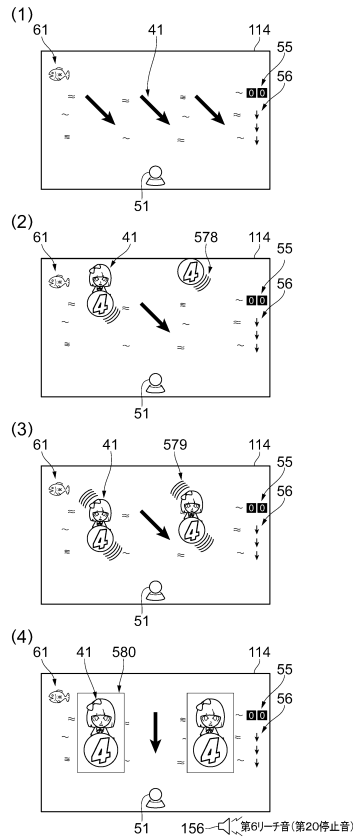


50

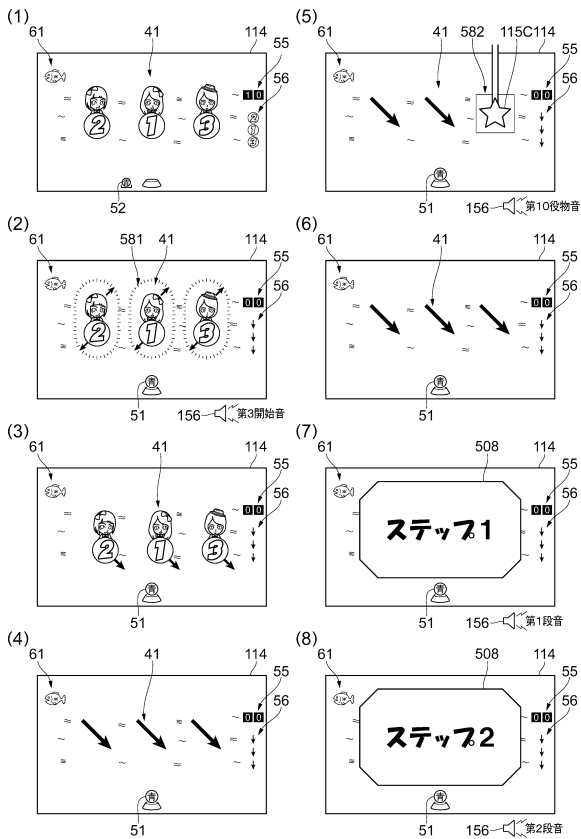
【図 180】



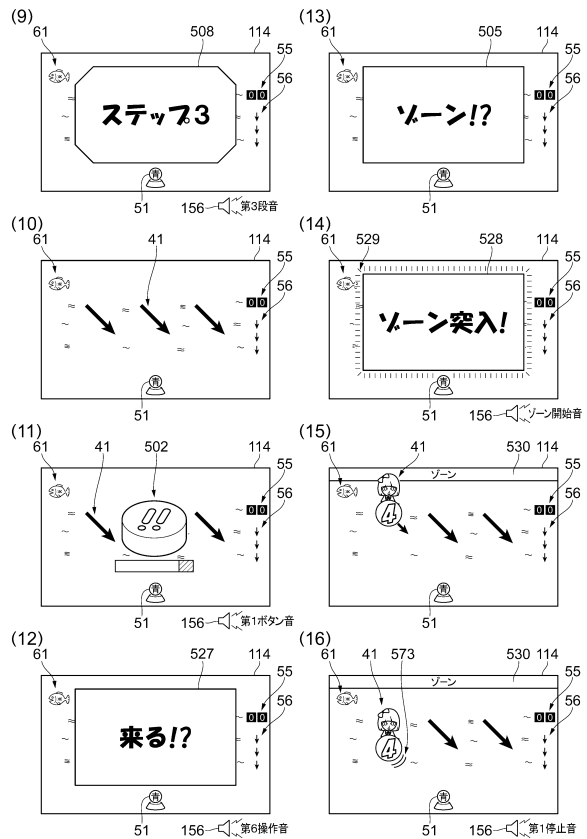
【図 181】



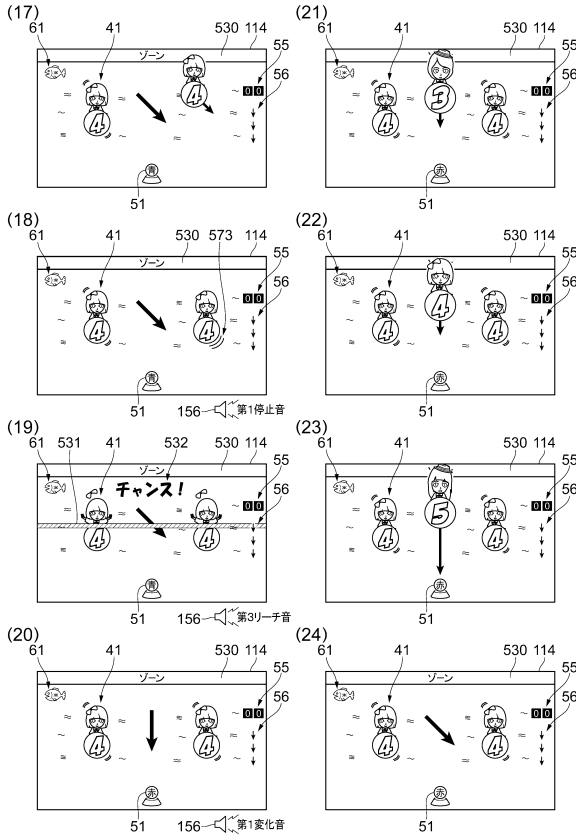
【図 182】



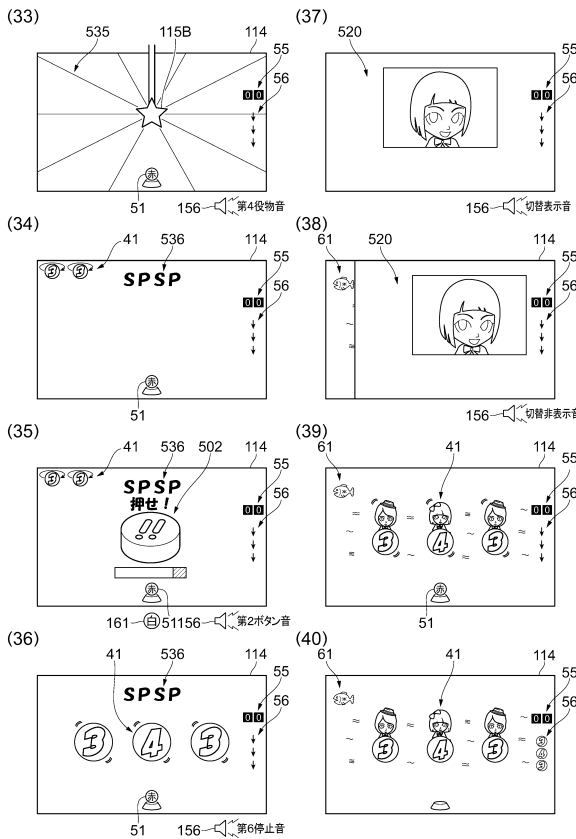
【図 183】



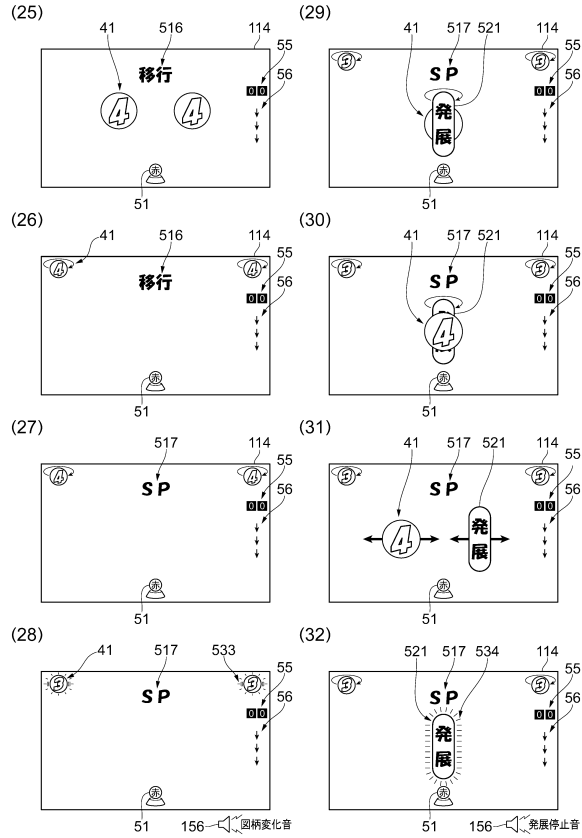
【図 184】



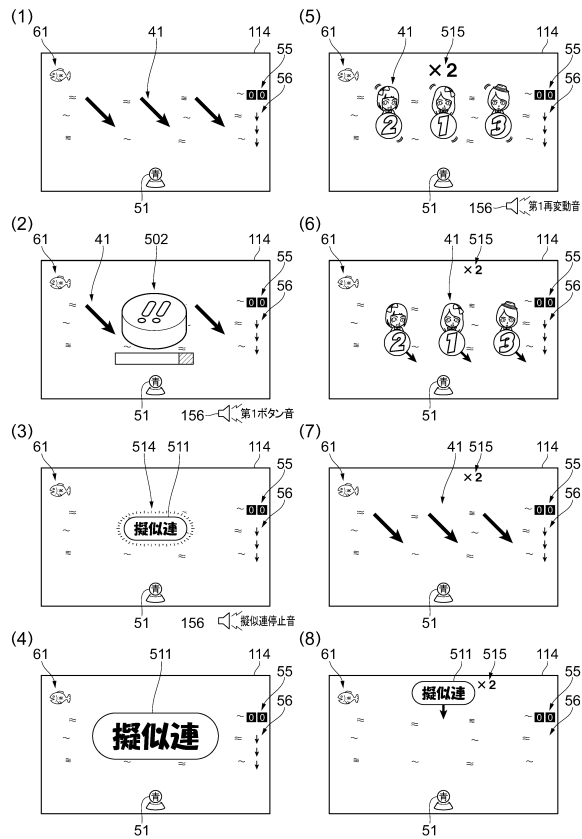
【図 186】



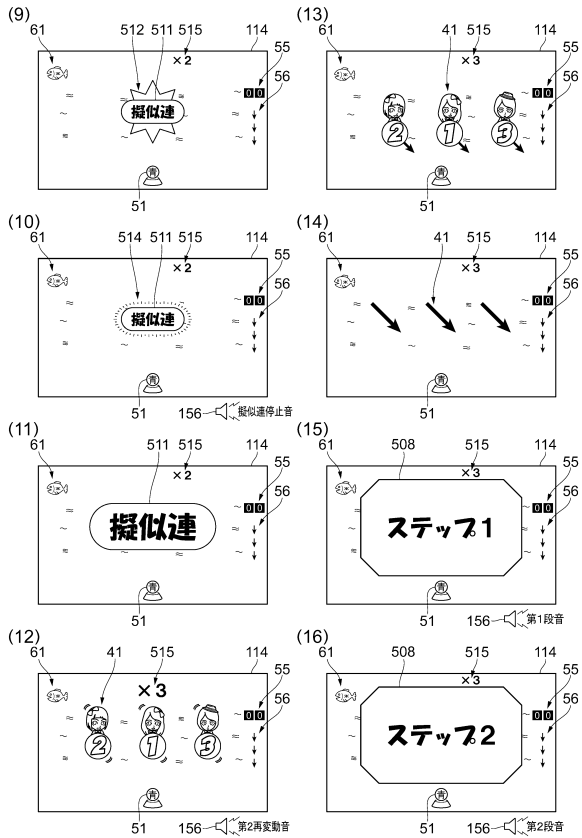
【図 185】



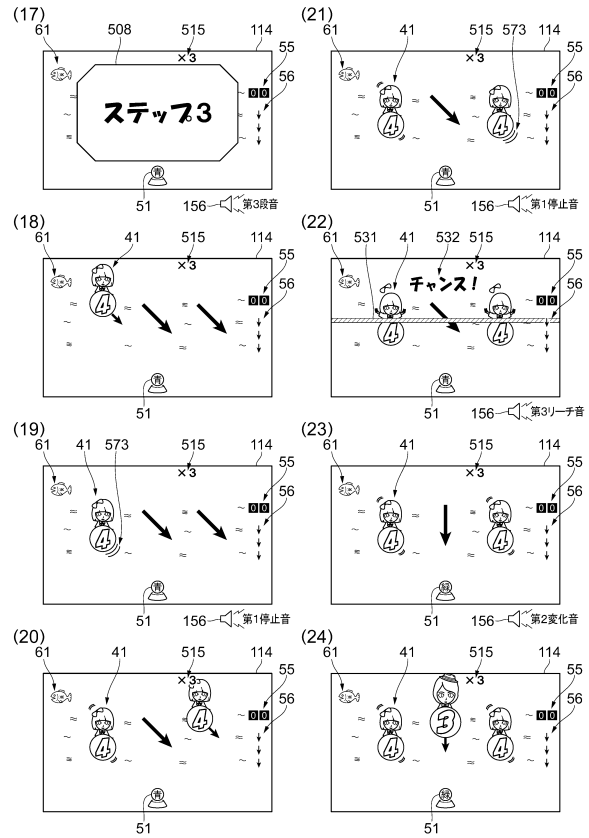
【図 187】



【図 188】



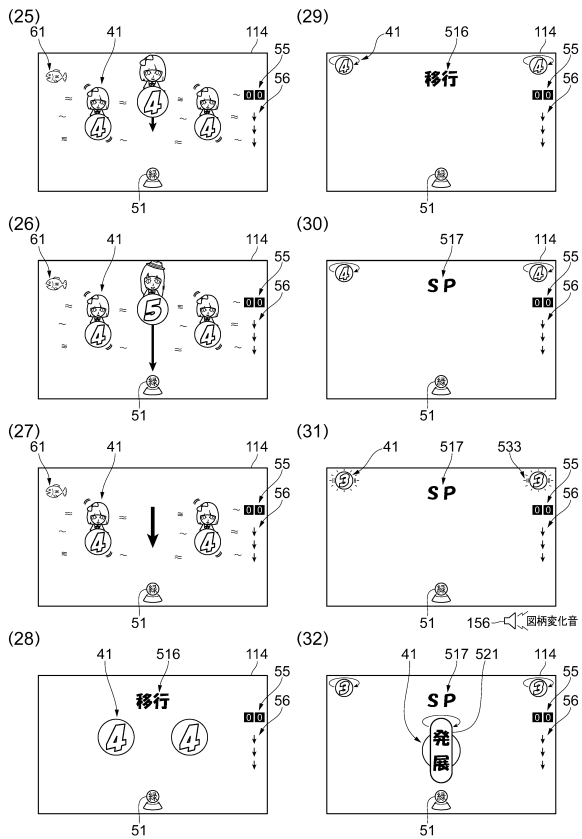
【図 189】



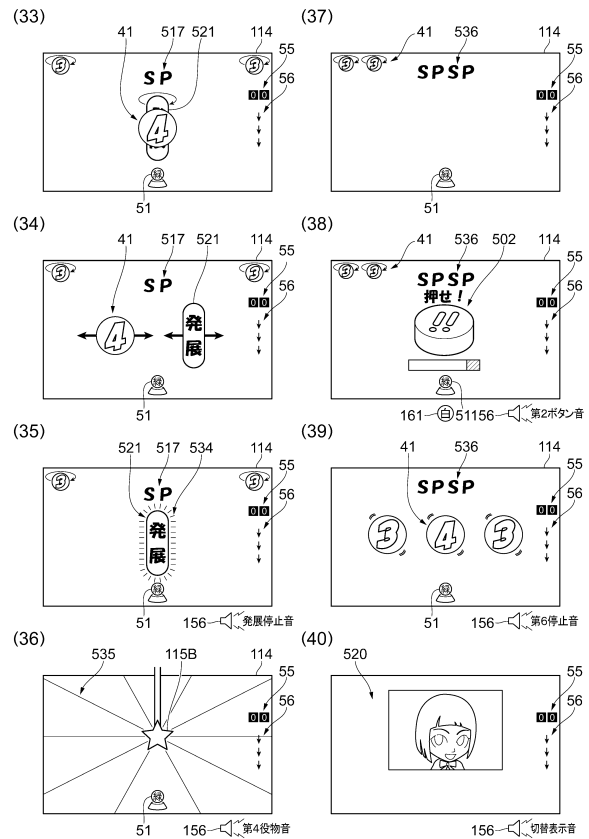
10

20

【図 190】



【図 191】

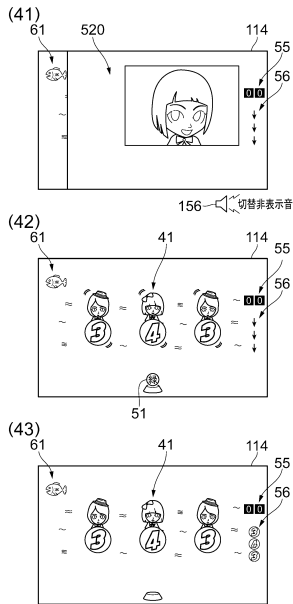


30

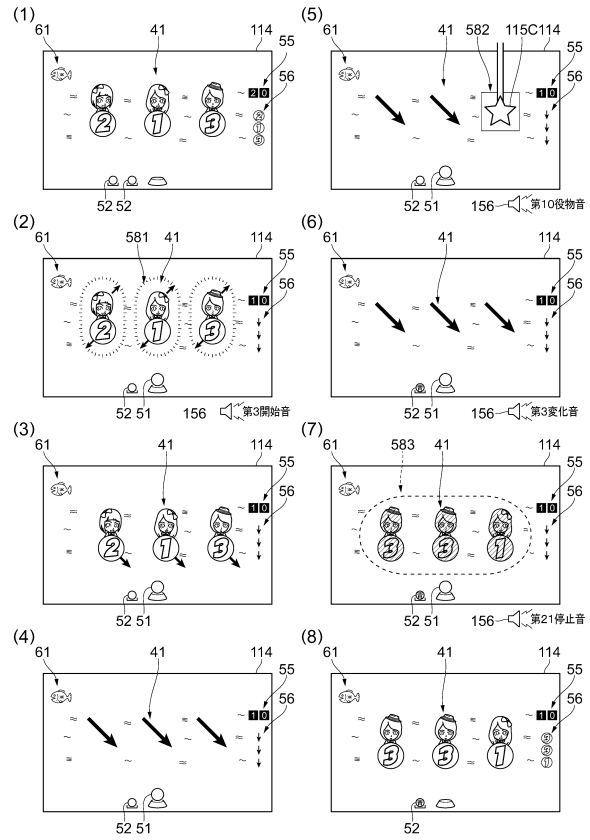
40

50

【図 192】



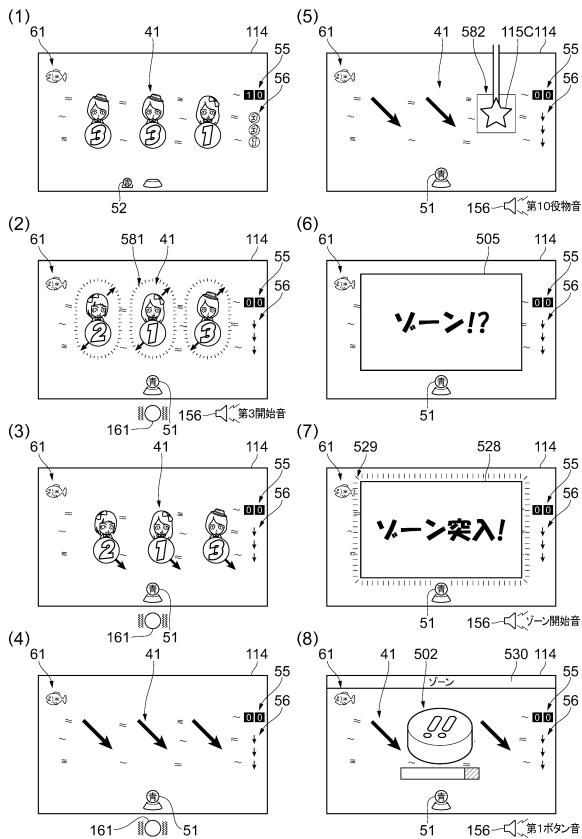
【図 193】



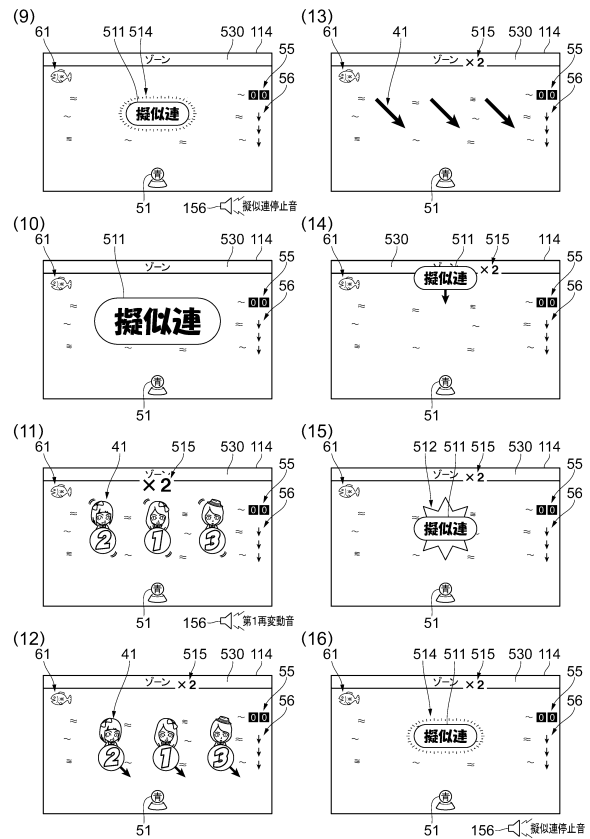
10

20

【図 194】



【図 195】

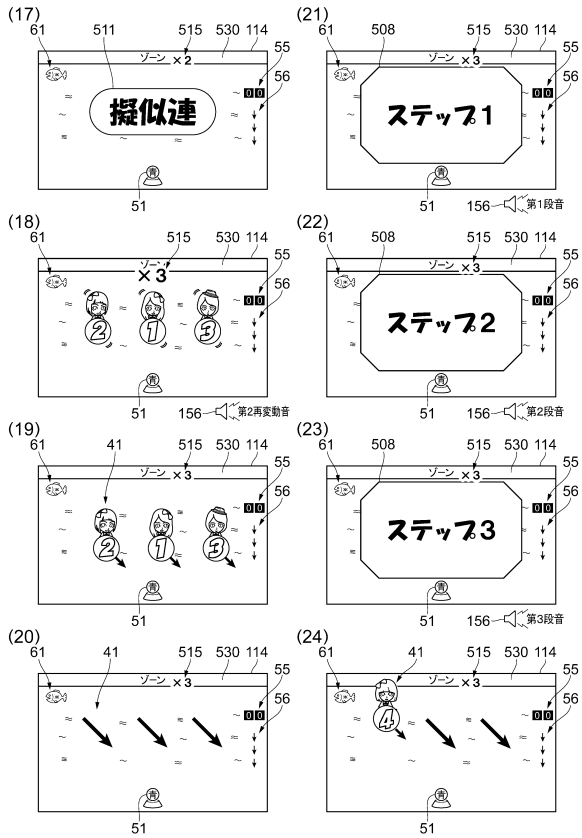


30

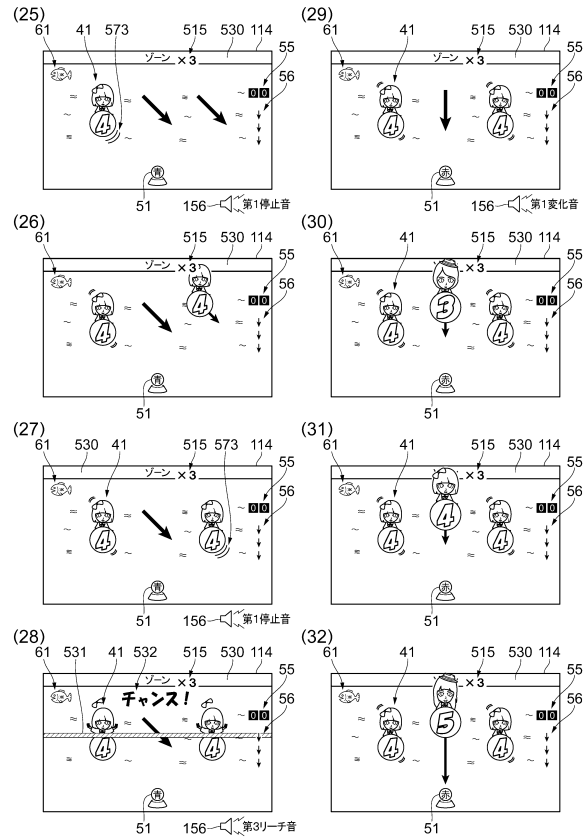
40

50

【図 196】



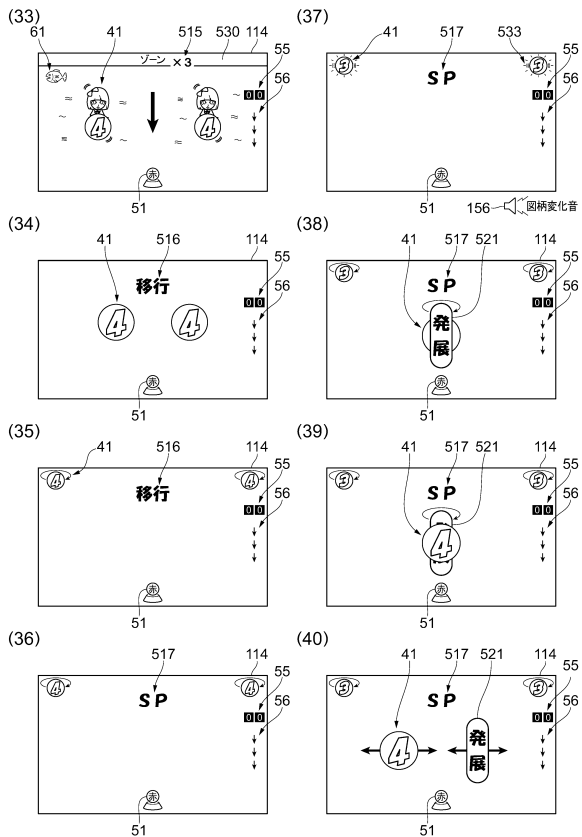
【図 197】



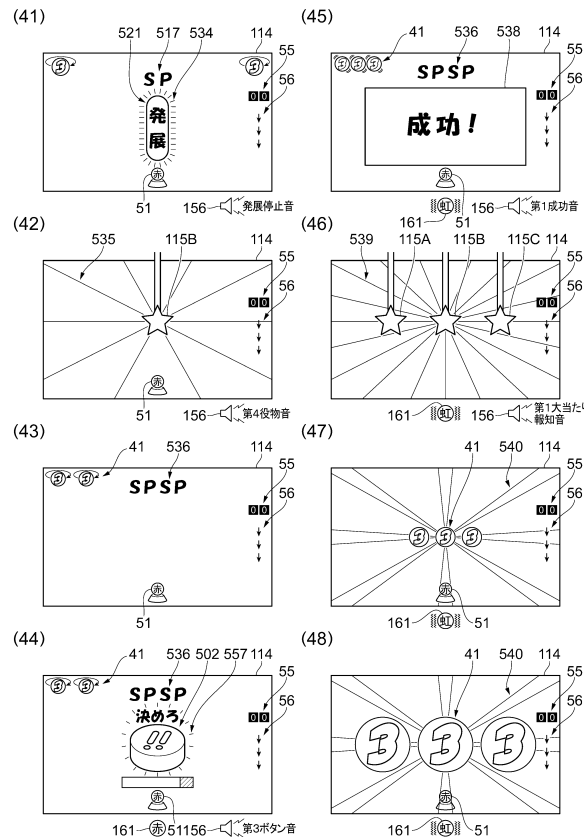
10

20

【図 198】



【図 199】

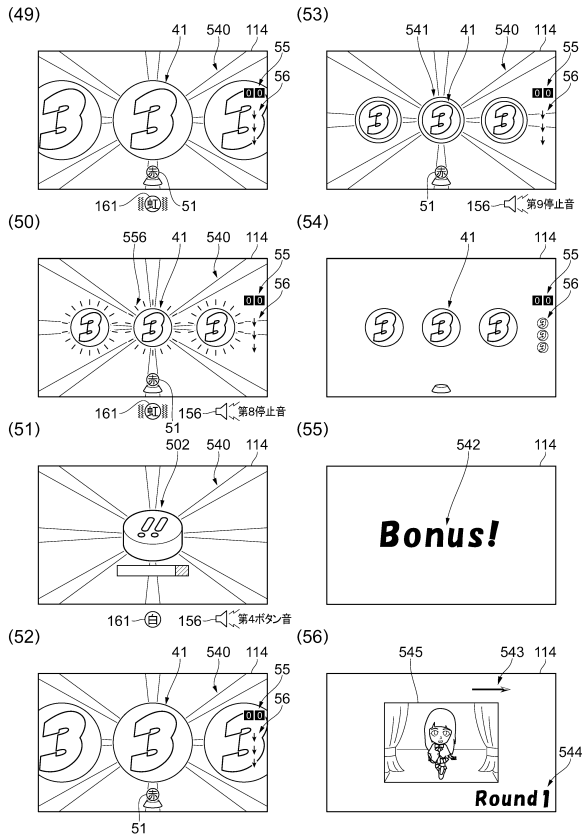


30

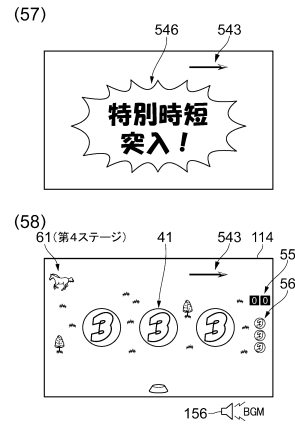
40

50

【図 200】



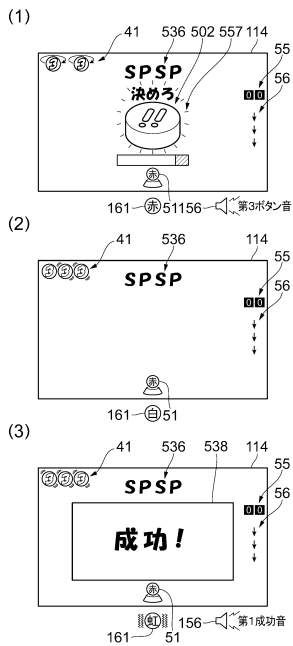
【図 201】



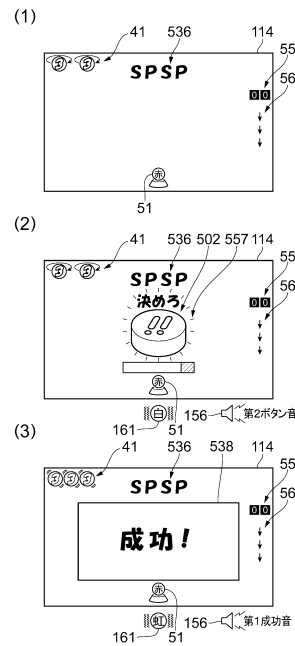
10

20

【図 202】



【図 203】

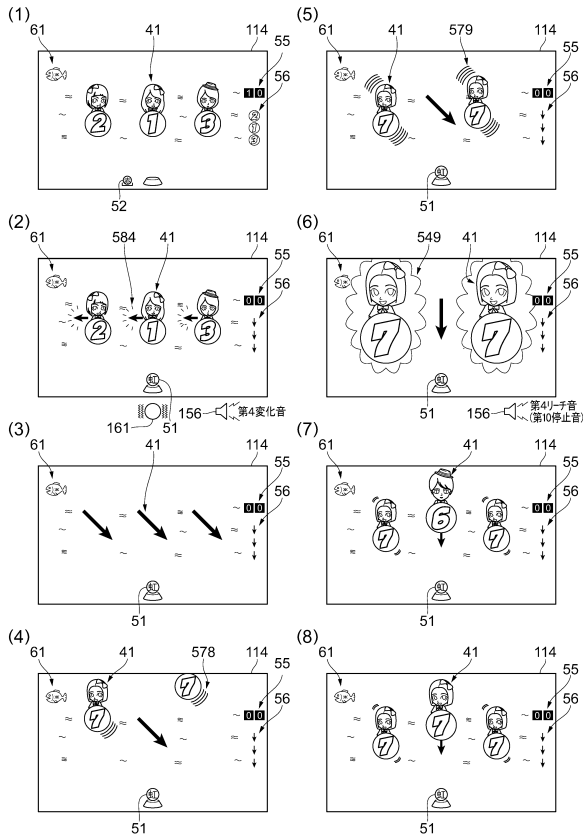


30

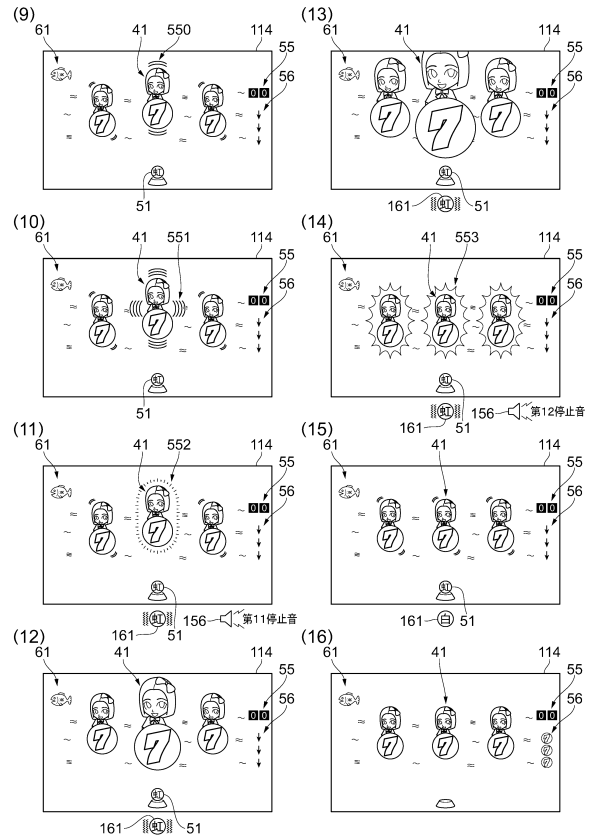
40

50

【図 204】



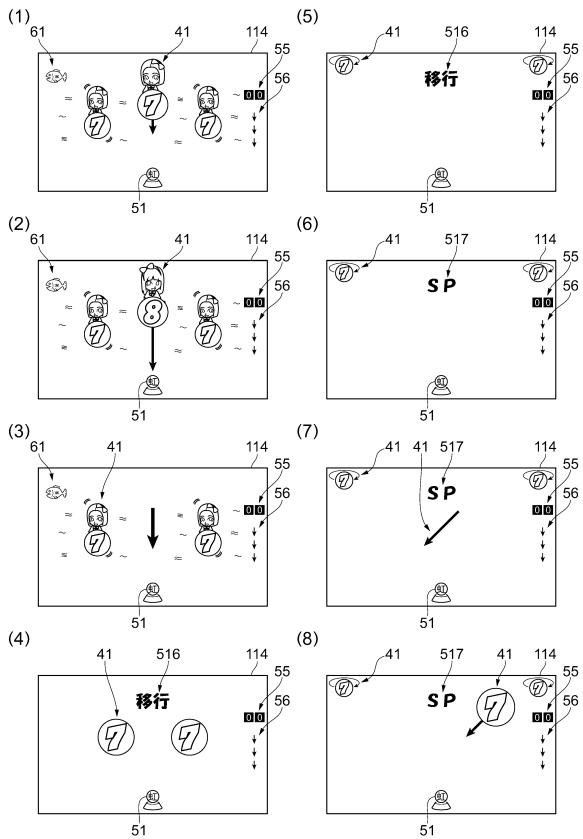
【図 205】



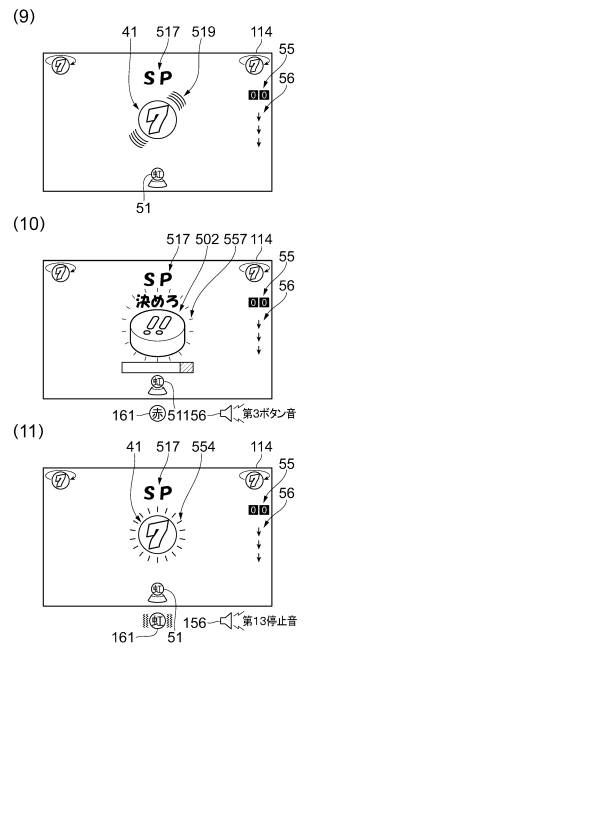
10

20

【図 206】



【図 207】

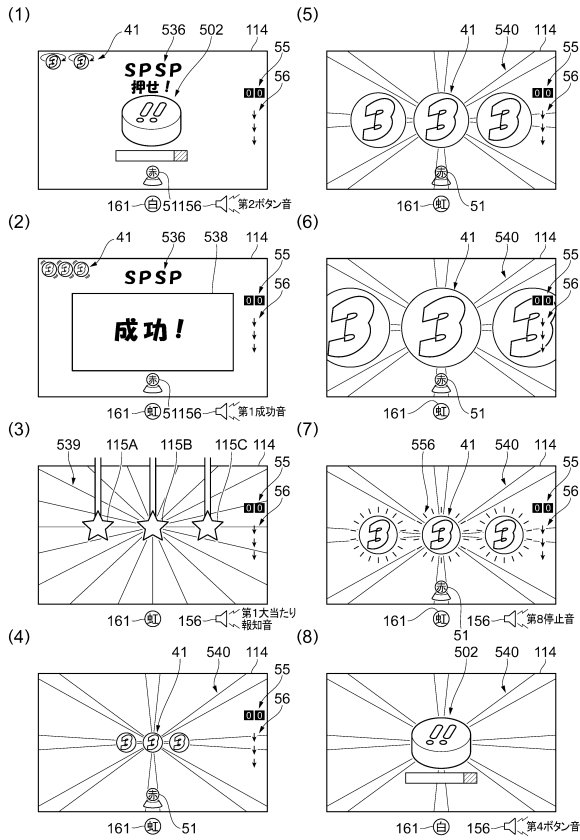


30

40

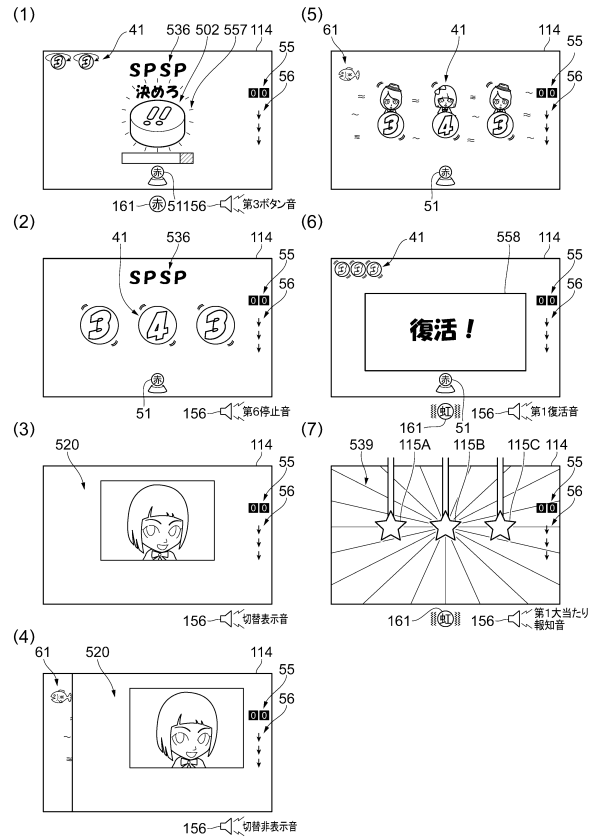
50

【図 208】



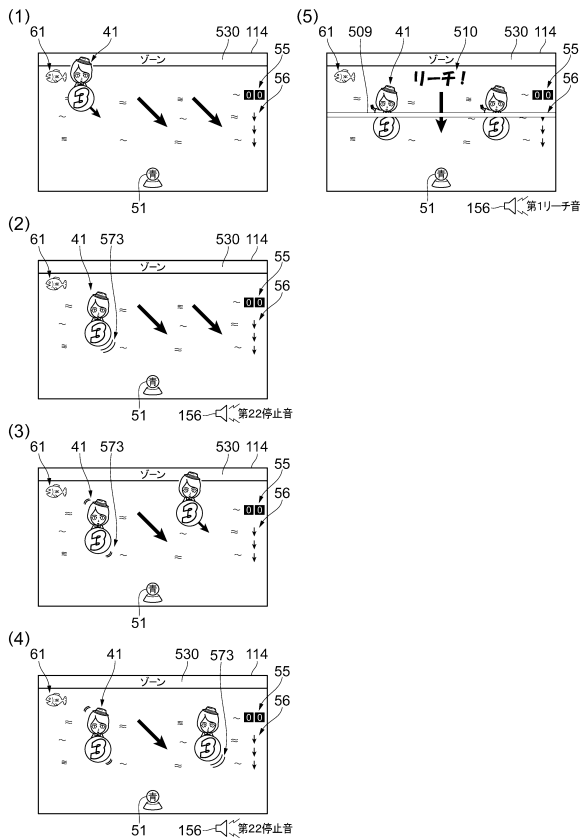
10

【図 209】



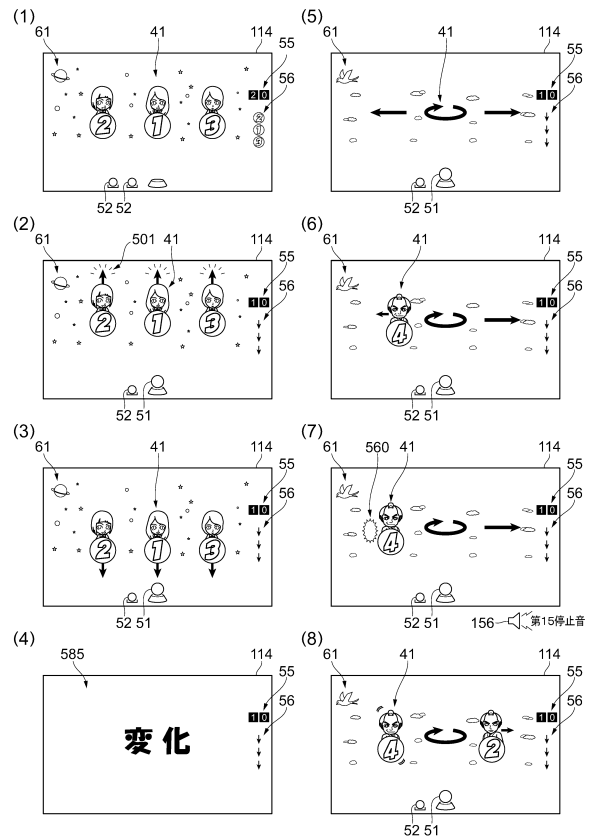
20

【図 210】



30

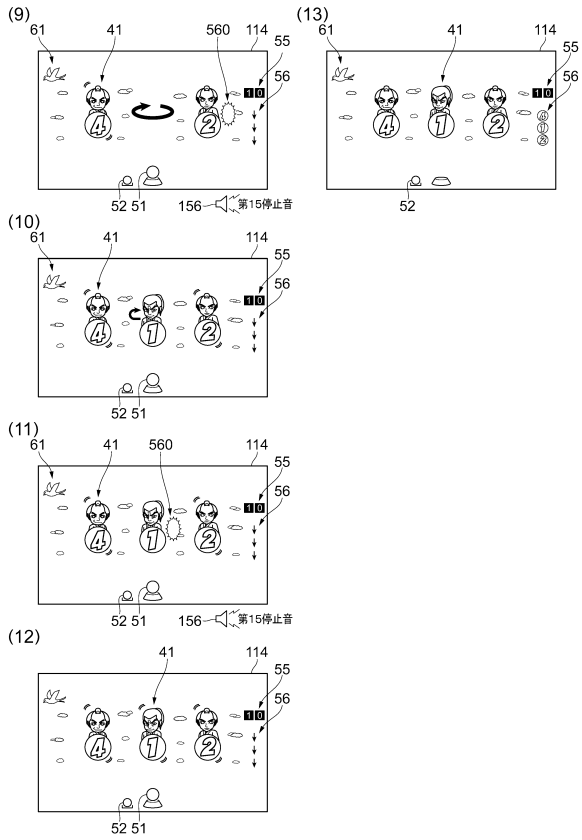
【図 211】



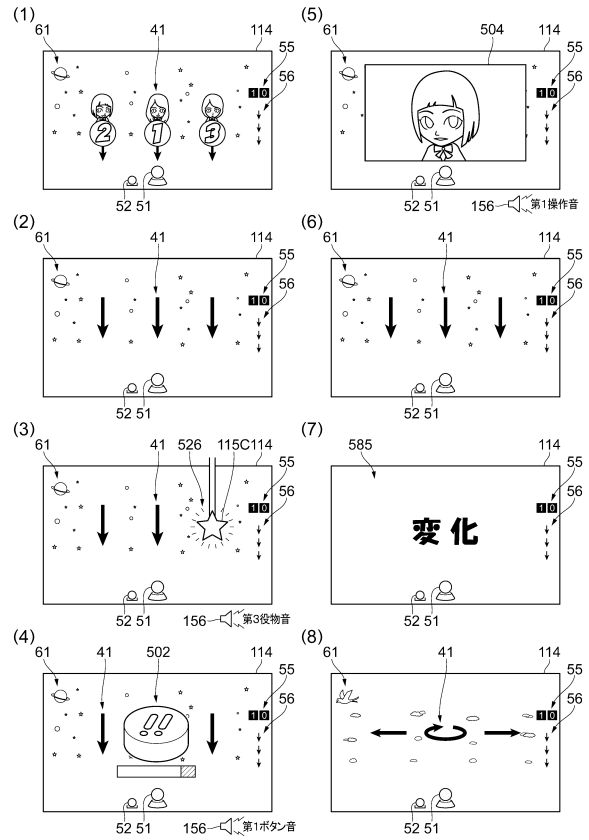
40

50

【図 2 1 2】



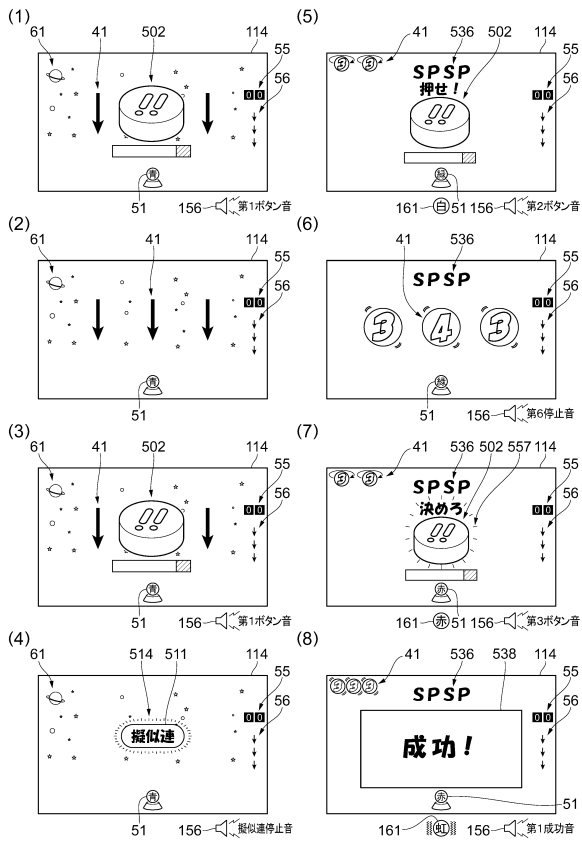
【図 2 1 3】



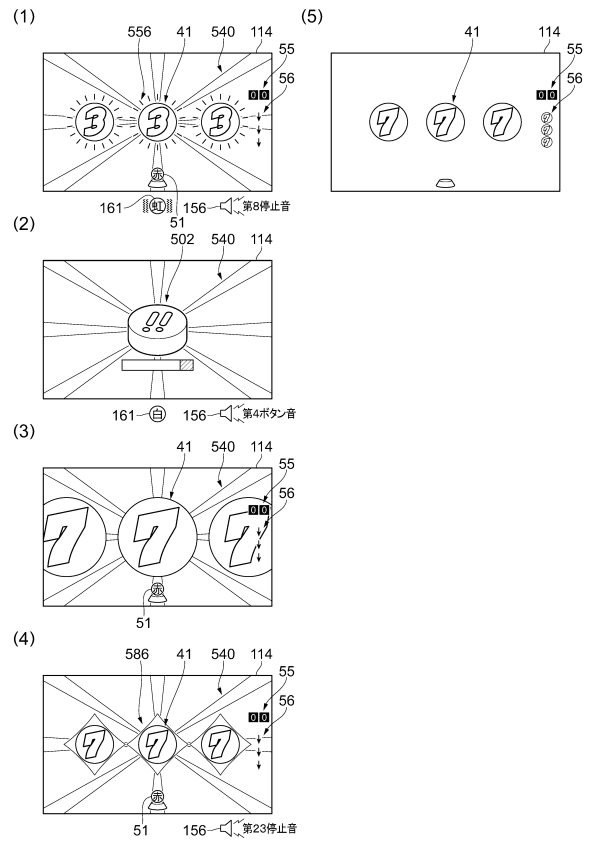
10

20

【図 2 1 4】



【図 2 1 5】

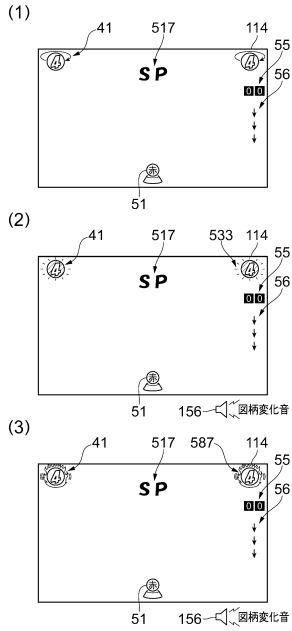


30

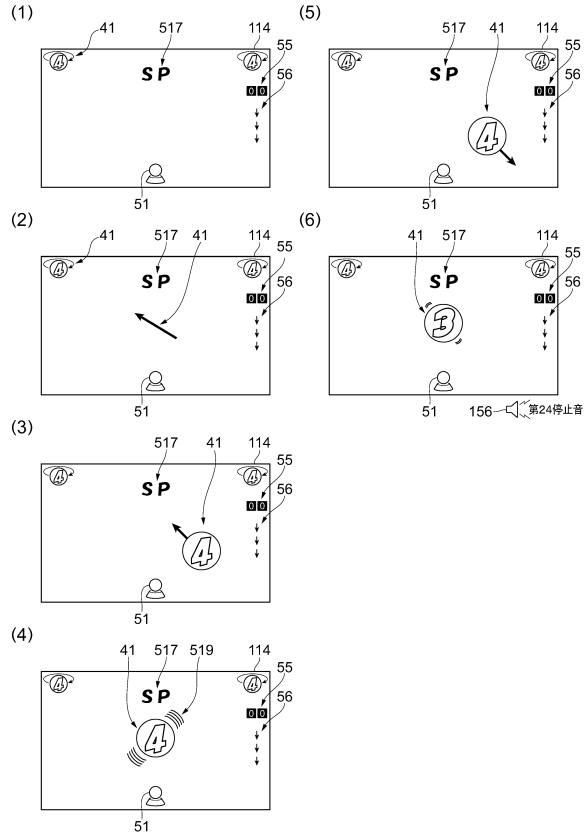
40

50

【図 2 1 6】



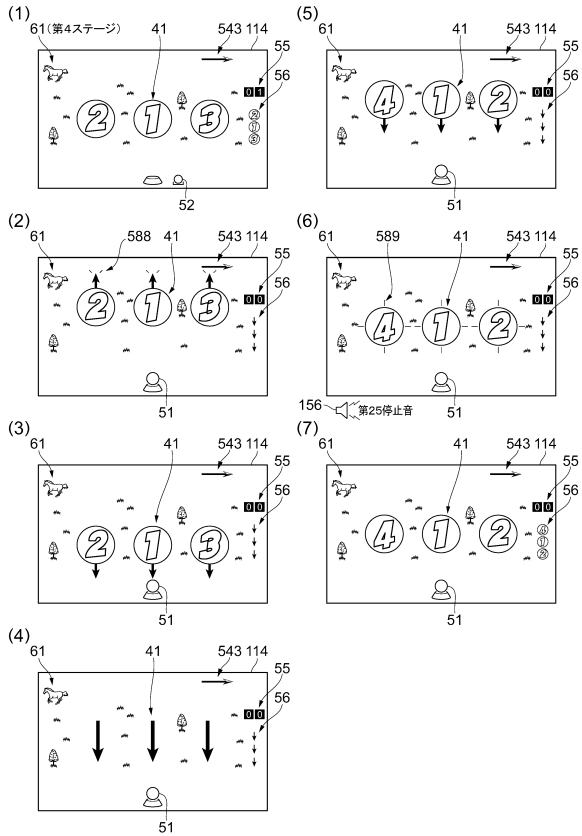
【図 2 1 7】



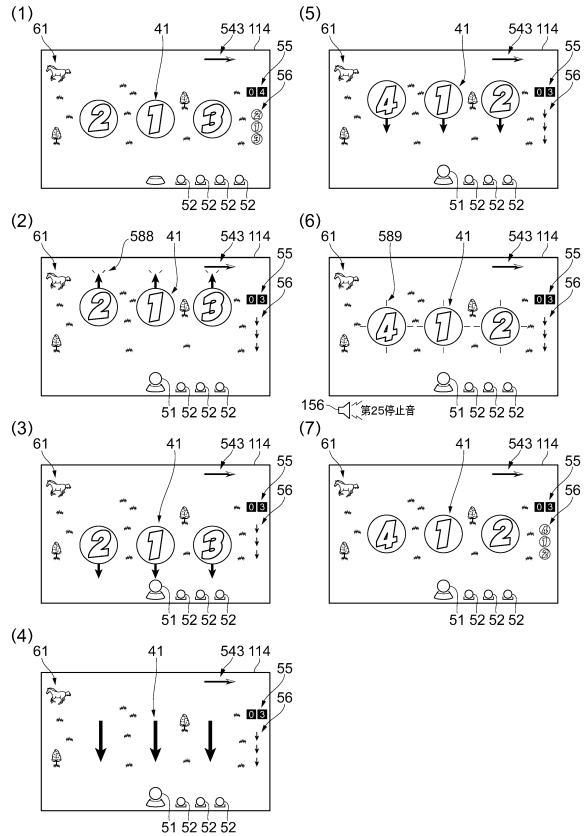
10

20

【図 2 1 8】



【図 2 1 9】

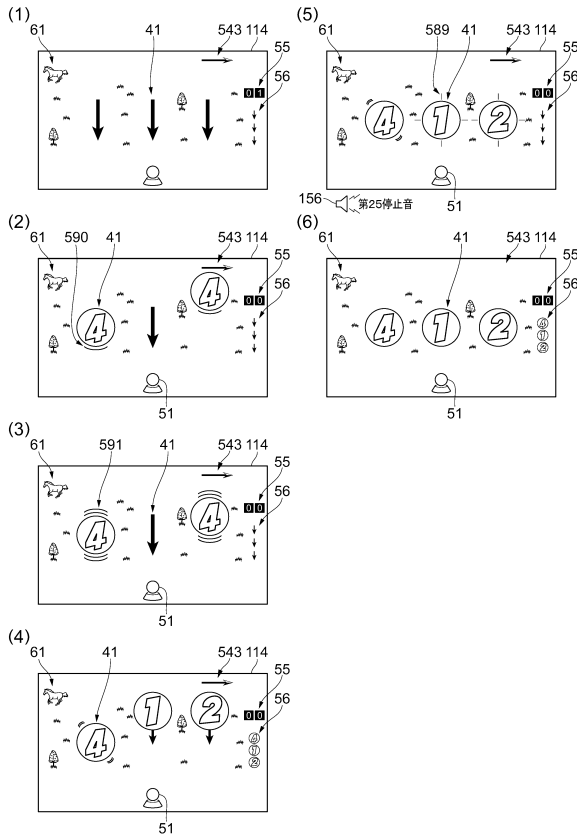


30

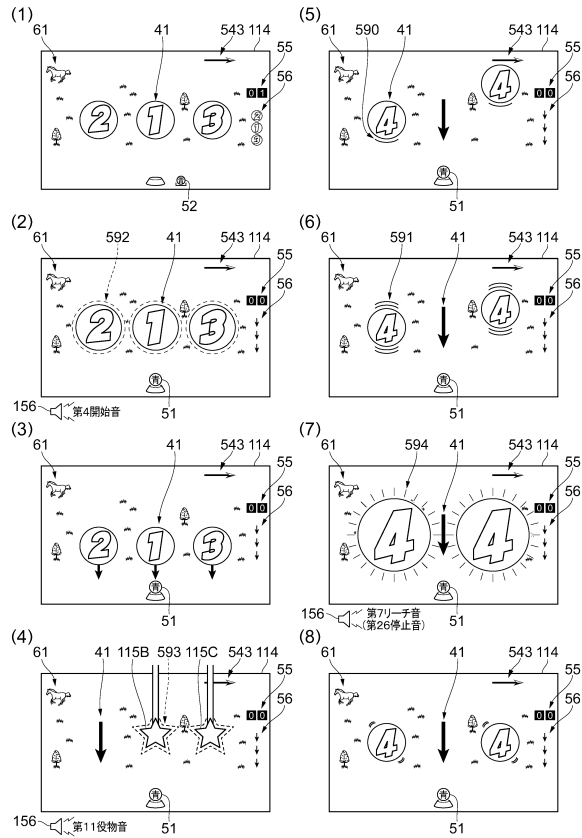
40

50

【図 2 2 0】



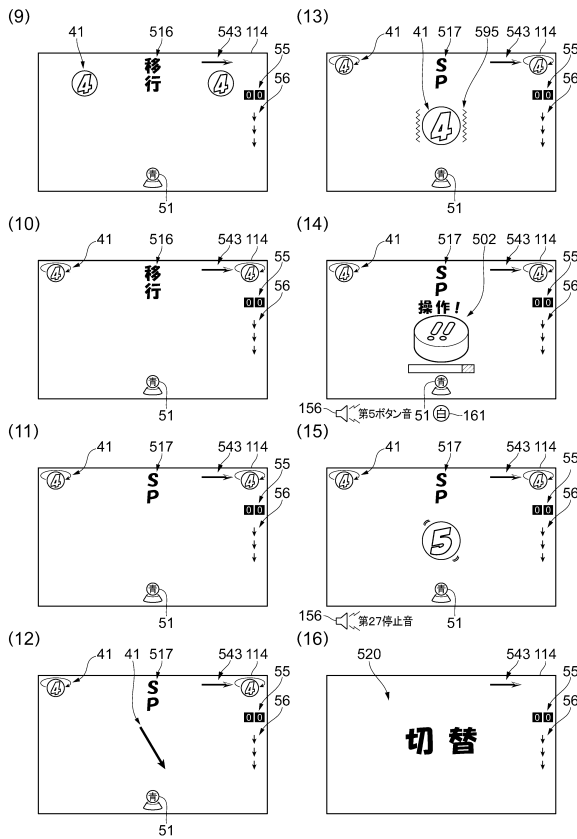
【図 2 2 1】



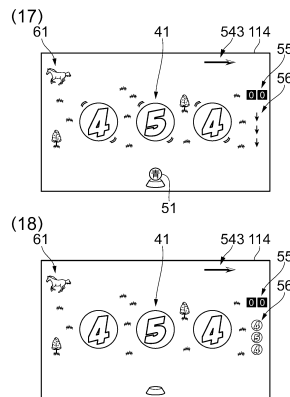
10

20

【図 2 2 2】



【図 2 2 3】

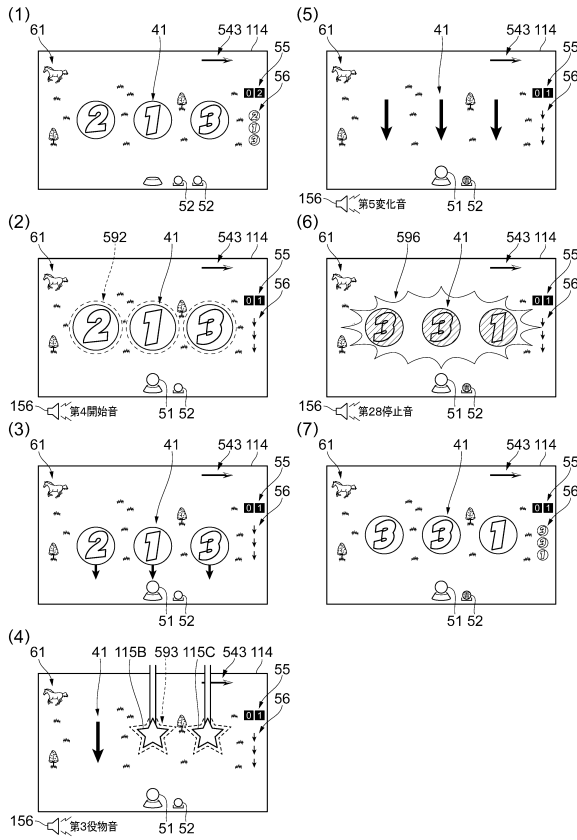


30

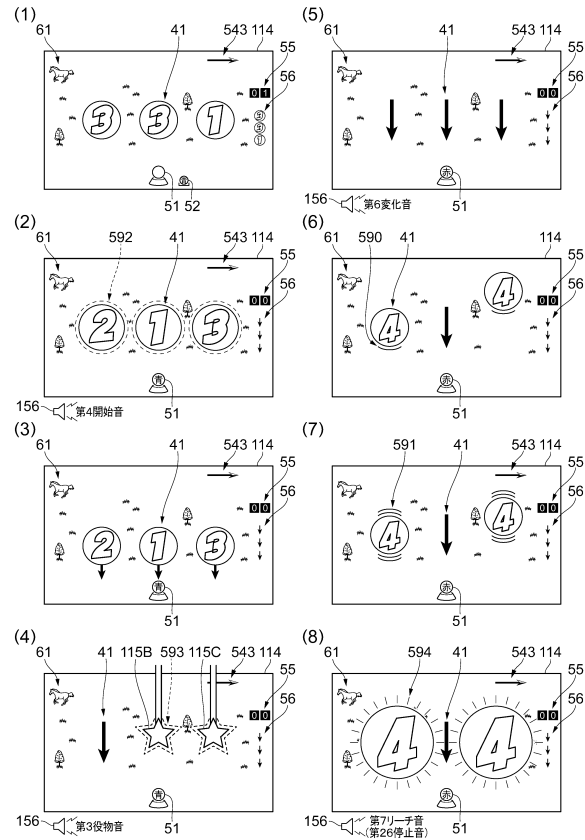
40

50

【図 2 2 4】



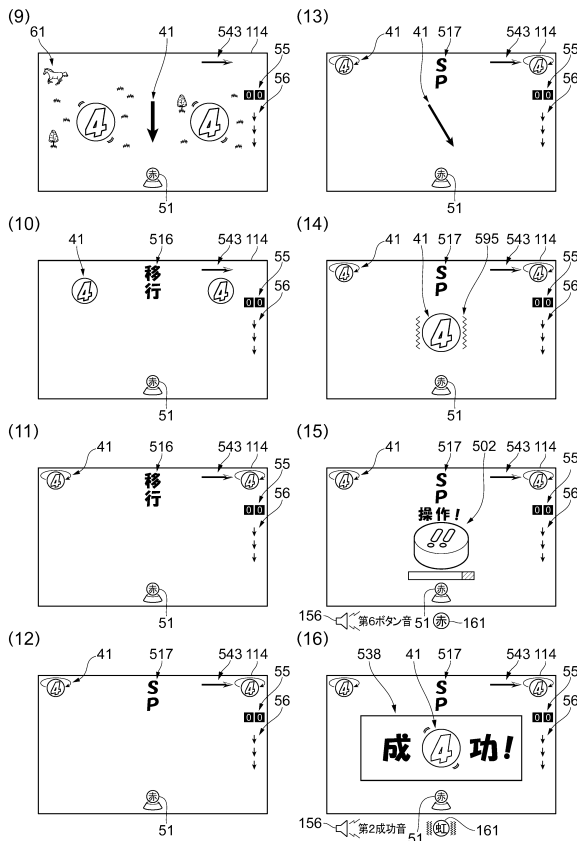
【図 2 2 5】



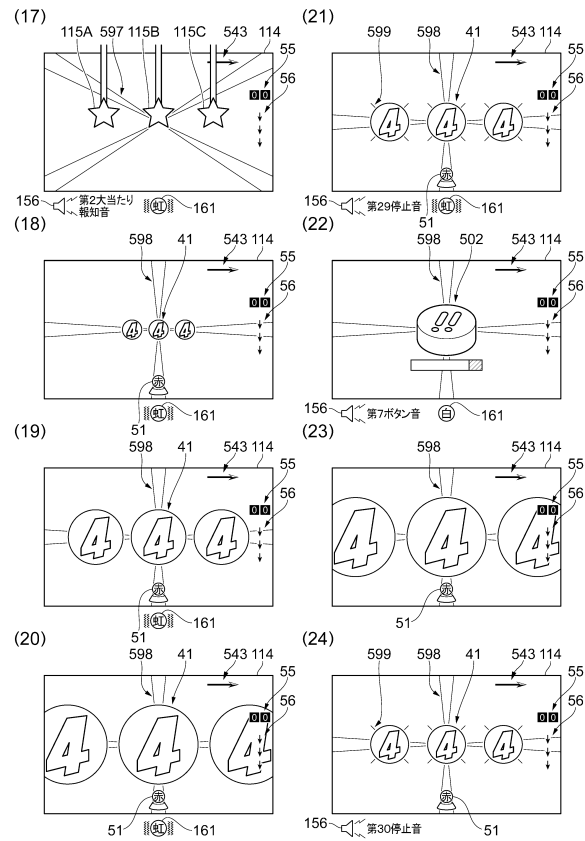
10

20

【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



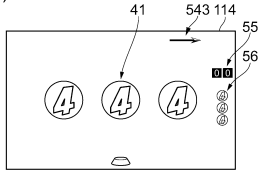
30

40

50

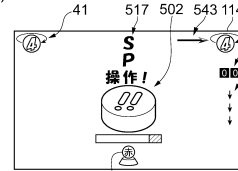
【図 2 2 8】

(25)

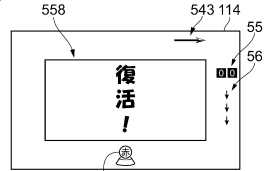


【図 2 2 9】

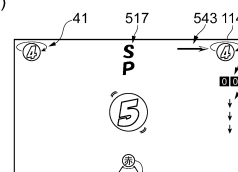
(1)



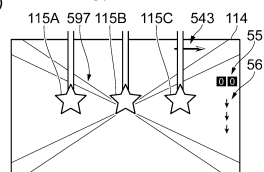
(5)



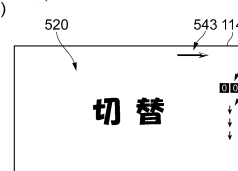
(2)



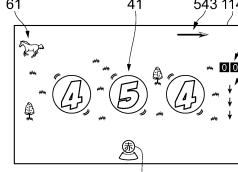
(6)



(3)



(4)



10

20

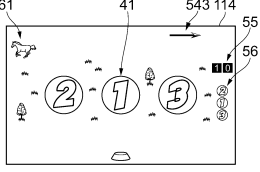
30

40

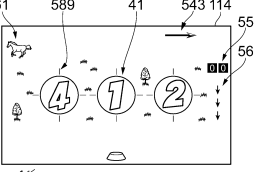
50

【図 2 3 0】

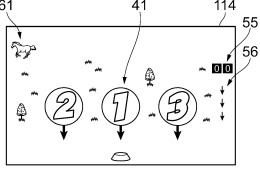
(1)



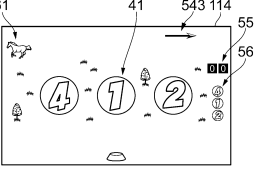
(5)



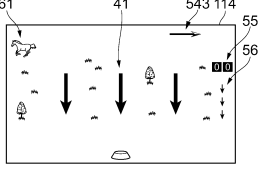
(2)



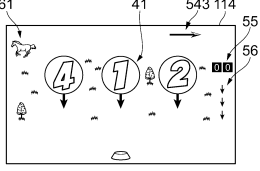
(6)



(3)

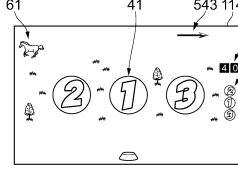


(4)

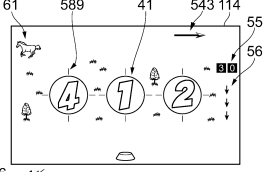


【図 2 3 1】

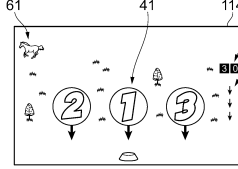
(1)



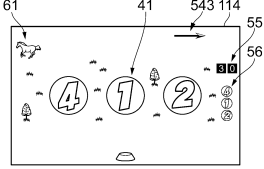
(5)



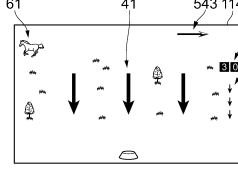
(2)



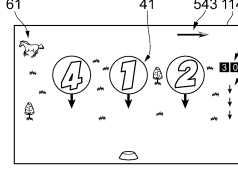
(6)



(3)



(4)



10

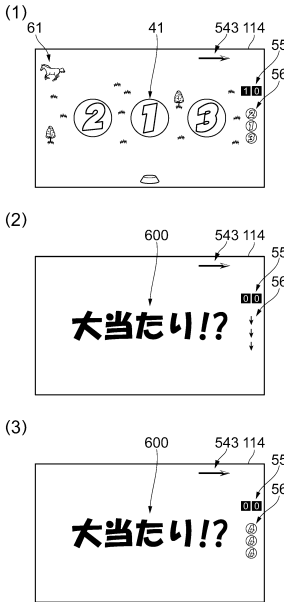
20

30

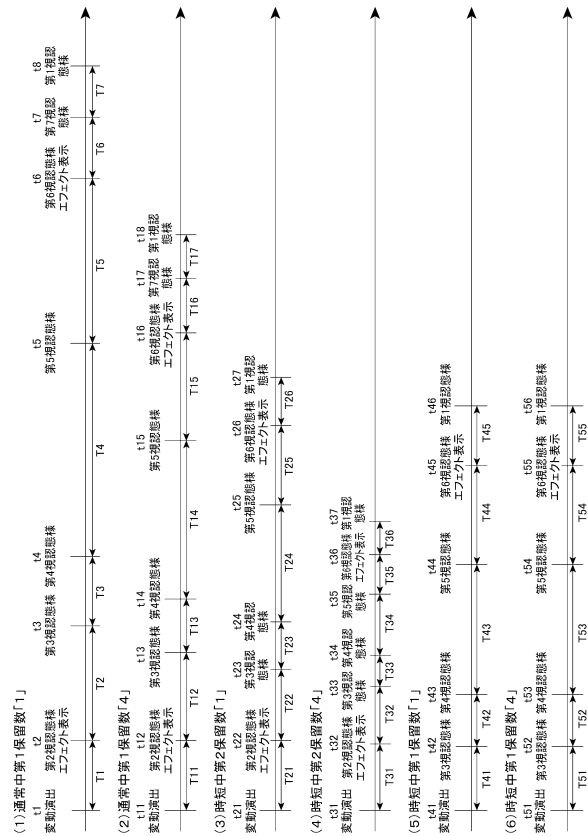
40

50

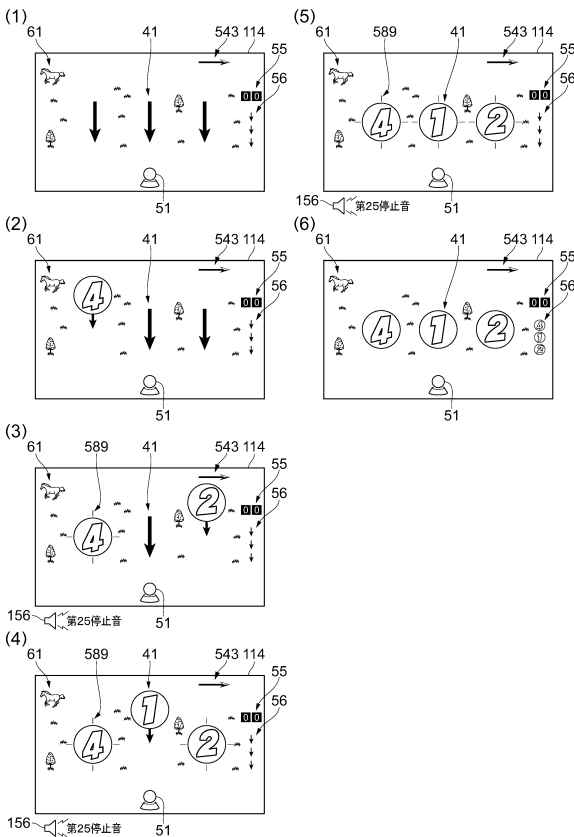
【図 2 3 2】



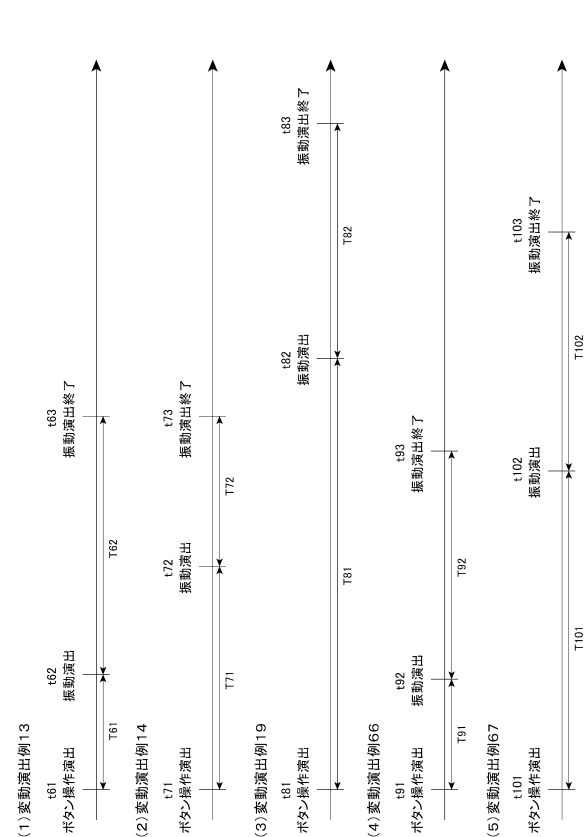
【図 2 3 3】



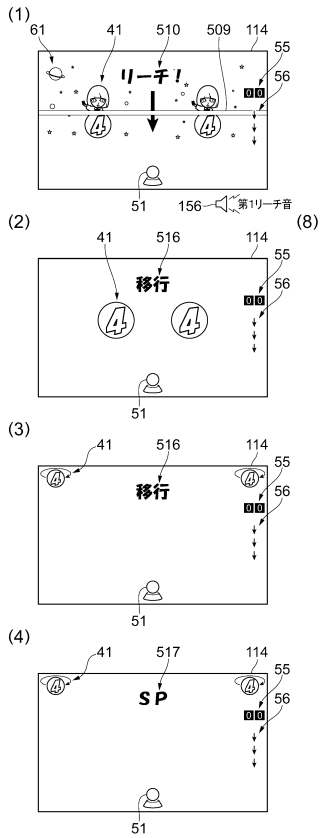
【図 2 3 4】



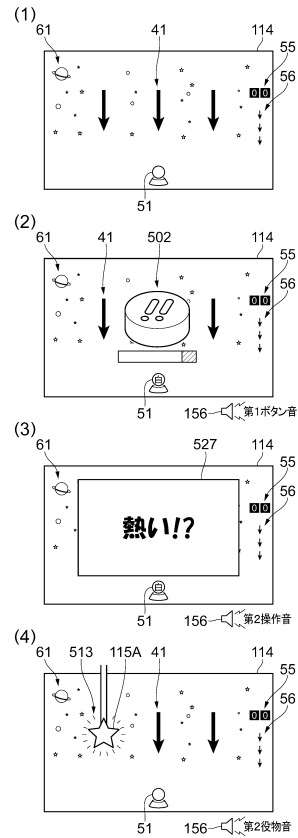
【図 2 3 5】



【図 2 3 6】



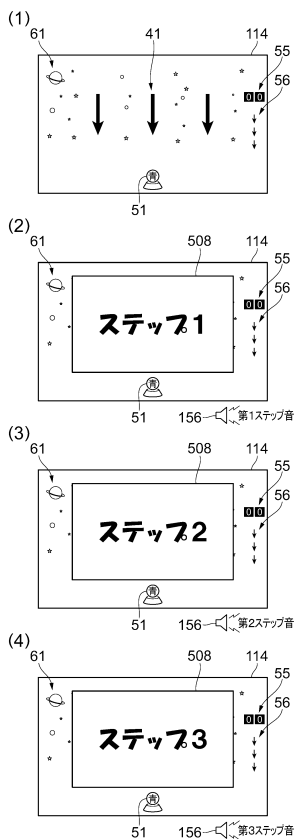
【図 2 3 7】



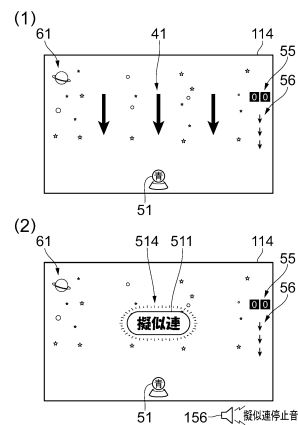
10

20

【図 2 3 8】



【図 2 3 9】

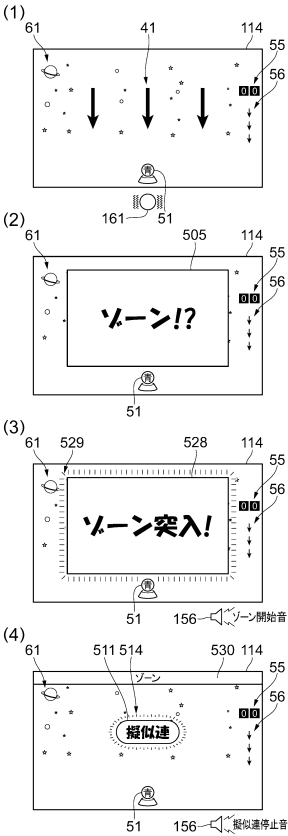


30

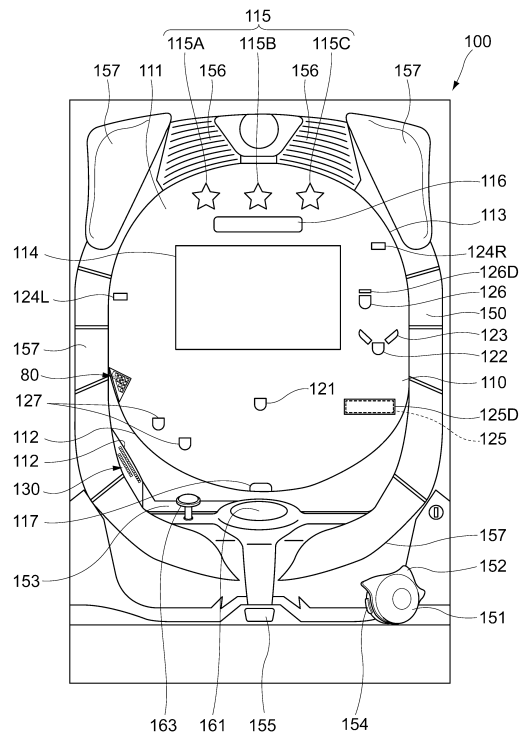
40

50

【図 2 4 0】



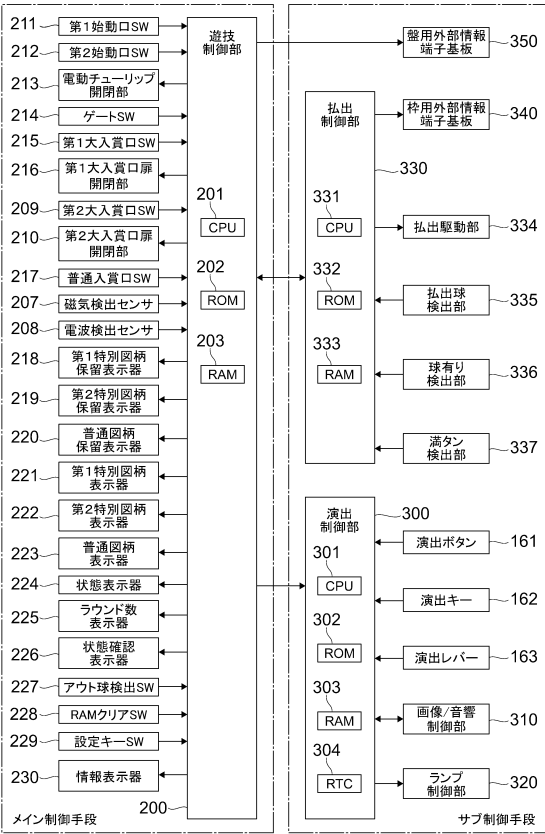
【図 2 4 2】



【図 2 4 1】

	SP リーチ中		SPSP リーチ中		ノーマルリーチ中		非リーチ中		
	左列 停止音	中列 停止音	左列 停止音	中列 停止音	左列 停止音	中列 停止音	左列 停止音	中列 停止音	
第1ステージ	1,2,7,14	1,2,7(擬似連)	15,16,18,19	1,2,21,22	5,10	1,11,12(擬似連)	3,4,13(発展)	8,9,13,23	第1ステージ
第2ステージ	15,16,18,19	15,16,18(擬似連)	1,2,21,22	1,2,21,22	10,17	12,15(擬似連)	3,4,13,24(発展)	8,9,13,23	第2ステージ
第3ステージ	1,2,21,22	1,2,21,22(擬似連)	1,2,21,22	1,2,21,22	10,20	1,11,12(擬似連)	3,4,13(発展)	8,9,13,23	第3ステージ
第4ステージ	25,28	25,28	25,28	25,28	26	27	28,30	29,30	第4ステージ

【図 2 4 3】



10

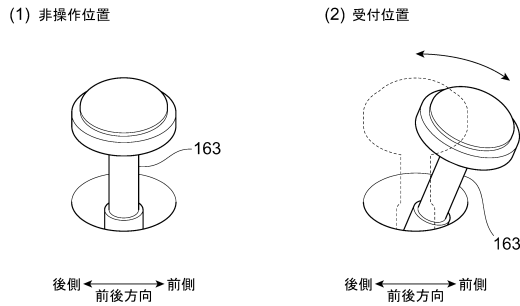
20

30

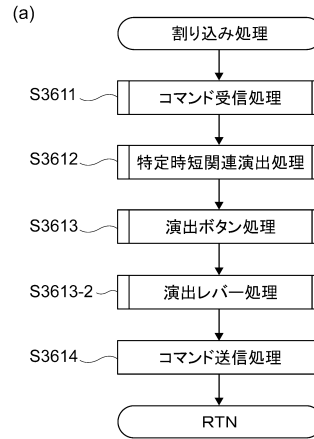
40

50

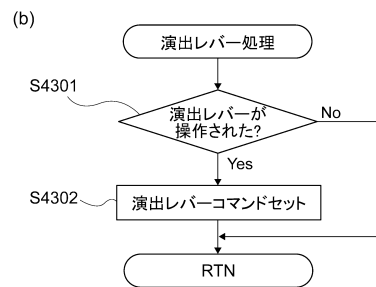
【図 2 4 4】



【圖 2 4 5】



10



20

【図 2 4 6】

[illegible]

【図 2 4 7】

[illegible]

30

40

【図 248】

[illegible]

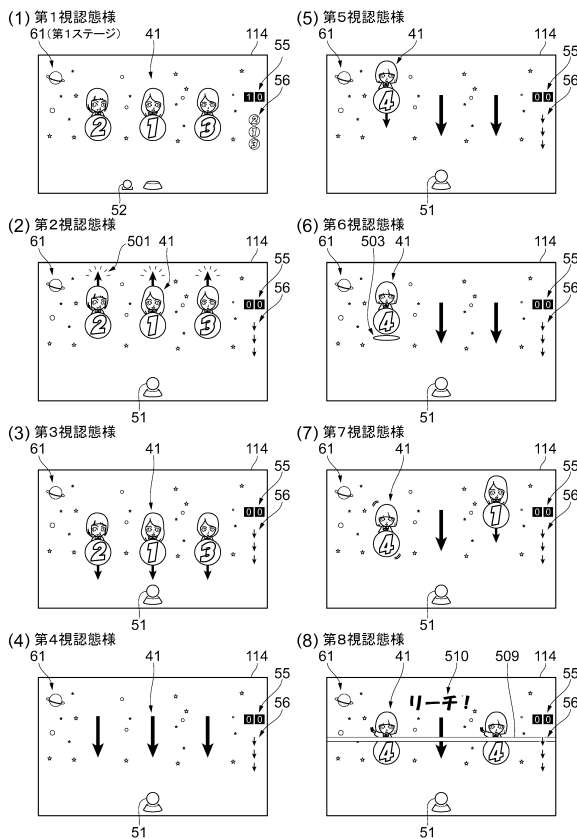
【圖 249】

[illegible]

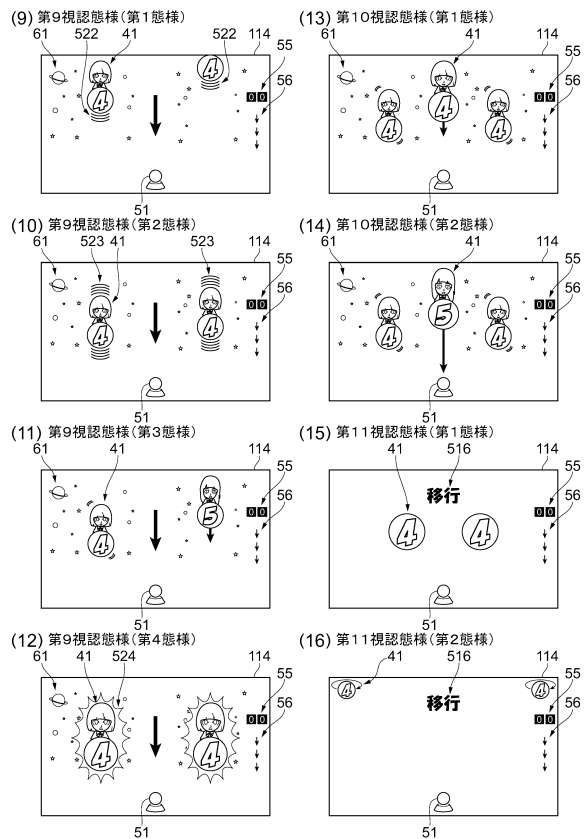
10

20

【図 2 5 0 - 1】



【図 2 5 0 - 2】

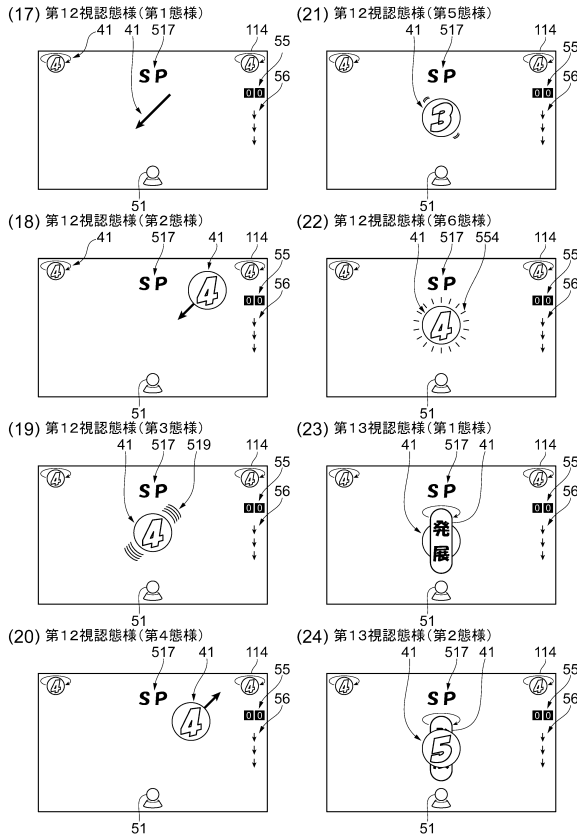


30

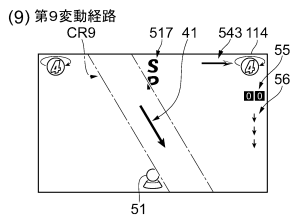
40

50

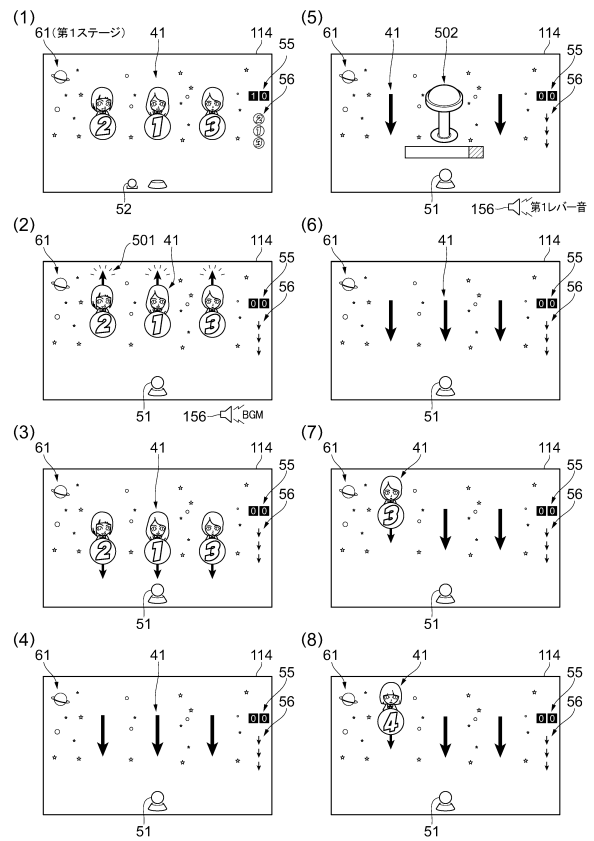
【図 250-3】



【図 251-2】



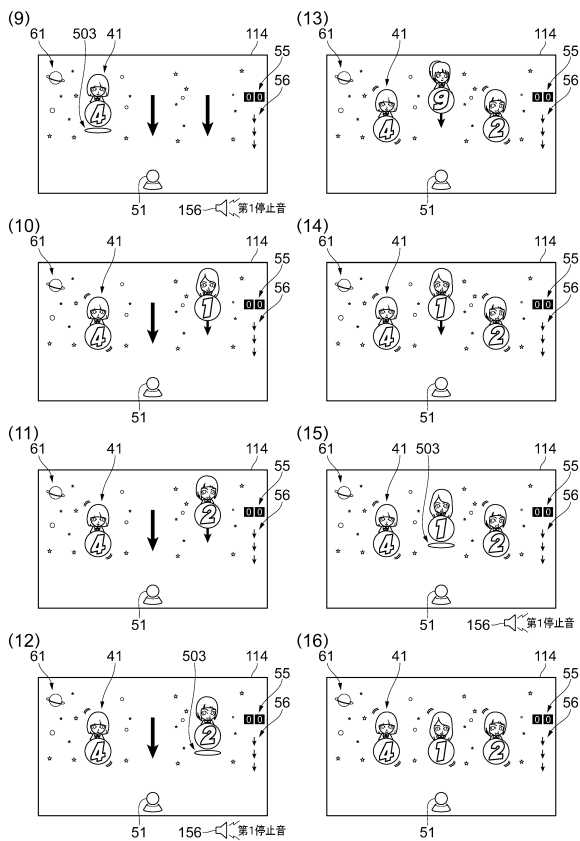
【図 252】



10

20

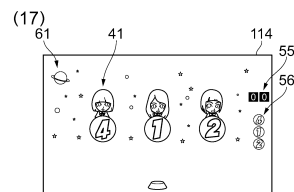
【図 253】



30

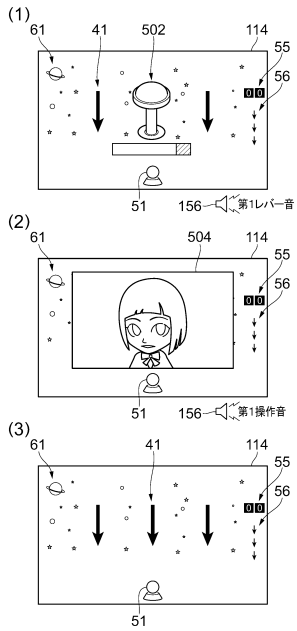
40

【図 254】

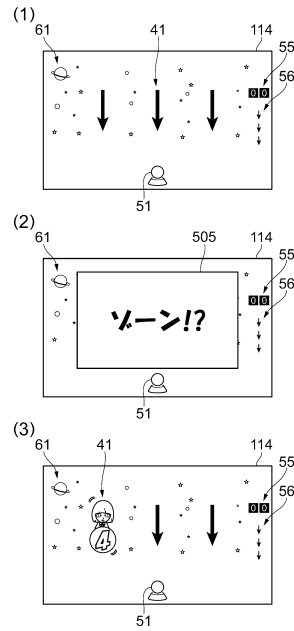


50

【図 255】



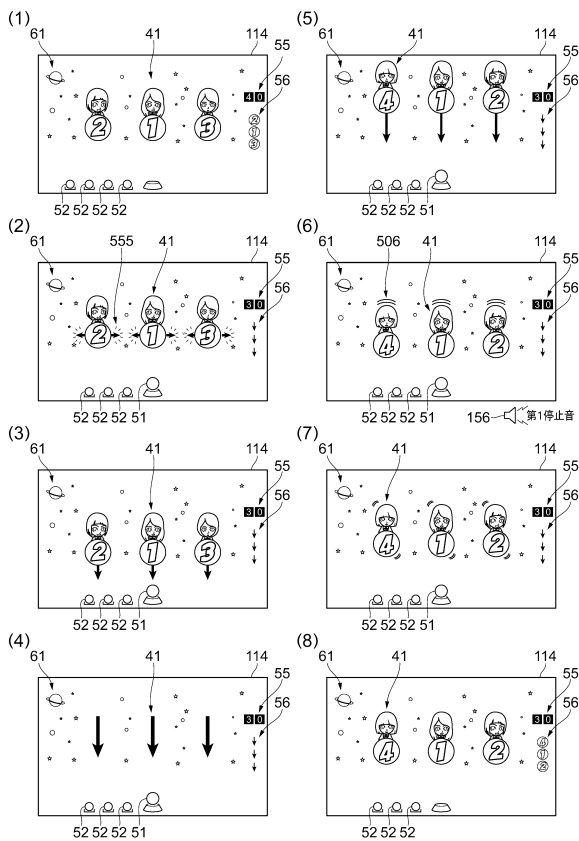
【図 256】



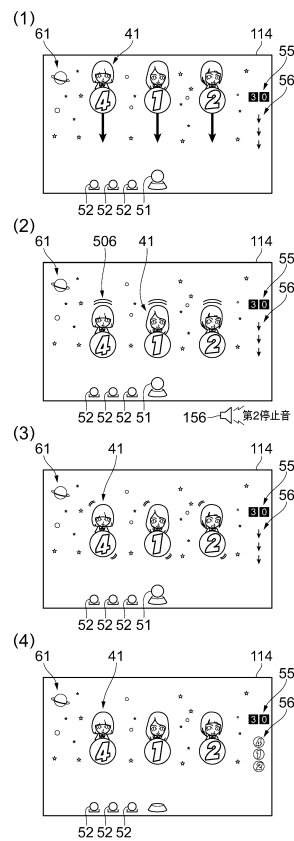
10

20

【図 257】



【図 258】

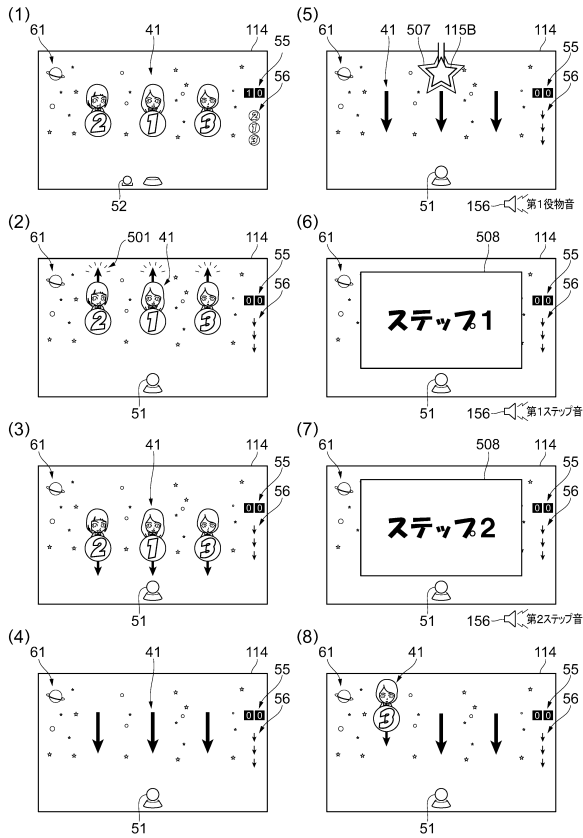


30

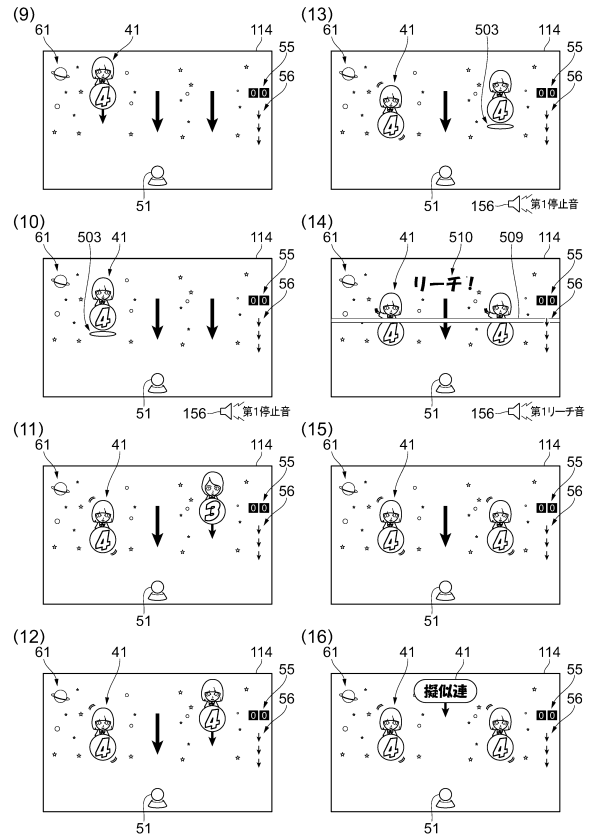
40

50

【図 259】



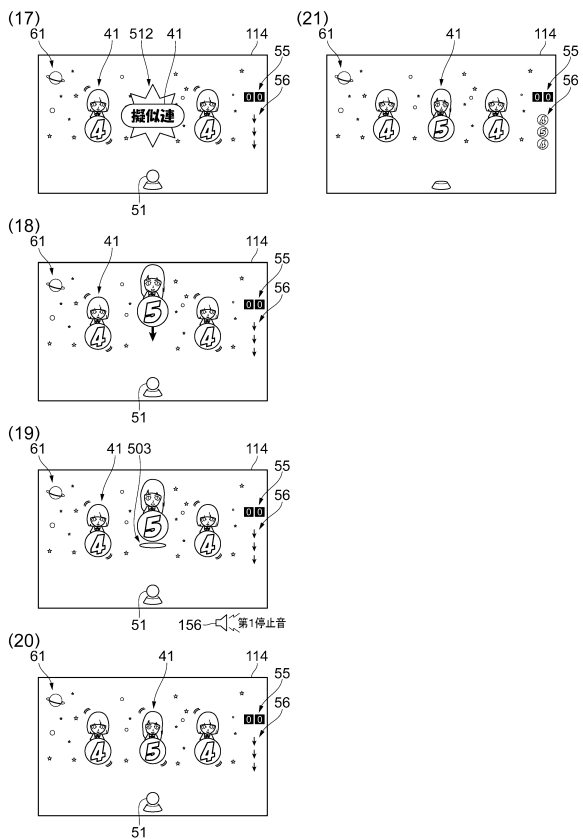
【図 260】



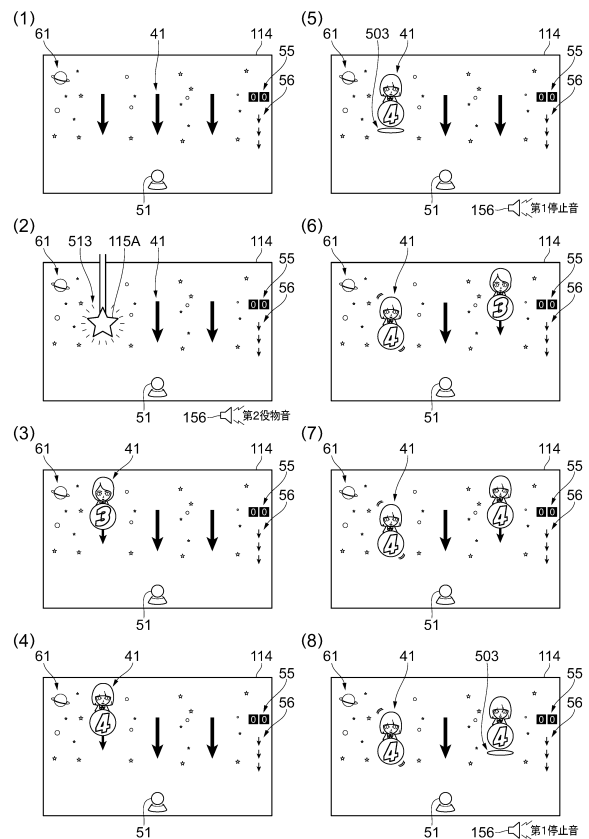
10

20

【図 261】



【図 262】

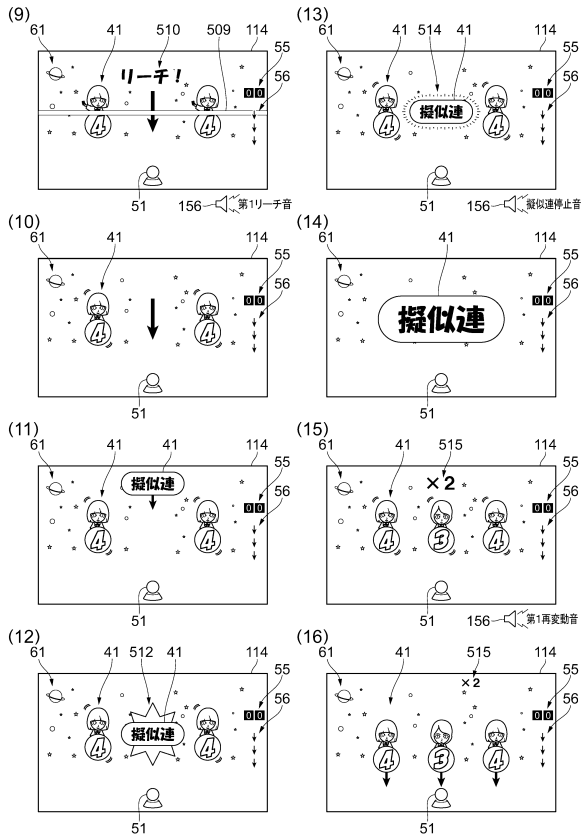


30

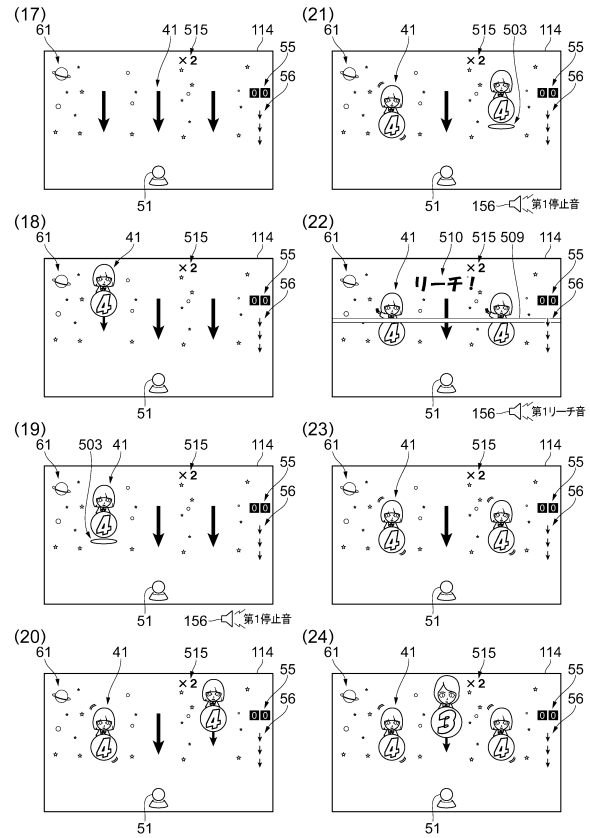
40

50

【図 263】



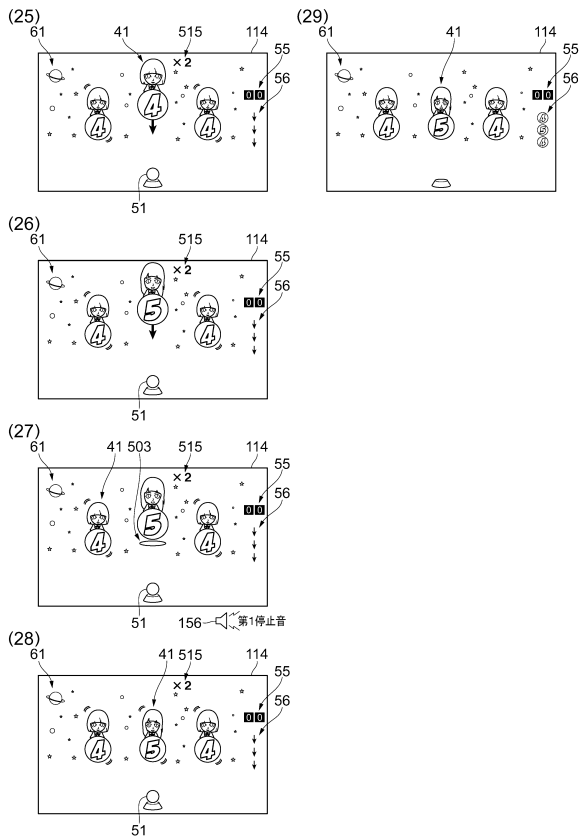
【図 264】



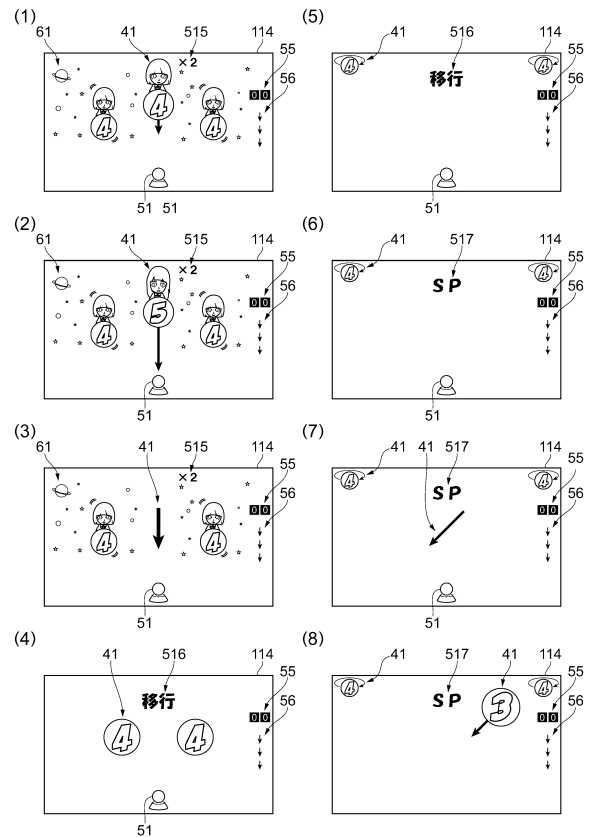
10

20

【図 265】



【図 266】

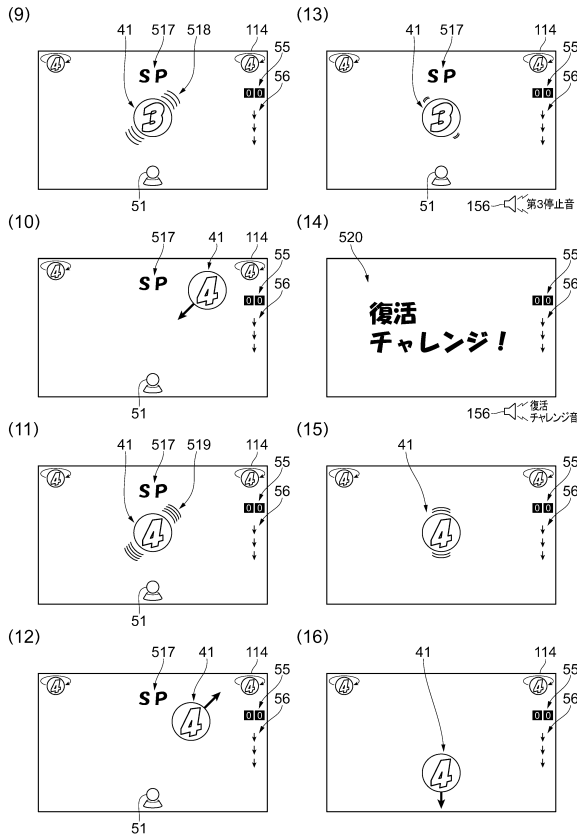


30

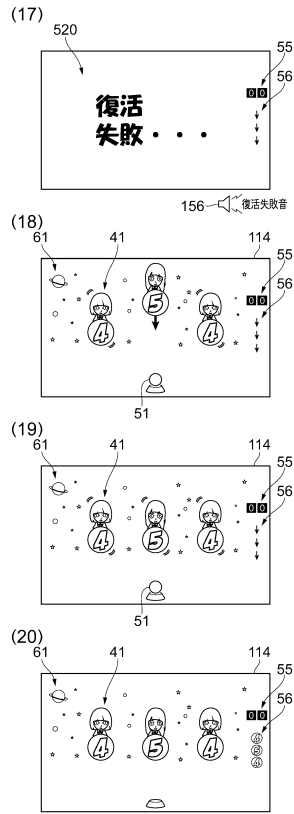
40

50

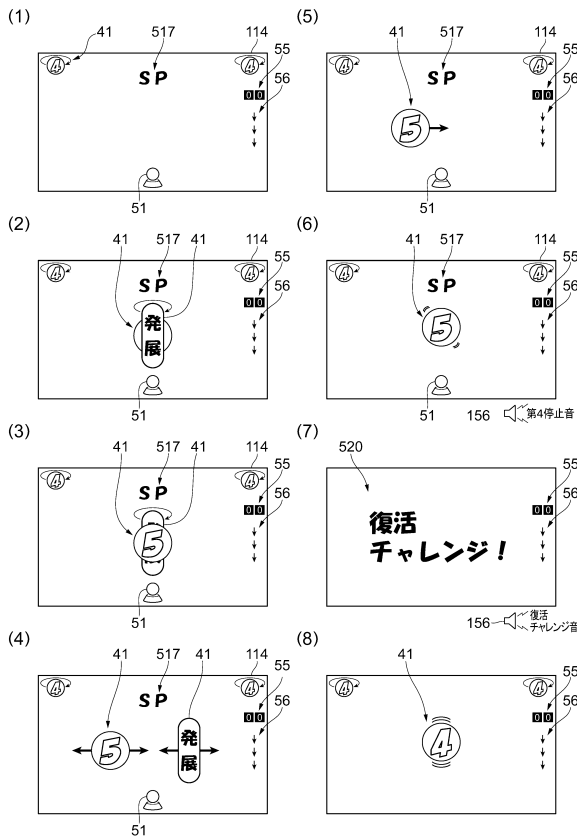
【図 2 6 7】



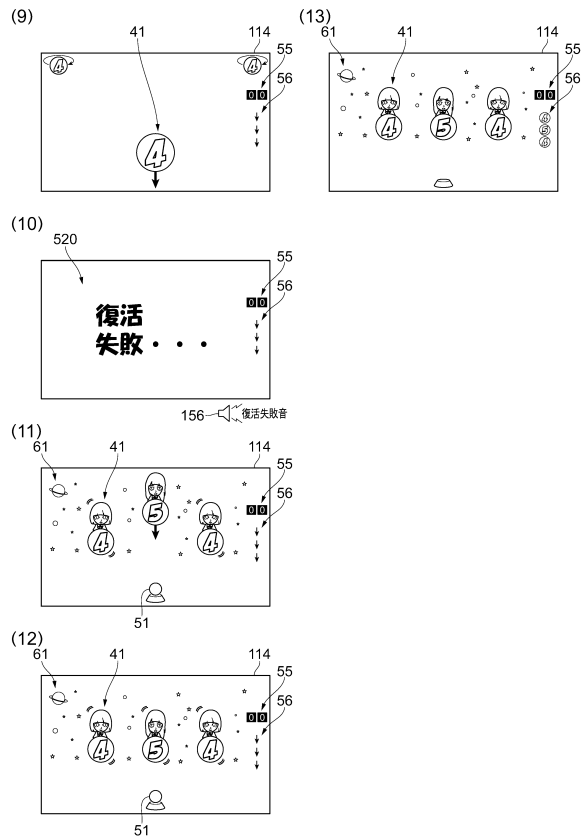
【圖 2 6 8】



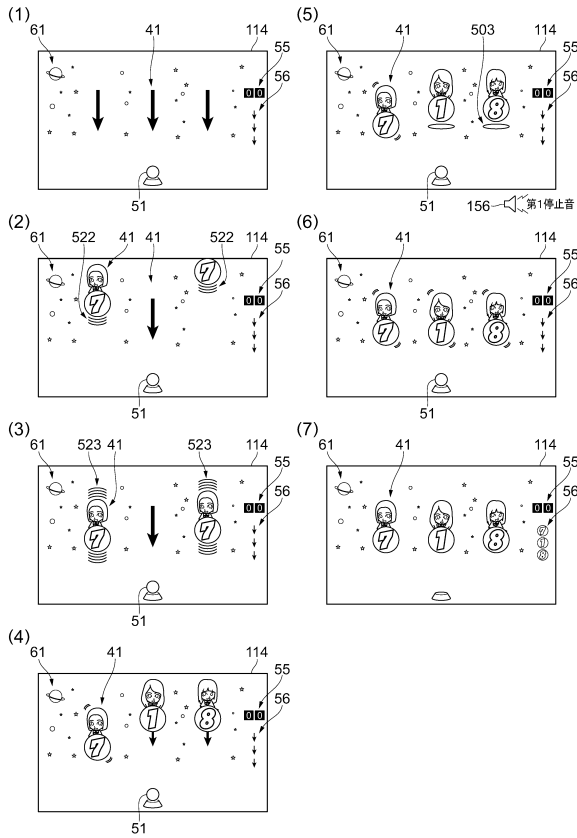
【図 2 6 9】



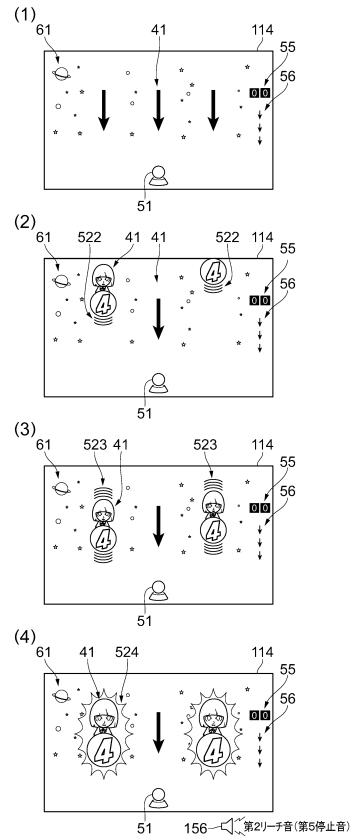
【図 270】



【図 271】



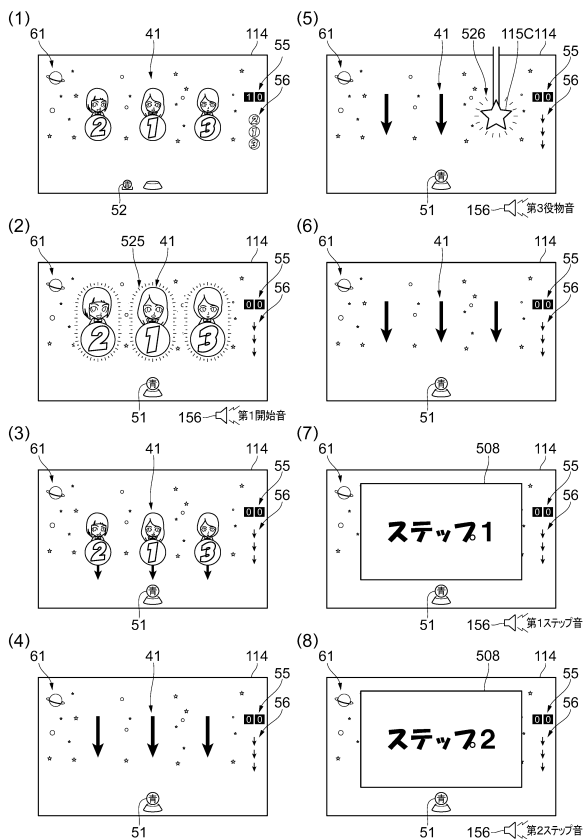
【図 272】



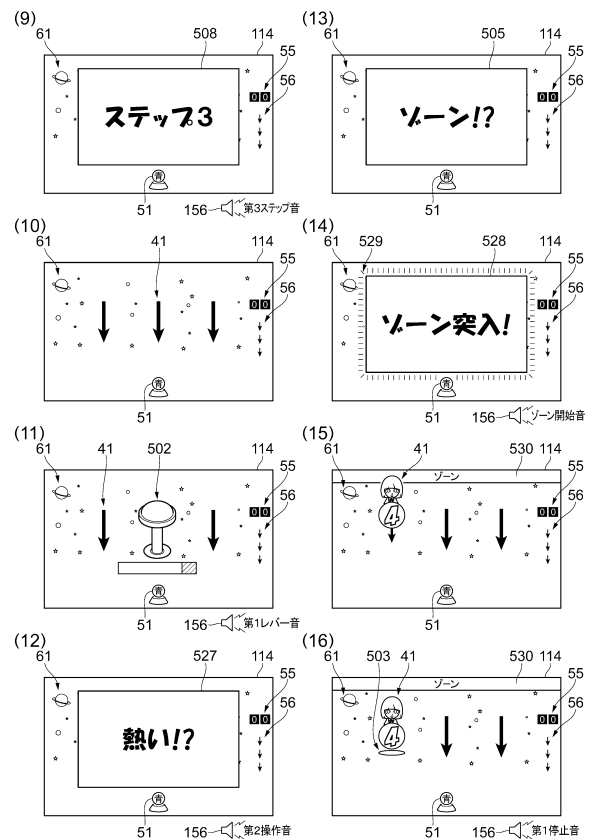
10

20

【図 273】



【図 274】

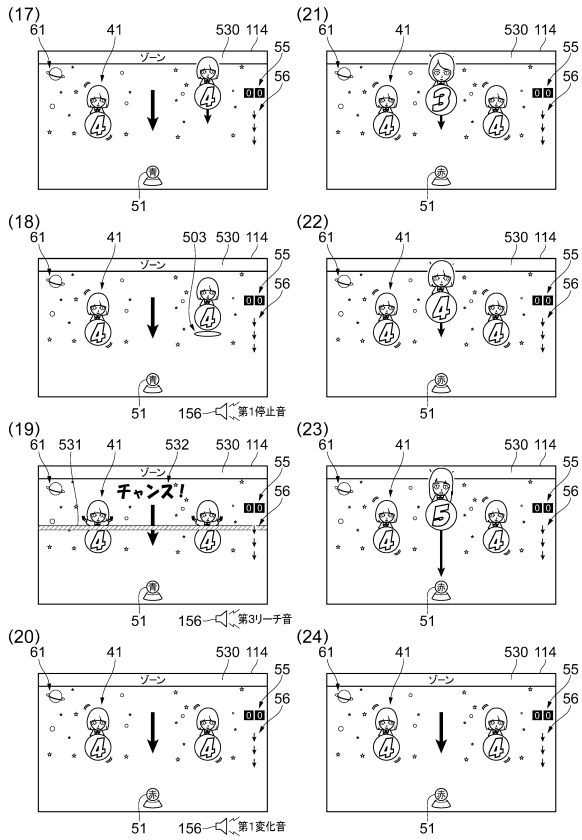


30

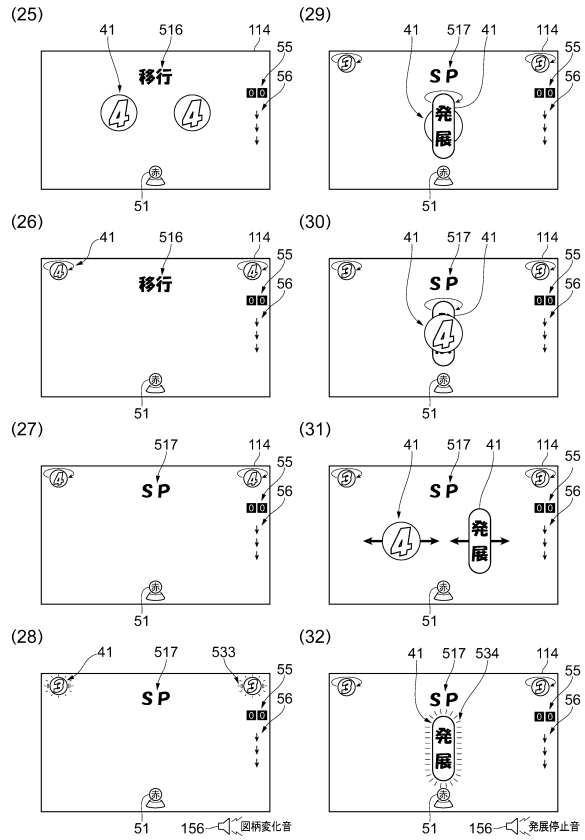
40

50

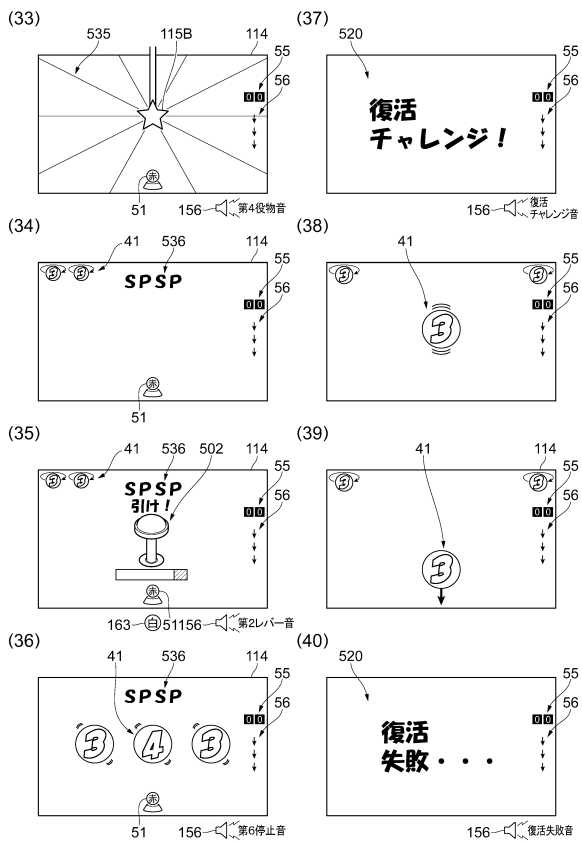
【図 275】



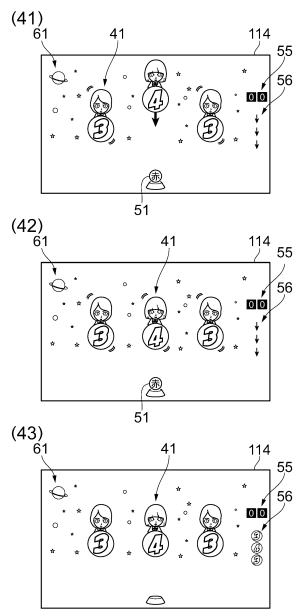
【圖 2 7 6】



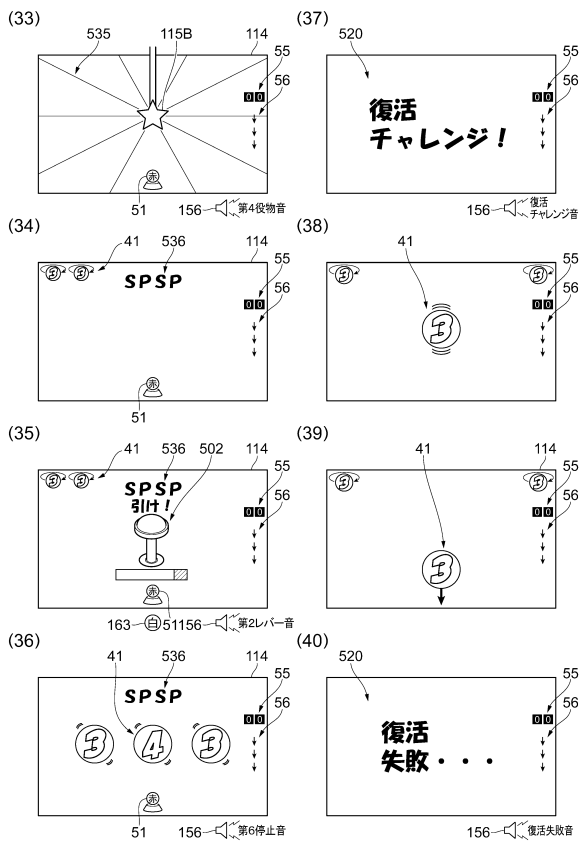
【図 277】



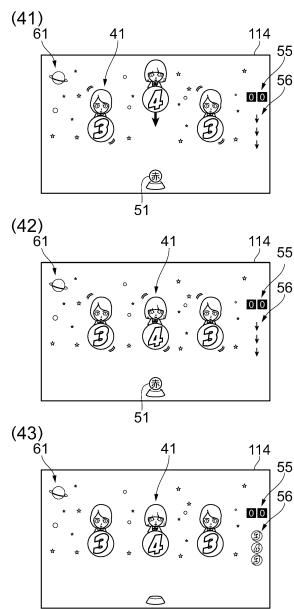
【圖 278】



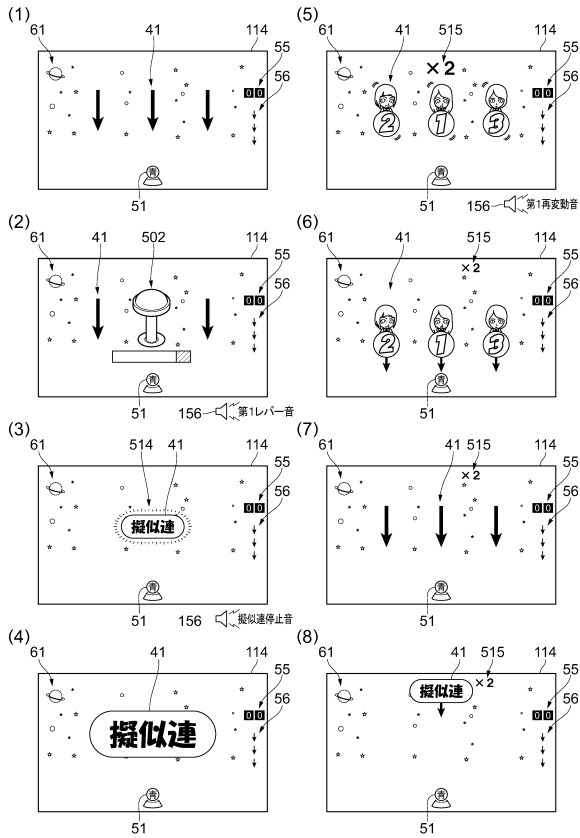
【図 277】



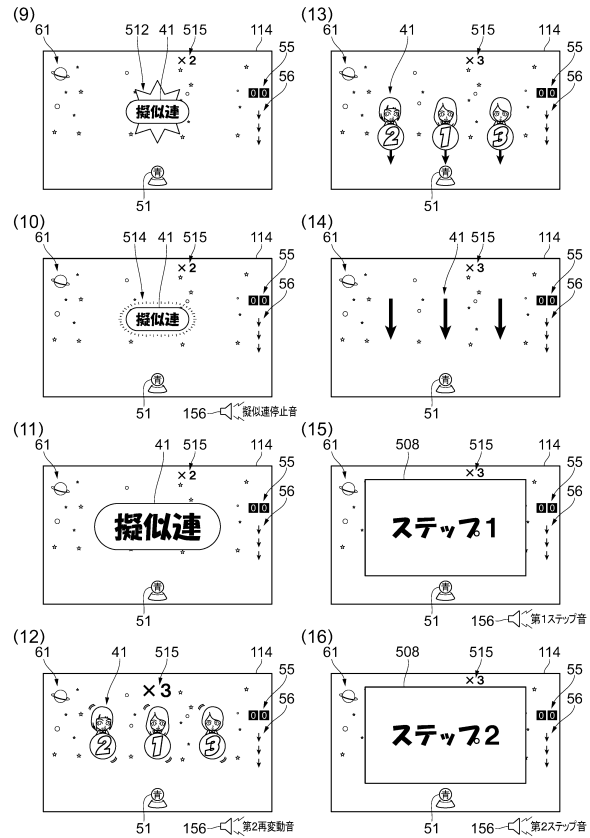
【圖 278】



【図 279】



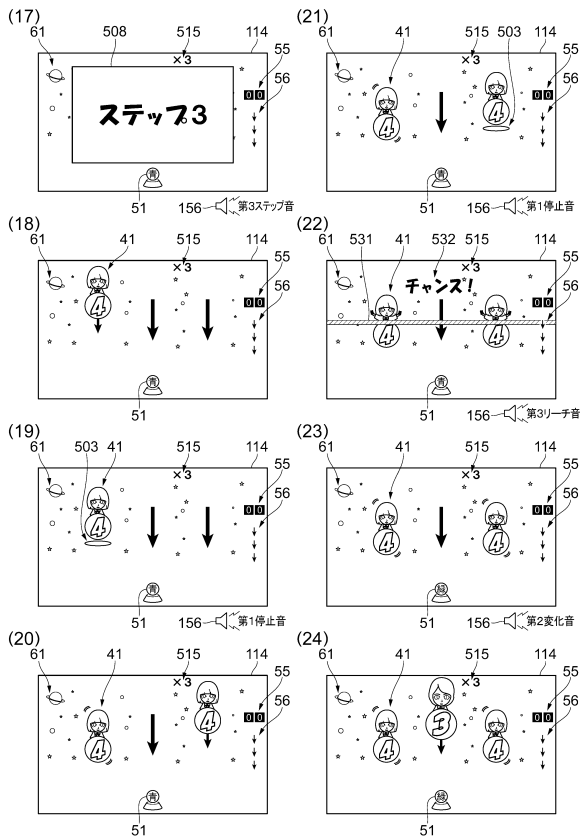
【図 280】



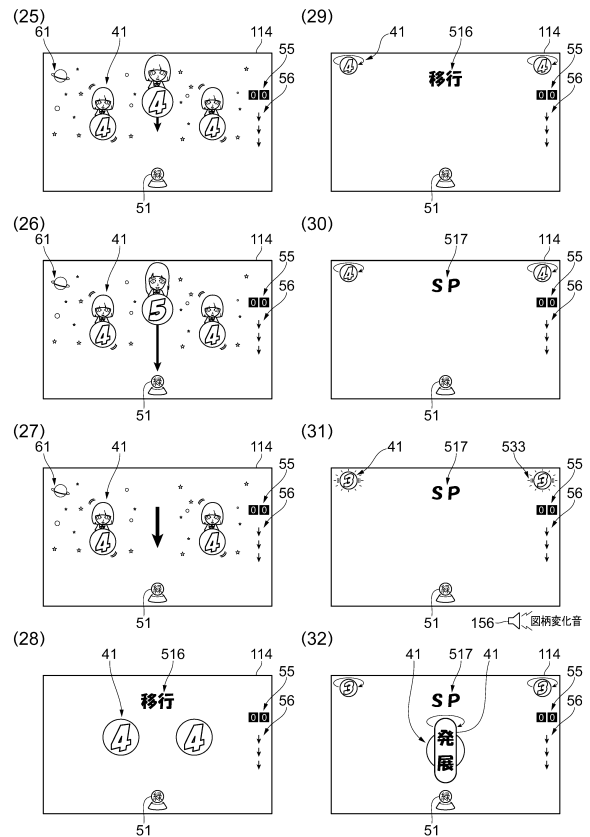
10

20

【図 281】



【図 282】

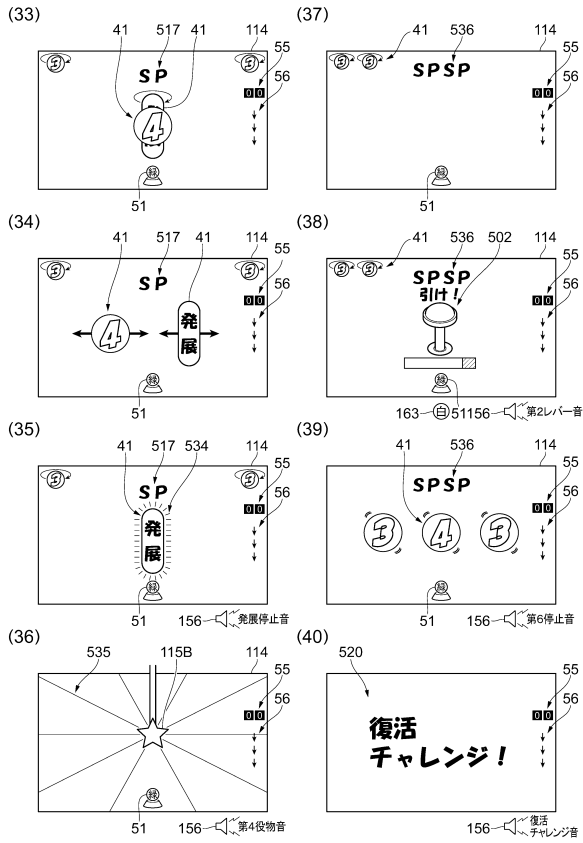


30

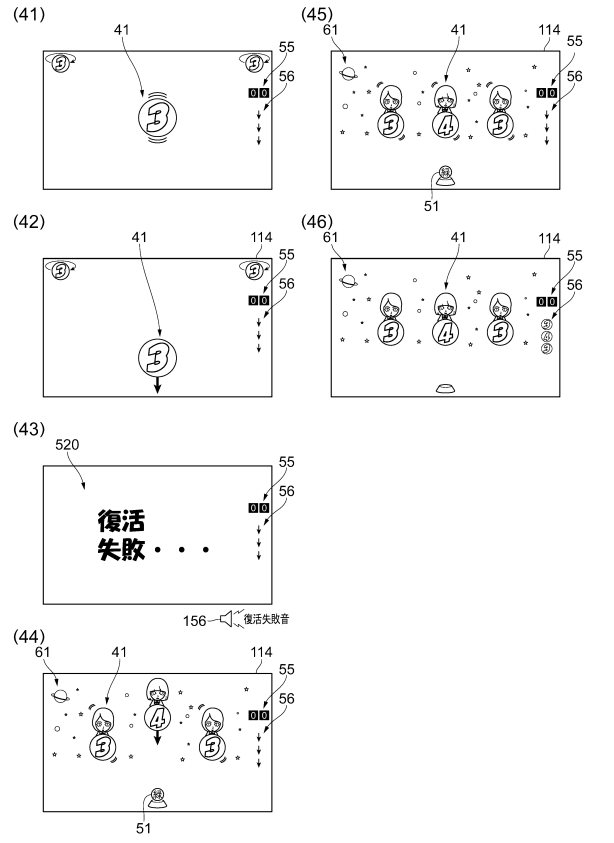
40

50

【図 283】



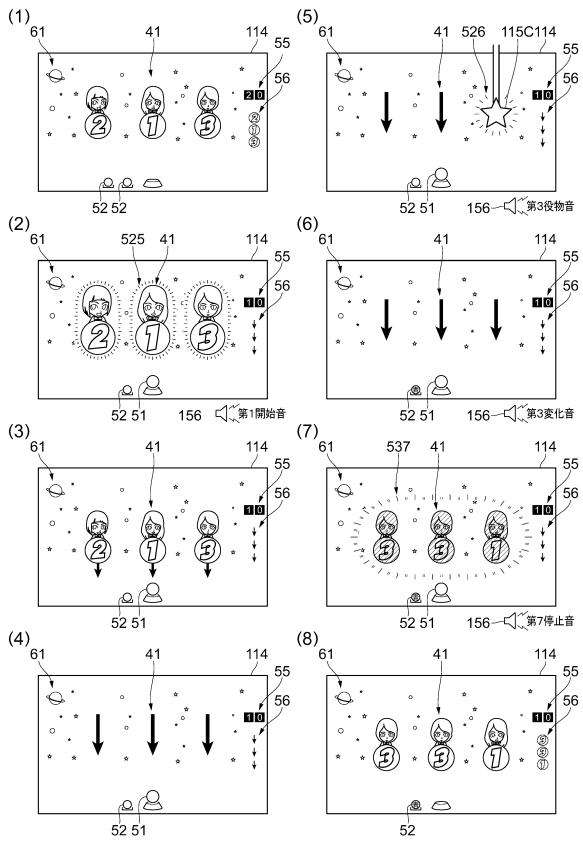
【図 284】



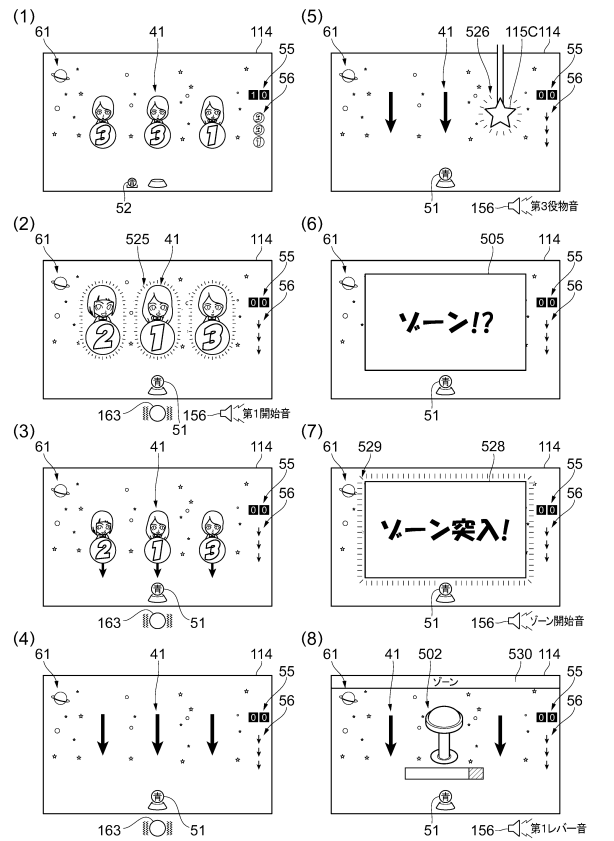
10

20

【図 285】



【図 286】

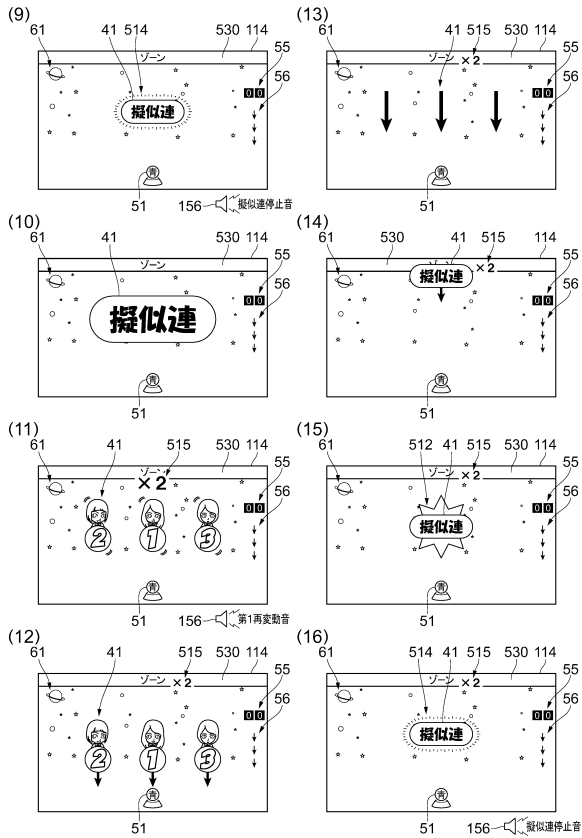


30

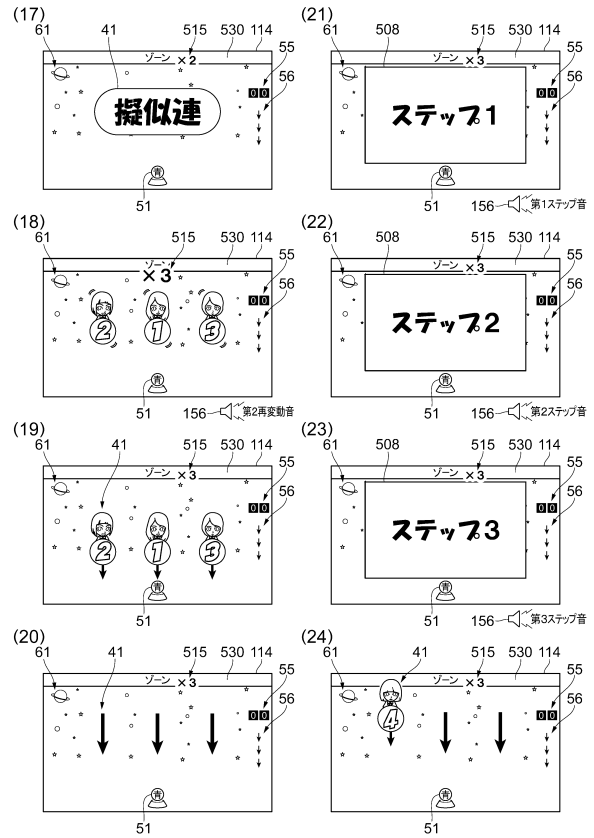
40

50

【図 287】



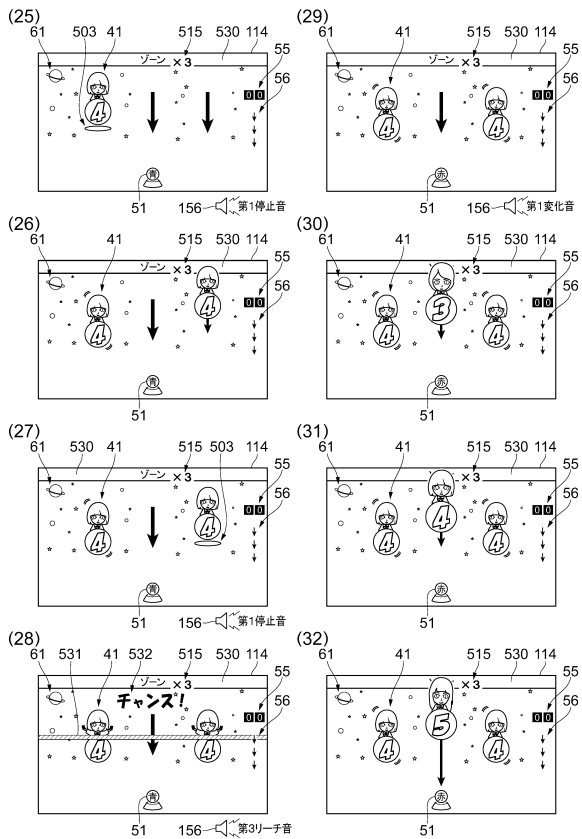
【図 288】



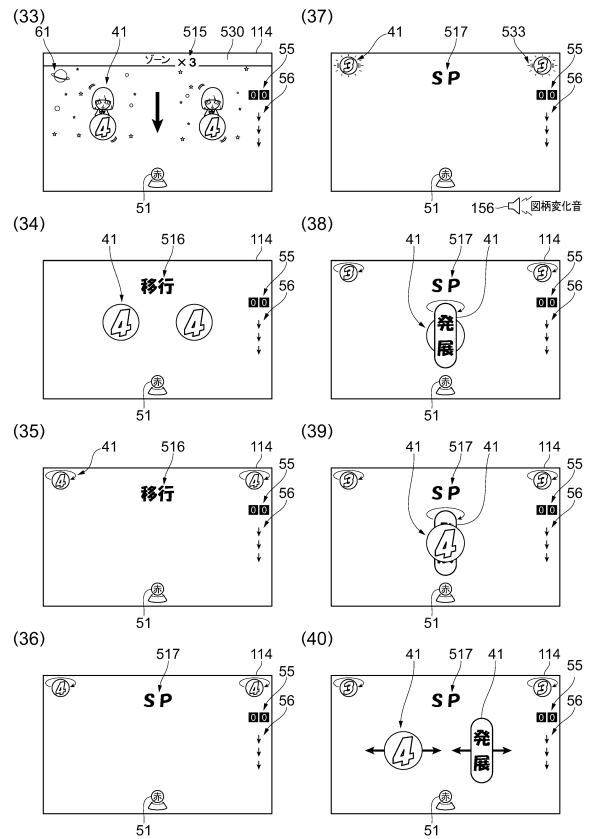
10

20

【図 289】



【図 290】

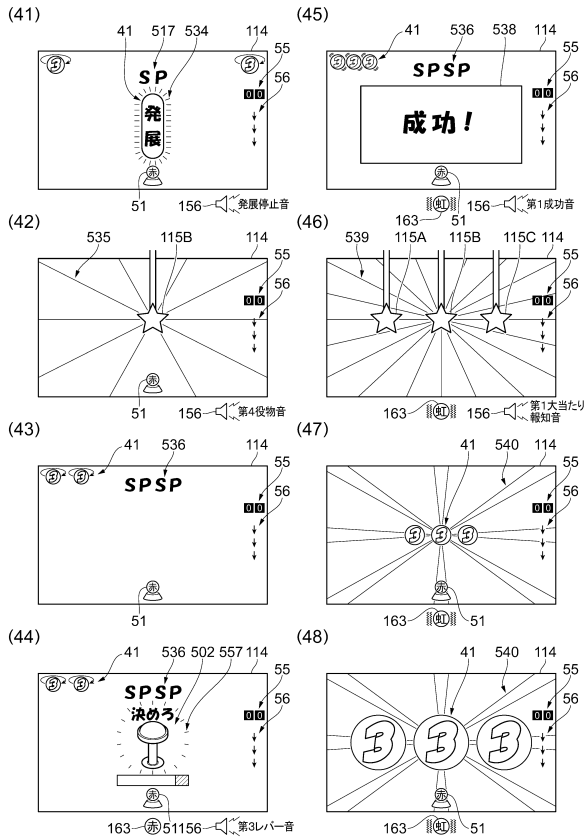


30

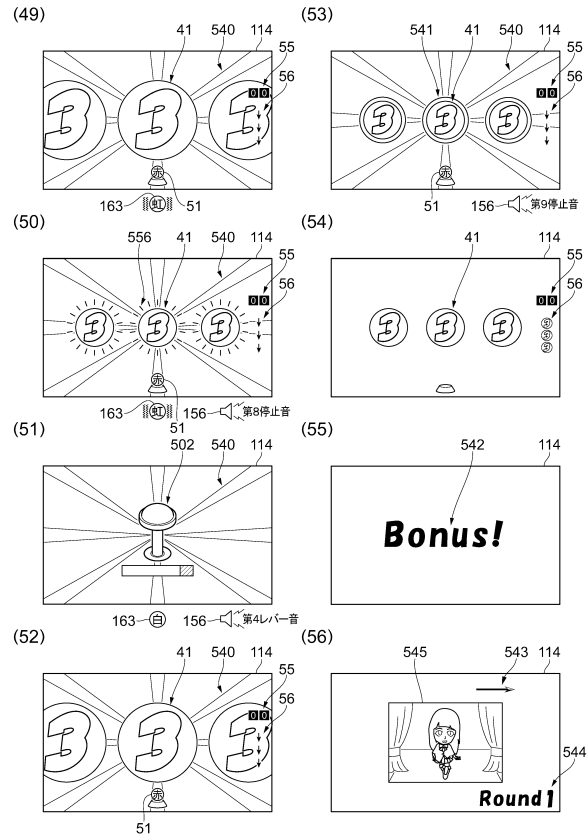
40

50

【図 291】



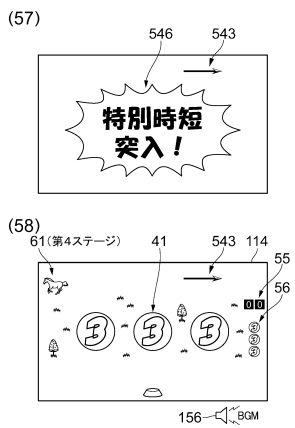
【図 292】



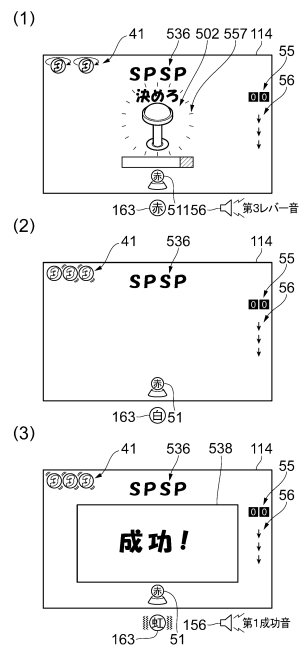
10

20

【図 293】



【図 294】

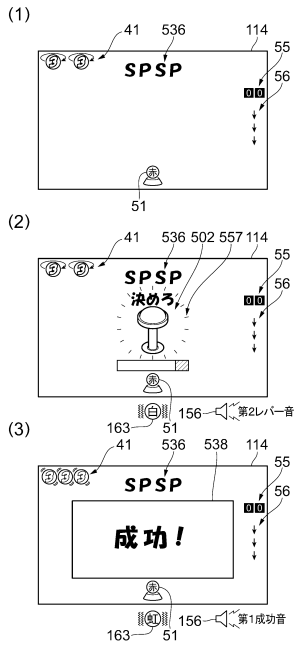


30

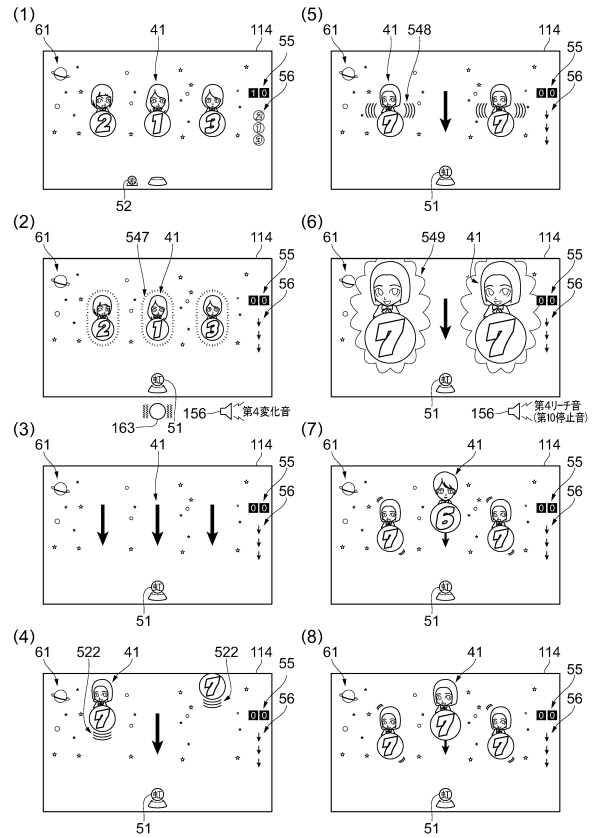
40

50

【図 295】



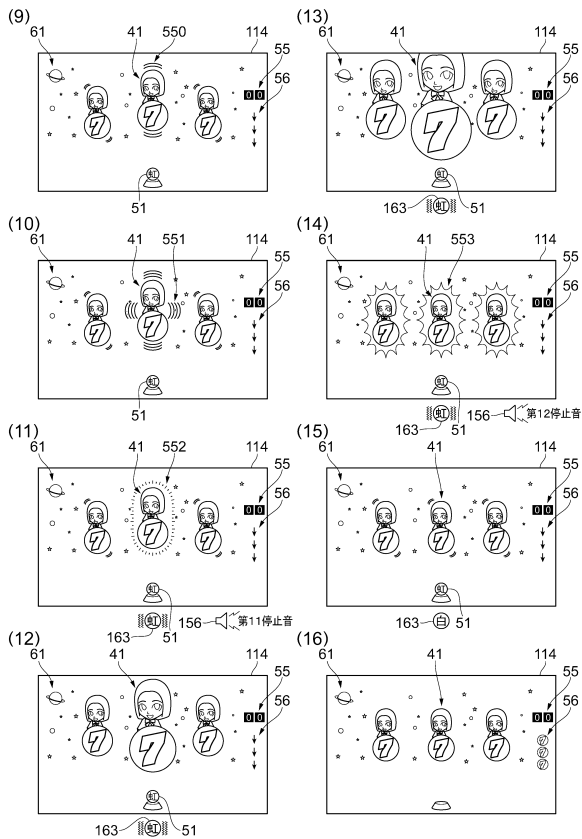
【図 296】



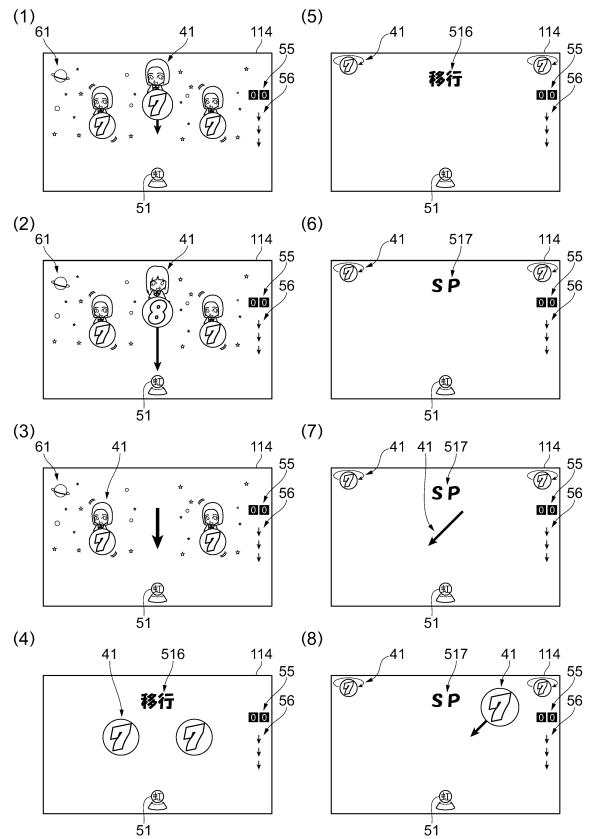
10

20

【図 297】



【図 298】

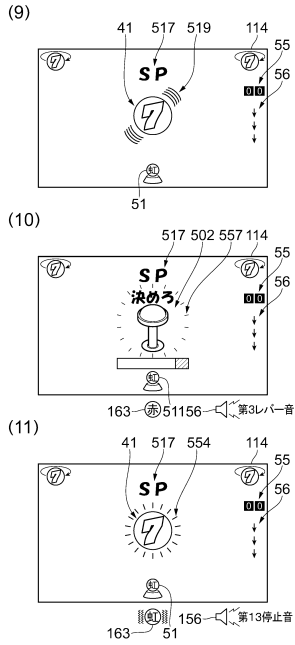


30

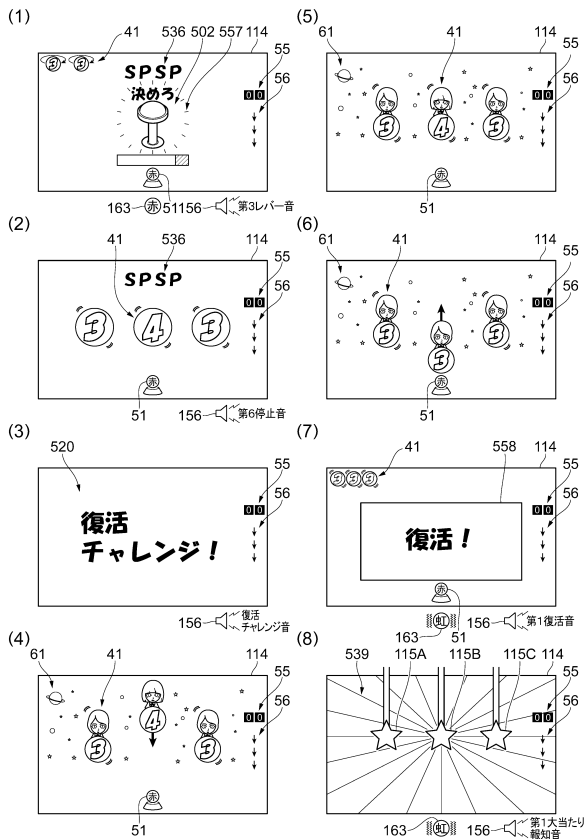
40

50

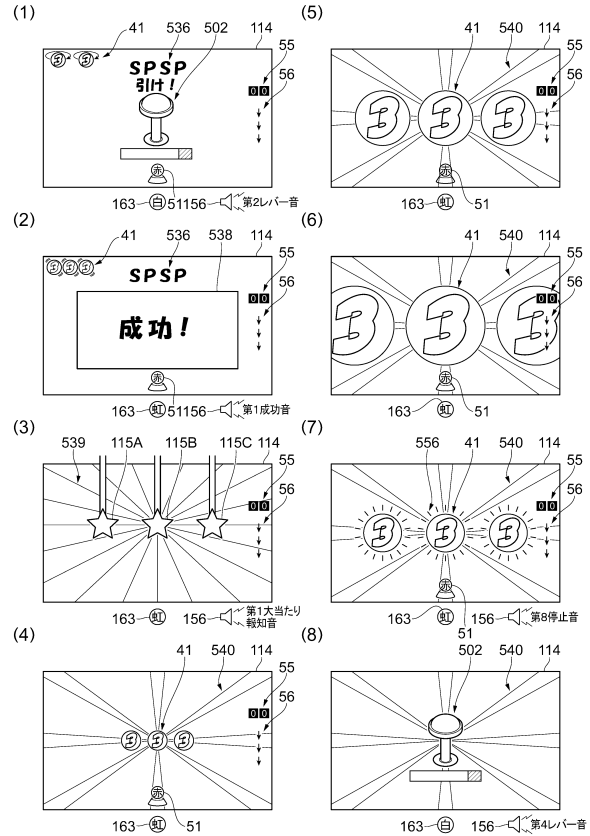
【図 299】



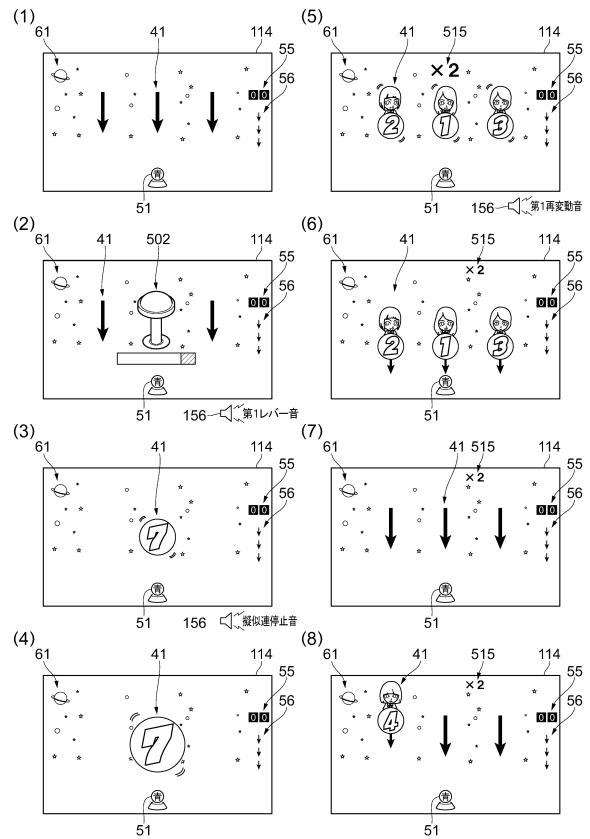
【図 301】



【図 300】



【図 302】



10

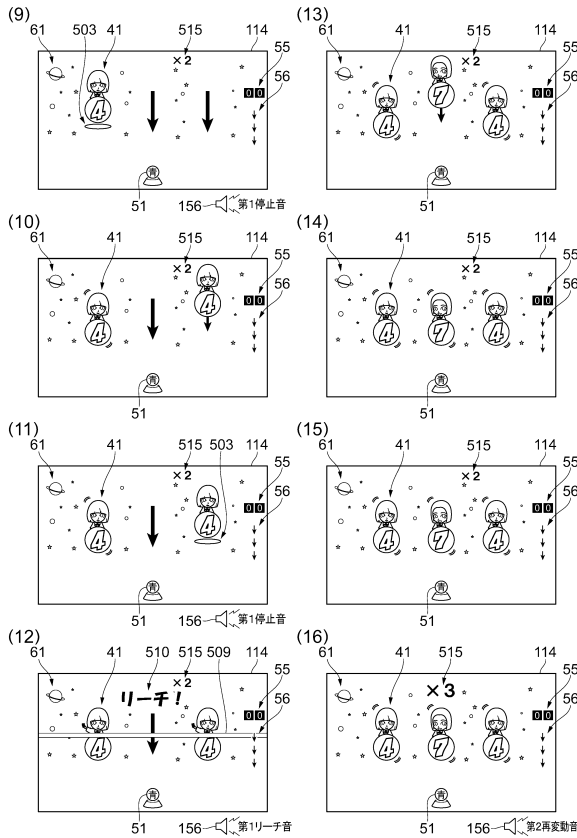
20

30

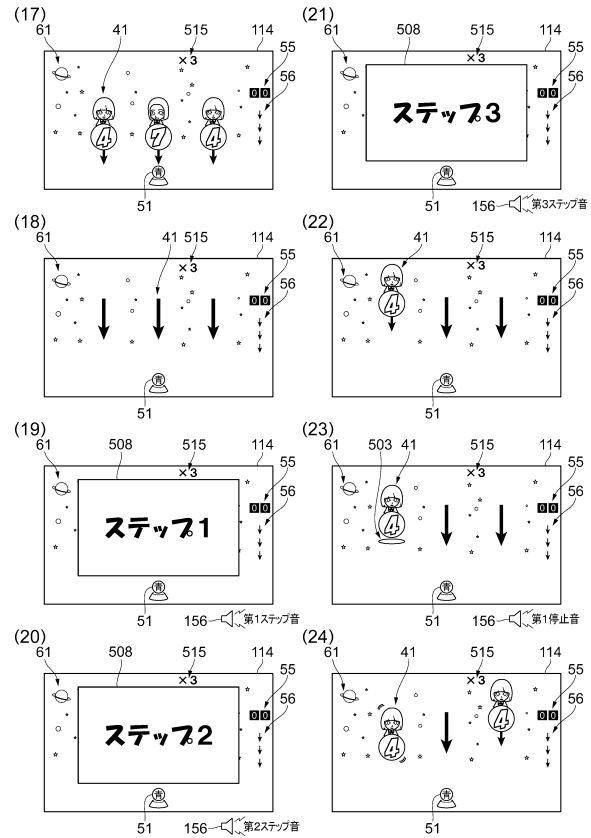
40

50

【図 303】



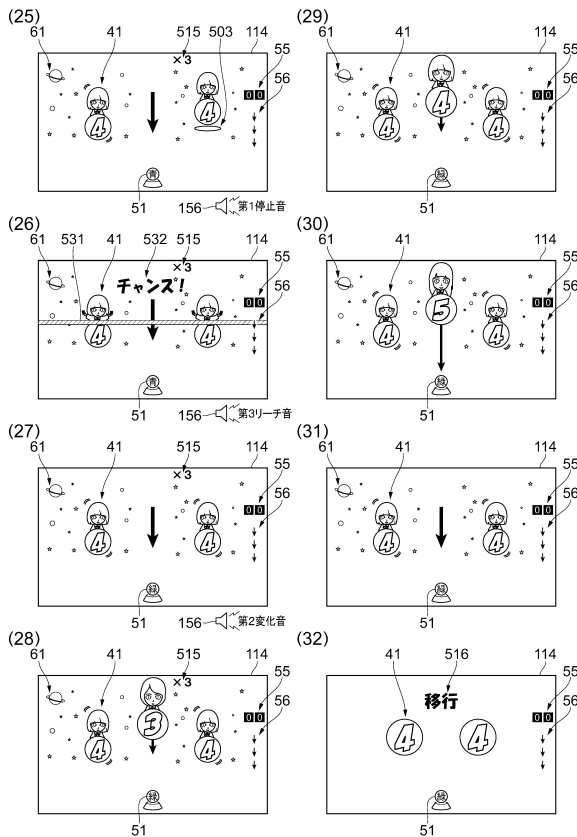
【図 304】



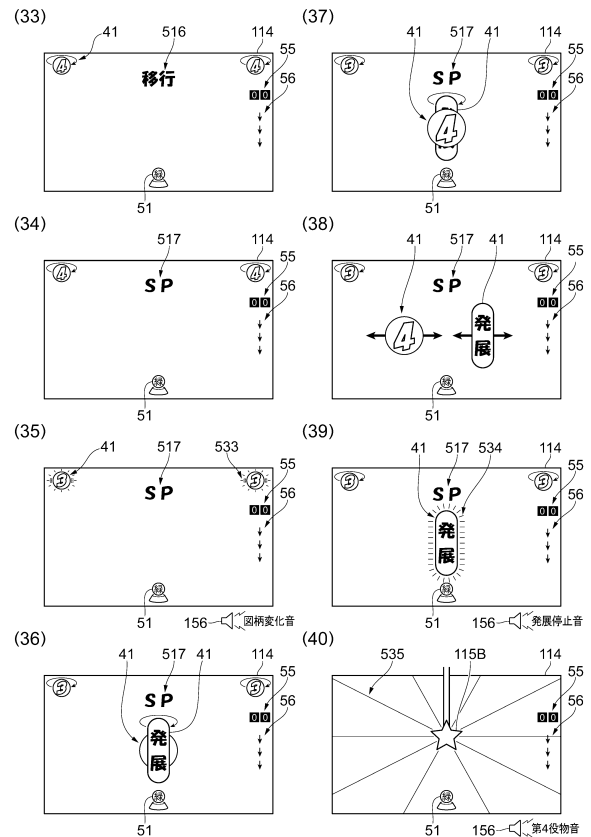
10

20

【図 305】



【図 306】

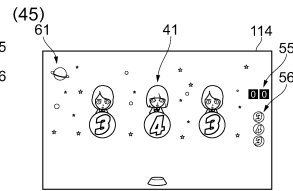
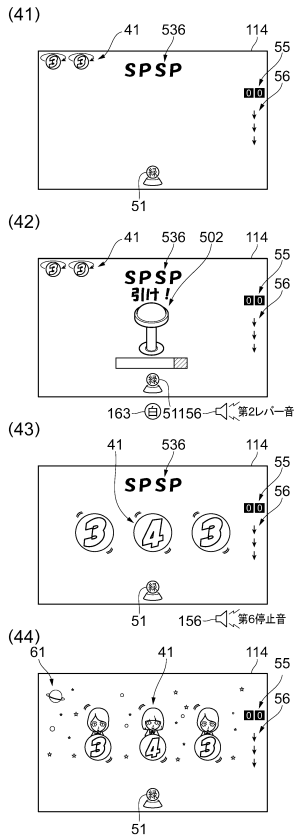


30

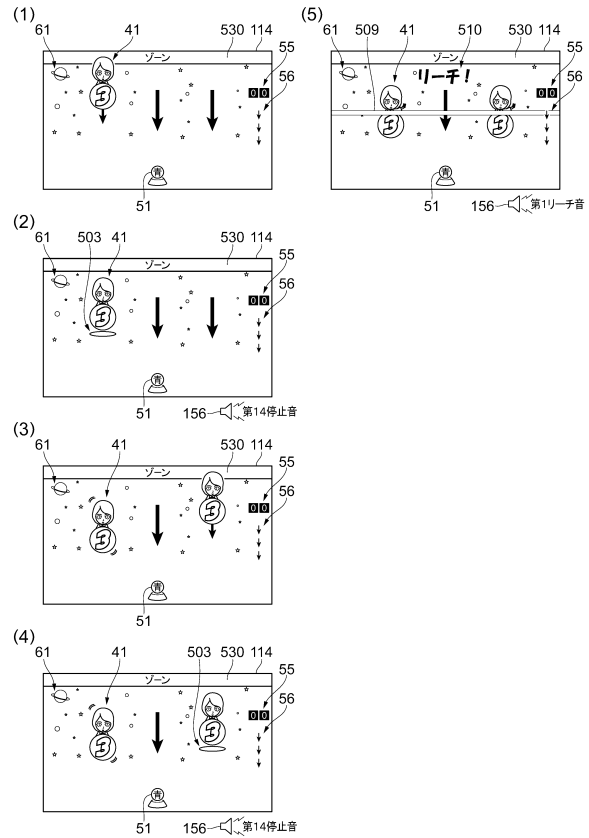
40

50

【図 307】



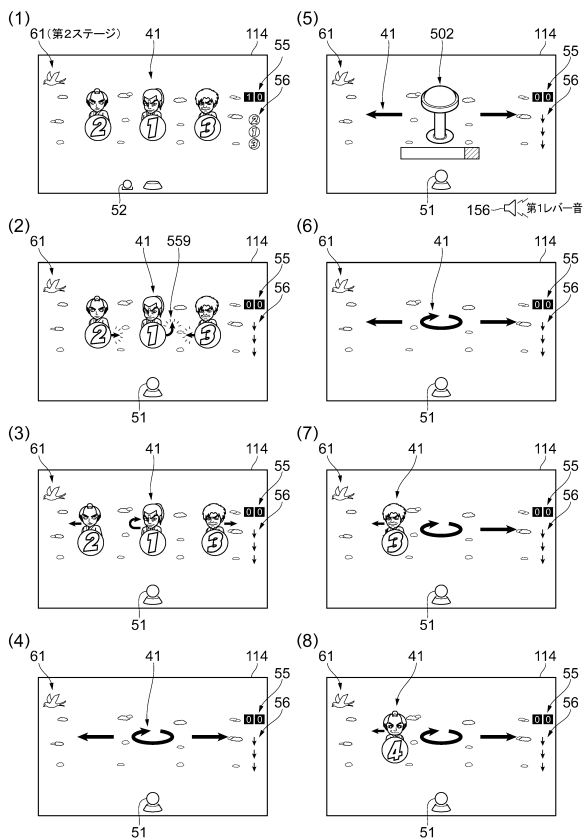
【図 308】



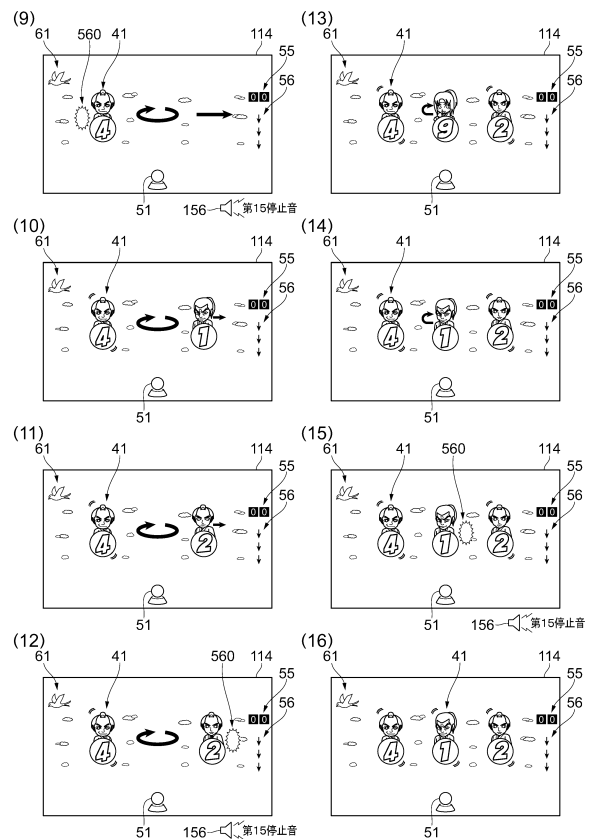
10

20

【図 309】



【図 310】

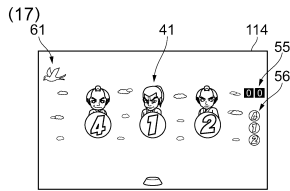


30

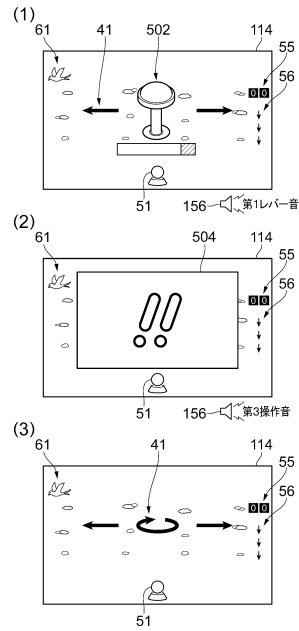
40

50

【図 3 1 1】



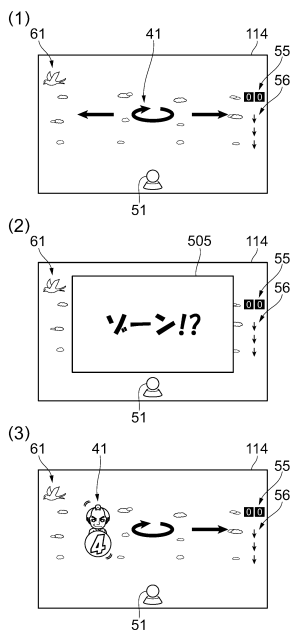
【図 3 1 2】



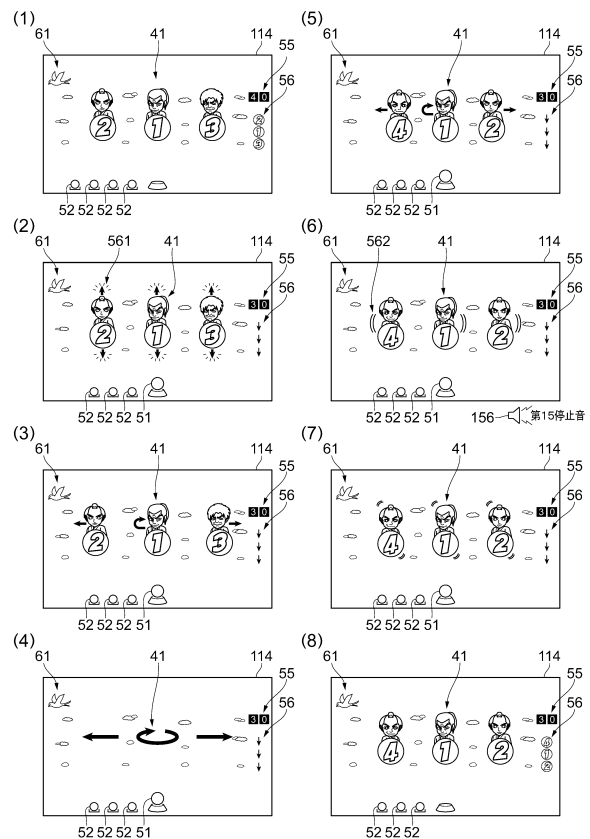
10

20

【図 3 1 3】



【図 3 1 4】

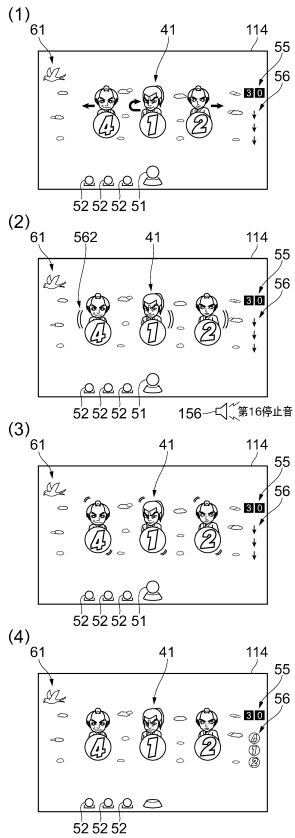


30

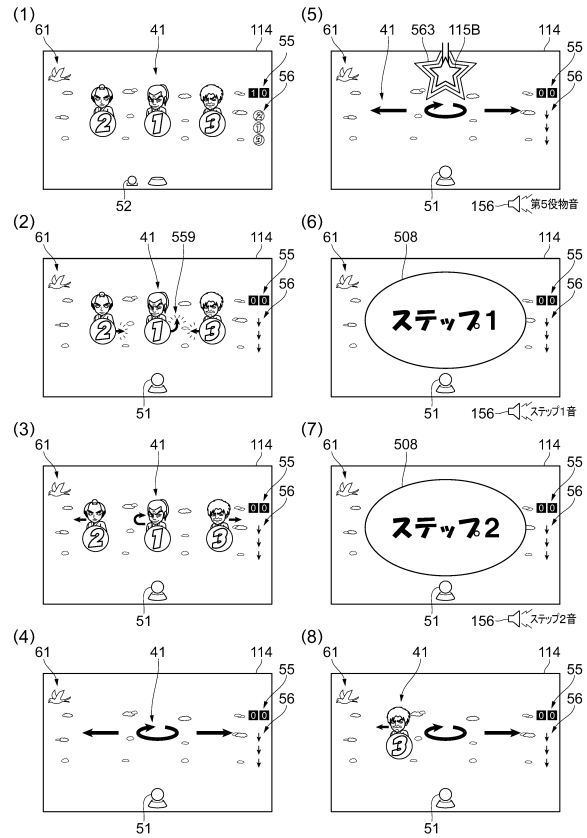
40

50

【図 3 1 5】



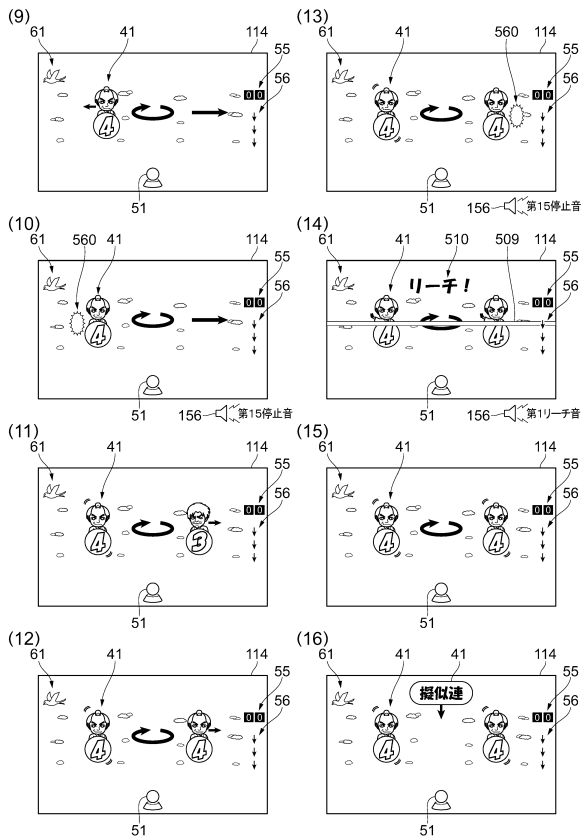
【図 3 1 6】



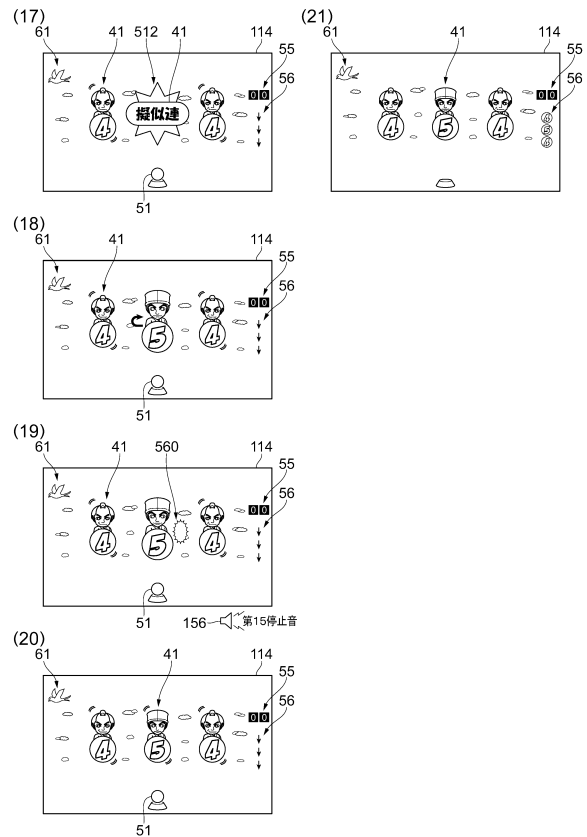
10

20

【図 3 1 7】



【図 3 1 8】

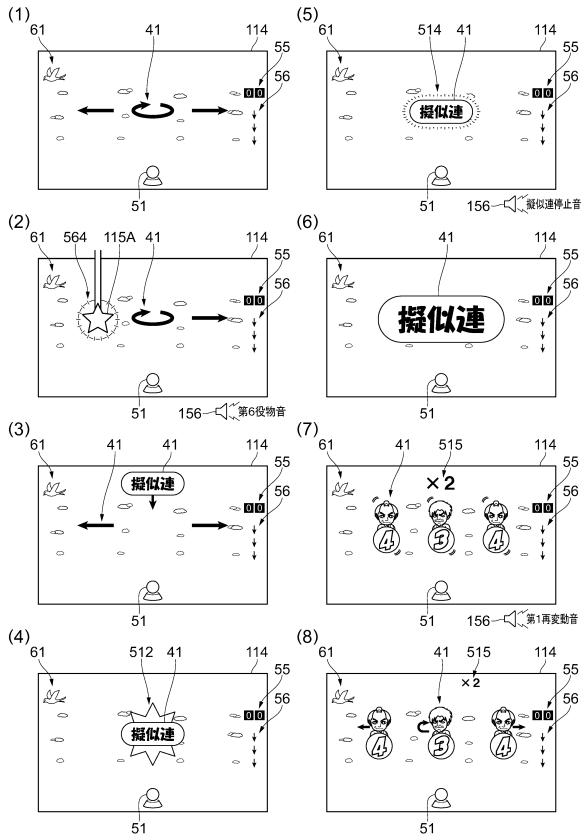


30

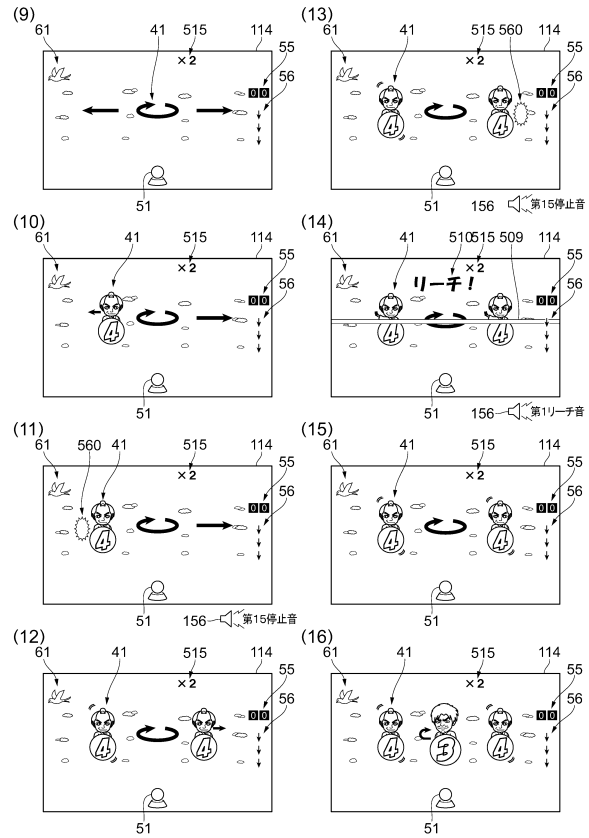
40

50

【図 3 1 9】



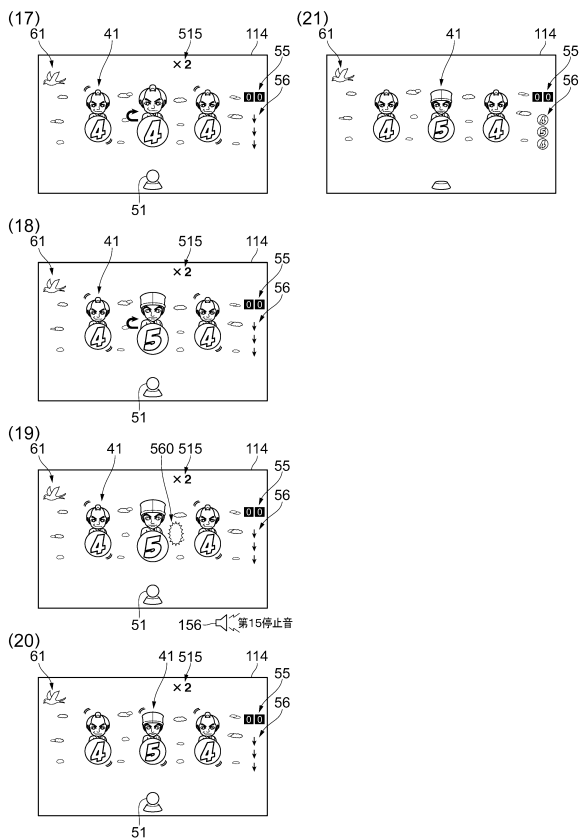
【図 3 2 0】



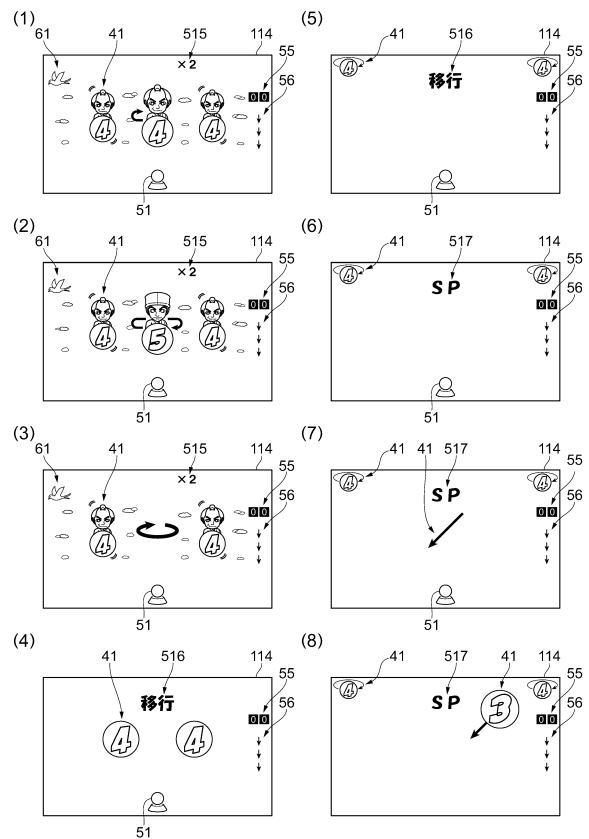
10

20

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

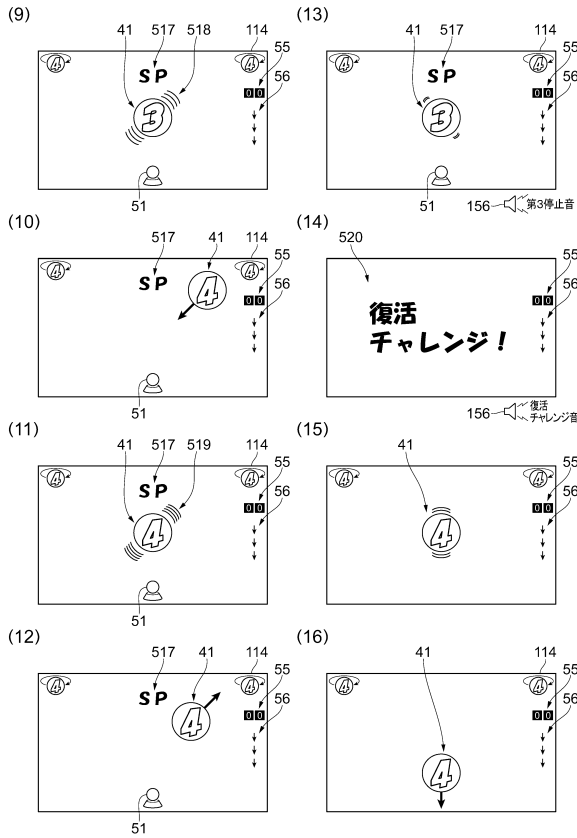


30

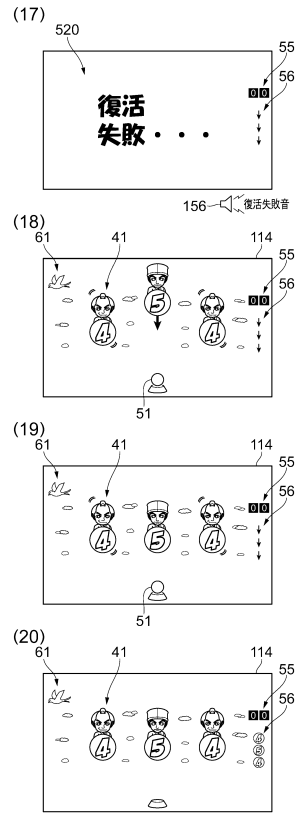
40

50

【図 3 2 3】



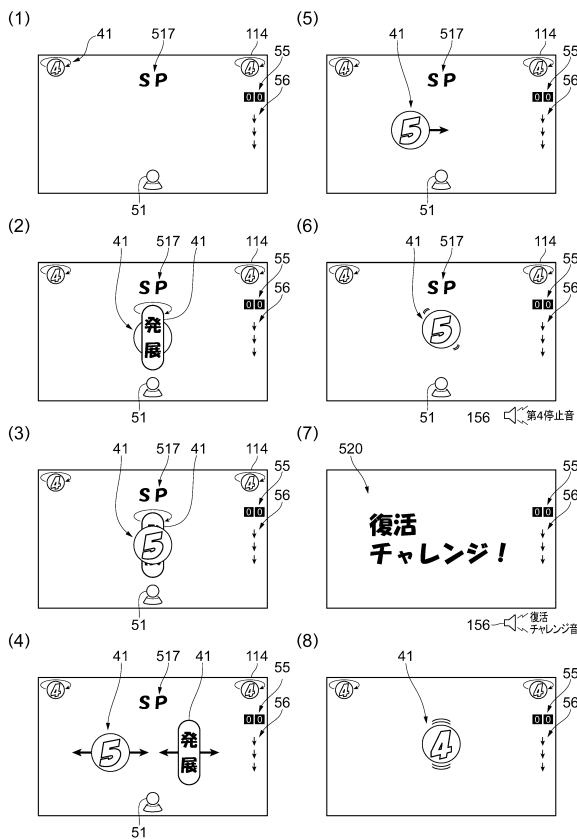
【図 3 2 4】



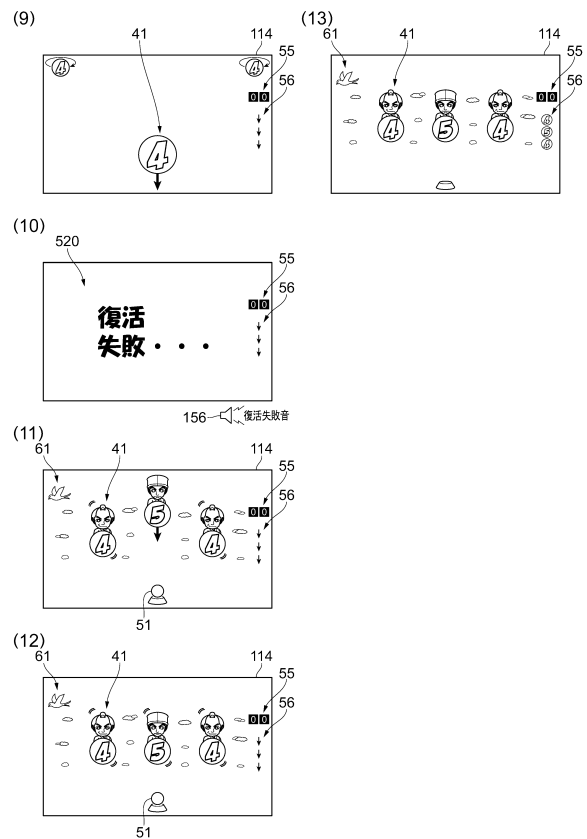
10

20

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

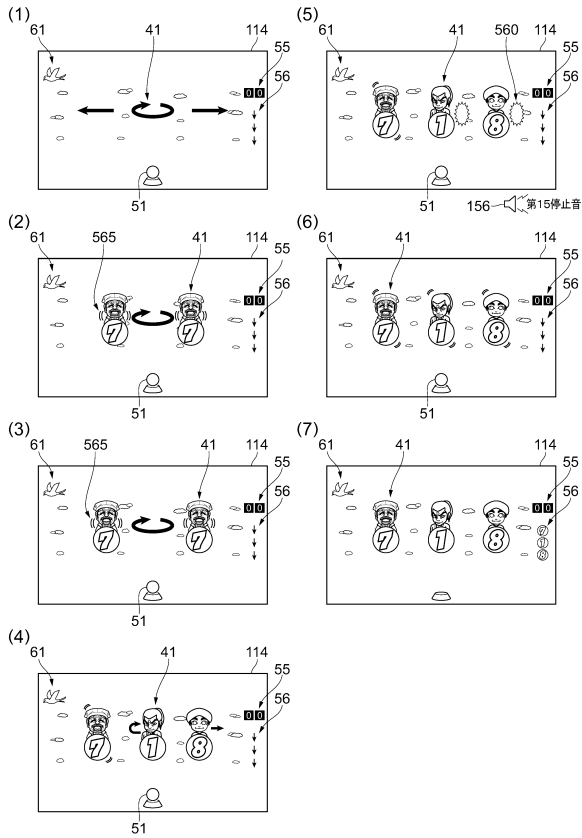


30

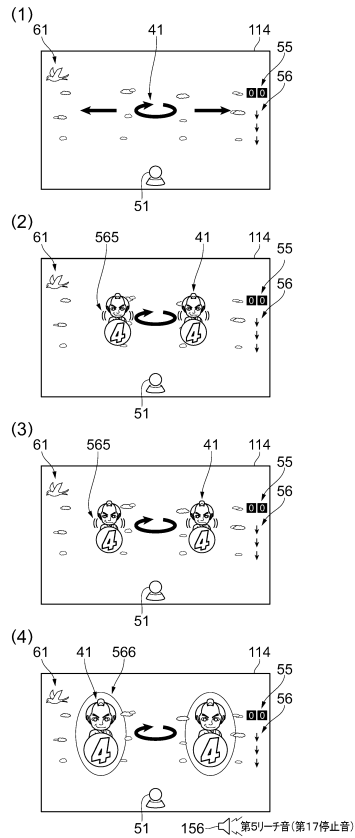
40

50

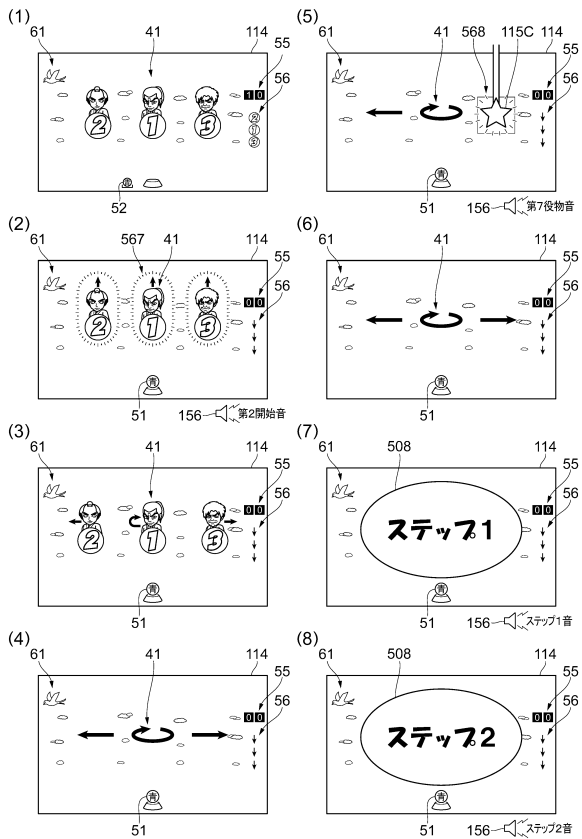
【図 3 2 7】



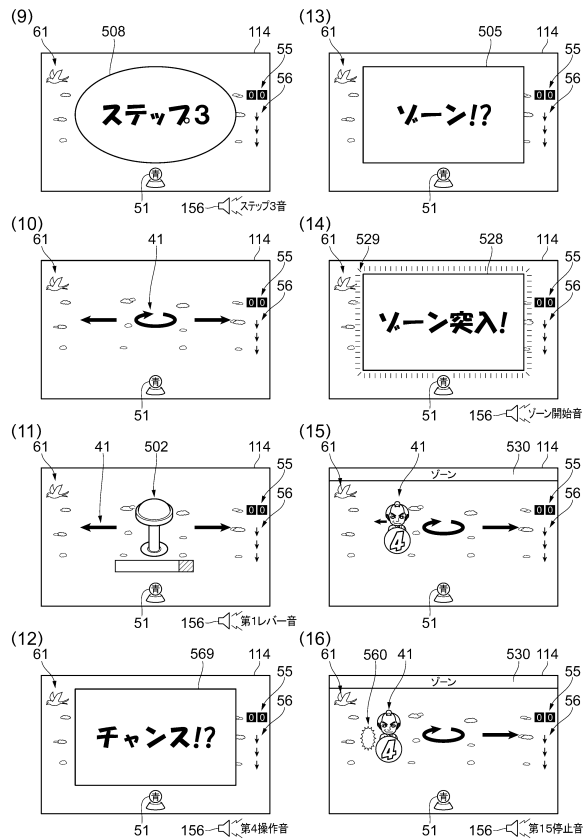
【圖 3 2 8】



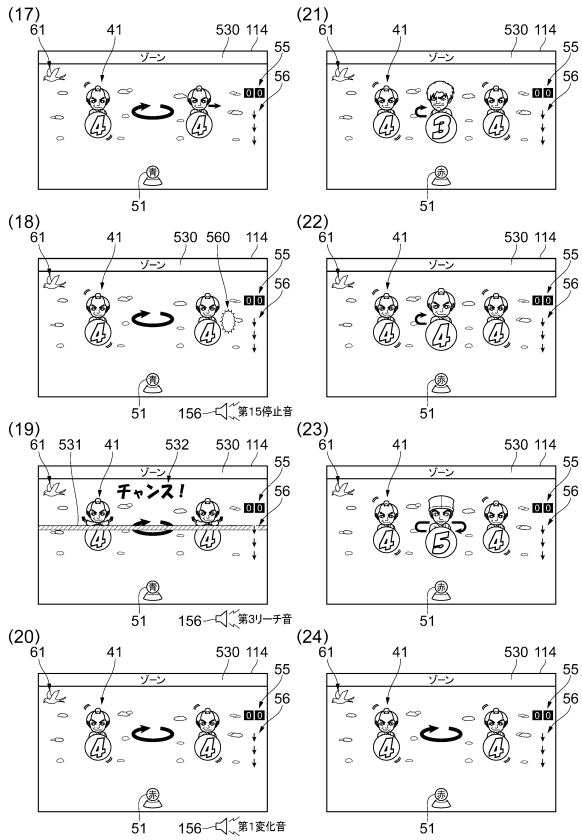
【図 3 2 9】



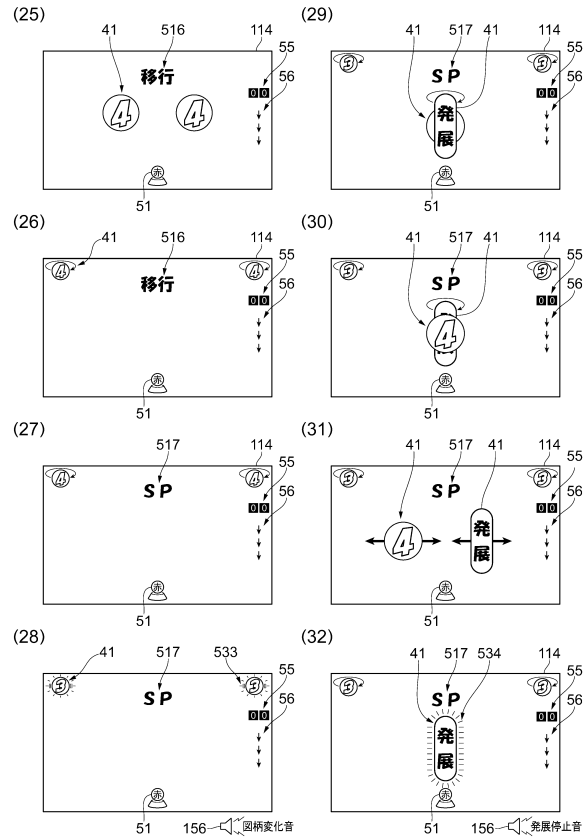
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



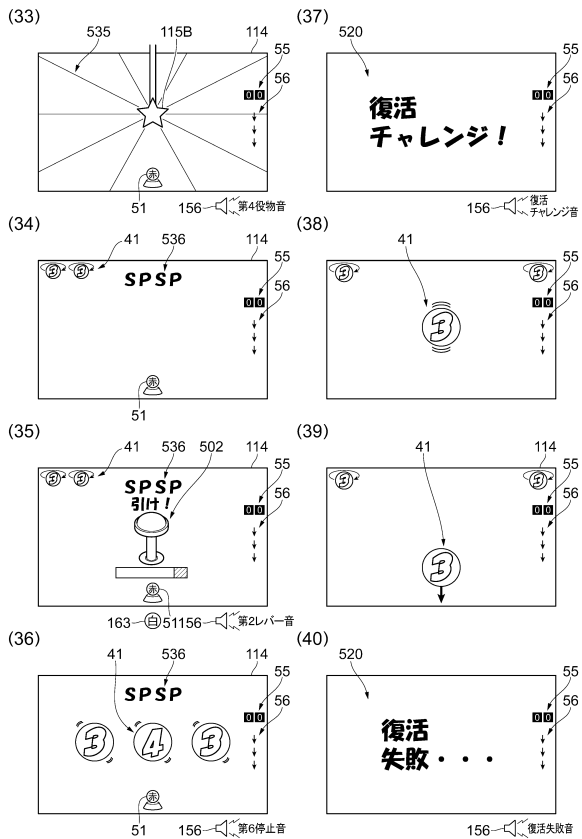
【図 3 3 2】



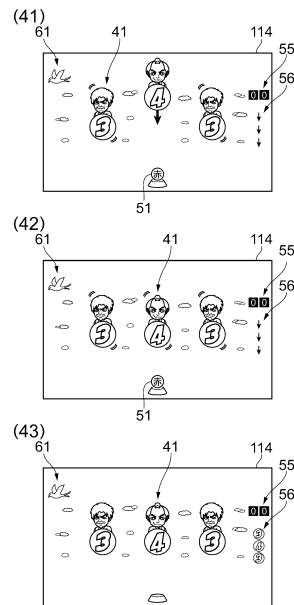
10

20

【図 3 3 3】



【図 3 3 4】

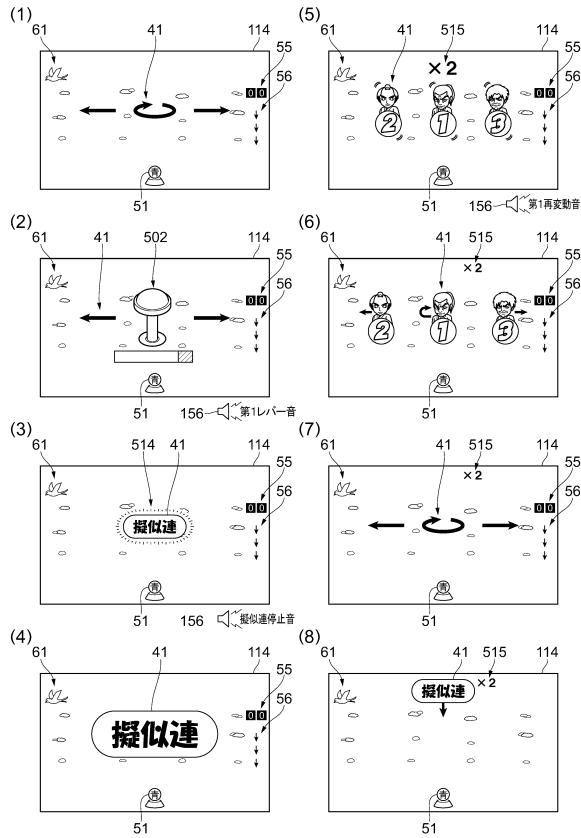


30

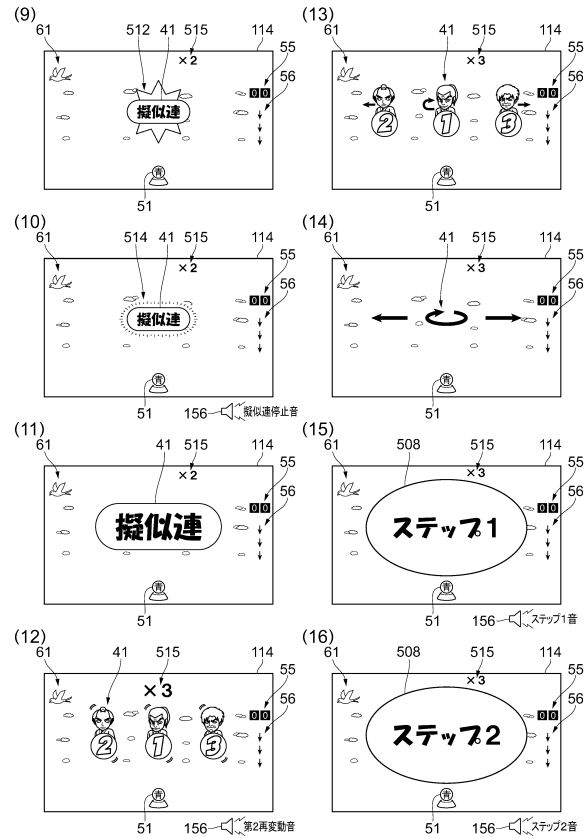
40

50

【図 3 3 5】



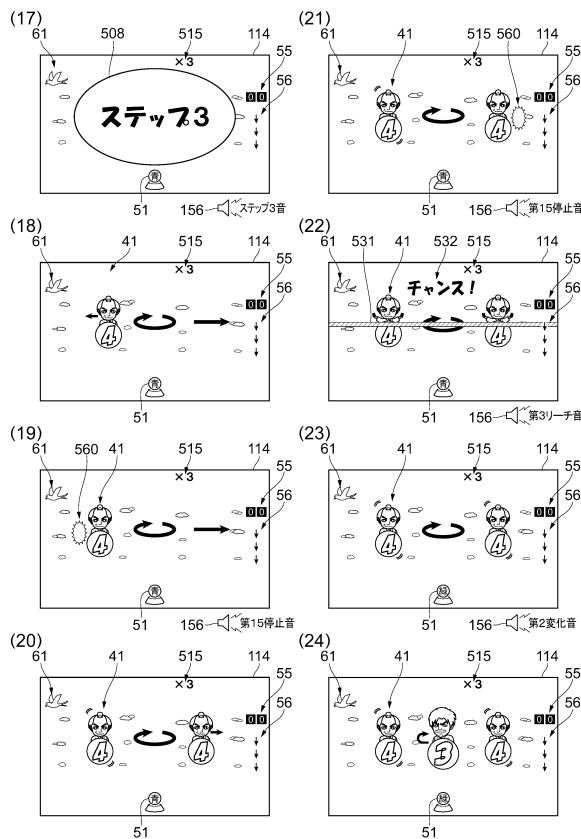
【図 3 3 6】



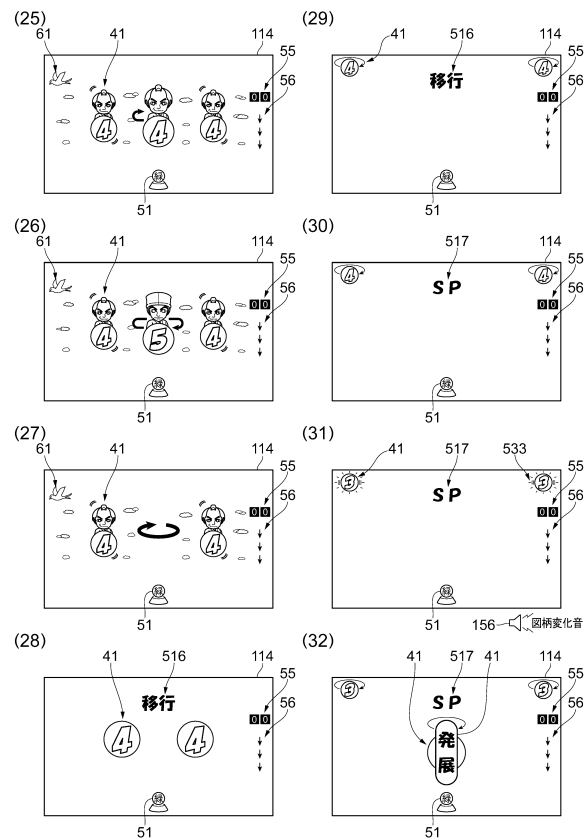
10

20

【図 3 3 7】



【図 3 3 8】

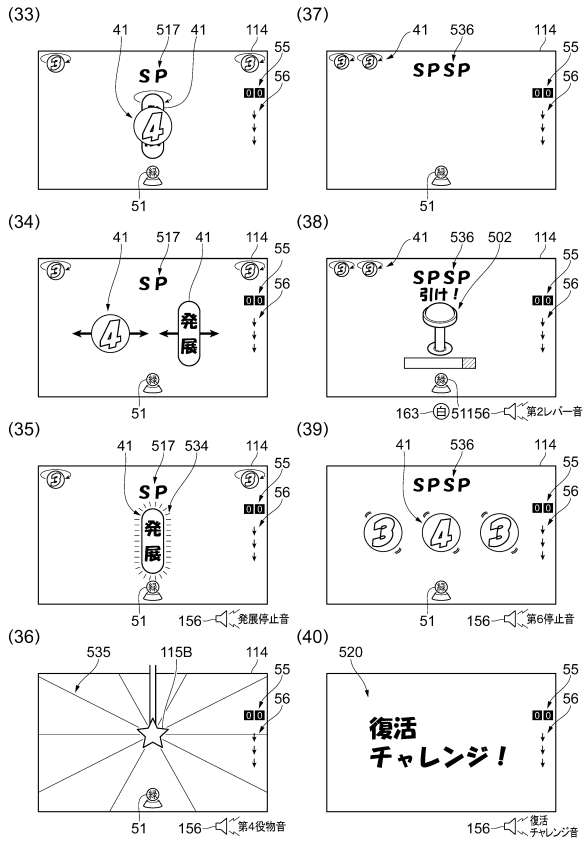


30

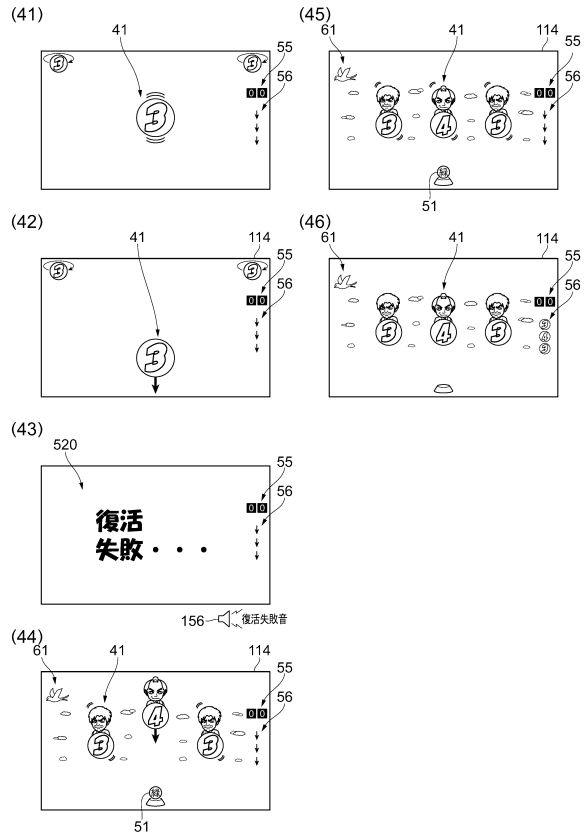
40

50

【図 3 3 9】



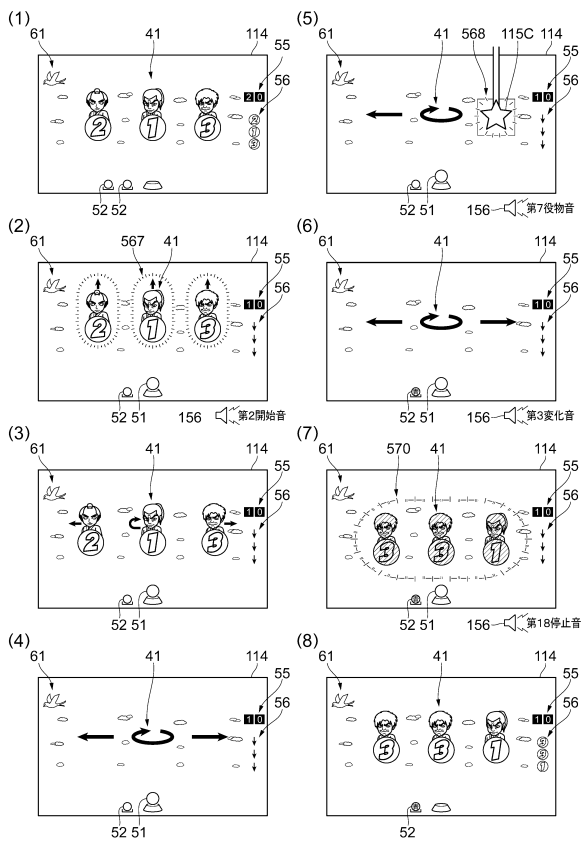
【図 3 4 0】



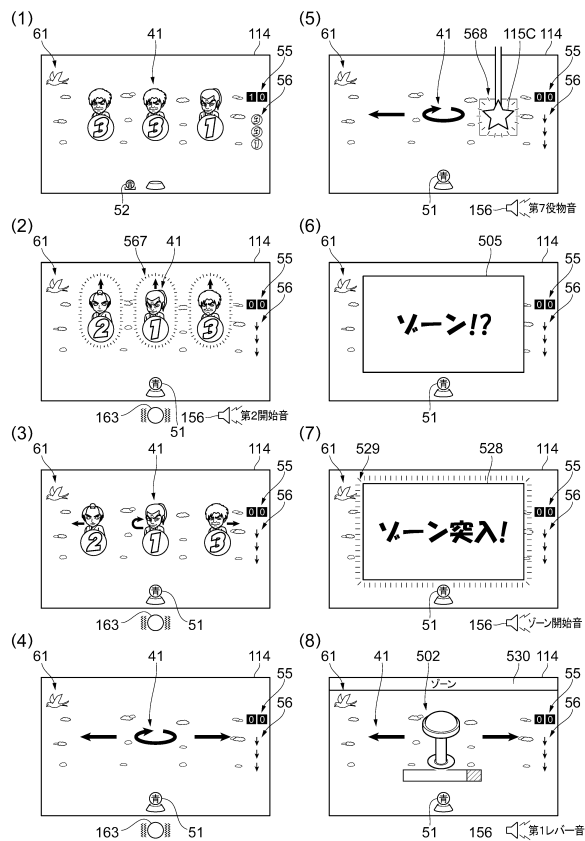
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

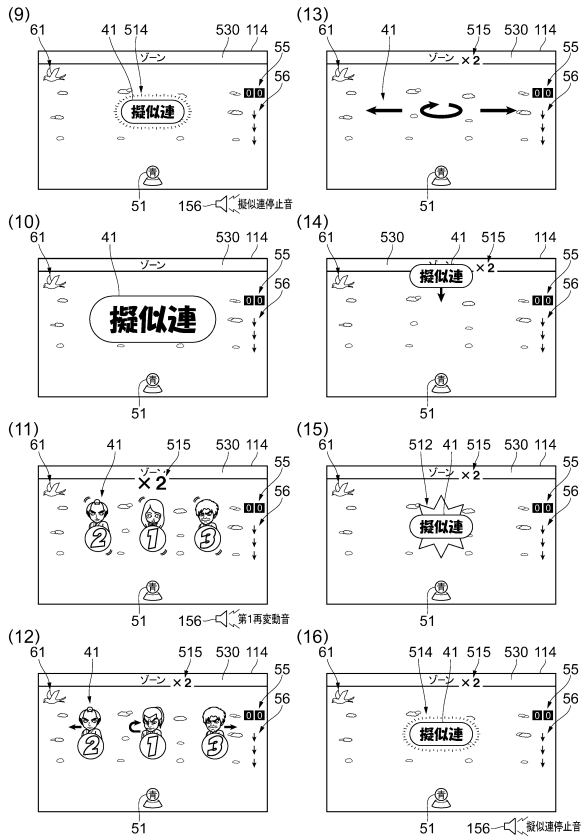


30

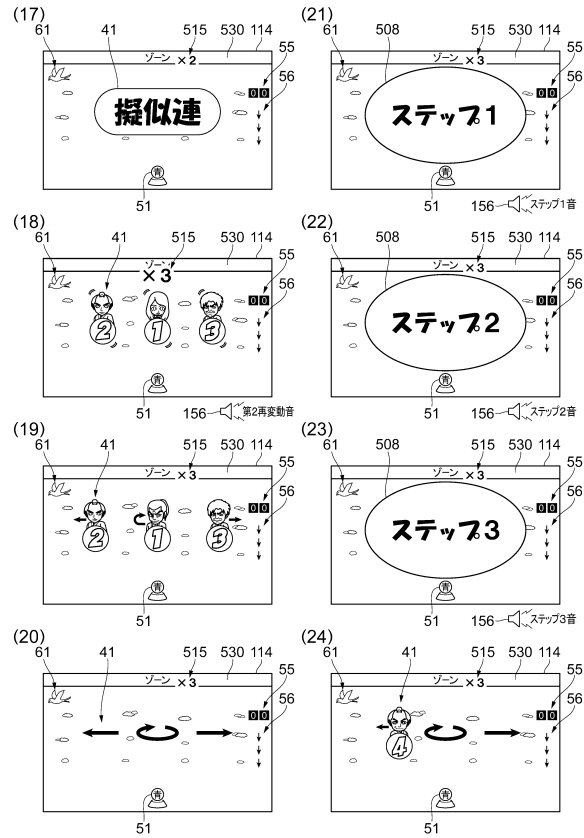
40

50

【図 3 4 3】



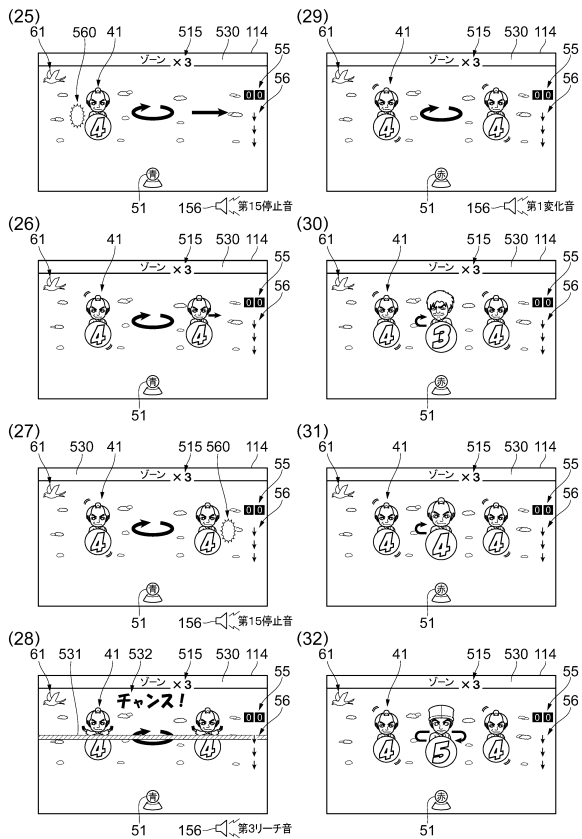
【図 3 4 4】



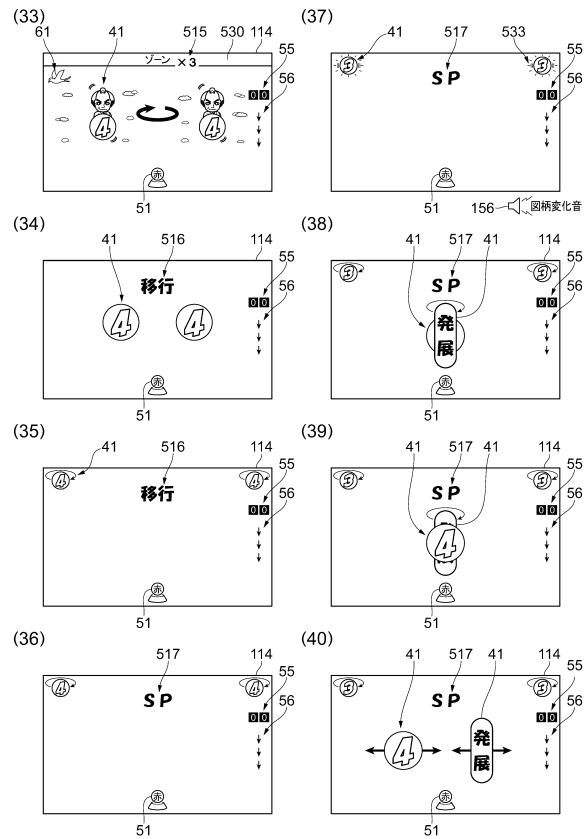
10

20

【図 3 4 5】



【図 3 4 6】

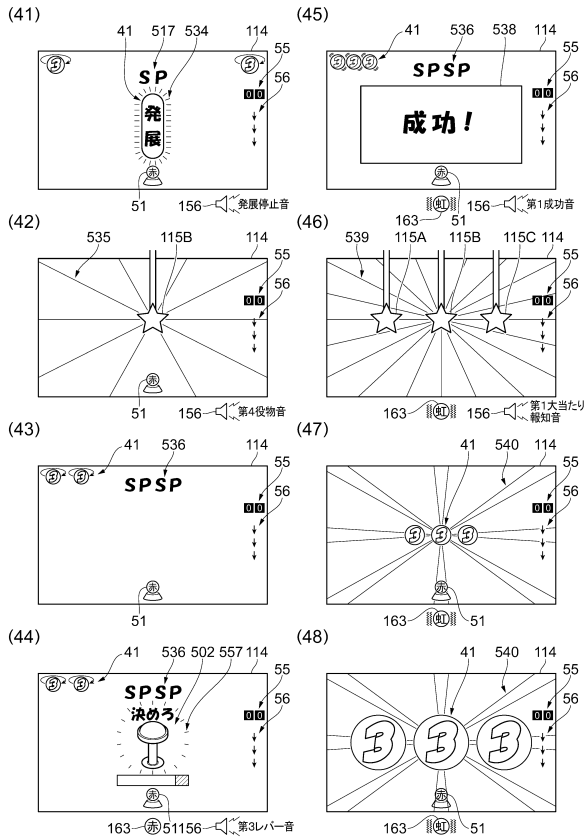


30

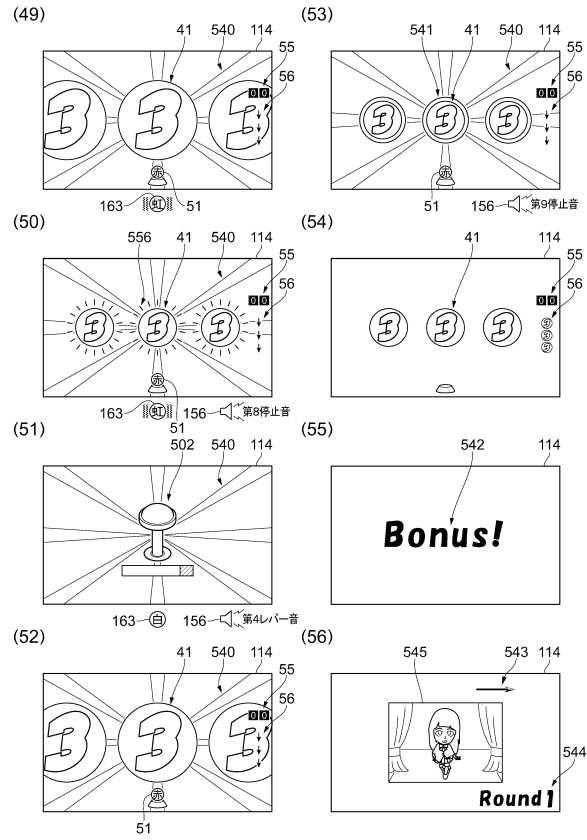
40

50

【図 3 4 7】



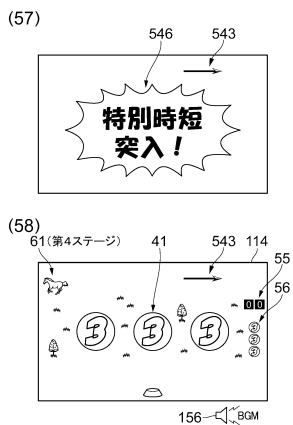
【図 3 4 8】



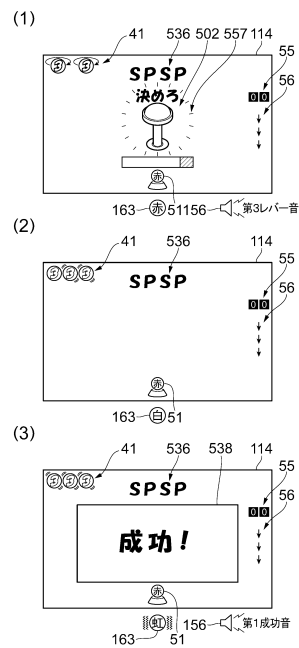
10

20

【図 3 4 9】



【図 3 5 0】

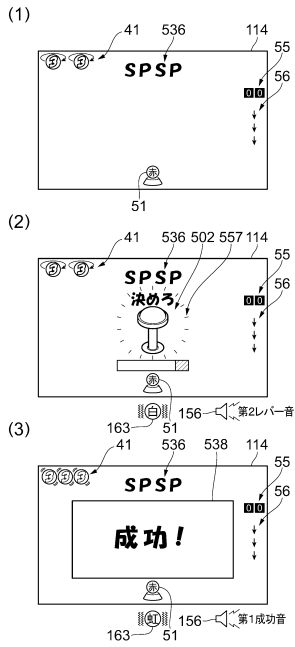


30

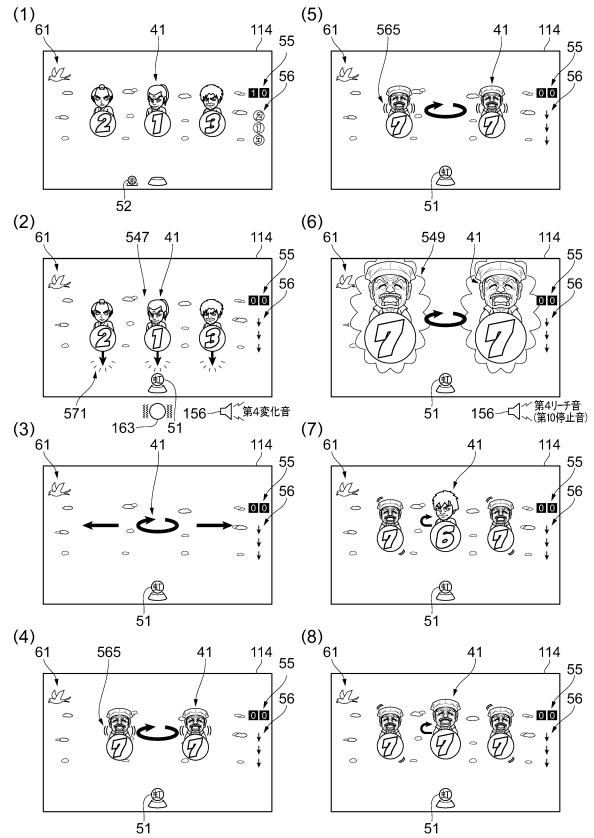
40

50

【図 3 5 1】



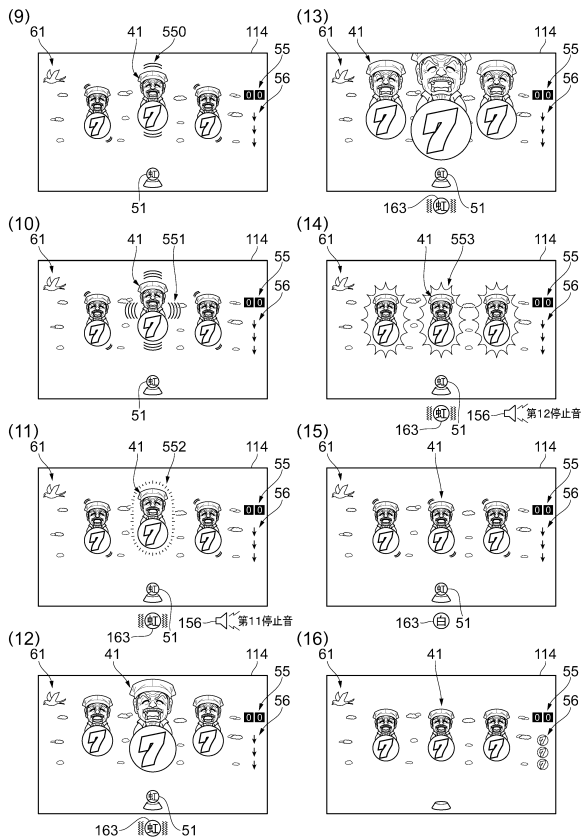
【図 3 5 2】



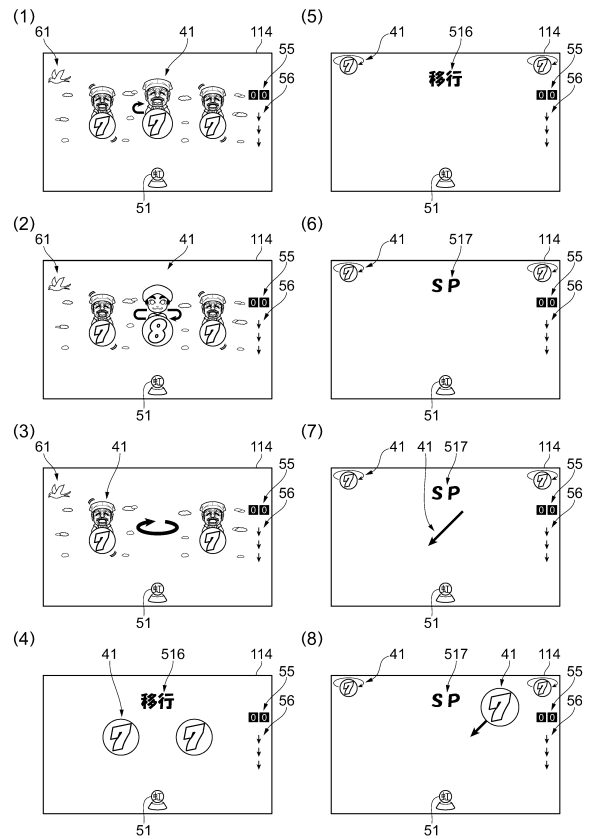
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】

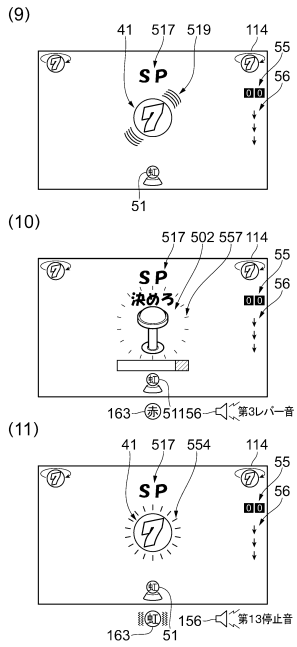


30

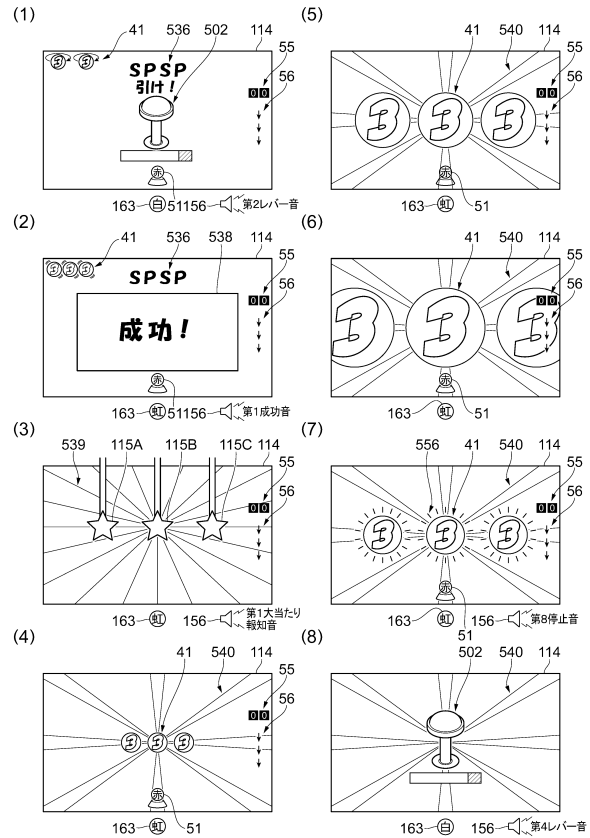
40

50

【図 3 5 5】



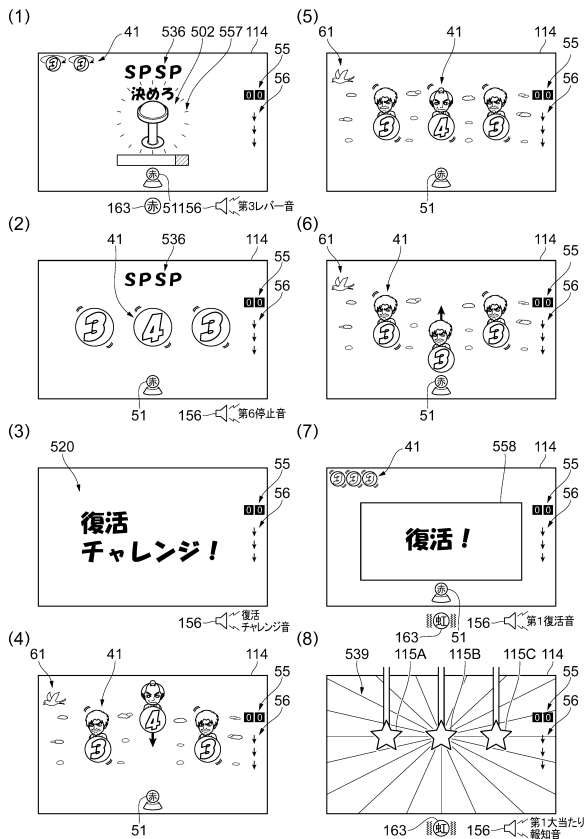
【図 3 5 6】



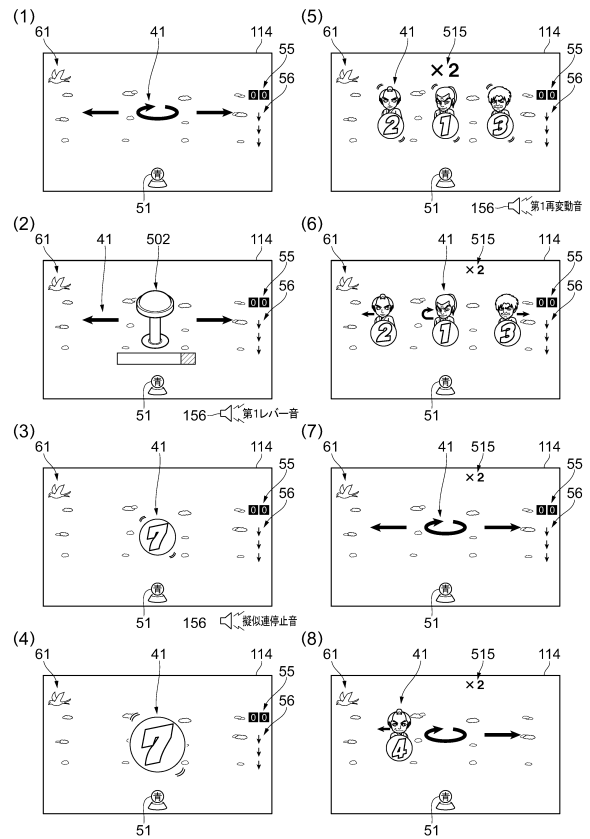
10

20

【図 3 5 7】



【図 3 5 8】

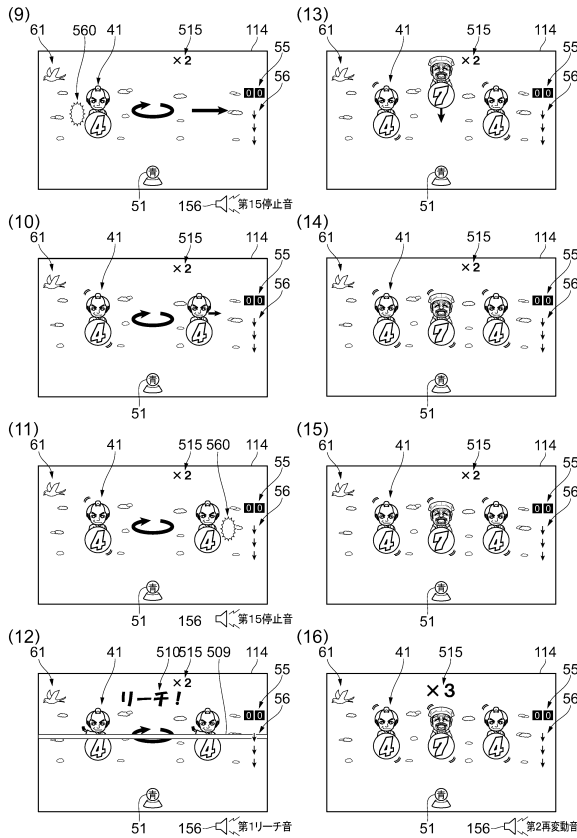


30

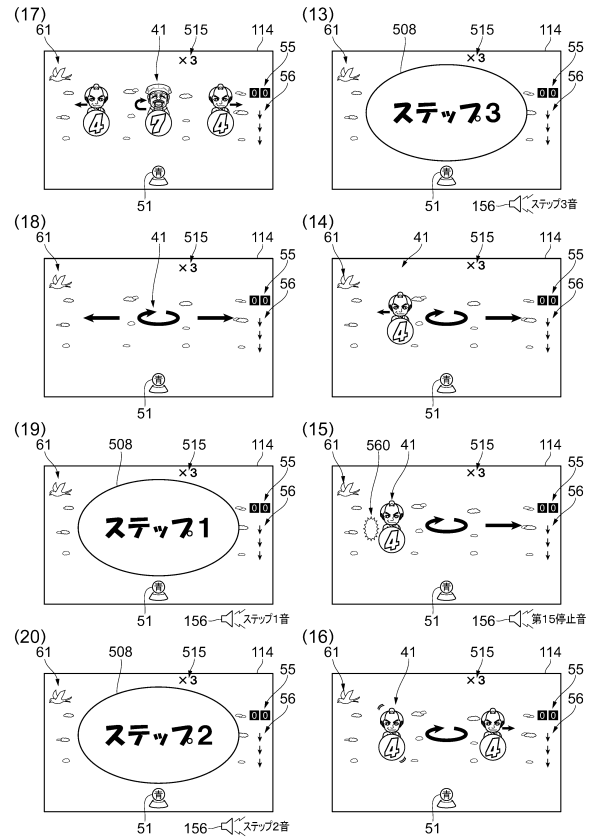
40

50

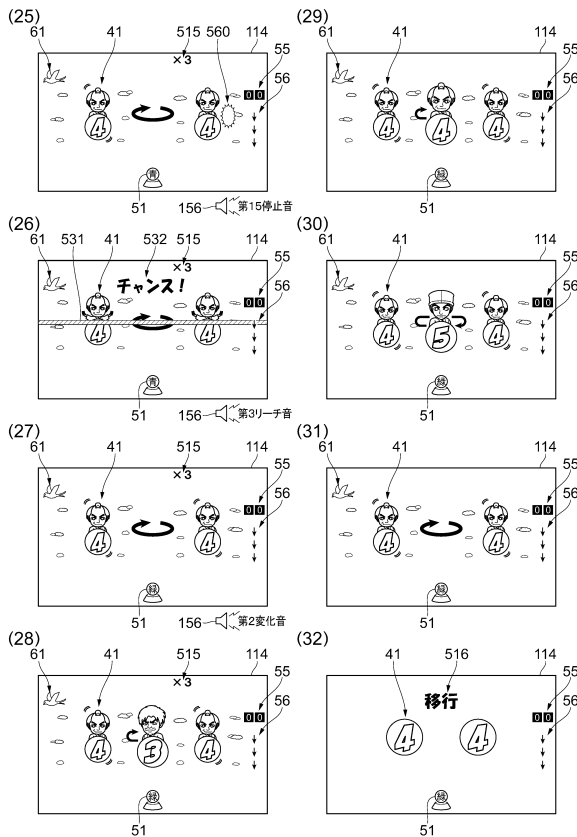
【図 3 5 9】



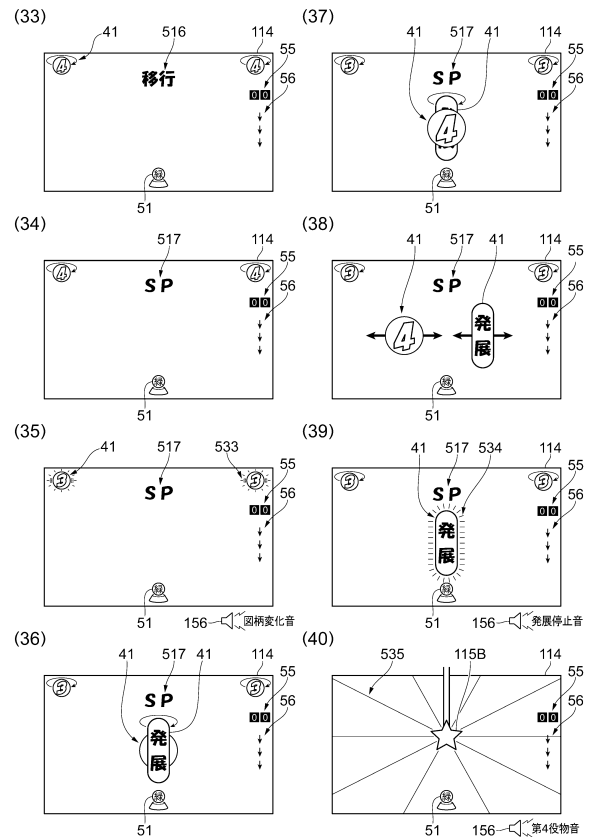
【図 3 6 0】



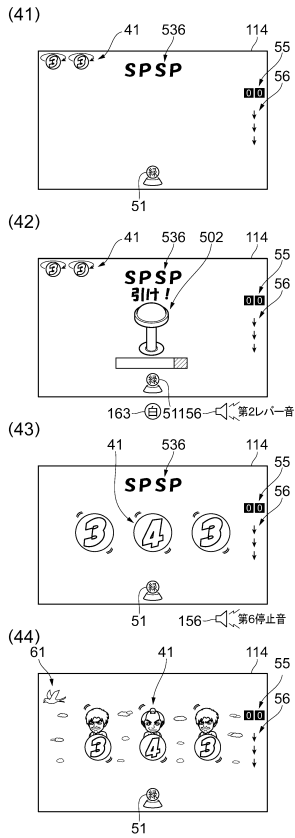
【図 3 6 1】



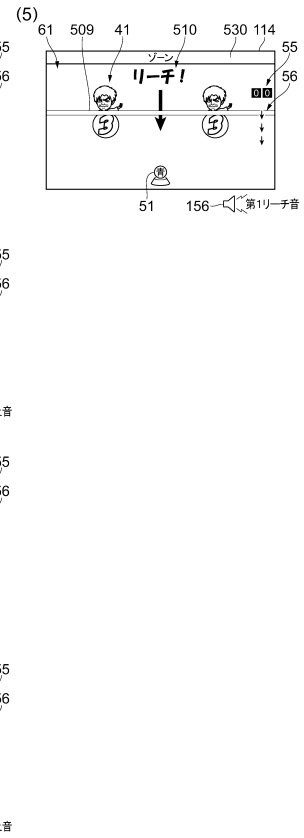
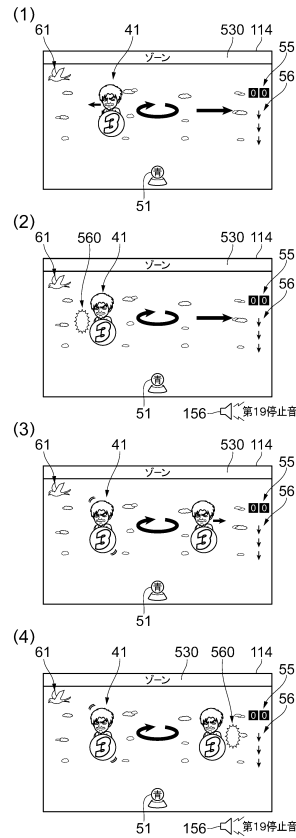
【圖 3 6 2】



【図 3 6 3】



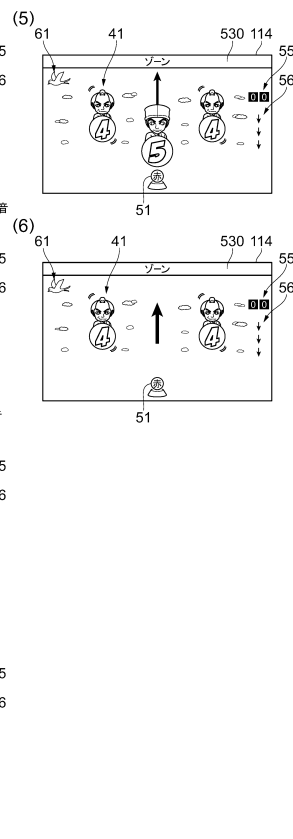
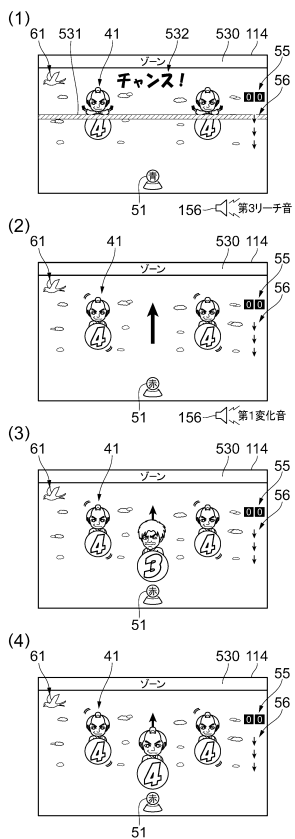
【図 3 6 4】



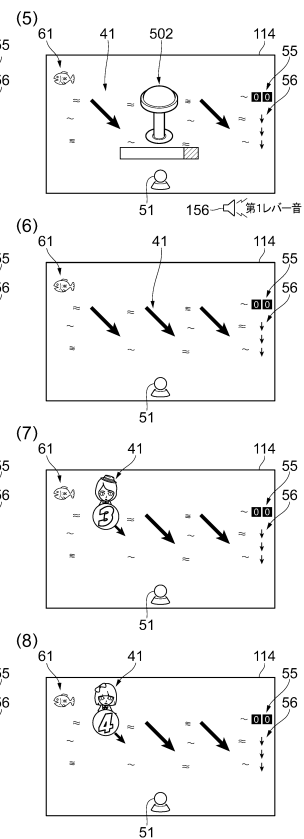
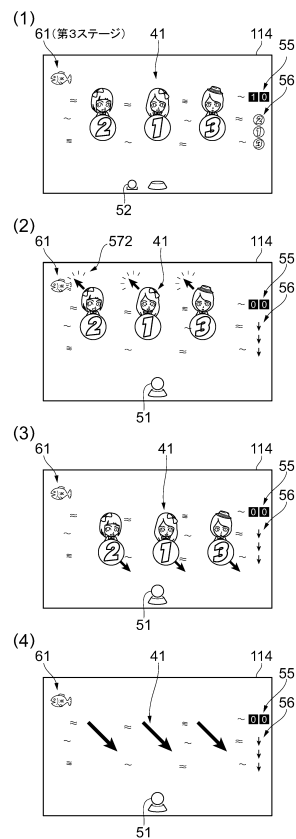
10

20

【図 3 6 5】



【図 3 6 6】

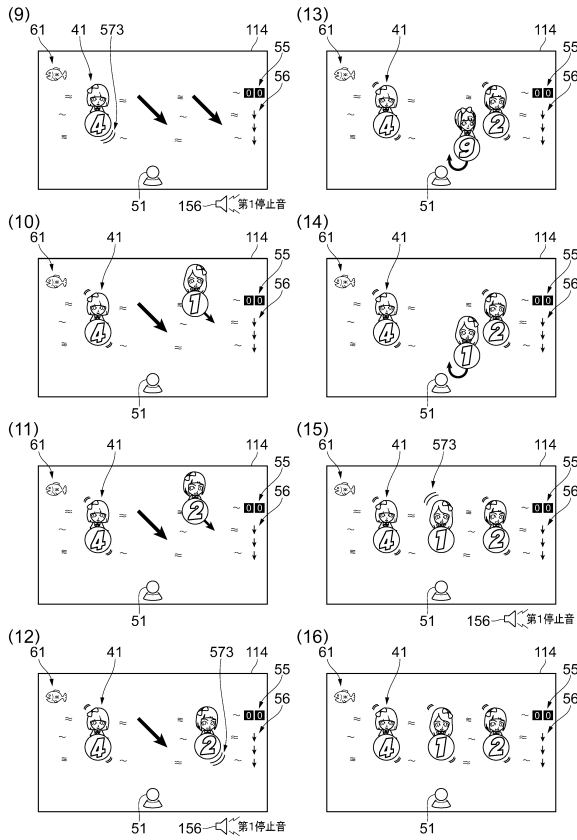


30

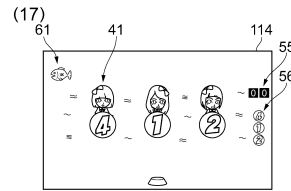
40

50

【図 3 6 7】



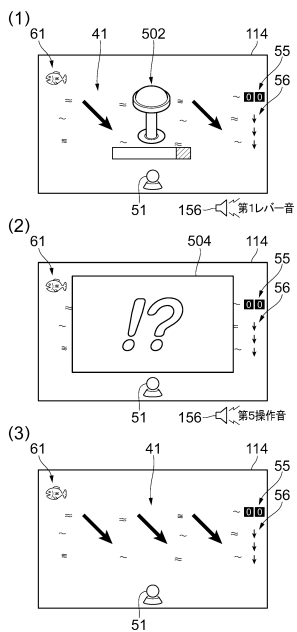
【図 3 6 8】



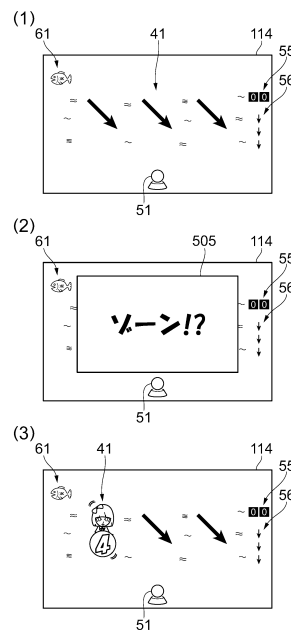
10

20

【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

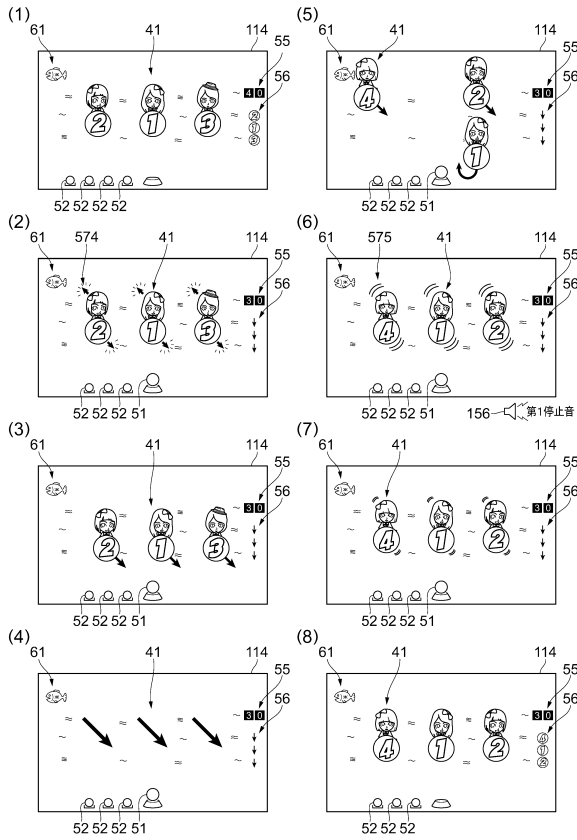


30

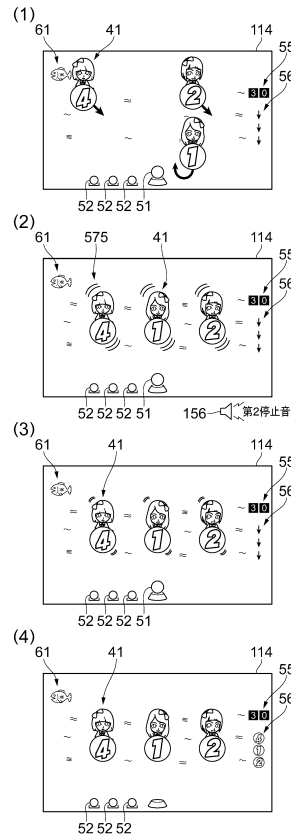
40

50

【図 371】



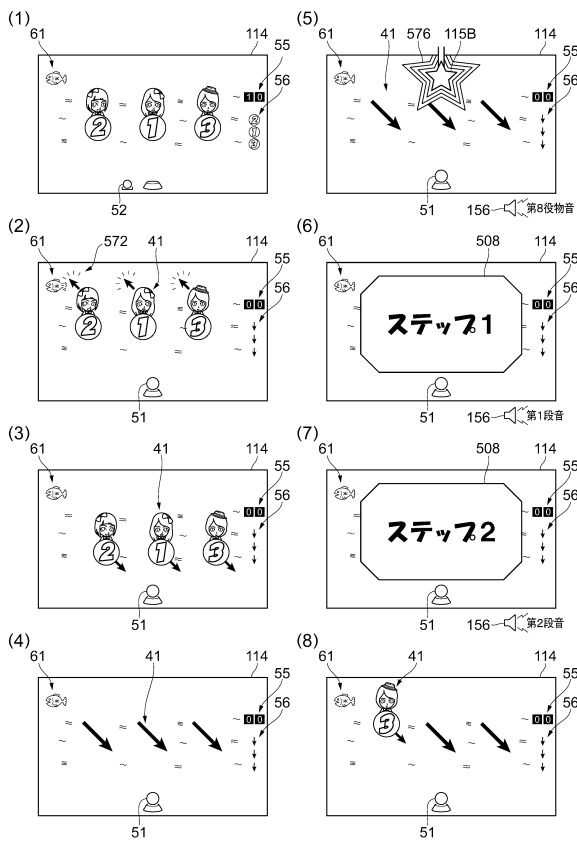
【図 372】



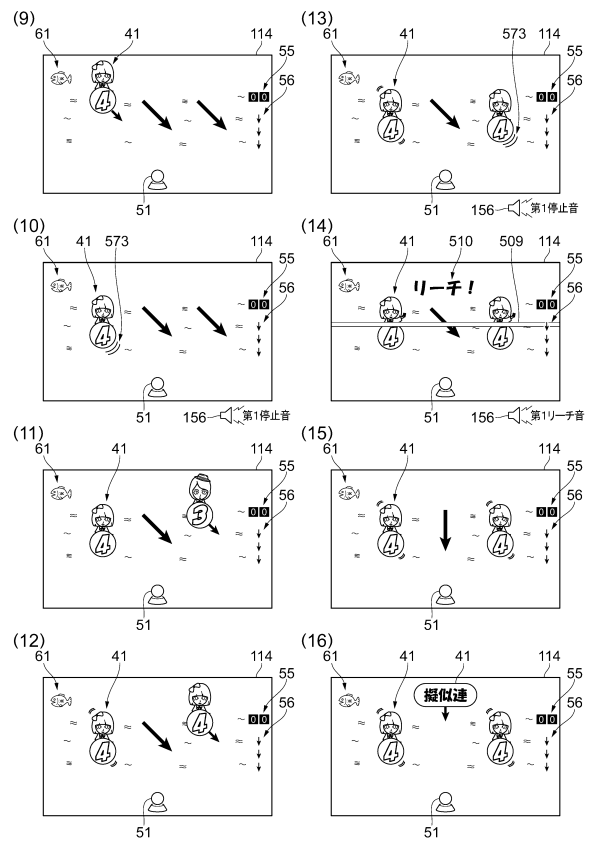
10

20

【図 373】



【図 374】

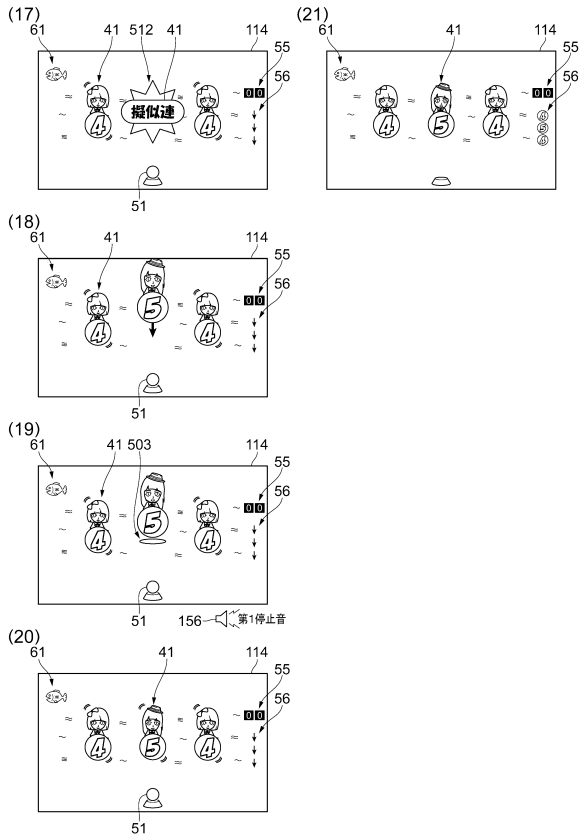


30

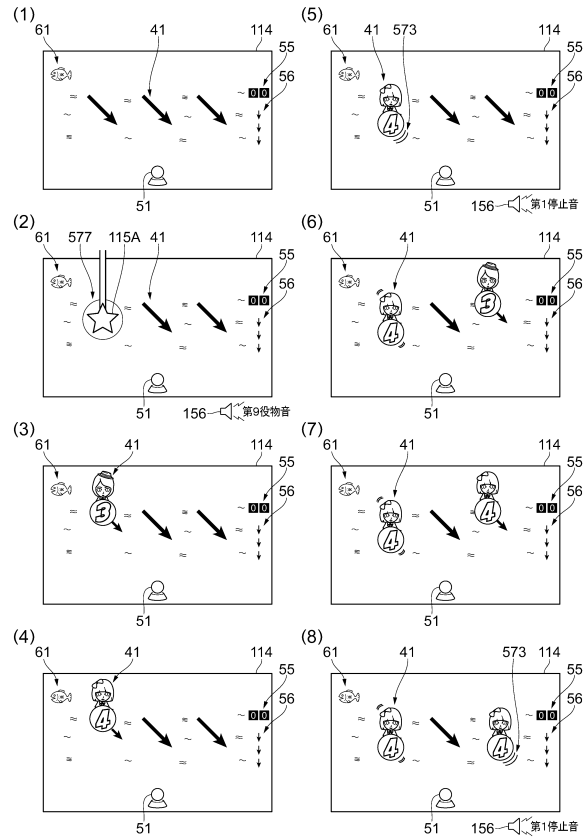
40

50

【図 375】



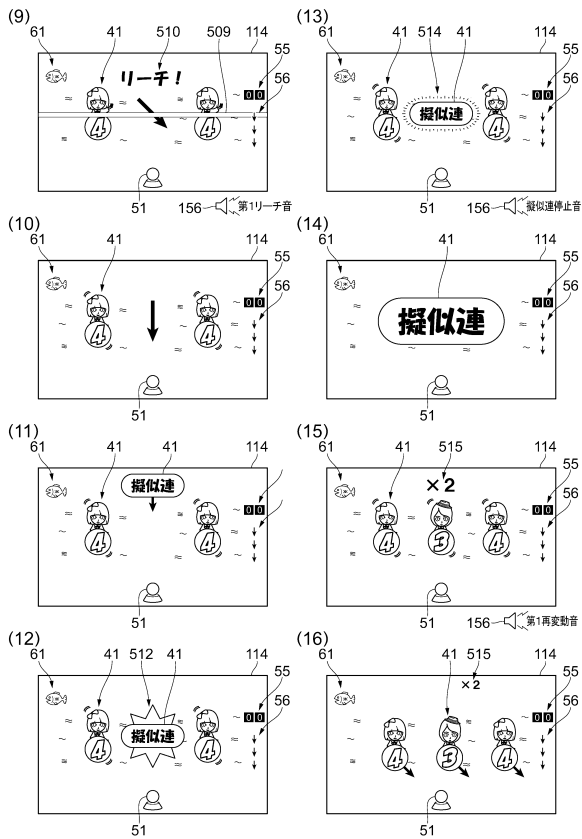
【図 376】



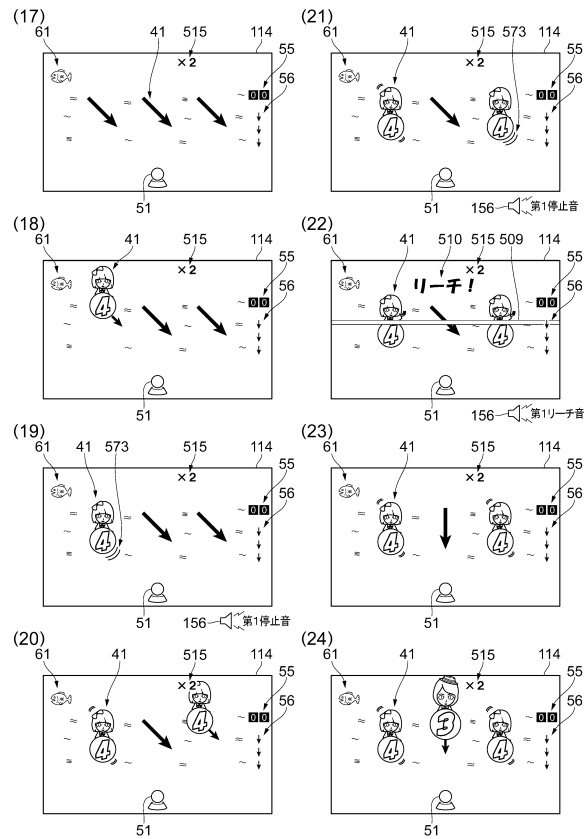
10

20

【図 377】



【図 378】

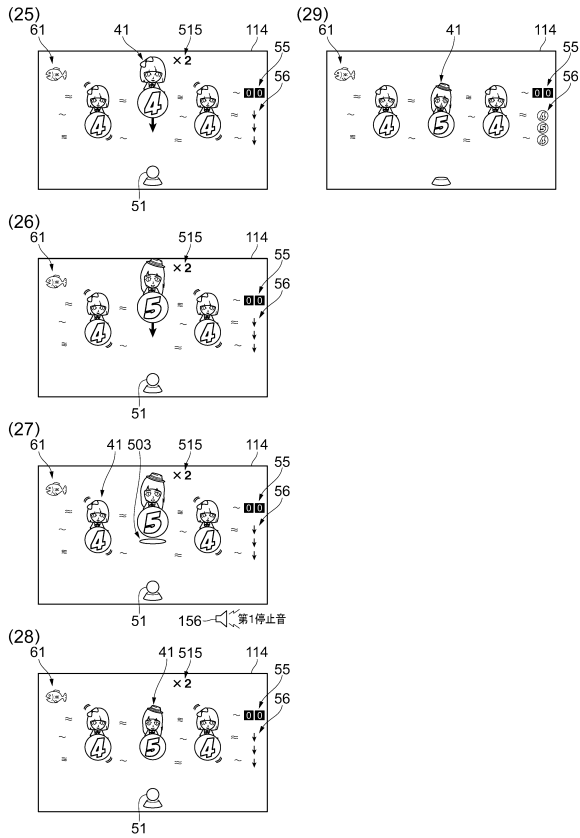


30

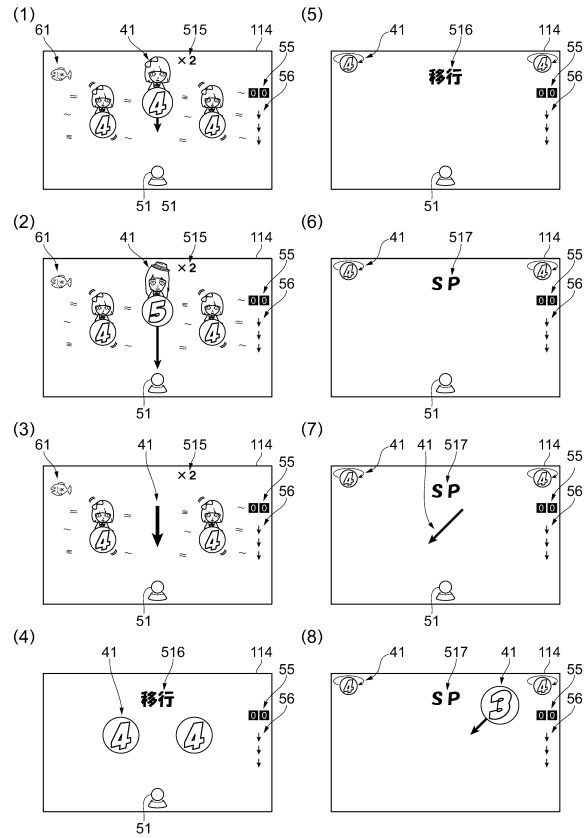
40

50

【図 379】



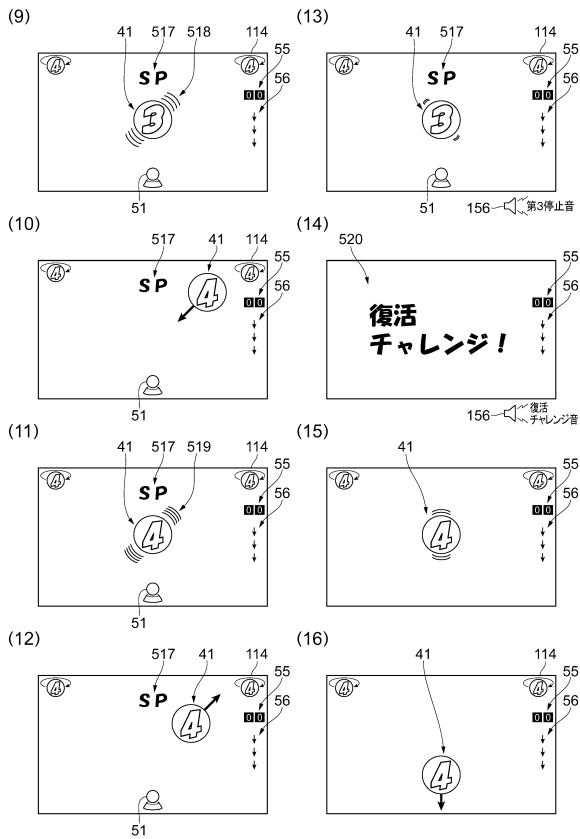
【図 380】



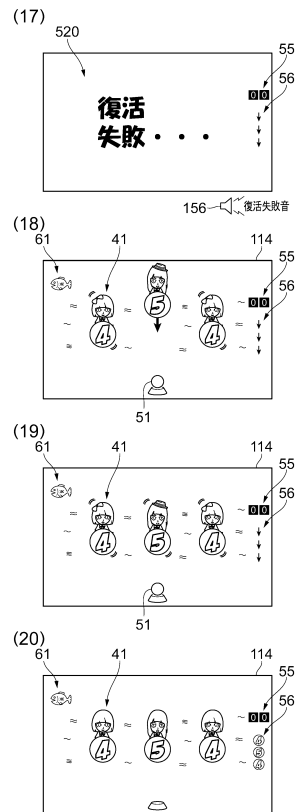
10

20

【図 381】



【図 382】

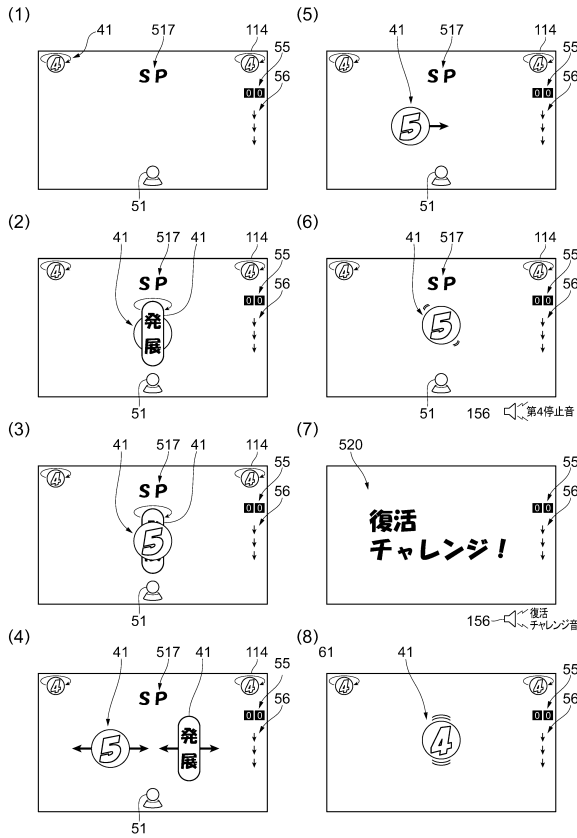


30

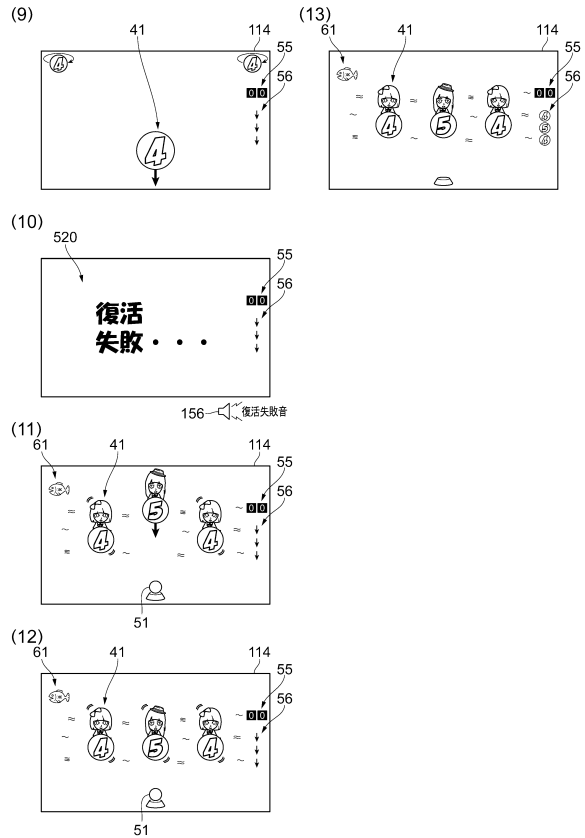
40

50

【圖 3 8 3】



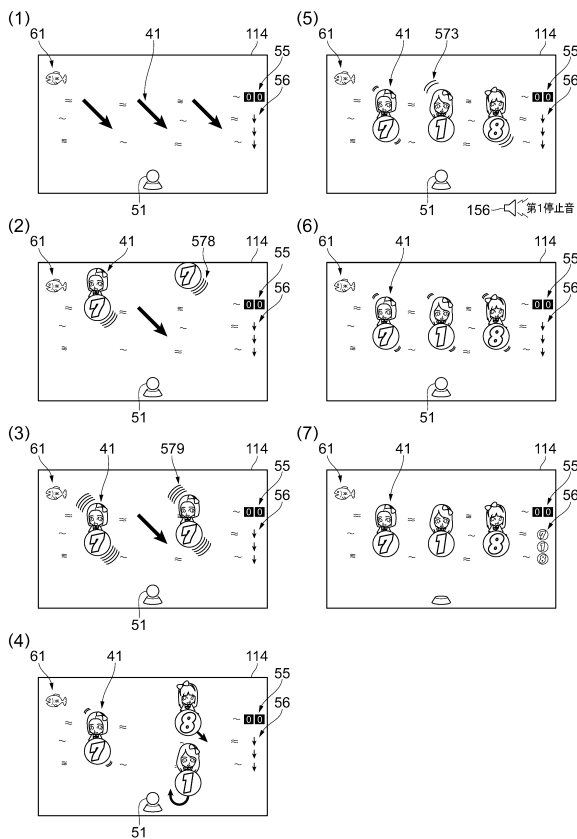
【図 3 8 4】



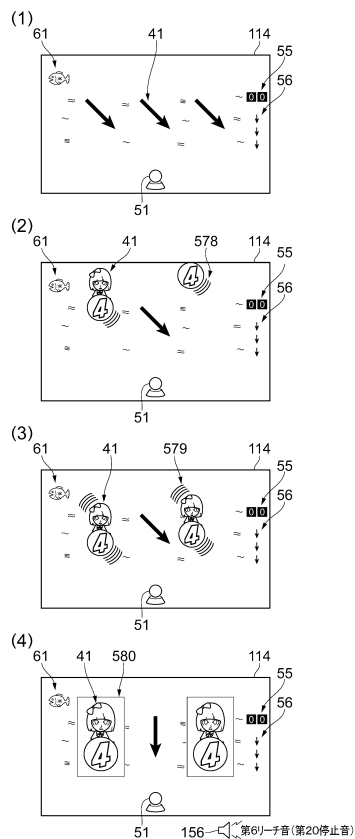
10

20

【 図 3 8 5 】



【図 3 8 6】

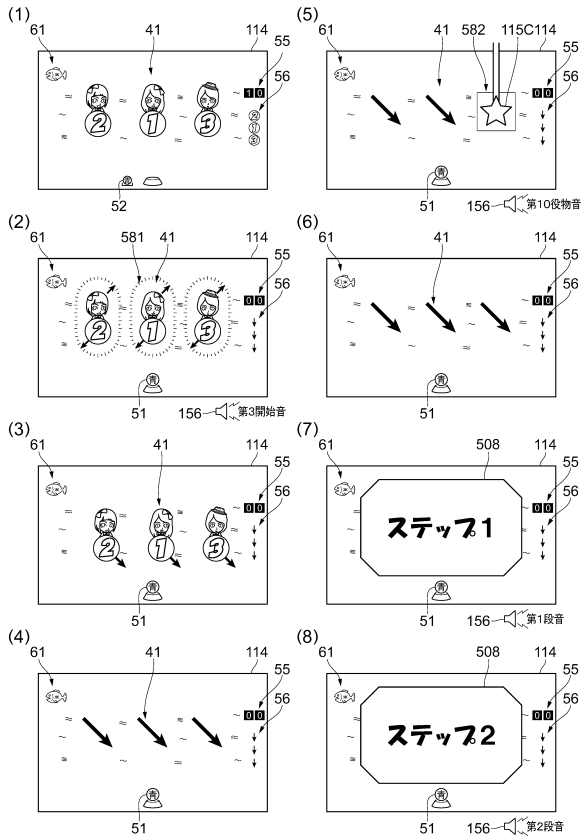


30

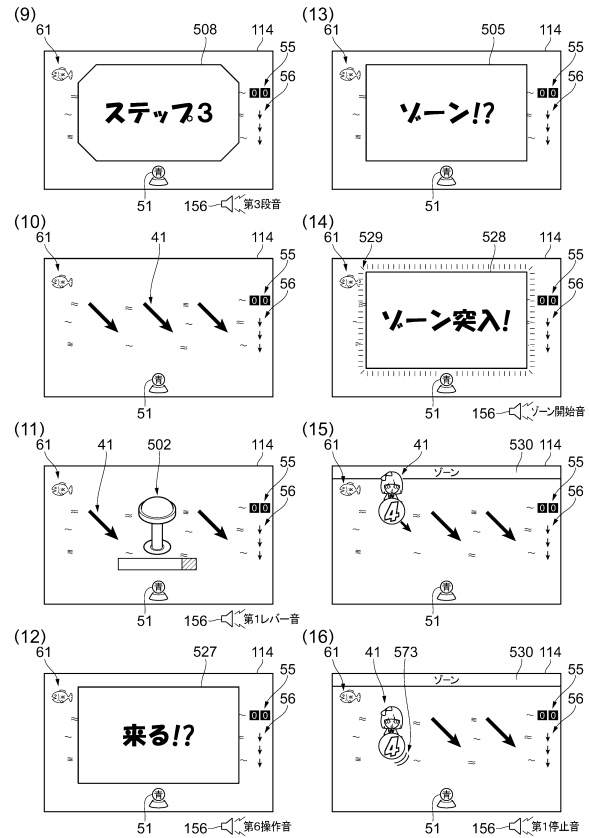
40

50

【図 387】



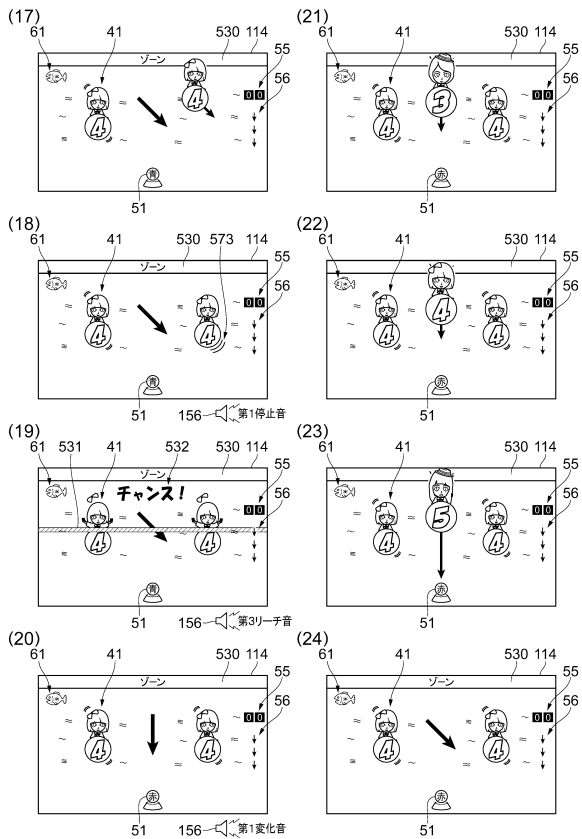
【図 388】



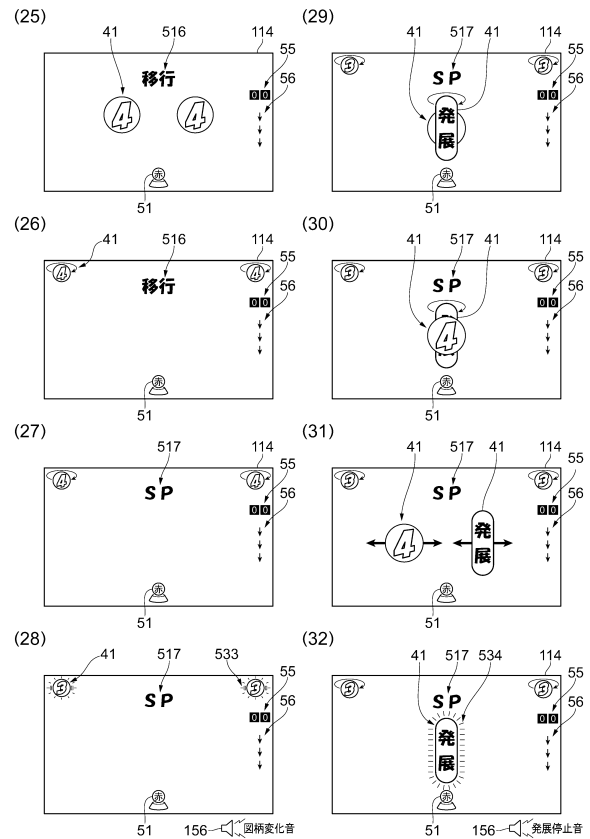
10

20

【図 389】



【図 390】

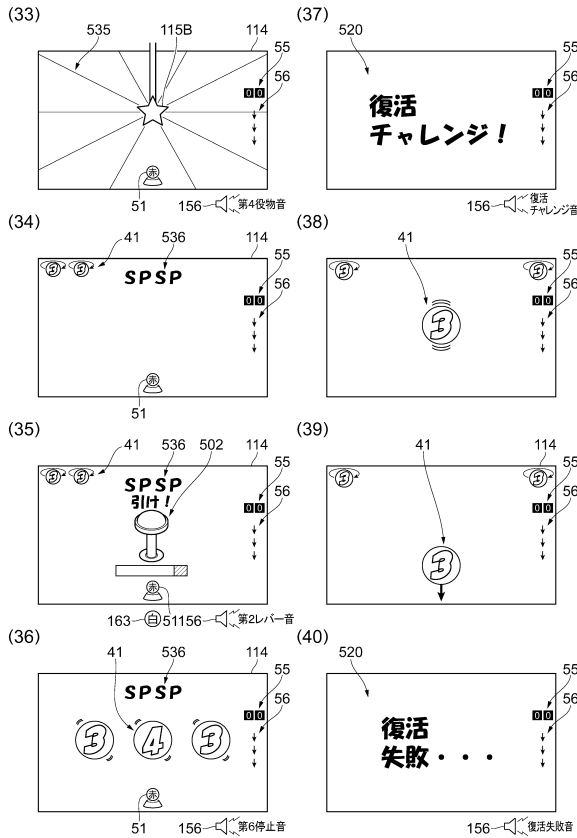


30

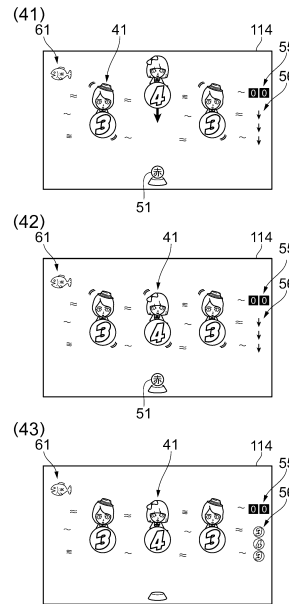
40

50

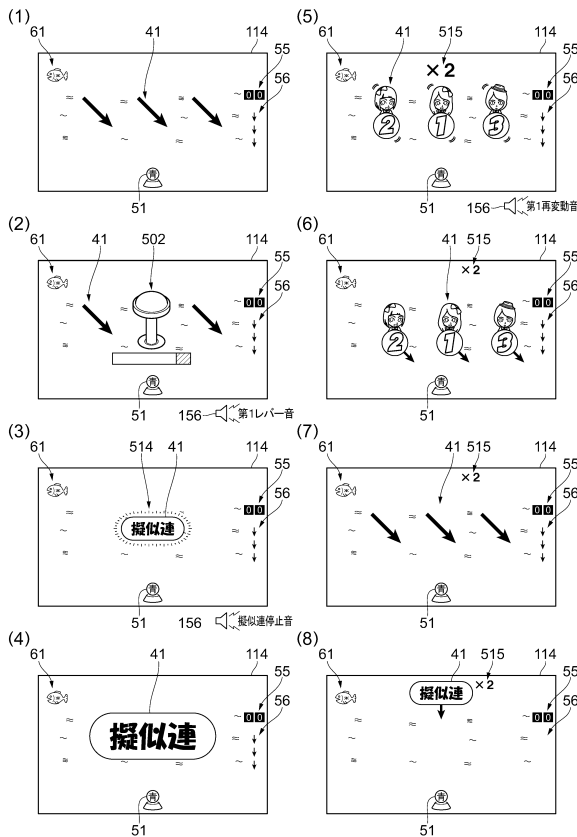
【図 3 9 1】



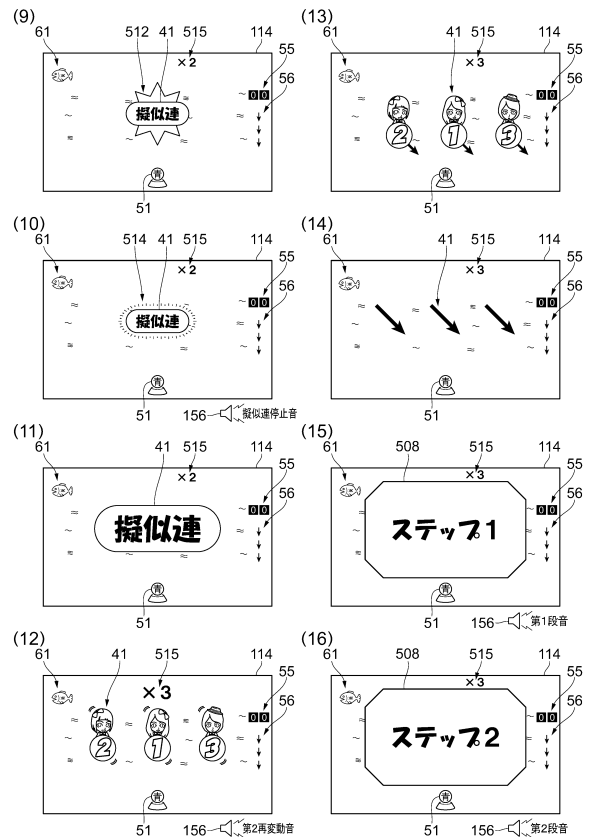
【図 3 9 2】



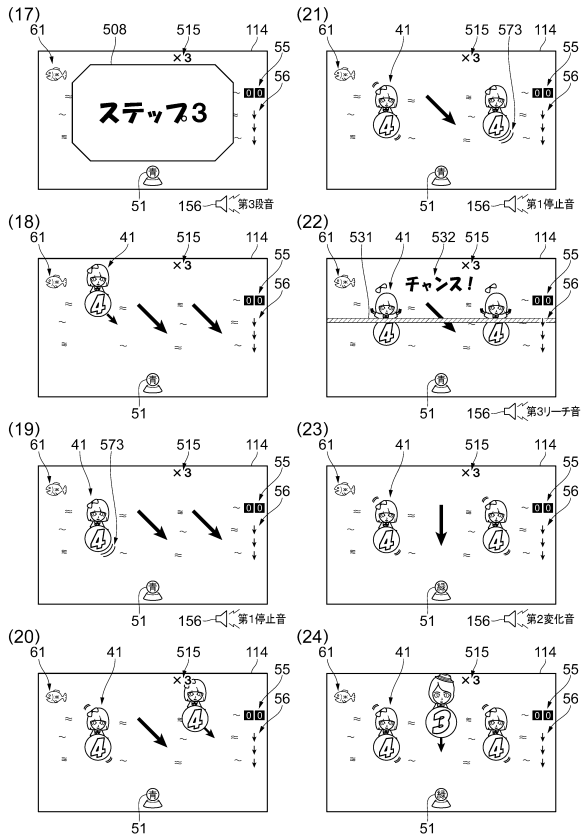
【図 3 9 3】



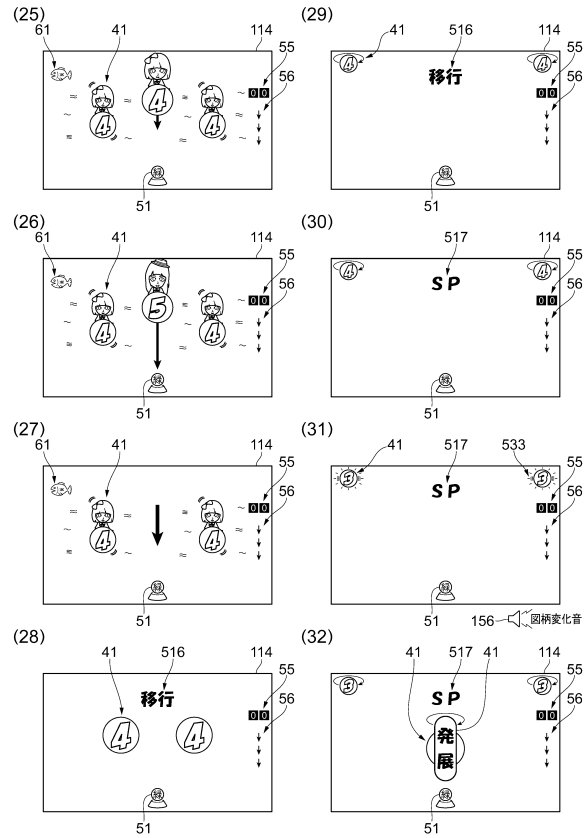
【図 3 9 4】



【図 395】



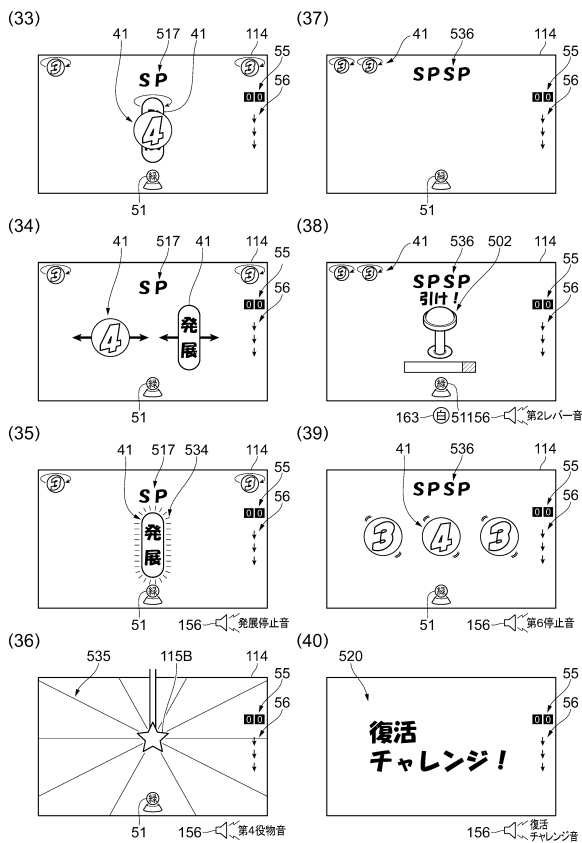
【図 396】



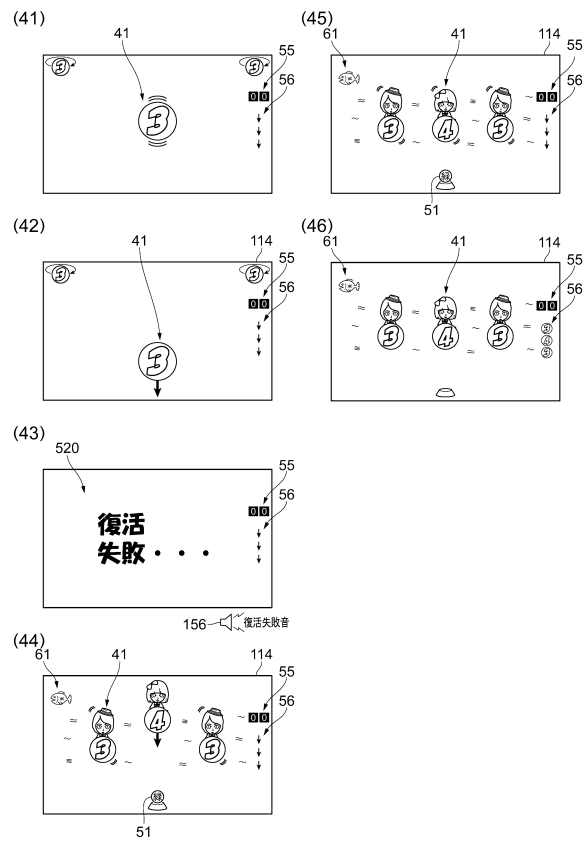
10

20

【図 397】



【図 398】

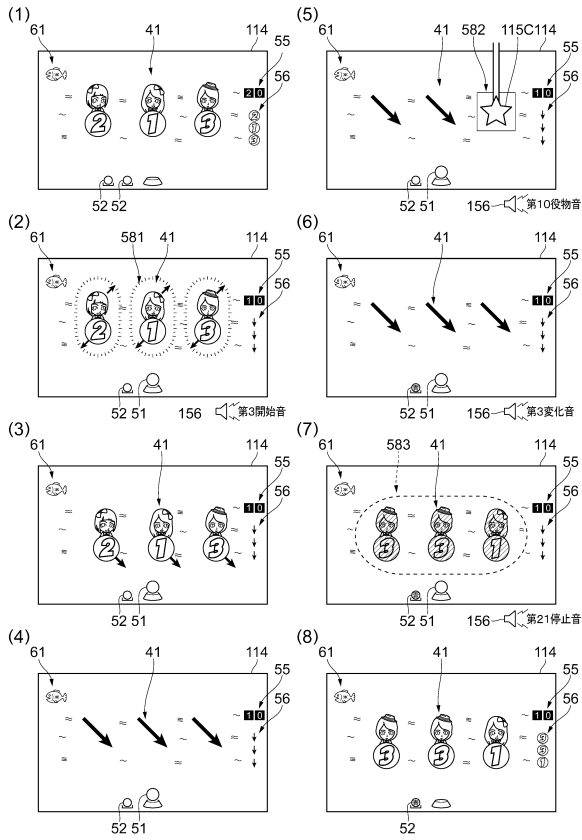


30

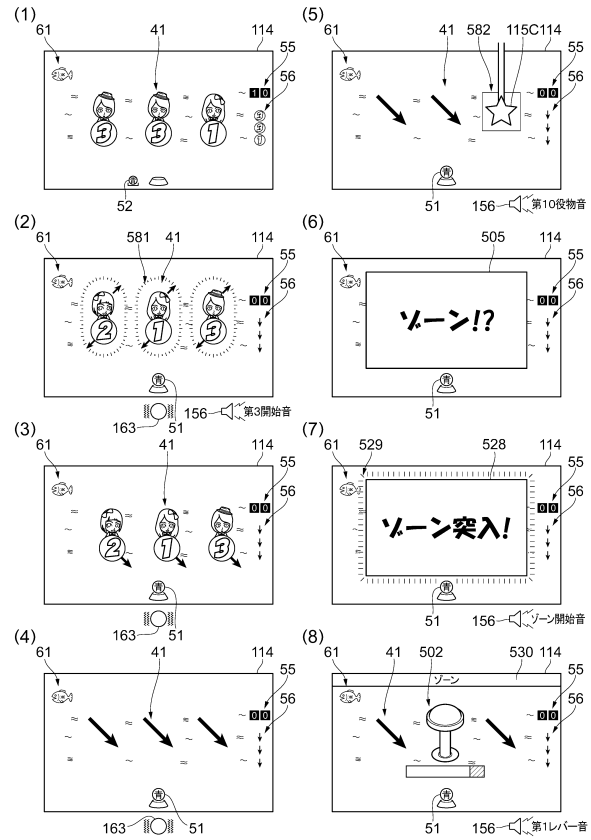
40

50

【図 399】



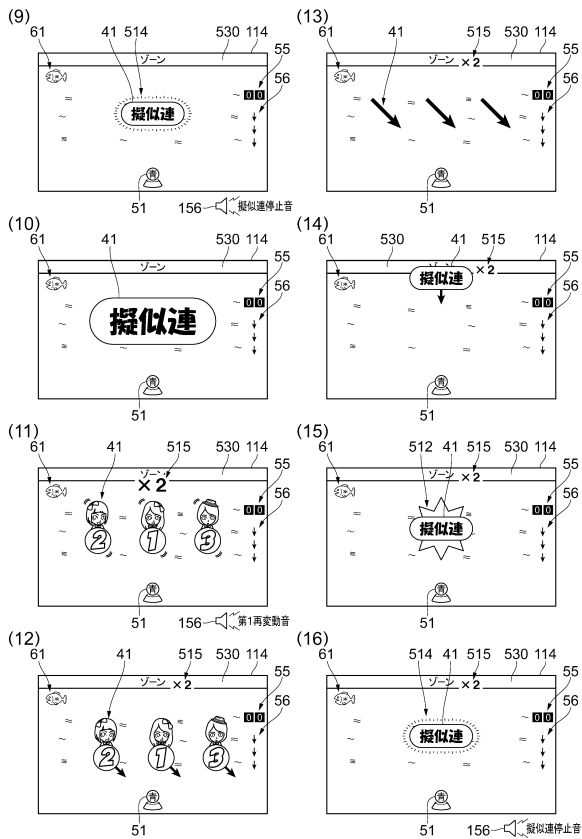
【図 400】



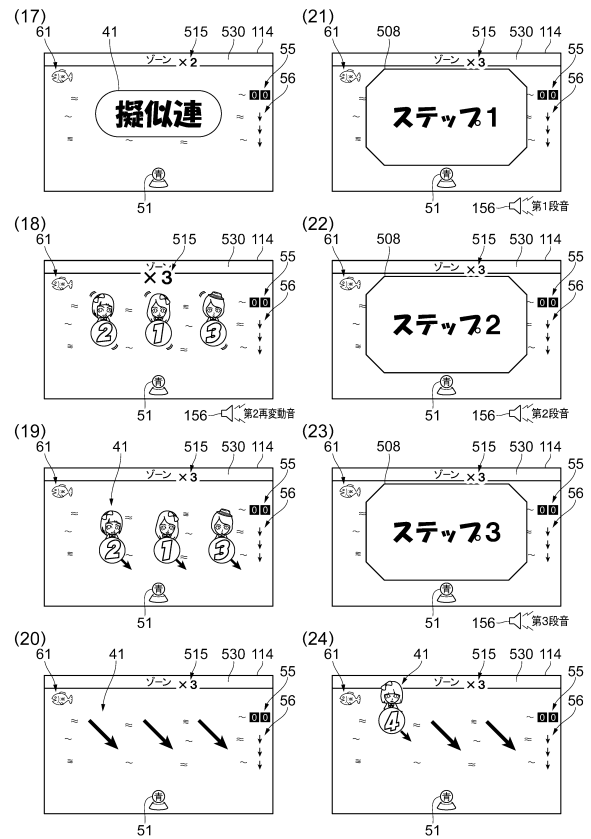
10

20

【図 401】



【図 402】

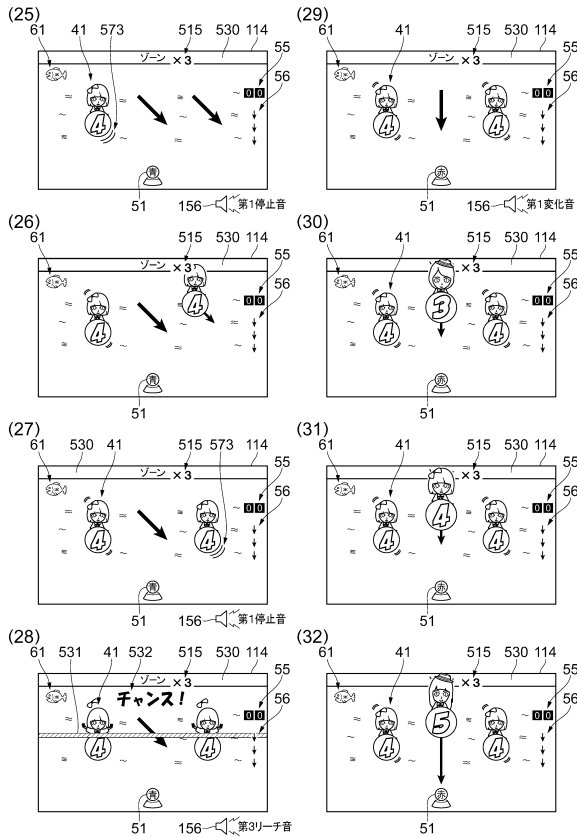


30

40

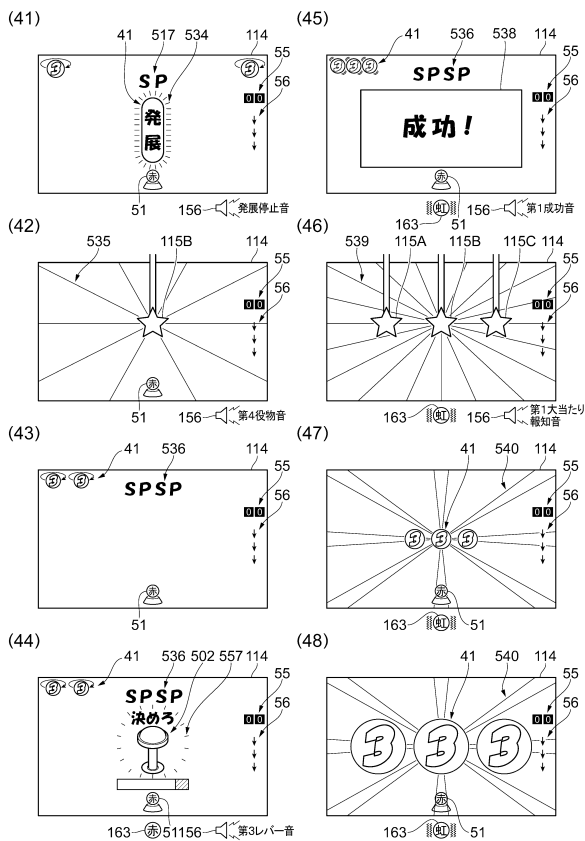
50

【図 403】



10

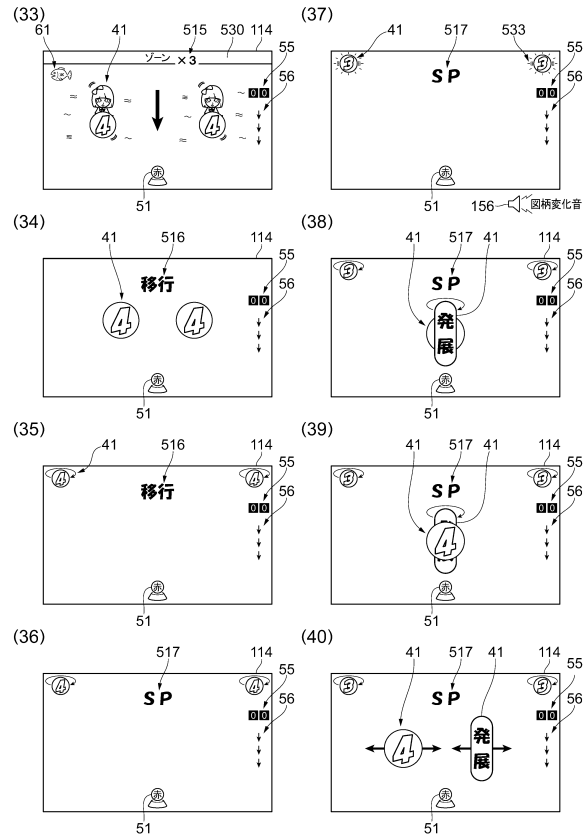
【図 405】



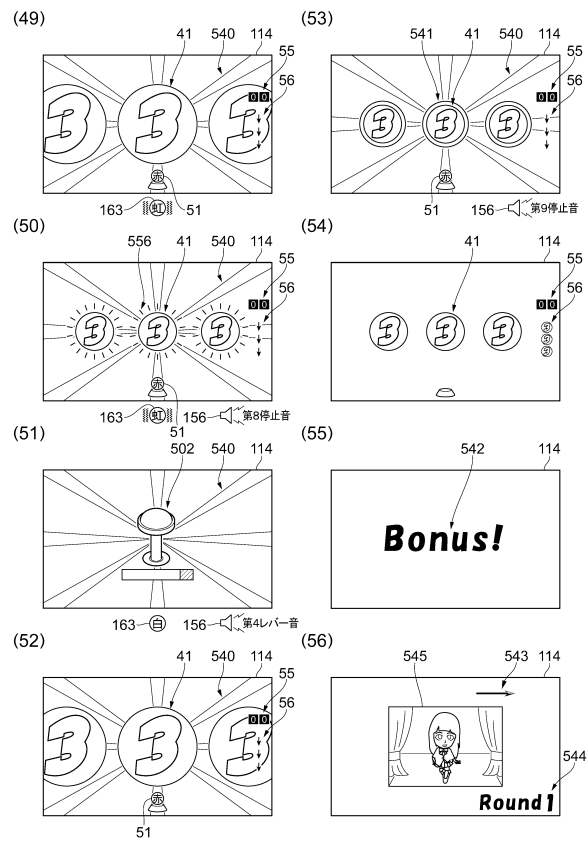
30

40

【図 404】

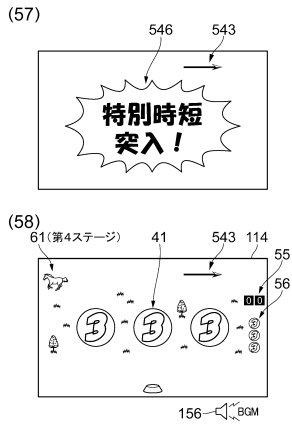


【図 406】

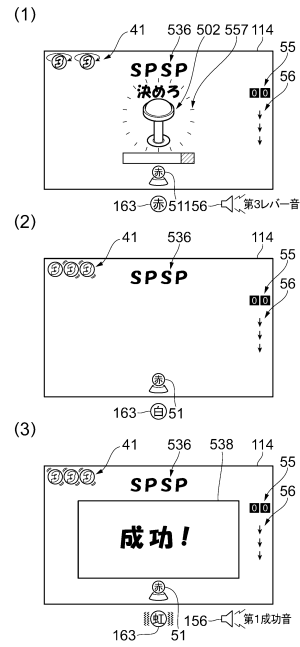


50

【図 407】



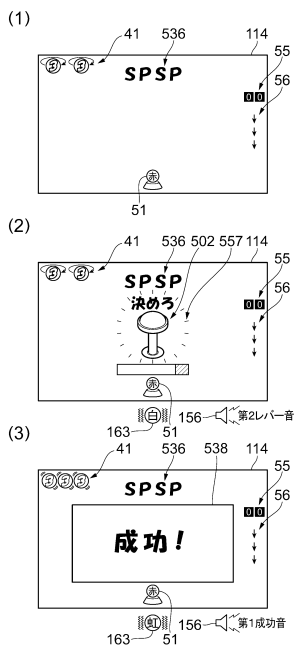
【図 408】



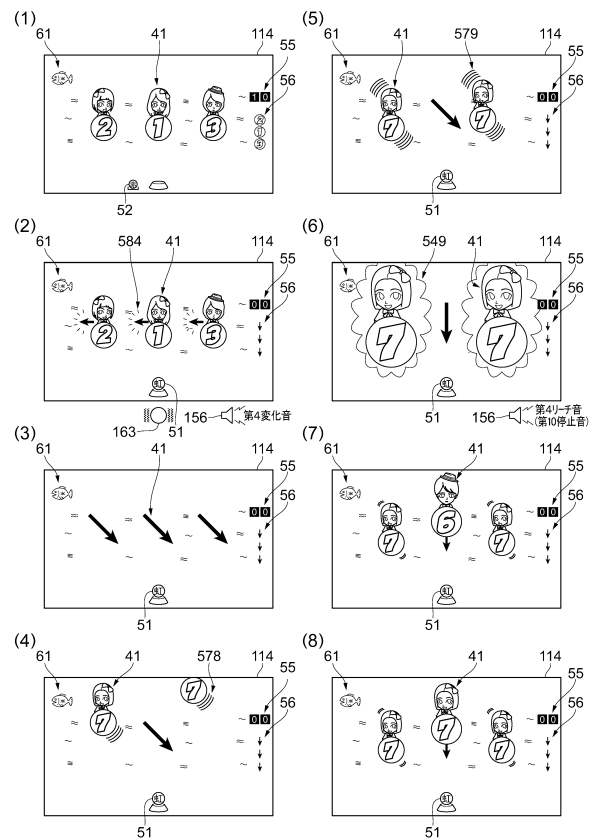
10

20

【図 409】



【図 410】

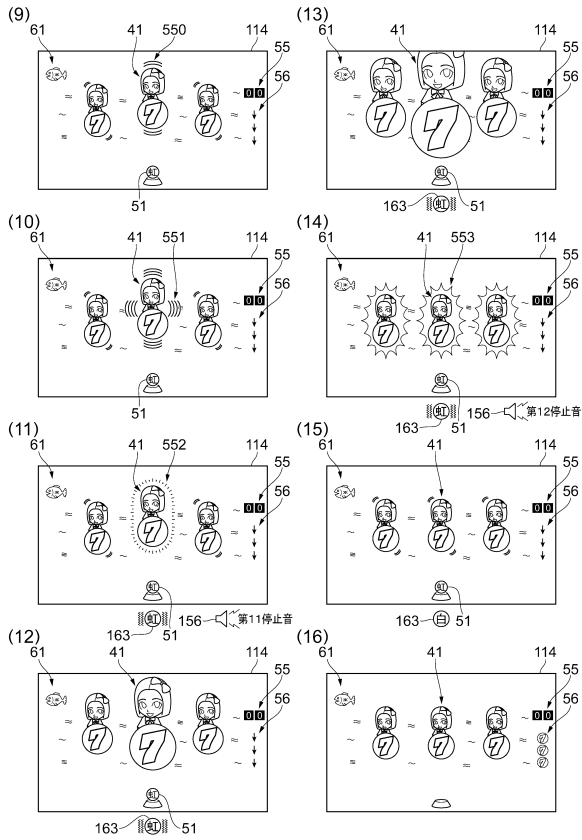


30

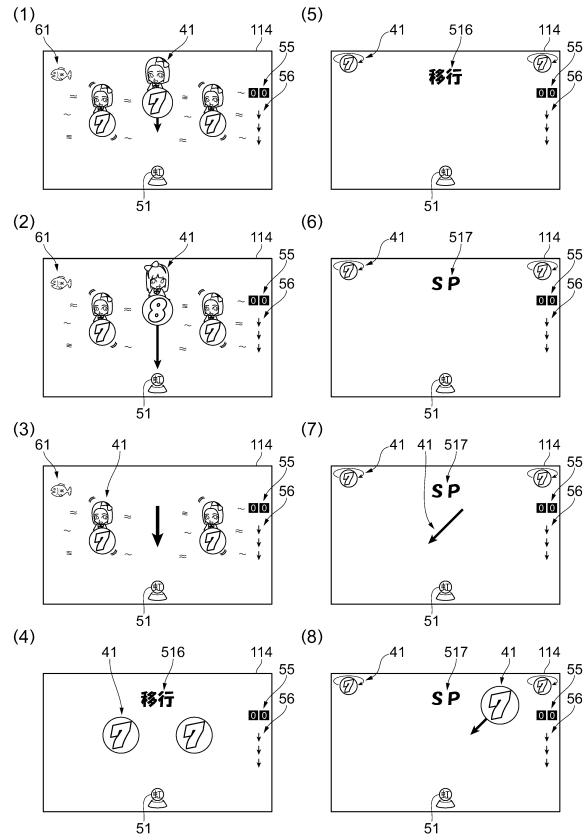
40

50

【図 4 1 1】



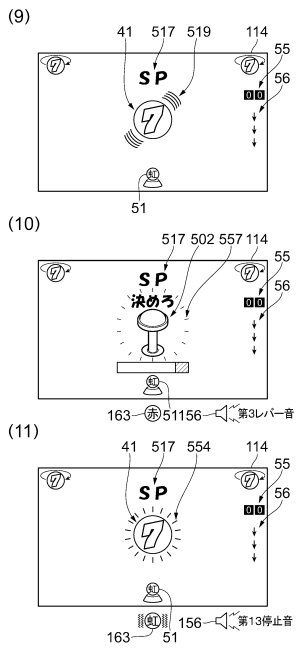
【図 4 1 2】



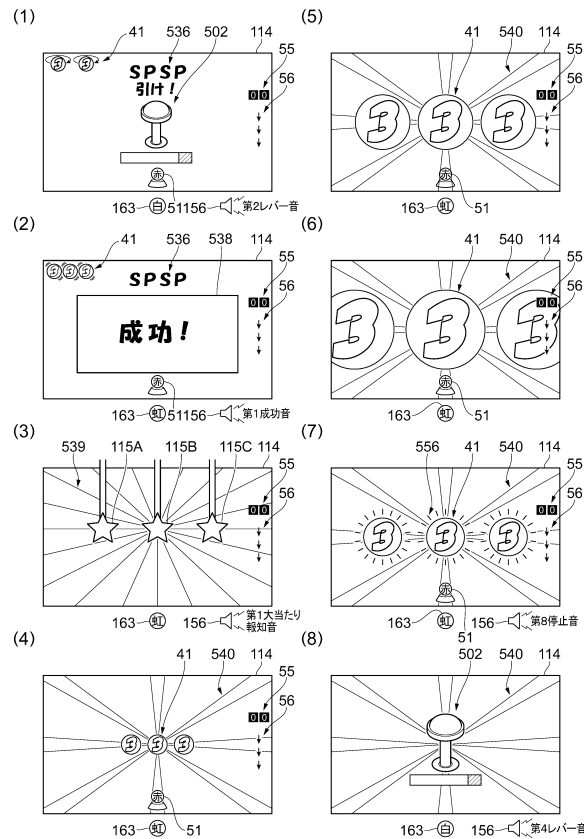
10

20

【図 4 1 3】



【図 4 1 4】

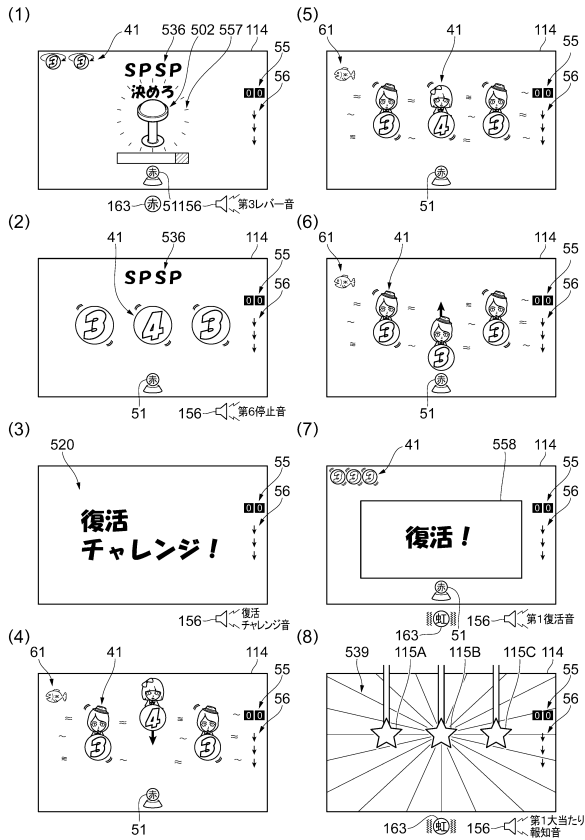


30

40

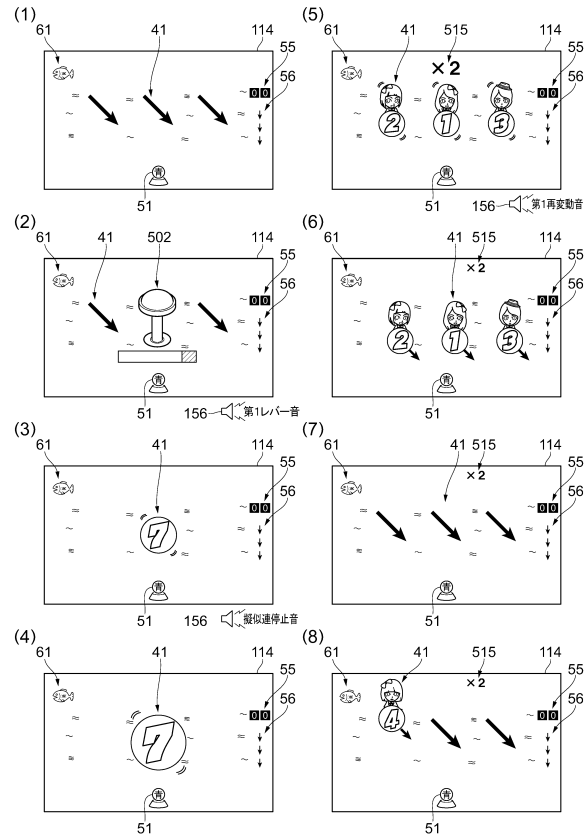
50

【図 4 1 5】



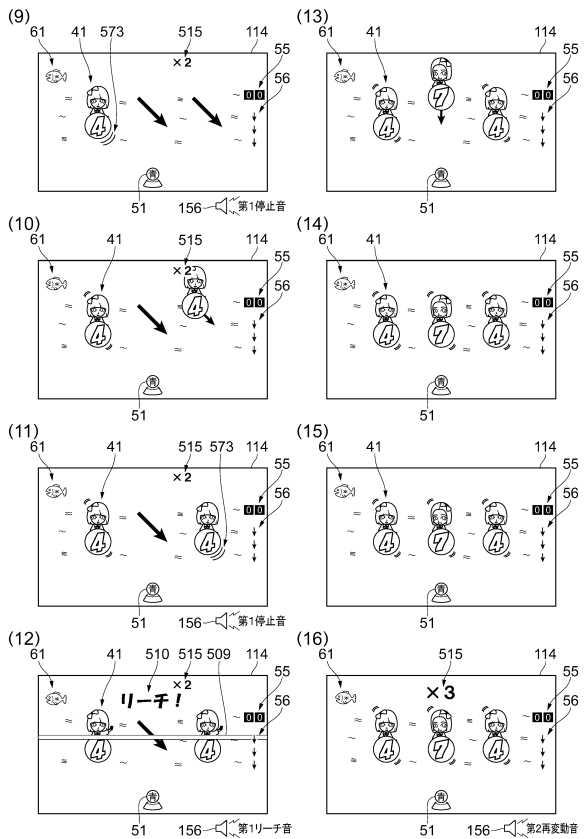
10

【図 4 1 6】

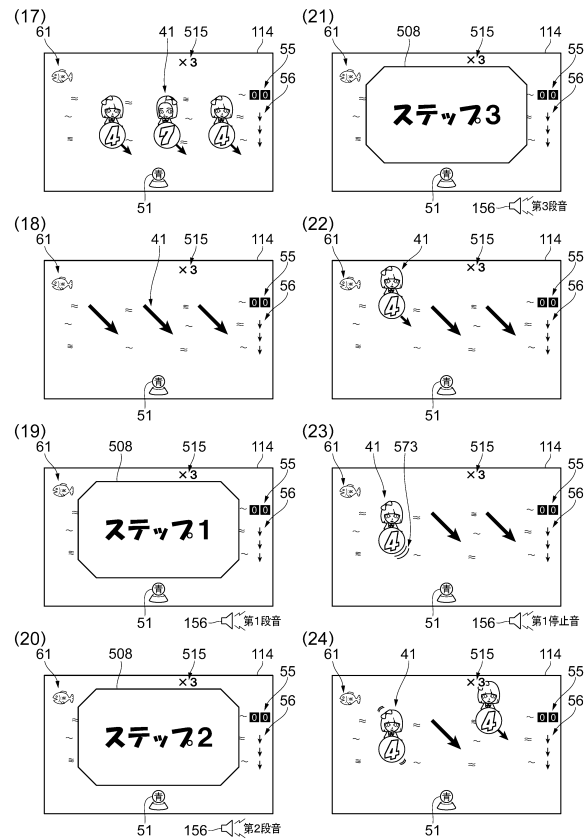


20

【図 4 1 7】



【図 4 1 8】

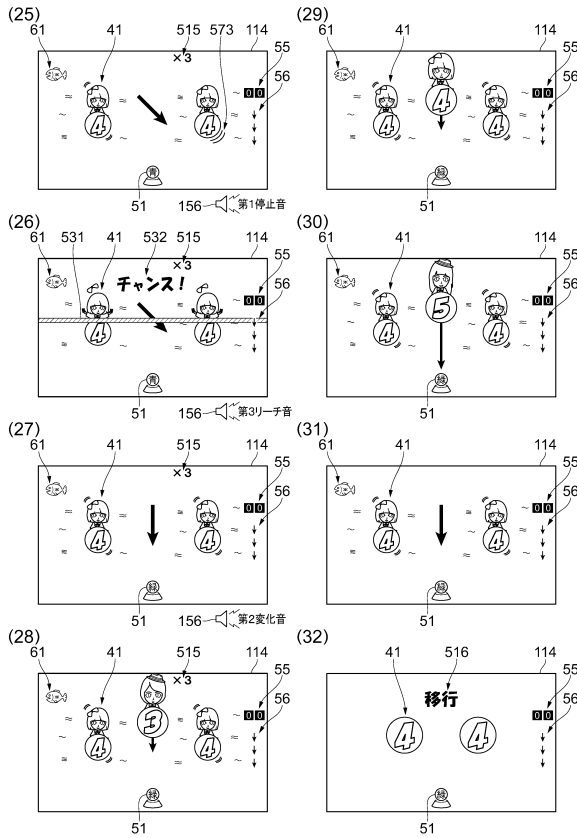


30

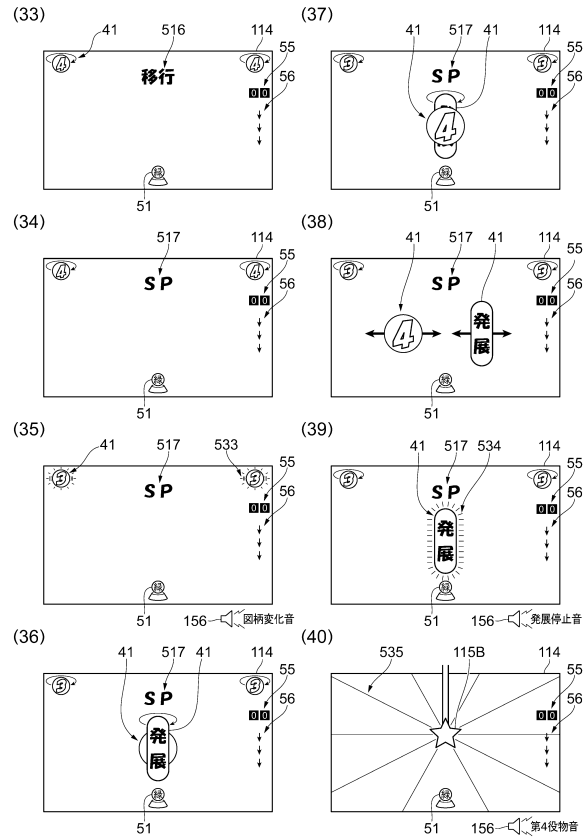
40

50

【図 4 1 9】



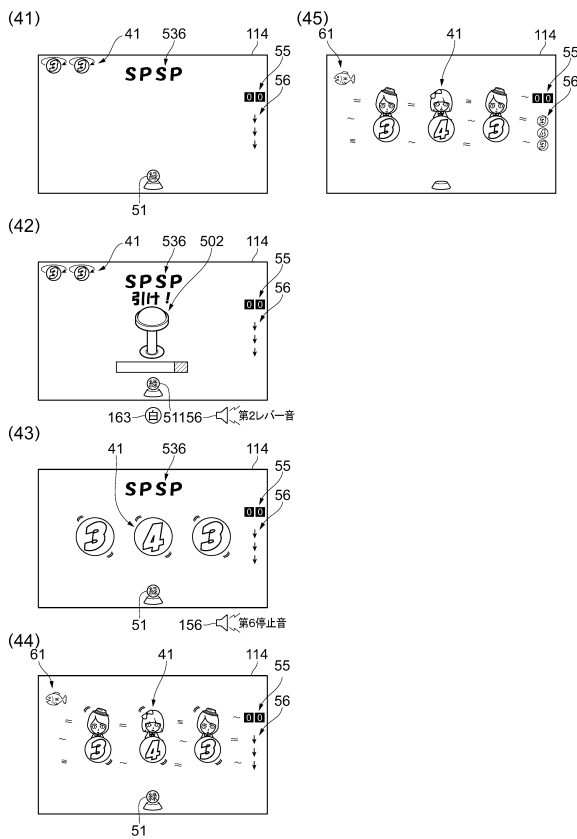
【図 4 2 0】



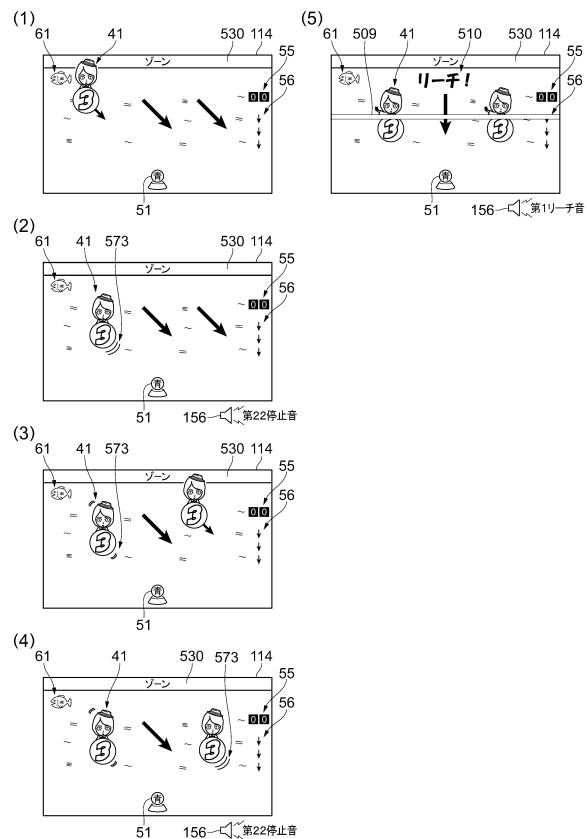
10

20

【図 4 2 1】



【図 4 2 2】

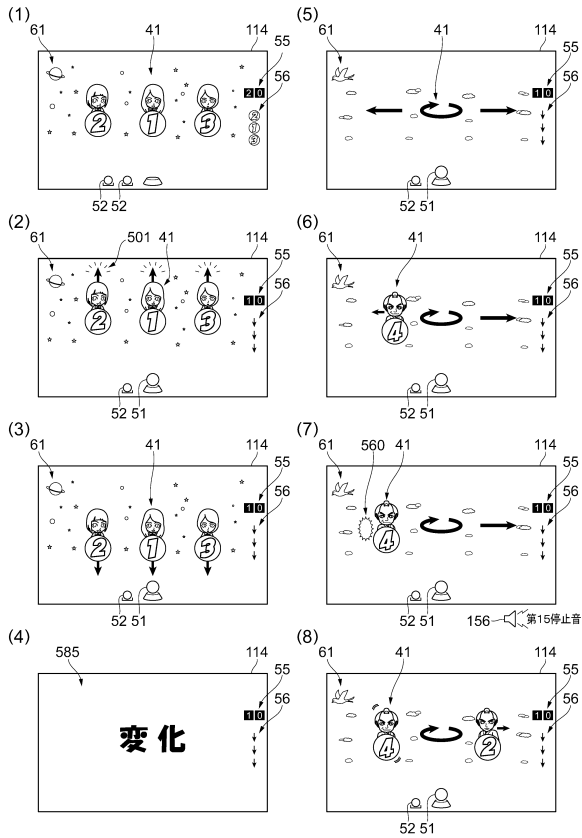


30

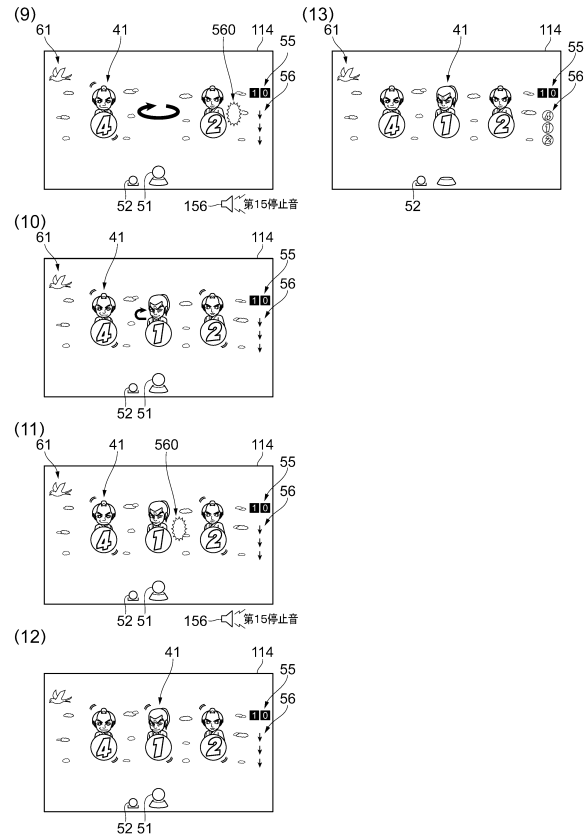
40

50

【図 4 2 3】



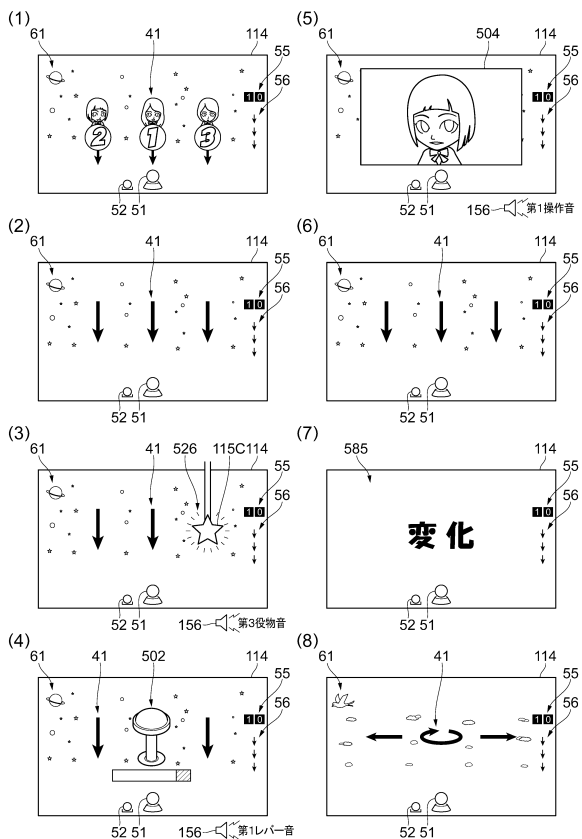
【図 4 2 4】



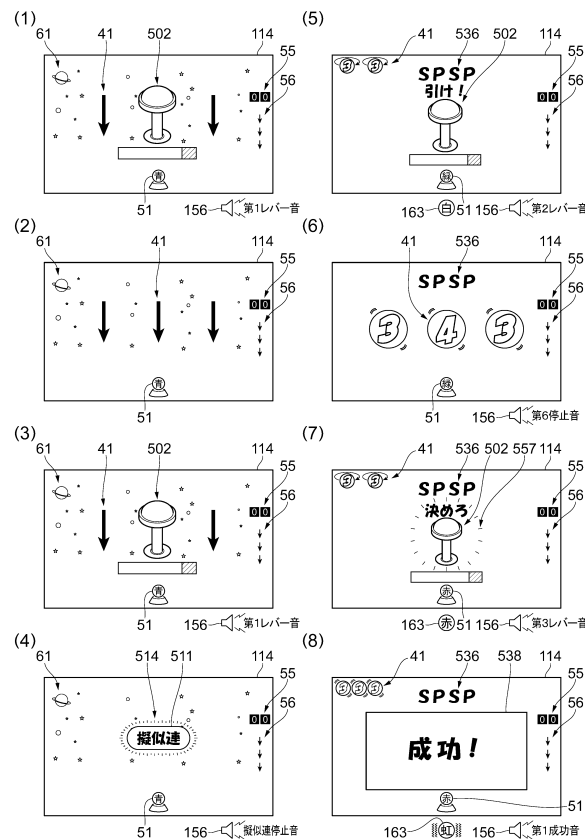
10

20

【図 4 2 5】



【図 4 2 6】

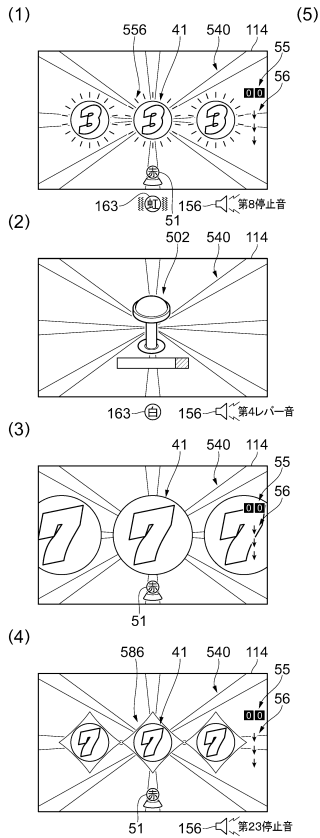


30

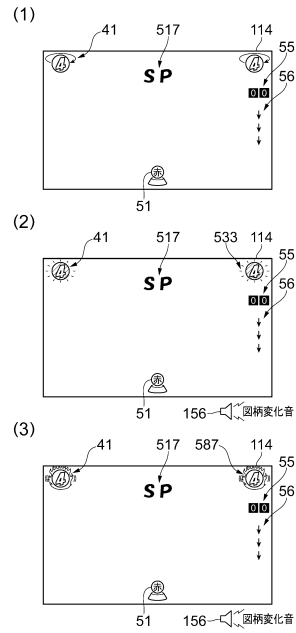
40

50

【図 4 2 7】



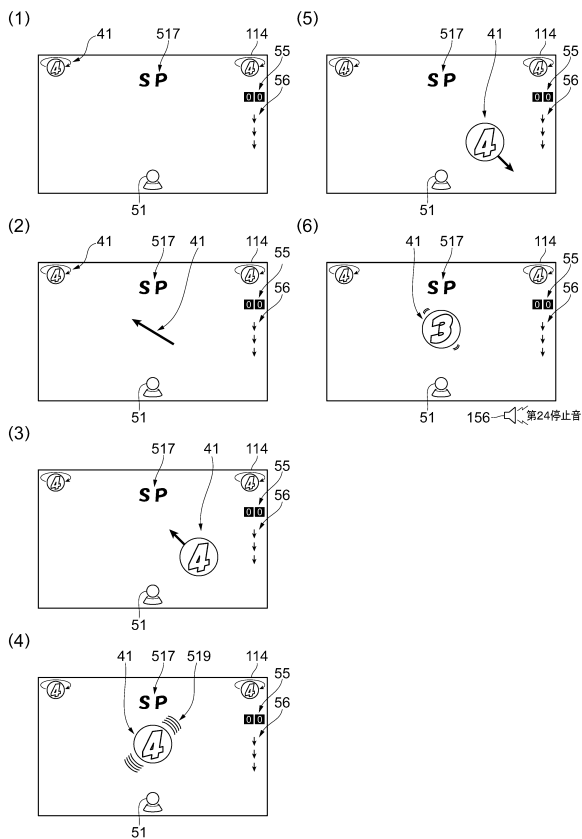
【図 4 2 8】



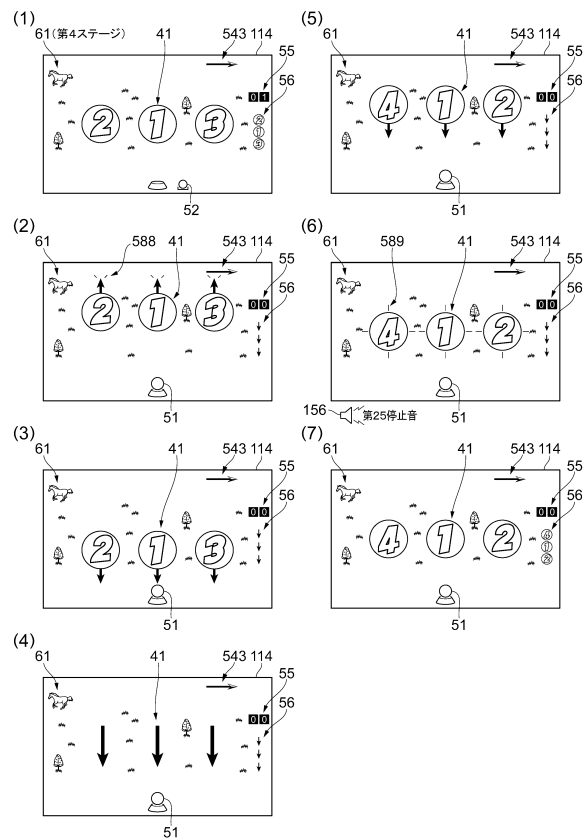
10

20

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

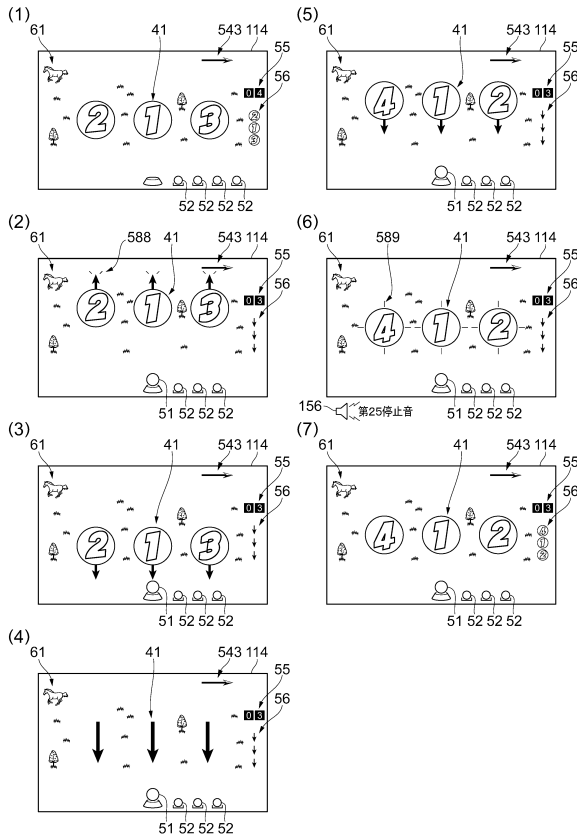


30

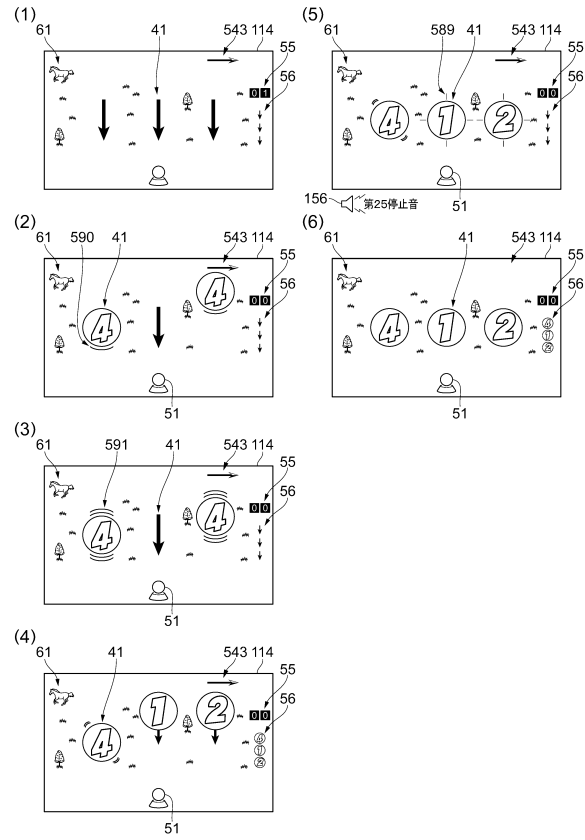
40

50

【図 4 3 1】



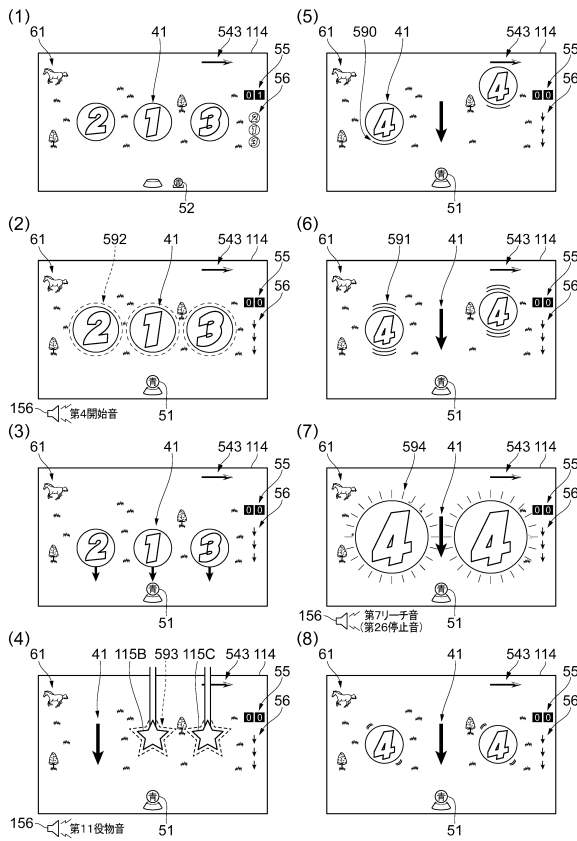
【図 4 3 2】



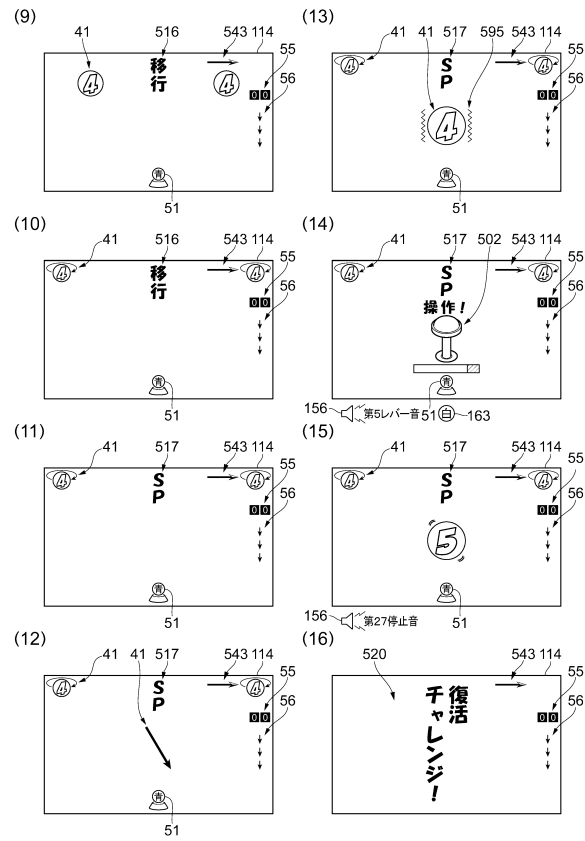
10

20

【図 4 3 3】



【図 4 3 4】

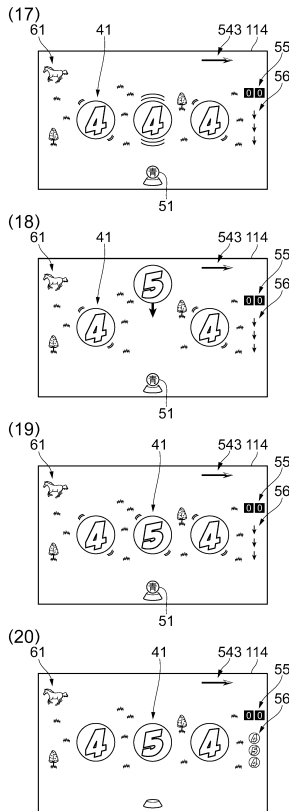


30

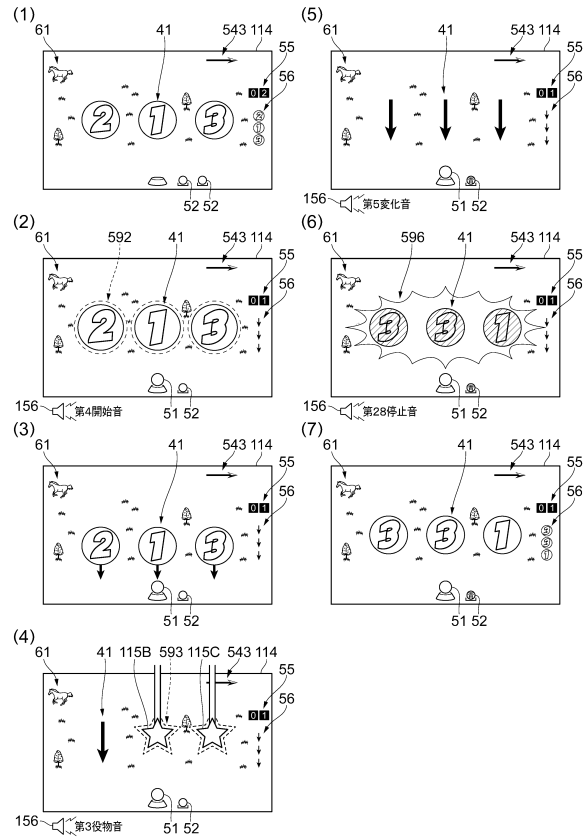
40

50

【図 4 3 5】



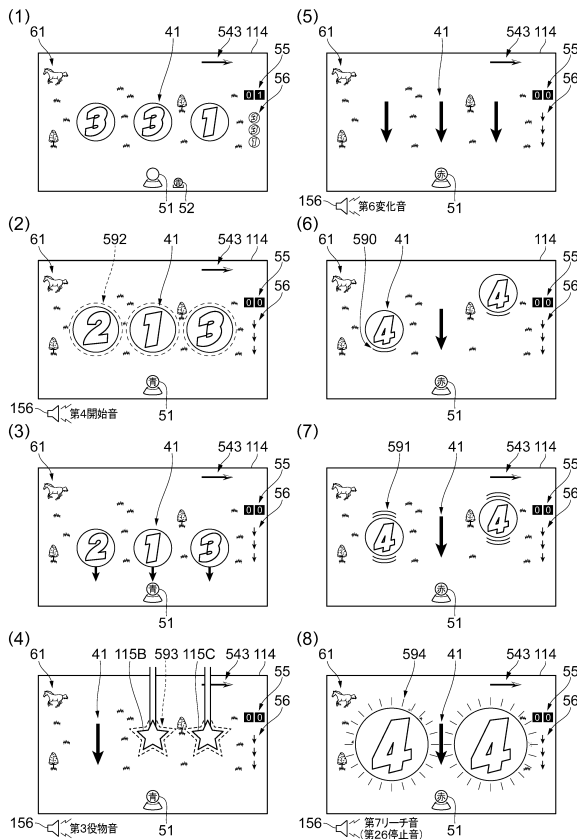
【図 4 3 6】



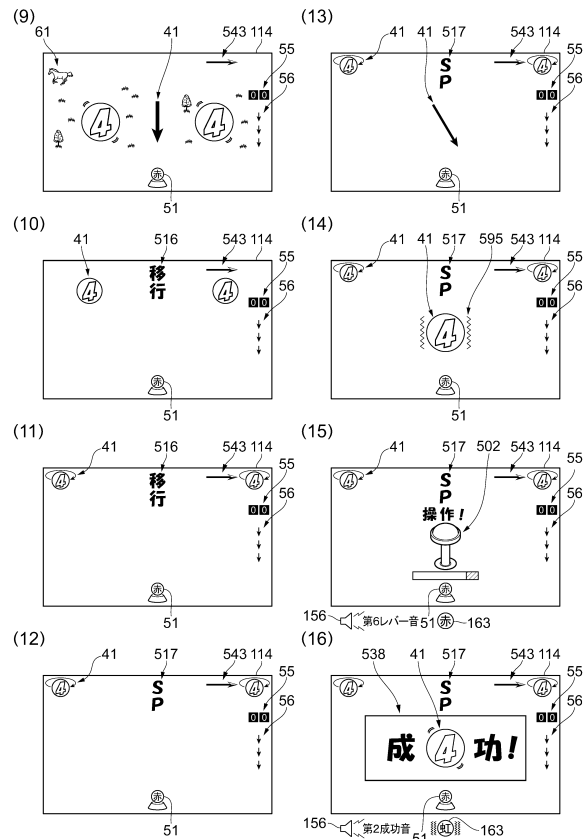
10

20

【図 4 3 7】



【図 4 3 8】

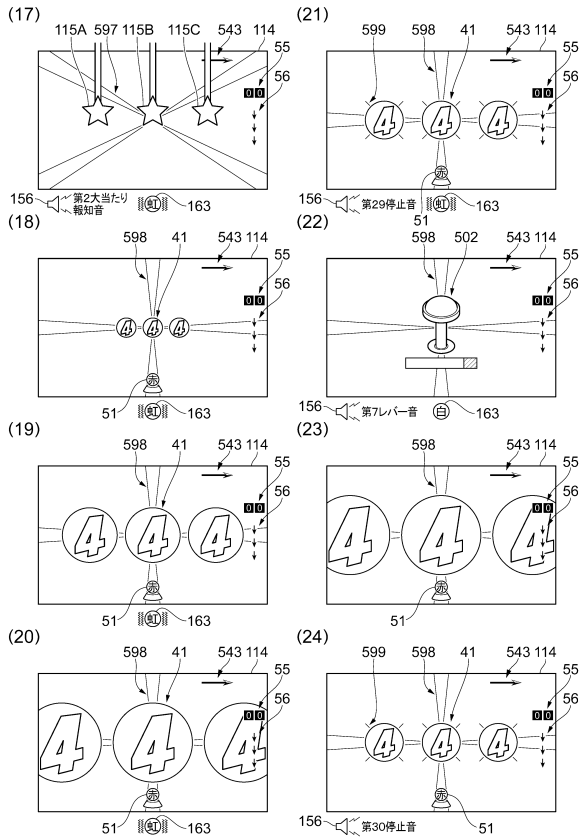


30

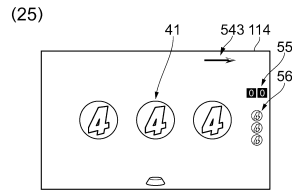
40

50

【図 4 3 9】



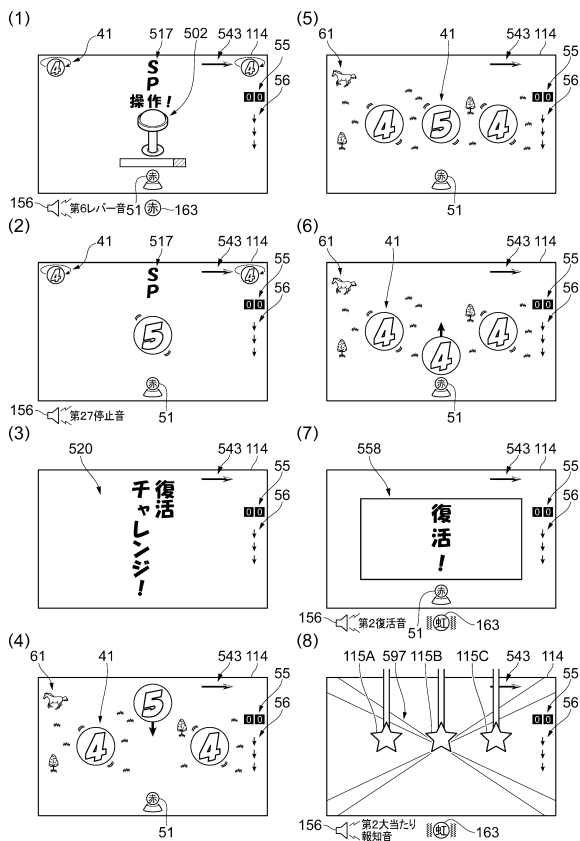
【図 4 4 0】



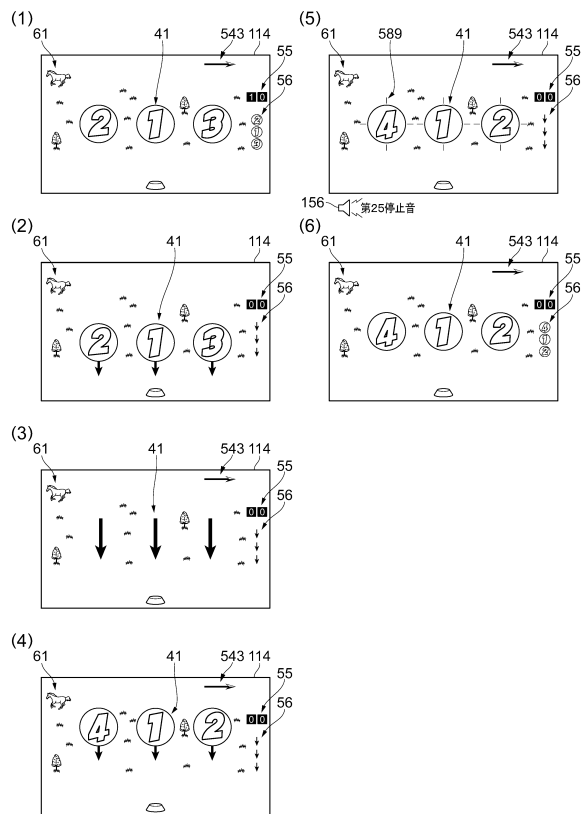
10

20

【図 4 4 1】



【図 4 4 2】

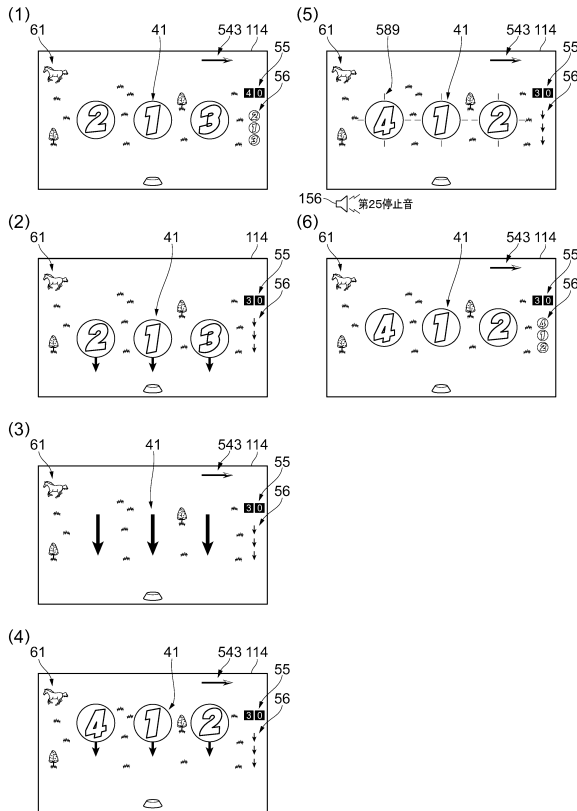


30

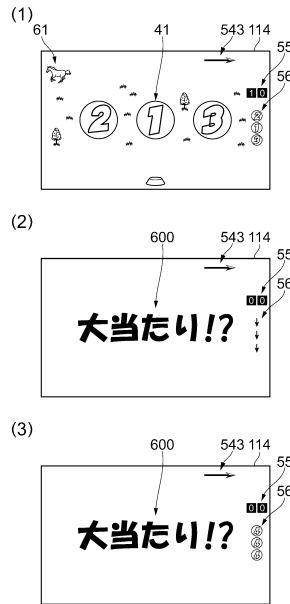
40

50

【図 4 4 3】



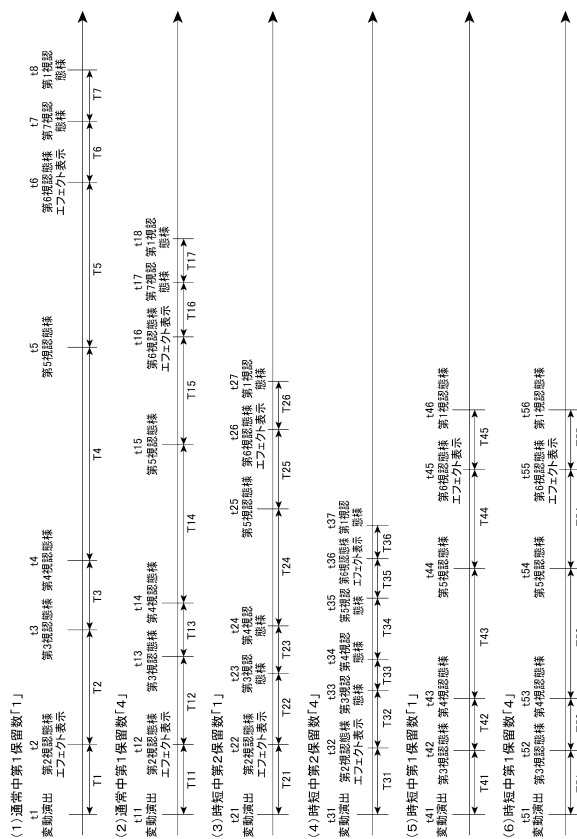
【圖 4 4 4】



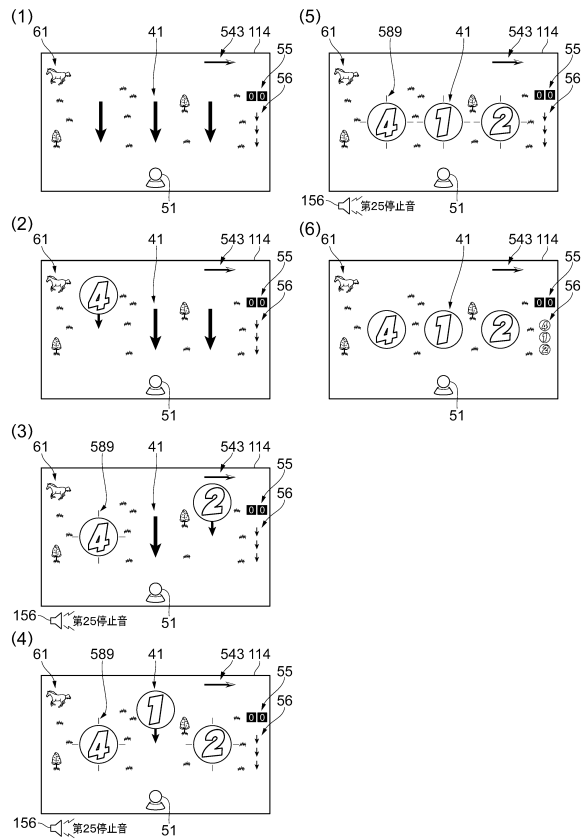
10

20

【図 4 4 5】



【図 4 4 6】

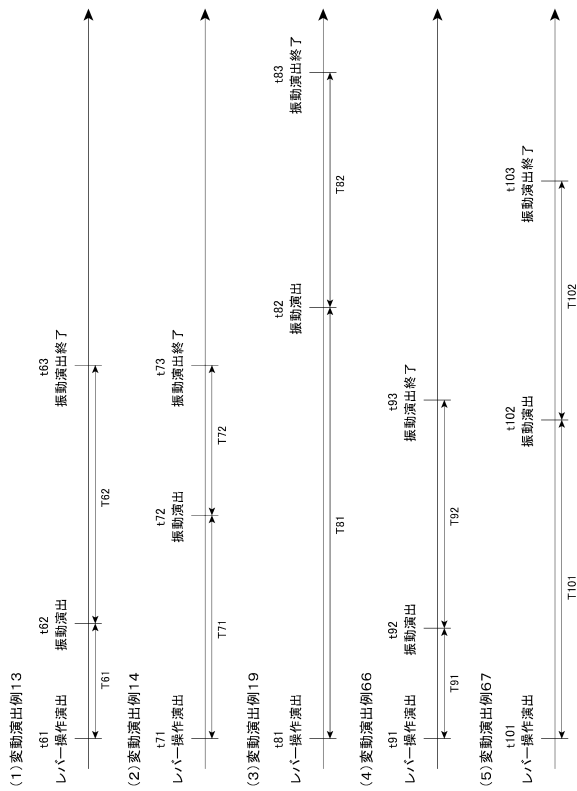


30

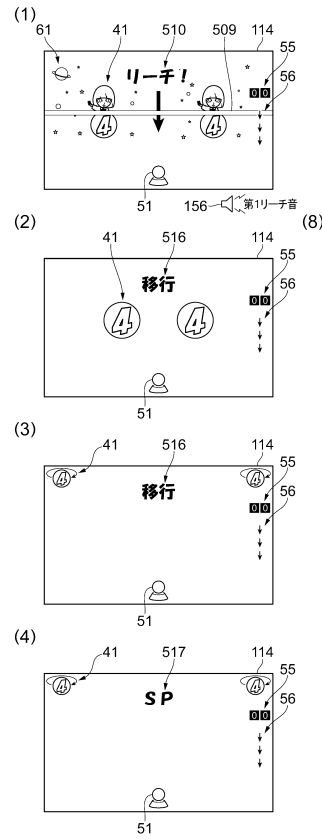
40

50

【図 4 4 7】



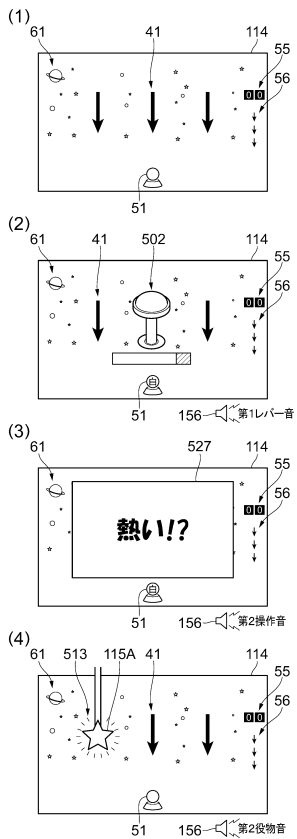
【図 4 4 8】



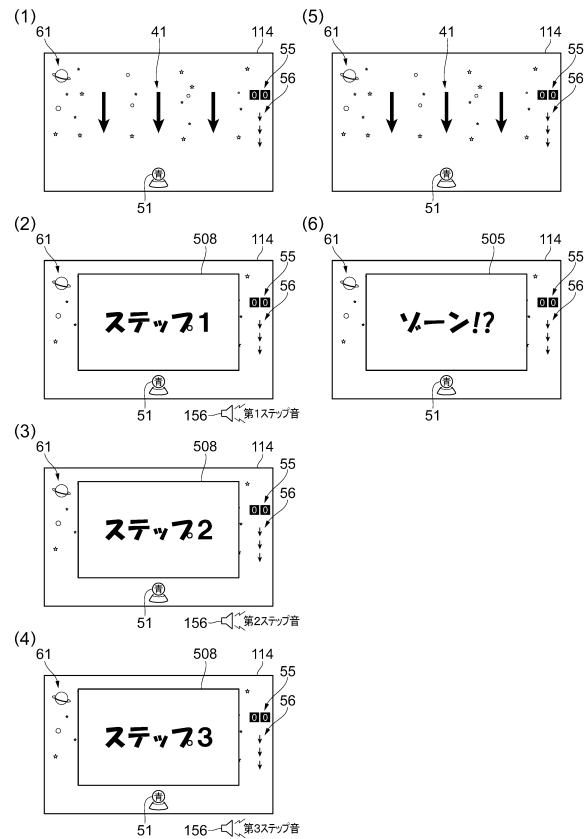
10

20

【図 4 4 9】



【図 4 5 0】

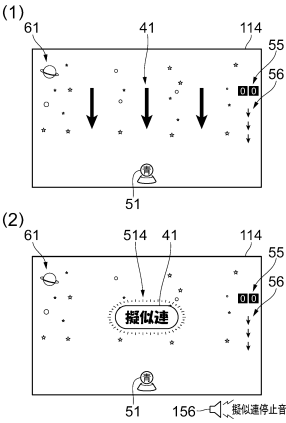


30

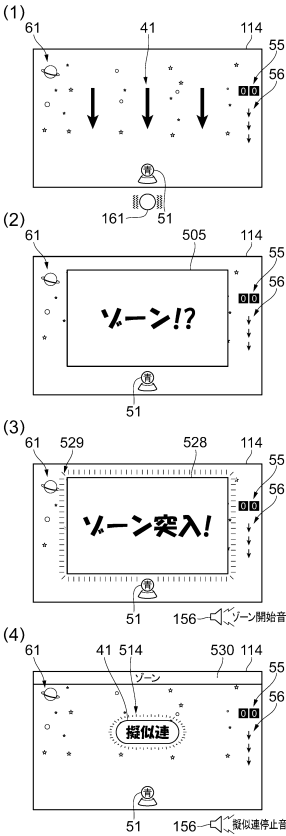
40

50

【図 4 5 1】



【図 4 5 2】



【図 4 5 3】

	非リーチ中		ノーマルリーチ中		SPリーチ中		SPSPリーチ中		大当たり電着中	
	左右列 停止音	中列 停止音	左右列 停止音	中列 停止音	左右列 停止音	中列 停止音	左右列 停止音	中列 停止音	左右列 停止音	中列 停止音
第1ステージ	1.2.7.14	1.2.7.(擬似連)	5.10	1.1.1.12.(擬似連)	3.4.13.(発展)	6	5.9.23	8.9.13.23	5.9.23	8.9.13.23
第2ステージ	15.16.18.19	15.16.18.(擬似連)	10.17	12.15.(擬似連)	3.4.13.24.(発展)	6	8.9.23	8.9.13.23	8.9.23	8.9.13.23
第3ステージ	1.2.21.22	1.2.21.(擬似連)	10.20	1.1.1.12.(擬似連)	3.4.13.(発展)	6	8.9.23	8.9.13.23	8.9.23	8.9.13.23
第4ステージ	25.28	25.28	26		27		29.30	29.30	29.30	29.30

10

20

30

40

50