(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7620228号
(P7620228)

(45)発行日　令和7年1月23日(2025.1.23)

(24)登録日　令和7年1月15日(2025.1.15)

(51)国際特許分類

		FI		
Ａ６３Ｆ	*7/02 (2006.01)*	Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ
Ａ６３Ｆ	*5/04 (2006.01)*	Ａ６３Ｆ	5/04	６０１Ｂ

請求項の数　2　（全441頁）

(21)出願番号　特願2022-154843(P2022-154843)
(22)出願日　令和4年9月28日(2022.9.28)
(65)公開番号　特開2024-48763(P2024-48763A)
(43)公開日　令和6年4月9日(2024.4.9)
審査請求日　令和6年7月18日(2024.7.18)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100113549
弁理士　鈴木 守
(74)代理人　100092897
弁理士　大西 正悟
(74)代理人　100157417
弁理士　並木 敏章
(74)代理人　100218095
弁理士　山崎 一夫
(72)発明者　堀江 範郎
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

開口部を有する箱状に形成された本体部材と、
ヒンジ機構を用いて前記本体部材に対して開閉可能に取り付けられた扉部材と、
複数種類の部品が配置される第１面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第２面部とを有する基板と、を備え、
前記基板の第１面部には、第１部品と、前記第１部品と同じ性能を有する第２部品と、前記第１部品とは異なる性能を有する第３部品と、前記第１部品、前記第２部品および前記第３部品とは異なる性能を有する第４部品とを含む複数種類の部品が実装され、
前記第１面部には、前記複数種類の部品を識別可能とするための識別情報が印刷されており、
前記本体部材の内面部または、前記扉部材の裏面部に前記基板が設けられた状態において、前記識別情報は、左から右への向きに文字が並ぶ横書きの態様で印刷されているか、または下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様で前記第１面部に印刷されており、
前記第１部品はリード線１ａとリード線１ｂを有し、
前記第２部品はリード線２ａとリード線２ｂを有し、
前記第３部品はリード線３ａとリード線３ｂを有し、
前記第４部品は複数のリード線４を有し、
前記第１部品のリード線１ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、
前記第２面部から突出した前記リード線１ａは、前記基板を所定の向きにした状態で前記

第２面部を平面視したときに、前記リード線１ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線１ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分１に対する角度がｎ１度であり、
前記第１部品のリード線１ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ｂは、前記所定の仮想線分１に対する角度がｎ２度であり、
前記第２部品のリード線２ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線２ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線２ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分２に対する角度がｎ３度であり、
前記第２部品のリード線２ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ｂは、前記所定の仮想線分２に対する角度がｎ４度であり、
前記第３部品のリード線３ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線３ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線３ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分３に対する角度がｎ５度であり、
前記第３部品のリード線３ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ｂは、前記所定の仮想線分３に対する角度がｎ６度であり、
前記ｎ１度と前記ｎ３度は略同一の角度であり、
前記ｎ２度と前記ｎ４度は略同一の角度であり、
前記ｎ１度と前記ｎ５度は異なった角度であり、
前記第４部品の前記複数のリード線４は前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記複数のリード線４の高さは、前記第２面部から突出した前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂの高さよりも高く、
前記第４部品の前記複数のリード線４は、前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂよりも強度が高く曲がりにくくなっていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
開口部を有する箱状に形成された本体部材と、
ヒンジ機構を用いて前記本体部材に対して開閉可能に取り付けられた扉部材と、
複数種類の部品が配置される第１面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第２面部とを有する基板と、を備え、
前記基板の第１面部には、第１抵抗部品と、前記第１抵抗部品と同じ性能を有する第２抵抗部品と、前記第１抵抗部品とは異なる性能を有するコンデンサ部品と、前記第１抵抗部品、前記第２抵抗部品および前記コンデンサ部品とは異なる性能を有するＩＣドライバとを含む複数種類の部品が実装され、
前記第１面部には、前記複数種類の部品を識別可能とするための識別情報が印刷されており、
前記本体部材の内面部または、前記扉部材の裏面部に前記基板が設けられた状態において、前記識別情報は、左から右への向きに文字が並ぶ横書きの態様で印刷されているか、または下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様で前記第１面部に印刷されており、
前記第１抵抗部品はリード線１ａとリード線１ｂを有し、
前記第２抵抗部品はリード線２ａとリード線２ｂを有し、
前記コンデンサ部品はリード線３ａとリード線３ｂを有し、
前記ＩＣドライバは複数のリード線４を有し、

前記第１抵抗部品のリード線１ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ａは、前記基板を所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線１ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線１ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分１に対する角度がｎ１度であり、
前記第１抵抗部品のリード線１ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ｂは、前記所定の仮想線分１に対する角度がｎ２度であり、
前記第２抵抗部品のリード線２ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線２ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線２ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分２に対する角度がｎ３度であり、
前記第２抵抗部品のリード線２ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ｂは、前記所定の仮想線分２に対する角度がｎ４度であり、
前記コンデンサ部品のリード線３ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線３ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線３ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分３に対する角度がｎ５度であり、
前記コンデンサ部品のリード線３ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ｂは、前記所定の仮想線分３に対する角度がｎ６度であり、
前記ｎ１度と前記ｎ３度は略同一の角度であり、
前記ｎ２度と前記ｎ４度は略同一の角度であり、
前記ｎ１度と前記ｎ５度は異なった角度であり、
前記ＩＣドライバの前記複数のリード線４は前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記複数のリード線４の高さは、前記第２面部から突出した前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂの高さよりも高く、
前記ＩＣドライバの前記複数のリード線４は、前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂよりも強度が高く曲がりにくくなっていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機には、ぱちんこ遊技機、スロットマシン（回胴式遊技機）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機などがあり、この種の遊技機の中には、例えば特許文献１に示すような、ぱちんこ遊技機がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１２－１７９１３７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
従来の遊技機では、遊技機枠もしくは遊技盤に設置された装置の不具合を低減させて、

遊技者が円滑に遊技を行うことができるようにするために種々の工夫がなされてきたが、更なる改善の余地がある。

【０００５】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が円滑に遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

このような目的達成のために、本発明に係る第１態様の遊技機は、開口部を有する箱状に形成された本体部材と、ヒンジ機構を用いて前記本体部材に対して開閉可能に取り付けられた扉部材と、複数種類の部品が配置される第１面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第２面部とを有する基板と、を備え、前記基板の第１面部には、第１部品と、前記第１部品と同じ性能を有する第２部品と、前記第１部品とは異なる性能を有する第３部品と、前記第１部品、前記第２部品および前記第３部品とは異なる性能を有する第４部品とを含む複数種類の部品が実装され、前記第１面部には、前記複数種類の部品を識別可能とするための識別情報が印刷されており、前記本体部材の内面部または、前記扉部材の裏面部に前記基板が設けられた状態において、前記識別情報は、左から右への向きに文字が並ぶ横書きの態様で印刷されているか、または下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様で前記第１面部に印刷されており、前記第１部品はリード線１ａとリード線１ｂを有し、前記第２部品はリード線２ａとリード線２ｂを有し、前記第３部品はリード線３ａとリード線３ｂを有し、前記第４部品は複数のリード線４を有し、前記第１部品のリード線１ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ａは、前記基板を所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線１ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線１ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分１に対する角度がｎ１度であり、前記第１部品のリード線１ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ｂは、前記所定の仮想線分１に対する角度がｎ２度であり、前記第２部品のリード線２ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線２ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線２ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分２に対する角度がｎ３度であり、前記第２部品のリード線２ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ｂは、前記所定の仮想線分２に対する角度がｎ４度であり、前記第３部品のリード線３ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線３ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線３ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分３に対する角度がｎ５度であり、前記第３部品のリード線３ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ｂは、前記所定の仮想線分３に対する角度がｎ６度であり、前記ｎ１度と前記ｎ３度は略同一の角度であり、前記ｎ２度と前記ｎ４度は略同一の角度であり、前記ｎ１度と前記ｎ５度は異なった角度であり、前記第４部品の前記複数のリード線４は前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記複数のリード線４の高さは、前記第２面部から突出した前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂの高さよりも高く、前記第４部品の前記複数のリード線４は、前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂよりも強度が高く曲がりにくくなっていることを特徴とする。

本発明に係る第２態様の遊技機は、開口部を有する箱状に形成された本体部材と、ヒンジ

機構を用いて前記本体部材に対して開閉可能に取り付けられた扉部材と、複数種類の部品が配置される第１面部と前記複数種類の部品のリード線が半田付けされる第２面部とを有する基板と、を備え、前記基板の第１面部には、第１抵抗部品と、前記第１抵抗部品と同じ性能を有する第２抵抗部品と、前記第１抵抗部品とは異なる性能を有するコンデンサ部品と、前記第１抵抗部品、前記第２抵抗部品および前記コンデンサ部品とは異なる性能を有するＩＣドライバとを含む複数種類の部品が実装され、前記第１面部には、前記複数種類の部品を識別可能とするための識別情報が印刷されており、前記本体部材の内面部または、前記扉部材の裏面部に前記基板が設けられた状態において、前記識別情報は、左から右への向きに文字が並ぶ横書きの態様で印刷されているか、または下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様で前記第１面部に印刷されており、前記第１抵抗部品はリード線１ａとリード線１ｂを有し、前記第２抵抗部品はリード線２ａとリード線２ｂを有し、前記コンデンサ部品はリード線３ａとリード線３ｂを有し、前記ＩＣドライバは複数のリード線４を有し、前記第１抵抗部品のリード線１ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ａは、前記基板を所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線１ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線１ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分１に対する角度がｎ１度であり、前記第１抵抗部品のリード線１ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線１ｂは、前記所定の仮想線分１に対する角度がｎ２度であり、前記第２抵抗部品のリード線２ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線２ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線２ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分２に対する角度がｎ３度であり、前記第２抵抗部品のリード線２ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線２ｂは、前記所定の仮想線分２に対する角度がｎ４度であり、前記コンデンサ部品のリード線３ａは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ａは、前記基板を前記所定の向きにした状態で前記第２面部を平面視したときに、前記リード線３ａが前記第２面部から突出した位置と前記リード線３ｂが前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入されて前記第２面部から突出した位置とを結んでなる所定の仮想線分３に対する角度がｎ５度であり、前記コンデンサ部品のリード線３ｂは前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記リード線３ｂは、前記所定の仮想線分３に対する角度がｎ６度であり、前記ｎ１度と前記ｎ３度は略同一の角度であり、前記ｎ２度と前記ｎ４度は略同一の角度であり、前記ｎ１度と前記ｎ５度は異なった角度であり、前記ＩＣドライバの前記複数のリード線４は前記基板のスルーホールに前記第１面部側から挿入され、前記第２面部から突出した前記複数のリード線４の高さは、前記第２面部から突出した前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂの高さよりも高く、前記ＩＣドライバの前記複数のリード線４は、前記リード線１ａ、前記リード線１ｂ、前記リード線２ａ、前記リード線２ｂ、前記リード線３ａおよび前記リード線３ｂよりも強度が高く曲がりにくくなっていることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者が円滑に遊技を行うことが可能である。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図２】上記スロットマシンの斜視図である。

【図３】上記スロットマシンの内部構造を示す正面図である。

【図４】上記スロットマシンの前扉を後方から見た図である。
【図５】上記スロットマシンにおいて、主制御装置が筐体の内部に取り付けられた状態を示す正面図である。
【図６】上記スロットマシンにおいて、前扉が開いた状態を示す正面図である。
【図７】上記スロットマシンの主制御装置の斜視図である。
【図８】上記スロットマシンの主制御装置の分解斜視図である。
【図９】上記スロットマシンの主制御装置の断面図である。
【図１０】上記スロットマシンのケース本体の斜視図である。
【図１１】上記スロットマシンにおける基板ケース取り付け機構の正面図である。
【図１２】上記スロットマシンにおける基板ケース取り付け機構の斜視図である。
【図１３】上記スロットマシンにおける主制御基板の正面図である。
【図１４】上記スロットマシンにおける主制御基板の変形例を示す正面図である。
【図１５】上記スロットマシンにおける別の主制御基板の表面部の所定領域に実装された複数種類の電気素子を基板表面側から見た状態の図である。
【図１６】上記別の主制御基板の上記所定領域に実装された複数種類の電気素子のリード線を基板裏面側から見た状態の図である。
【図１７】上記別の主制御基板の表面部の別の所定領域に実装された複数種類の電気素子を基板表面側から見た状態の図である。
【図１８】上記別の主制御基板の裏面部の上記別の所定領域に実装された複数種類の電気素子のリード線を基板裏面側から見た状態の図である。
【図１９】上記別の主制御基板の導電層間距離と遊技メダルの厚みとの関係を示す図である。
【図２０】上記別の主制御基板の辺縁部に遊技メダルが当接した状態を示す図である。
【図２１】上記別の主制御基板の辺縁部にぱちんこ球が当接した状態を示す図である。
【図２２】上記別の主制御基板に実装される複数種類の電子部品のリード線の突出高さの関係を示す図である。
【図２３】上記別の主制御基板の上記別の所定領域を正面視した場合の見え方を示す図である。
【図２４】上記別の主制御基板の上記別の所定領域を頭を横に傾けて見た場合の見え方を示す図である。
【図２５】上記別の主制御基板の表面部に印刷される部品名称の態様例を示す図である。
【図２６】上記別の主制御基板の表面部に印刷される部品枠線の態様例を示す図である。
【図２７】上記別の主制御基板の表面部に実装される情報表示ランプとＬＥＤ素子の高さの関係を示す図である。
【図２８】上記スロットマシンにおける副制御基板の正面図である。
【図２９】上記スロットマシンにおける電源基板の正面図である。
【図３０】上記スロットマシンにおける副制御基板および電源基板に実装される複数種類の電気素子を基板表面側および側面側から見た状態の図である。
【図３１】上記スロットマシンにおける副制御基板および電源基板に実装される複数種類の電気素子を基板表面側および側面側から見た状態の図である。
【図３２】上記スロットマシンにおける副制御基板および電源基板に実装される複数種類の電気素子を基板表面側および側面側から見た状態の図である。
【図３３】上記スロットマシンにおける副制御基板および電源基板に実装される複数種類の電気素子を基板表面側および側面側から見た状態の図である。
【図３４】上記スロットマシンにおけるリールユニットの斜視図である。
【図３５】上記スロットマシンにおけるリールモジュールの斜視図である。
【図３６】上記スロットマシンにおけるリールモジュールの側面図である。
【図３７】上記リールモジュールにおけるバックランプユニットの斜視図および正面図である。
【図３８】上記リールモジュールにおけるバックランプユニットの変形例を示す斜視図お

よび正面図である。
【図３９】上記スロットマシンにおけるリールの分解斜視図である。
【図４０】上記スロットマシンにおけるリールを構成するリールテープに表示された図柄に関する説明図である。
【図４１】上記スロットマシンが島設備に設置された状態を示す側面図である。
【図４２】上記スロットマシンにおける主制御基板と各種装置との間でやり取りされる信号の経路に関する説明図である。
【図４３】第２実施形態のぱちんこ遊技機の正面図である。
【図４４】上記ぱちんこ遊技機の背面図である。
【図４５】上記ぱちんこ遊技機の制御ブロック図である。
【図４６】上記ぱちんこ遊技機の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。
【図４７】特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。
【図４８】（Ａ）は第１特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、（Ｂ）は第２特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図４９】特別図柄の変動パターンテーブル１を示す模式図である。
【図５０】特別図柄の変動パターンテーブル２を示す模式図である。
【図５１】特別図柄の変動パターンテーブル３を示す模式図である。
【図５２】装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。
【図５３】大当り種別と装飾図柄の大当り図柄組合せと大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。
【図５４】超寿大当り演出の概要を示す模式図である。
【図５５】寿大当りＡ演出の概要を示す模式図である。
【図５６】寿大当りＢ演出の概要を示す模式図である。
【図５７】喜大当りＡ演出の概要を示す模式図である。
【図５８】喜大当りＢ演出の概要を示す模式図である。
【図５９】ラウンド遊技中の基本画面を示す模式図である。
【図６０】入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。
【図６１】オーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。
【図６２】大入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
【図６３】オマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。
【図６４】一般入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
【図６５】大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。
【図６６】強調演出の説明に供する模式図である。
【図６７】遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。
【図６８】大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
【図６９】大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
【図７０】タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。
【図７１】遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。
【図７２】音量調整画面を示す模式図である。
【図７３】オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。
【図７４】所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。
【図７５】一般入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
【図７６】大入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
【図７７】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。

【図７８】主制御側メイン処理の図７７に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図７９】主制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８０】入賞監視処理を示すフローチャートである。
【図８１】始動口監視制御処理を示すフローチャートである。
【図８２】特別図柄変動開始監視制御処理を示すフローチャートである。
【図８３】特別図柄変動開始監視処理を示すフローチャートである。
【図８４】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
【図８５】特別図柄制御汎用処理を示すフローチャートである。
【図８６】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図８７】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図８８】特別図柄停止図柄表示中処理を示すフローチャートである。
【図８９】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図９０】特別電動役物制御処理の図８９に続く制御処理を示すフローチャートである。
【図９１】リセット開始処理を示すフローチャートである。
【図９２】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図９３】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９４】入賞演出内容決定処理を示すフローチャートである。
【図９５】演出制御コマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図９６】演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９７】画像制御コマンド送信割込み処理を示すフローチャートである。
【図９８】第３実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
【図９９】第３実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図１００】第３実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。
【図１０１】第３実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。
【図１０２】第３実施形態の特別図柄の変動時間の比較表である。
【図１０３】第３実施形態の普通図柄抽選の説明に供する模式図である。
【図１０４】第３実施形態の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。
【図１０５】第３実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図１０６】第４実施形態の主制御表示装置を示す正面図である。
【図１０７】第４実施形態の強調演出の演出例を示す模式図である。
【図１０８】第４実施形態の強調演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図１０９】第４実施形態の大当り遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１０】第４実施形態の強調演出の実行時間と大当り終了デモの実行時間との関係を示すタイムチャートである。
【図１１１】第４実施形態の強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１２】（Ａ）は第４実施形態の変動中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、（Ｂ）は第４実施形態の大当り中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１３】（Ａ）は第４実施形態の強調演出の実行制限が行われるときのタイムチャートであり、（Ｂ）は第４実施形態のオーバー入賞演出の実行制限が行われるときのタイムチャートである。
【図１１４】第４実施形態の大当り種別表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。
【図１１５】第４実施形態のラウンド表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。
【図１１６】第５実施形態の遊技機の制御構成を示す制御ブロック図である。
【図１１７】第５実施形態の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。

【図１１８】第５実施形態の電源投入時移行モード制御手段および性能情報管理手段を示す機能ブロック図である。
【図１１９】第５実施形態の主制御基板ユニットを示す正面図である。
【図１２０】第５実施形態の性能表示モニタを示す模式図である。
【図１２１】第５実施形態の基本的な遊技仕様を示す図である。
【図１２２】第５実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。
【図１２３】（Ａ）は第５実施形態の第１特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、（Ｂ）は第５実施形態の第２特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図１２４】第５実施形態の電源投入時の操作と移行モードとの関係を示す図である。
【図１２５】第５実施形態の性能表示モニタにおける設定値の表示例を示す模式図である。
【図１２６】（Ａ）は第５実施形態の設定変更モード中の報知内容を示す図であり、（Ｂ）は第５実施形態の設定確認モード中の報知内容を示す図である。
【図１２７】（Ａ）は第５実施形態の主制御基板のＲＡＭの記憶領域を示す模式図であり、（Ｂ）は第５実施形態の性能情報記憶領域を示す模式図である。
【図１２８】第５実施形態の各区間のベース値の表示例を示す模式図である。
【図１２９】第５実施形態の識別セグおよび比率セグに表示される表示内容を管理区間（計測区間）ごとに示す図である。
【図１３０】第５実施形態の電源投入時の１回目の区間Ａにおいて初当りが発生した場合のタイムチャートである。
【図１３１】（Ａ）は第５実施形態の電源断復帰時の遊技状態が特別遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャート、（Ｂ）は第５実施形態の電源断復帰時の遊技状態が通常遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャートである。
【図１３２】大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生したときのタイムチャートである。
【図１３３】第６実施形態の遊技盤の正面図である。
【図１３４】第６実施形態の副制御表示装置を示す模式図である。
【図１３５】第６実施形態の演出ボタンと十字キーを示す斜視図である。
【図１３６】第６実施形態のボタン演出の流れを説明するための模式図である。
【図１３７】第６実施形態のボタン演出の種類を示す模式図である。
【図１３８】第６実施形態のボタンバイブ演出の実行タイミングを説明するための模式図である。
【図１３９】第６実施形態の第１ボタンバイブ演出αの演出例を示す模式図である。
【図１４０】第６実施形態の第１ボタンバイブ演出βの演出例を示す模式図である。
【図１４１】第６実施形態の第２ボタンバイブ演出の演出例を示す模式図である。
【図１４２】第６実施形態の第２ボタンバイブ演出の演出例（図１４１の続き）を示す模式図である。
【図１４３】第６実施形態の第３ボタンバイブ演出の演出例を示す模式図である。
【図１４４】第６実施形態の第３ボタンバイブ演出の演出例（図１４３の続き）を示す模式図である。
【図１４５】第６実施形態のボタンバイブ演出の実行パターンテーブルを示す模式図である。
【図１４６】第６実施形態の可動体の初期化動作処理のフローチャートである。
【図１４７】第６実施形態の遊技機の電源投入後に演出表示装置に表示される表示画面の流れを示す模式図である。
【図１４８】第６実施形態の可動体の初期化動作とボタンバイブ演出との関係を説明するためのタイムチャートである。
【図１４９】第６実施形態の可動体の初期化動作と第１ボタン演出との関係を説明するためのタイムチャートである。
【図１５０】第６実施形態の特殊エフェクト演出（エフェクト集合演出）の演出例を示す模式図である。
【図１５１】第６実施形態の可動体の初期化動作と第１ボタン演出との関係の変形例を示

すタイムチャートである。
【図１５２】第６実施形態の可動体の初期化動作と第２ボタン演出との関係を説明するためのタイムチャートである。
【図１５３】第６実施形態の左打ち報知画像の表示例を示す模式図である。
【図１５４】第６実施形態の左打ち報知演出の実行タイミングの説明に供するタイムチャートである。
【図１５５】第６実施形態の左打ち報知演出の実行中に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【図１５６】第６実施形態における、高ベース状態から低ベース状態へ移行した後の先読み演出の説明に供するタイムチャートである。
【図１５７】第６実施形態の保留画像表示領域および変動中画像表示領域の説明に供する模式図である。
【図１５８】（Ａ）は第６実施形態の保留画像および変動中画像の説明に供する模式図であり、（Ｂ）は、第６実施形態の保留画像および変動中画像の動作表示（アニメーション表示）の一例を説明するための模式図である。
【図１５９】第６実施形態の保留変化示唆演出および保留変化演出の演出例を示す模式図である。
【図１６０】第６実施形態の第１特別図柄の変動表示として変動表示Ａ，Ｂが実行された場合のタイムチャートである。
【図１６１】第６実施形態の遊技機の電源断の復帰後に音声調整画像の表示と可動体の初期化動作とが重複実行された場合のタイムチャートである。
【図１６２】第６実施形態の遊技機の電源断復帰後の可動役物の初期化動作と演出表示装置の表示内容との関係を示すタイムチャートである。
【図１６３】第６実施形態の第１可動役物の演出動作（役物演出）と演出表示装置の表示内容との関係を示すタイムチャートである。
【図１６４】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第１演出を示すもので、（ａ）はボタン操作前の画像、（ｂ）はボタン操作後の画像を示す模式図である。
【図１６５】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出を示すもので、（ａ）はフリーズ前の画像、（ｂ）はフリーズ後の画像を示す模式図である。
【図１６６】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出を示すもので、（ａ）はフリーズ解除後の画像、（ｂ）はボタン操作後の画像を示す模式図である。
【図１６７】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出中の各種期間や各種状態を第１演出と対比して示すもので、（ａ）は第１演出のタイミングチャート、（ｂ）は第２演出のタイミングチャートである。
【図１６８】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出を示すもので、（ａ）はリーチ時におけるボタン操作前の画像、（ｂ）はボタン操作後の画像を示す模式図である。
【図１６９】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出を示すもので、（ａ）はリーチ時におけるフリーズ後の画像、（ｂ）はリーチ発展時の煽り演出の画像を示す模式図である。
【図１７０】第６実施形態の変形例の操作促進演出の第２演出を示すもので、（ａ）はフリーズ解除後の画像、（ｂ）はボタン操作後の画像を示す模式図である。
【図１７１】第６実施形態の変形例の操作促進演出パターンテーブルを示す模式図である。
【図１７２】第７実施形態の装飾図柄の構成を示す模式図である。
【図１７３】第７実施形態のモード演出（ステージ演出）の説明に供する模式図である。
【図１７４】第７実施形態のＢＧＭ選択演出の表示画面を示す模式図である。
【図１７５】第７実施形態の変動待機期間の説明に供する模式図である。
【図１７６】第７実施形態の待機中動作演出および変動中待機演出の演出例を示す模式図である。
【図１７７】第７実施形態の待機中動作演出および変動中待機演出の演出例（図１７６の続き）を示す模式図である。

【図１７８】第７実施形態の低ベース状態の待機デモ演出の実行中に始動口への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【図１７９】第７実施形態の低ベース状態の変動中動作演出の実行中に始動口への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【図１８０】第７実施形態の高ベース状態の待機デモ演出の実行中に始動口への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【図１８１】第７実施形態の高ベース状態の変動中動作演出の実行中に始動口への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【図１８２】第７実施形態の画像変形演出を説明するための模式図である。
【図１８３】第７実施形態の変動演出（画像動作演出の非実行中）におけるフレーム画像のレイヤ構造を概念的に示す模式図である。
【図１８４】第７実施形態の変動演出（画像変形演出の実行中）におけるフレーム画像のレイヤ構造を概念的に示す模式図である。
【図１８５】第７実施形態のボタン演出の概要を説明するための模式図である。
【図１８６】第７実施形態の演出ボタンの報知態様を示す模式図である。
【図１８７】第７実施形態の弱操作契機演出（台詞予告演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。
【図１８８】第７実施形態の強操作契機演出（カットイン予告演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。
【図１８９】第７実施形態の特定種別の操作契機演出を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。
【図１９０】第７実施形態の特定種別の操作契機演出を含むボタン演出の演出例（図１８９の続き）を示す模式図である。
【図１９１】第７実施形態の弱操作契機演出（決め失敗演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。
【図１９２】第７実施形態の弱操作契機演出（決め失敗演出）を含むボタン演出の演出例（図１９１の続き）を示す模式図である。
【図１９３】第７実施形態の各種演出ボタンの内容を説明するための模式図である。
【図１９４】第７実施形態のボタン画像を示す模式図である。
【図１９５】第７実施形態のボタン出現予告演出の演出例を示す模式図である。
【図１９６】第７実施形態の大当りの変動表示の当落分岐時においてボタン演出が実行される場合のタイムチャートである。
【図１９７】第８実施形態の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。
【図１９８】第８実施形態の基本的な遊技仕様を示す図である。
【図１９９】（Ａ）は第８実施形態の第１特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、（Ｂ）は第８実施形態の第２特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
【図２００】（Ａ）は第８実施形態の主制御基板のＲＡＭの記憶領域を示す模式図であり、（Ｂ）は第８実施形態の抑制機能情報記憶領域を示す模式図である。
【図２０１】第８実施形態のＭＹカウンタの加算数および減算数を説明するための図である。
【図２０２】第８実施形態のＭＹカウンタの更新方法を説明するための図である。
【図２０３】第８実施形態のＭＹカウンタの初期化の方法を説明するための図である。
【図２０４】第８実施形態の抑制機能作動前信号および抑制機能作動信号のタイムチャートである。
【図２０５】第８実施形態の事前報知演出の演出例を示す模式図である。
【図２０６】第８実施形態の抑制報知演出の演出例を示す模式図である。
【図２０７】第８実施形態における大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタのカウント値が規定値に到達する場合の演出例を示す模式図である。
【図２０８】第８実施形態における大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタのカウント値が規定値に到達する場合の演出例（図２０７の続き）を示す模式図である。

【図２０９】第８実施形態におけるＭＹカウンタのカウント値が所定値に達した後に事前報知演出が解除される場合の演出例を示す模式図である。
【図２１０】第８実施形態における大当り遊技の実行中にＭＹカウンタのカウント値が規定値に達する場合の演出例を示す模式図である。
【図２１１】第８実施形態における賞球カウントアップ演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合のタイムチャートである。
【図２１２】第８実施形態における賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。
【図２１３】第８実施形態における強調演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合のタイムチャートである。
【図２１４】第８実施形態における強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。
【図２１５】第８実施形態における賞球カウントアップ演出の実行時間と強調演出の実行時間との関係を示すタイムチャートである。
【図２１６】第８実施形態において複数の遊技球が大入賞口に連続して入球した場合のタイムチャートである。
【図２１７】第８実施形態における楽曲選択演出と強調演出とが重複実行されているときの演出例を示す模式図である。
【図２１８】第８実施形態における楽曲選択演出において楽曲が変更されたときのタイムチャートである。
【図２１９】第８実施形態において抑制機能作動条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【図２２０】第８実施形態において事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【図２２１】第８実施形態において抑制機能作動条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【図２２２】第８実施形態において事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【図２２３】第９実施形態の管理遊技機の正面図である。
【図２２４】第９実施形態の管理遊技機の背面図である。
【図２２５】第９実施形態の管理遊技機のシステム構成を示すブロック図である。
【図２２６】第９実施形態の管理遊技機における主制御基板と枠制御基板との間の電源投入からの通信手順を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。
［第１実施形態］
まず、第１実施形態に係るスロットマシンについて、図１～図４を参照しながら説明する。以下では、図１～図３を参照してスロットマシンの基本的な構成について説明する場合においては、図２に示す各矢印の方向をそれぞれ、上下方向、前後方向、左右方向とする。
【００１０】
＜スロットマシンの外部構成＞
本実施形態に係るスロットマシン１は、図１～図３に示すように、前面（前方）が開口した箱状の筐体５（本体部材）と、筐体５の前面開口部に開閉可能に取り付けられた前扉２とを備えている。前扉２は、正面視において、筐体５の左側板５ａの前部に配設されたヒンジ機構６ａ～６ｃを用いて筐体５の前面開口部に対し横開き開閉可能に取り付けられている。
【００１１】
前扉２の前面には、図１～図２に示すように、上部から順に、上パネルアセンブリ１０

、中パネルアセンブリ２０、下パネルアセンブリ３０および受け皿アセンブリ４０が取り付けられている。上パネルアセンブリ１０の中央部には、その裏面側に配された液晶表示装置１１の表示画面１１ａが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂが配置されている。また、表示画面１１ａの前下方左右には、一対の上部スピーカ１５ａ，１５ｂが配置され、表示画面１１ａの前下方中央には、所定の装飾が施された装飾部材１６が配置されている。

【００１２】

中パネルアセンブリ２０の中央部には、筐体５内に横並びに配設された左リール３ａ、中リール３ｂおよび右リール３ｃの表面が臨むリール窓Ｗが設けられている。リール窓Ｗの下方に設けられた操作パネル２１の上面側には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口２２、クレジットされた範囲内で遊技メダルをベットするためのＢＥＴスイッチユニット２３、および演出に関する操作を行うための演出スイッチユニット２４等が取り付けられている。操作パネル２１の前面側には、全リール３ａ～３ｃを回転開始させる際に操作されるスタートレバー（スタートスイッチ）２５、各リール３ａ，３ｂ，３ｃの回転を個別に停止させるための３個のストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ、およびメダル投入口２２から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ２７等が取り付けられている。

【００１３】

メダル投入口２２の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー５１に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口４１に通ずる）とに分岐しており、その分岐部にはブロッカが設けられている。このブロッカは、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口２２に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口２２に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。

【００１４】

また、メダル投入口２２の内部には、メダル投入口２２に投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを検出するための２つのメダル投入センサと、メダル投入口２２に投入された遊技メダルを監視するためのメダル通路センサが設けられている。１つ目のメダル投入センサは、遊技メダルを検出可能な透過型の光センサであり、上記ブロッカが設置された位置よりも下流側（後述のホッパー５１寄り）の位置に配置されている。２つ目のメダル投入センサも、遊技メダルを検出可能な透過型の光センサであり、１つ目のメダル投入センサの下流側に並んで配置されている。メダル通路センサは、遊技メダルを検出可能な接触式センサであり、上記ブロッカが設置された位置よりも下流側において最もメダル投入口２２に近い位置（２つのメダル投入センサよりも上流側の位置）に配置されている。

【００１５】

１つ目および２つ目のメダル投入センサがこの順序で遊技メダルの通過を検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口２２に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、１つ目および２つ目のメダル投入センサがこの順序と逆の順序（２つ目、１つ目の順序）で遊技メダルの通過を検出した場合は、遊技メダルが逆流する等の異常通過が起きたことを意味する。また、メダル通路センサ（または、２つのメダル投入センサのうち少なくとも一方）が所定時間を越えて継続的に遊技メダルを検出している場合は、遊技メダルが上記受入通路で滞留していたり、メダル投入口２２から上記受入通路に異物（不正行為を行うための治具等）が挿入されたりする等の異常が起きたことを意味する。

【００１６】

リール窓Ｗは、左リール３ａ、中リール３ｂ、右リール３ｃが全て停止した際に、リール毎に連続する３個の図柄、合計９個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。ここで、リール窓Ｗに表示される各リールの３つの図柄のうち、最も上側

の図柄表示位置を上段といい、最も下側の図柄表示位置を下段といい、上段と下段の間にある図柄表示位置を中段という。リール３ａ～３ｃの各中段の図柄表示領域を水平（横一直線）に結ぶ入賞ライン２９は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン２９上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無が判定されるように構成されている。

【００１７】

また、スロットマシン１には、ＬＥＤランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ（図示せず）－ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示（ＩＮＳＥＲＴ）ランプ４６ｃ、遊技開始表示（ＳＴＡＲＴ）ランプ４６ｄ、再遊技表示（ＲＥＰＬＡＹ）ランプ４６ｅ、状態表示（ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ）ランプ４６ｆ、貯留枚数表示（ＣＲＥＤＩＴ）ランプ４６ｈ、および払出数表示（ＰＡＹＯＵＴ）ランプ４６ｊを備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板１１０により制御されるように構成されている。

【００１８】

ＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ表示ランプ（図示せず）は、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり－ＢＥＴスイッチユニット２３に設けられたＭＡＸ－ＢＥＴスイッチ（図示せず）の内部に配置され、点灯時にはＭＡＸ－ＢＥＴスイッチを部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ２０においてリール窓Ｗの側部または下部に配置されている。

【００１９】

ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂは、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、１枚の場合に点灯される１－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＣと、２枚の場合に点灯される２－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＢと、３枚の場合に点灯される３－ＢＥＴ表示ランプ４６ｂＡとから構成されている。投入可能表示ランプ４６ｃは、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ４６ｄは、スタートレバー２５を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ４６ｅは、任意の遊技において再遊技役が成立し、自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

【００２０】

状態表示ランプ４６ｆは、ベットされている遊技メダル、および／または貯留されている遊技メダルを精算するときに点灯される。貯留枚数表示ランプ４６ｈは、貯留（クレジット）された遊技メダルの枚数を７セグメント表示するものであり、払出数表示ランプ４６ｊは、小役（成立時に所定枚数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役）が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を７セグメント表示するものである。

【００２１】

また、払出数表示ランプ４６ｊは、スロットマシン１に何らかの異常（エラー）が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字（アルファベット）や数字を表示するようにも構成されている。さらに、払出数表示ランプ４６ｊは、ストップスイッチ２６ａ～２６ｃの操作順（押し順）を示すナビ番号（記号や数字）を表示する機能も有している。

【００２２】

下パネルアセンブリ３０の中央部には、透明な下パネルカバー３１が取り付けられており、その左右には、一対の下部スピーカ３２ａ，３２ｂが配置されている。なお、下パネルカバー３１の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベースおよび下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

【００２３】

受け皿アセンブリ４０には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口４１が開設されているとともに、遊技メダル払出口４１に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿４２が設けられている。遊技メダル貯留皿４２の左部には、灰皿４３が設けられている。

【００２４】
＜スロットマシンの内部構成＞
図３に示すように、筐体５内の下部（底板５ｄ上）には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すメダル払出装置５０が設けられている。メダル払出装置５０は、メダル投入口２２から投入され、有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する（貯留する）ホッパー５１と、ホッパー５１に収容されている遊技メダルを１枚ずつ射出する射出口５２とを有している。メダル払出装置５０の近傍位置には、ホッパー５１から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫５３が設けられるとともに、この補助収納庫５３が満杯状態（補助収納庫５３から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部（図示せず）が設けられている。また、メダル払出装置５０の左方位置には、スロットマシン１に搭載された種々の装置に電力を供給する電源装置５５が設けられている。
【００２５】
筐体５内の中央部には、左右の側板５ａ，５ｂに架け渡されるように中板５ｆが設けられており、この中板５ｆ上にリールユニット６０が設けられている。リールユニット６０は、上述の３個のリール３ａ，３ｂ，３ｃと、これらのリール３ａ～３ｃをそれぞれ回転させる３個のステッピングモータ（後述する）とを有して構成されている。左リール３ａ，中リール３ｂ，右リール３ｃはそれぞれ、透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、リール３ａ～３ｃの内面側にはそれぞれバックランプ（後述する）が配設されている。右側板５ｂの上部には、遊技に関する情報を外部のホールコンピュータなどへ出力する外部集中端子基板８０が設置されている。出力する遊技に関する情報には、例えばメダルの投入枚数や払出枚数、いわゆるボーナスゲームやＡＴゲームが開始した回数などがある。
【００２６】
筐体５内の上部（背板５ｅの上部内面）には、遊技の進行に係る主たる制御を行う主制御装置１００が設けられている。例えば主制御装置１００は、規定数（例えば３枚）の遊技メダルが投入されてスタートレバー２５が操作されると、役抽せんを行うとともにリール３ａ～３ｃの回転駆動を開始し、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃの停止操作が行われると役抽せんの結果に基づくリールの停止制御を行う。また、すべてのリールが停止したときに、入賞ライン２９に小役の図柄組合せが揃った（小役が入賞した）場合、メダル払出装置５０を制御して入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出す。
【００２７】
＜前扉の後側構成＞
図４に前扉２を後方から見たときの正面図を示す。ここで、図４においては後方から見た前扉２を図示しているため、図４に示す各矢印の方向のうち、左右の方向が図２と入れ替わっている。前扉２の後面側（裏側）において、リール窓Ｗの上側には副制御装置５００が設けられている。副制御装置５００は、主制御装置１００から送信される各種コマンドに基づいて（第１演出ランプ１２、第２演出ランプ１３ａ，１３ｂや、液晶表示装置１１および上部スピーカ１５ａ，１５ｂ等の各種演出装置を制御することにより、遊技状況に応じて遊技の興趣を向上させるための種々の演出を実行する。これらの機能は、副基板ケース５０１に収容されている副制御基板（後述する）に実装された各種部品によって実現される。副制御装置５００と主制御装置１００とは、ケーブルハーネスを用いて電気通信可能に接続されており、これら装置間の情報伝達は、主制御装置１００から副制御装置５００への一方向のみ行うことが可能となっている。
【００２８】
リール窓Ｗの下側かつ右寄りの位置には、メダル投入口２２から投入された遊技メダルが有効に受け入れられるものであるか否かを選定するメダルセレクタ６５０が設けられている。メダルセレクタ６５０は、メダル投入口２２から投入された遊技メダルが有効に受け入れられるものであった場合はホッパー５１に通じる受入通路７１へ通過させ、有効に

受け入れられるものでなかった場合は遊技メダル払出口４１に通ずる返却通路７２へ流下させる。また、返却通路部７２には、メダル払出装置５０に設けられた遊技メダルの射出口５２と位置整合するようにメダル通過口７３が形成されている。

【００２９】

＜主制御装置の構成＞

次に、本実施形態に係る主制御装置１００の構成について図５～図１３を参照して説明する。主制御装置１００は、図７～図９に示すように、主制御基板１１０と、主制御基板１１０を収容する主基板ケース２１０とを有して構成されている。主制御基板１１０は、図８に示すように、制御チップ１２１と、情報表示ランプ１５６と、主基板側コネクタ１６１等の複数の電気コネクタと、これら各種部品が実装されるプリント基板１１１とを有して構成されている。また、プリント基板１１１に実装される各種部品は、プリント基板１１１の表面部（「第１面部」とも称する）ＦＳに実装される。したがって、主制御装置１００が筐体５の背板５ｅ（図３参照）に設置されているときは、表面部ＦＳが前方を向き、かつ上下方向に沿った状態となる。なお、主制御基板１１０の詳細については後述する。

【００３０】

主基板ケース２１０は、図７～図９に示すように、ケース本体２１１と、ケース蓋２２１とを有し、ケース本体２１１およびケース蓋２２１を結合させて形成されるケース内部に主制御基板１１０を収納可能に構成されている。図８に示すように、ケース本体２１１は、透明な樹脂材料を用いて前方に開口した略矩形箱状に形成され、上下の壁部にそれぞれ複数の結合溝２１２が形成されている。この結合溝２１２は、前方に開口する挿入溝部と、その挿入溝部の後部から右方に延びる係止溝部とから構成されるＬ字状の溝になっている。ケース蓋２２１は、透明な樹脂材料を用いて後方に開口した略矩形箱状に形成され、上下の壁部内面にはそれぞれ上記結合溝２１２に対応する位置に複数の係合突起（図示せず）が形成されている。この係合突起をケース本体２１１の結合溝２１２の挿入溝部に前方から挿入し、ケース蓋２２１をケース本体２１１に対して右方にスライド移動させて係合突起を結合溝２１２の係止溝部に挿入させることにより、ケース本体２１１に対するケース蓋２２１の前後、上下および右方への移動が規制され、ケース本体２１１およびケース蓋２２１が結合されるように構成されている。

【００３１】

図８および図１０に示すように、ケース本体２１１の右部には、本体側結合部２１３と、封印カバー２４１が取り付けられる第１本体側封印部２１４とが形成されている。本体側結合部２１３内には、係止爪を有する蓋かしめ部材（図示せず）が装着されるようになっている。第１本体側封印部２１４の右側面には、右方に突出した２つのケース取付突起２１９が形成されている。ケース本体２１１の左部には、主基板ケース２１０を回収する際に、使用済みの本体かしめ部材３４０（図１１を参照）を係合させることが可能な本体側仮係合部２１５が形成されている。ケース本体２１１の下部には、第２本体側封印部２１６が形成されている。ケース本体２１１の前面左側には、主制御基板１１０を湾曲しないように支持する基板支持突起２１７が形成されている。

【００３２】

図７および図８に示すように、ケース蓋２２１の右部には、上記のようにケース本体２１１およびケース蓋２２１が結合されたときに、ケース本体２１１の本体側結合部２１３と結合される蓋側結合部２２３と、ケース本体２１１の第１本体側封印部２１４と結合される第１蓋側封印部２２４とが形成されている。本体側結合部２１３および蓋側結合部２２３が結合されると、本体側結合部２１３内に装着された蓋かしめ部材（図示せず）の係止爪が蓋側結合部２２３内の係止溝に挿入され、これによりケース本体２１１に対するケース蓋２２１の左方（ケース蓋２２１を取り外す方向）へのスライド移動が規制され、ケース蓋２２１をケース本体２１１から取り外すことができないように固定される構成となっている。また、第１本体側封印部２１４および第１蓋側封印部２２４に跨って封印シール２４２が貼付され、その封印シール２４２を覆うように第１本体側封印部２１４および

第１蓋側封印部２２４に封印カバー２４１が右方からスライド移動されて取り付けられるように構成されている。封印カバー２４１には、第１本体側封印部２１４および第１蓋側封印部２２４に取り付けられた後に、カッター部材２４３が装着されてカッター部材２４３の切断部が封印カバー２４１の内部に配置されるようになっている。そのため、封印カバー２４１を左方にスライド移動させて取り外すときには、このカッター部材２４３の切断部により封印シール２４２が切断されるようになっている。

【００３３】

ケース蓋２２１の左部には、上記のようにケース本体２１１およびケース蓋２２１が結合されたときに、ケース本体２１１の本体側仮係合部２１５を内部に収容して覆うカバー部２２５が形成されている。カバー部２２５の上部には、後述の本体かしめ部材３４０（図１１を参照）と係合可能で、後述のかしめ型部材３４５（図１１を参照）とも対向可能な上側ケース固定部２２５ａが形成されている。カバー部２２５の下部には、かしめ型部材３４５と対向可能で、本体かしめ部材３４０とも係合可能な下側ケース固定部２２５ｂが形成されている。カバー部２２５の中間部には、ケース本体２１１の本体側仮係合部２１５と重なった状態で、使用済みの本体かしめ部材３４０を係合させることが可能な蓋側仮係合部２２５ｃが形成されている。

【００３４】

ケース蓋２２１の左上端部には、後述のブラケット部材３３０の上側仮固定穴部３４８ａ（図１１を参照）に挿入可能なナイラッチ型の上側仮固定具２３８ａが形成されている。ケース蓋２２１の左下端部には、ブラケット部材３３０の下側仮固定穴部３４８ｂ（図１１を参照）に挿入可能なナイラッチ型の下側仮固定具２３８ｂが形成されている。ケース蓋２２１の下部には、ケース本体２１１の第２本体側封印部２１６と結合される第２蓋側封印部２２６が形成されている。第２本体側封印部２１６および第２蓋側封印部２２６が結合された状態において、レーザー装置等により第２本体側封印部２１６および第２蓋側封印部２２６に跨って印字され、主基板ケース２１０が封印されるようになっている。

【００３５】

ケース蓋２２１の前面左側には、ケース内部に収容した主制御基板１１０の主基板側コネクタ１６１を前方に露出させるための前後に貫通した左側コネクタ露出部２２７が形成されている。左側コネクタ露出部２２７を介して露出した主基板側コネクタ１６１には、前扉用ケーブルハーネス１９１の一端に設けられたケーブルコネクタ１９２を嵌合接続させることができるようになっている（図５を参照）。

【００３６】

ケース蓋２２１には、左側コネクタ露出部２２７を前方から覆うコネクタカバー２４６が取り付けられるようになっている。ケース蓋２２１の前面には溝状の第１カバーかしめ装着部２２９が形成され、係止爪を有する第１カバーかしめ部材２２８を第１カバーかしめ装着部２２９に対し上方からスライド移動させて装着させることができるようになっている。コネクタカバー２４６がケース蓋２２１に取り付けられると、第１カバーかしめ装着部２２９に装着された第１カバーかしめ部材２２８がコネクタカバー２４６の内部に配置され、第１カバーかしめ部材２２８の係止爪がコネクタカバー２４６内の係止溝に挿入されるようになっている。そのため、コネクタカバー２４６を破壊して第１カバーかしめ部材２２８との係止状態を解除しない限り、コネクタカバー２４６をケース蓋２２１から取り外すことができないように固定される構成となっている。

【００３７】

ケース蓋２２１の前面下側には、ケース内部に収容した主制御基板１１０のリール用コネクタ１６２、副基板用コネクタ１６３、設定変更装置用コネクタ１６４、および照合機用コネクタ１６５を前方に露出させるための前後に貫通した第１～第４の下側コネクタ露出部２３１～２３４が形成されている。第１の下側コネクタ露出部２３１を介して露出したリール用コネクタ１６２には、リール制御基板（図示せず）と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。第２の下側コネクタ露出部２３２を介して露出した副基板用コネクタ１６３には、副制御

装置５００と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。第３の下側コネクタ露出部２３３を介して露出した設定変更装置用コネクタ１６４には、設定変更装置３５０と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを接続させることができるようになっている。第４の下側コネクタ露出部２３４を介して露出した照合機用コネクタ１６５には、照合機（図示せず）と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。

【００３８】

ケース蓋２２１の前面中央部には、かしめ使用記録シール２４８が貼り付けられるシール貼り付け部２３５が形成されている。シール貼り付け部２３５は、かしめ使用記録シール２４８の外周形状に合わせた矩形の窪み形状に形成されている。かしめ使用記録シール２４８は、主基板ケース２１０を封印した日付等（以降、かしめ使用記録と称する）を記入するための文字または図形が印刷された、透明のシート状に形成されている。

【００３９】

ケース蓋２２１における主制御基板１１０の情報表示ランプ１５６と重なる部分には、ケース蓋２２１の内側に凹んだ凹部２３７が形成されている。凹部２３７は、図７～図９に示すように、ケース蓋２２１の天井部より高さの低い底部２３７ｅと、底部２３７ｅの前面側の上下左右を囲む、上壁部２３７ａ、下壁部２３７ｂ、左壁部２３７ｃ、および右壁部２３７ｄとを有している。底部２３７ｅは、情報表示ランプ１５６の前方近傍において、情報表示ランプ１５６と重なって略平行に延びる平板状に形成される。上壁部２３７ａ、下壁部２３７ｂ、および左壁部２３７ｃは、前後方向に延びる壁状に形成される。上下左右の壁部２３７ａ～２３７ｄのうち、ヒンジ機構６ａ～６ｃから遠い側に位置する右壁部２３７ｄは、前方に向かうにつれて（ヒンジ機構６ａ～６ｃから遠い側の）右側に傾斜した壁状に形成される。

【００４０】

このように主制御基板１１０をケース内部に収容した主基板ケース２１０は、図５に示すように、基板ケース取付機構３００を介して筐体５内の上部（背板５ｅの上部内面）に取り付けられる。基板ケース取付機構３００は、図１１および図１２に示すように、背板５ｅの左側上部に取り付けられる左側ベース部材３１０と、背板５ｅの右側上部に取り付けられる右側ベース部材３２０と、左側ベース部材３１０に前後方向に揺動可能に取り付けられるブラケット部材３３０とを有して構成されている。主基板ケース２１０は、前方を向いてブラケット部材３３０の内側に装着される。ブラケット部材３３０の左端部は、左側ベース部材３１０に対して前後方向に揺動可能に連結されている。一方、ブラケット部材３３０の右端部は、ロック部材３６０を用いて右側ベース部材３２０に固定されるように構成されている。これにより、主基板ケース２１０は、基板ケース取付機構３００を介して筐体５内の上部に揺動可能に取り付けられる。

【００４１】

左側ベース部材３１０は、上下方向に延びるブロック状に形成され、取付ネジ（図示せず）を用いて、筐体５における背板５ｅの左側上部（天板５ｃの下方近傍）に取り付けられる。左側ベース部材３１０には、ブラケット部材３３０のブラケット側係合部３３１，３３２，３３３と係合可能なヒンジ穴を有する３つのベース側係合部３１１，３１２，３１３が上下方向に並んで形成されている。右側ベース部材３２０は、上下方向に延びるブロック状に形成され、取付ネジ（図示せず）を用いて、筐体５における背板５ｅの右側上部（天板５ｃの下方近傍）に取り付けられる。また、右側ベース部材３２０は、ブラケット部材３３０の後面右側に設けられた係止突起部（図示せず）が係止可能に構成されている。

【００４２】

ブラケット部材３３０は、透明な樹脂材料を用いて前方に開口した略矩形箱状に形成され、その内部空間に主基板ケース２１０が装着されて主基板ケース２１０を支持するように構成されている。ブラケット部材３３０の左側壁の外面側には、左側ベース部材３１０

のベース側係合部３１１，３１２，３１３と回転自在に係合可能なヒンジ軸を有する３つのブラケット側係合部３３１，３３２，３３３が上下方向に並んで形成されている。これにより、ブラケット部材３３０の左端部は、ベース側係合部３１１，３１２，３１３とブラケット側係合部３３１，３３２，３３３とが係合した状態で、左側ベース部材３１０に対して前後方向に揺動可能に連結される。

【００４３】

ブラケット部材３３０内における左側壁に隣接する位置には、本体かしめ部材３４０およびかしめ型部材３４５が装着される上下のケースかしめ装着部３３４，３３５が形成されている。上側ケースかしめ装着部３３４には、係止爪を有する本体かしめ部材３４０（もしくは、かしめ型部材３４５）が右側に形成された開口部から挿入されて装着されるようになっている。下側ケースかしめ装着部３３５には、係止爪を有していないかしめ型部材３４５（もしくは、本体かしめ部材３４０）が右側に形成された開口部から挿入されて装着されるようになっている。

【００４４】

ブラケット部材３３０内の左上端部には、主基板ケース２１０（ケース蓋２２１）の上側仮固定具２３８ａが挿入可能な上側仮固定穴部３４８ａが形成されている。ブラケット部材３３０内の左下端部には、主基板ケース２１０（ケース蓋２２１）の下側仮固定具２３８ｂが挿入可能な下側仮固定穴部３４８ｂが形成されている。また、ブラケット部材３３０の左下部には、前述の前扉用ケーブルハーネス１９１を固定保持可能なケーブルクランプ３３６が形成されている。

【００４５】

ブラケット部材３３０の右上部には、ブラケット部材３３０を右側ベース部材３２０に固定するためのロック部材３６０が取り付けられている。また、ブラケット部材３３０の右上部には、左方に開口したケース取付孔３３９，３３９が上下に並んで形成されている。ケース取付孔３３９，３３９には、主基板ケース２１０（ケース本体２１１）のケース取付突起２１９，２１９が左方から挿入可能になっている。

【００４６】

主制御基板１１０をケース内部に収容した主基板ケース２１０をブラケット部材３３０に装着するには、主基板ケース２１０のケース取付突起２１９，２１９をブラケット部材３３０のケース取付孔３３９，３３９に挿入し、それから、主基板ケース２１０の上下の仮固定具２３８ａ，２３８ｂをブラケット部材３３０の上下の上側仮固定穴部３４８ａ，３４８ｂに挿入して、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０内に挿入する。主基板ケース２１０をブラケット部材３３０内に挿入すると、上側ケースかしめ装着部３３４に装着された本体かしめ部材３４０が主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａの内部に配置され、本体かしめ部材３４０の係止爪が上側ケース固定部２２５ａ内の係止溝に挿入されるようになっている。同時に、下側ケースかしめ装着部３３５に装着されたかしめ型部材３４５が主基板ケース２１０の下側ケース固定部２２５ｂの内部に対向配置される。これにより、主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａを破壊して本体かしめ部材３４０との係止状態を解除しない限り、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０から取り外すことができないように固定される。

【００４７】

このように、主基板ケース２１０は、ブラケット部材３３０に対して主基板ケース２１０の右側部分を係合させ、その次に左側部分を係合させることによりブラケット部材３３０に装着される。なお、上側ケースかしめ装着部３３４にかしめ型部材３４５が装着されて上側ケース固定部２２５ａの内部に対向配置され、下側ケースかしめ装着部３３５に本体かしめ部材３４０が装着されて下側ケース固定部２２５ｂの内部に配置され、本体かしめ部材３４０の係止爪が下側ケース固定部２２５ｂ内の係止溝に挿入されるようにすることも可能である。これにより、本体かしめ部材３４０とかしめ型部材３４５の上下位置を入れ替えることで、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０に対して２回装着することができる。

【００４８】
例えば最初に、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０に装着する際、上側ケースかしめ装着部３３４に本体かしめ部材３４０を装着するとともに、下側ケースかしめ装着部３３５にかしめ型部材３４５を装着して、本体かしめ部材３４０の係止爪を主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａ内の係止溝に挿入させる。この状態で、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０から取り外す際、主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａを破壊して本体かしめ部材３４０との係止状態を解除する。次に、取り外した主基板ケース２１０を再びブラケット部材３３０に装着する際、上側ケースかしめ装着部３３４にかしめ型部材３４５を装着するとともに、下側ケースかしめ装着部３３５に本体かしめ部材３４０を装着して、本体かしめ部材３４０の係止爪を主基板ケース２１０の下側ケース固定部２２５ｂ内の係止溝に挿入させる。そして、主基板ケース２１０をブラケット部材３３０から取り外す際、主基板ケース２１０の下側ケース固定部２２５ｂを破壊して本体かしめ部材３４０との係止状態を解除する。また、ブラケット部材３３０から取り外した主基板ケース２１０を製造業者等が回収する際、下側ケースかしめ装着部３３５（もしくは、上側ケースかしめ装着部３３４）から取り外した使用済みの本体かしめ部材３４０を、主基板ケース２１０の本体側仮係合部２１５および蓋側仮係合部２２５ｃと係合させる。これにより、主基板ケース２１０のケース本体２１１に対するケース蓋２２１の左方（ケース蓋２２１を取り外す方向）へのスライド移動が規制され、ケース蓋２２１をケース本体２１１から取り外すことができないように固定することが可能である。
【００４９】
また、ブラケット部材３３０には、主基板ケース２１０が装着されるのに加え、設定変更装置３５０が取り付けられるようになっている。具体的には、設定変更装置３５０は、ブラケット部材３３０内の右下部に取り付けられるようになっている。ブラケット部材３３０の右下部における設定変更装置３５０の左方には、設定変更装置３５０から主基板ケース２１０内の主制御基板１１０（設定変更装置用コネクタ１６４）に延びて接続されるケーブルハーネス（図示せず）を覆うケーブルカバー３５５が取り付けられるようになっている。なお、ブラケット部材３３０内の右下部には、溝状の第２カバーかしめ装着部３３８が形成され、係止爪を有する第２カバーかしめ部材３３７を第２カバーかしめ装着部３３８に対し右方からスライド移動させて装着させることができるようになっている。ケーブルカバー３５５がブラケット部材３３０に取り付けられると、第２カバーかしめ装着部３３８に装着された第２カバーかしめ部材３３７がケーブルカバー３５５の内部に配置され、第２カバーかしめ部材３３７の係止爪がケーブルカバー３５５内の係止溝に挿入されるようになっている。そのため、ケーブルカバー３５５を破壊して第２カバーかしめ部材３３７との係止状態を解除しない限り、ケーブルカバー３５５をブラケット部材３３０から取り外すことができないように固定される構成となっている。
【００５０】
設定変更装置３５０は、遊技者にとっての有利度を定めるスロットマシン１の設定値（遊技役の当選確率等）を変更するときに操作される装置である。設定変更装置３５０に設けられた設定変更キーシリンダ（図示せず）に設定変更キー（図示せず）を差し込んで右回り（時計方向）に約９０度回動操作された状態で、筐体５内の下部に設けられた電源装置５５の電源スイッチがＯＮ操作されると、設定変更モード（設定値を変更可能とするモード）を開始する。設定変更装置３５０は、設定変更スイッチ（図示せず）が押圧操作される毎に１～６の６段階の上記設定値を切り替え、設定値を主制御基板１１０上に設けられた設定表示ランプ１５１（図１３を参照）に表示させる。そして、前扉２の前面に設けられたスタートレバー２５が操作されると上記設定値を確定し、設定変更キーを元の位置に戻すと、設定変更モードを終了して通常モードに移行する。また、主制御基板１１０は、通常モードの状態で、上述の設定変更キーシリンダに差し込んだ設定変更キーを右回り（時計方向）に約９０度回動操作されると、設定確認モードを開始し、現在の設定値を主制御基板１１０上の設定表示ランプ１５１に表示する。そして、設定変更キーを元の位置に戻すと、設定確認モードを終了して通常モードに移行するようになっている。

【００５１】
＜主制御基板の構成＞
次に、本実施形態に係る主制御基板１１０の詳細な構成について、図１３を参照して説明する。主制御基板１１０は、図１３に示すように、制御チップ１２１と、複数のＩＣ（「ＩＣ部品」または「ＩＣドライバ」とも称する）と、モニターＬＥＤとも称されるモニターランプ１４１と、設定表示モニターとも称される設定表示ランプ１５１と、役比モニターとも称される情報表示ランプ１５６（ぱちんこ遊技機における性能表示モニターに相当する）と、主基板側コネクタ１６１等の複数の電気コネクタと、これらが実装されるプリント基板１１１とを有して構成されている。主制御基板１１０は、制御チップ１２１のＲＯＭに記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン１における遊技の進行に係る制御が行われるように構成されている。また、詳細な図示を省略する（一部のものを例示して付番図示する）が、主制御基板１１０においては、フィルムコンデンサ１７１、セラミックコンデンサ１７２、電解コンデンサ１７３、および一般的なコンデンサ１７４を含む複数のコンデンサと、複数のトランジスタ１７５と、複数のダイオード１７６と、複数の抵抗アレイ１７７と、複数の抵抗器１７８がプリント基板１１１に実装されている。主制御基板１１０のコンデンサは、例えば、各ＩＣの電源安定用として用いられる。主制御基板１１０のトランジスタは、例えば、各出力回路の駆動用として用いられる。主制御基板１１０のダイオードは、例えば、各ＩＣの静電気対策用として用いられる。
【００５２】
プリント基板１１１上に実装された、制御チップ１２１、複数のＩＣ、モニターランプ１４１、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６等といった電気コネクタを除く各素子は、主制御基板１１０が主基板ケース２１０に収容された状態で、主基板ケース２１０のケース蓋２２１に覆われるようになっている。前述したように、主基板ケース２１０は、透明な樹脂材料を用いて形成されており、ケース蓋２２１の外側から、制御チップ１２１、複数のＩＣ、モニターランプ１４１、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６等を視認可能に構成されている。
【００５３】
なお、主制御基板１１０（プリント基板１１１）の中央部上側には、矩形状のシール貼り付け領域ＡＳが設定される。シール貼り付け領域ＡＳは、ケース蓋２２１の外側から視認した場合に、ケース蓋２２１のシール貼り付け部２３５に貼り付けられた、かしめ使用記録シール２４８と重なる可能性がある領域である。主制御基板１１０の右端部には、上下に延びる長方形状の溶剤流入領域ＢＳが設定される。溶剤流入領域ＢＳは、主基板ケース２１０の封印シール２４２を剥離しようとした場合に、封印シール２４２の剥離に用いられた溶剤がケース内部の主制御基板１１０に流れ込む可能性がある領域である。主制御基板１１０におけるシール貼り付け領域ＡＳの左方および下方には、略Ｌ字形に延びる配置制限領域ＣＳが設定される。配置制限領域ＣＳは、ケース蓋２２１の左側壁部２２１ａおよび下側壁部２２１ｂ（図８を参照）に近く、視認性が妨げられるおそれがあるため、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６の配置が制限される領域である。
【００５４】
また、プリント基板１１１の右上部には、主制御基板１１０が不正な基板ではないことを証明するために、レーザー装置等により基板製造者名が印字された描画部１１２が設けられている。この描画部１１２も、主制御基板１１０が主基板ケース２１０に収容された状態で、主基板ケース２１０のケース蓋２２１に覆われるようになっており、ケース蓋２２１の外側から描画部１１２を視認可能に構成されている。基板製造者名が描かれた描画部１１２は、基板製造者名を確認し易いように、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。なお、基板製造者名は、文字のみから構成されるものに限らず、例えば、文字とコーポレートマークを組み合わせた構成であってもよく、文字と図形のうち少なくともいずれかを含む構成であってもよい。
【００５５】

情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）は、他の電気素子よりも厚い形状を有しており、描画部１１２が情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）の近傍に配置されると、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）の影に隠れて視認性が低下する可能性がある。そのため、描画部１１２は、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）に対して、ケース蓋２２１の外側から視認した場合に描画部１１２の視認性が妨げられない程度の距離だけ離れた位置に配置される。基板製造者名の印字は、プリント基板１１１上に全ての電気素子が実装された後に行われる。情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）の半田付け部分は、比較的熱に弱くて脆い構造になっている。そのため、レーザー装置により基板製造者名を印字する場合、レーザーの熱が情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）に影響を及ぼすのを防ぐためにも、描画部１１２は、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）から離れて配置されることが好ましい。

【００５６】

制御チップ１２１は、遊技に関する各種の演算処理を行うＣＰＵと、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるＲＯＭと、情報の書込みおよび読出しが可能な記憶装置であるＲＡＭとを有して構成されている。制御チップ１２１は、プリント基板１１１の中央よりも右側、すなわち、プリント基板１１１におけるヒンジ機構６ａ～６ｃから遠い側に実装される。制御チップ１２１に対して不正が行われていないか否かを確認し易くするため、制御チップ１２１は、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。なお、溶剤による悪影響が及ばないように、制御チップ１２１は、溶剤流入領域ＢＳとならない位置に配置されることが好ましい。また、制御チップ１２１は、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６に対して第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃを配置可能な距離だけ離れた位置に配置される。

【００５７】

複数のＩＣには、第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂと、第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃと、第１～第１１の主基板用ＩＣ１３３Ａ～１３３Ｋとが含まれる。第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂは、制御チップ１２１と電気的に接続され、制御チップ１２１で用いられるクロックを発生させるように構成されている。第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂは、プリント基板１１１の中央よりも右側に実装される。第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂは、制御チップ１２１の下方近傍で、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。なお、第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂは、制御チップ１２１の近傍であれば、シール貼り付け領域ＡＳとなる位置に配置されてもよい。制御チップ１２１と異なり、不正が行われていないか否か等を確認し易くする必要性が低いためである。

【００５８】

第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃは、７セグメントＬＥＤである貯留枚数表示ランプ４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ、設定表示ランプ１５１、および情報表示ランプ１５６のダイナミック点灯制御を行うためのＩＣである。第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａは、制御チップ１２１と電気的に接続されるとともに、主基板側コネクタ１６１、設定表示ランプ１５１、および情報表示ランプ１５６と電気的に接続される。第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａは、制御チップ１２１から送信される制御信号に応じて、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ、設定表示ランプ１５１、および情報表示ランプ１５６で表示する数字等（数字、アルファベット、各種記号等）を設定する（デコードする）セグメントドライバとして機能する。

【００５９】

第２の表示制御用ＩＣ１３２Ｂは、制御チップ１２１と電気的に接続されるとともに、主基板側コネクタ１６１および設定表示ランプ１５１と電気的に接続される。第２の表示制御用ＩＣ１３２Ｂは、制御チップ１２１から送信される制御信号に応じて、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ、および設定表示ランプ１５１の各桁（各デジット）のいずれかに（セグメントドライバである第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａで設定さ

れた）数字等を表示させるかを切り換えるデジットドライバとして機能する。第３の表示制御用ＩＣ１３２Ｃは、制御チップ１２１と電気的に接続されるとともに、情報表示ランプ１５６と電気的に接続される。第３の表示制御用ＩＣ１３２Ｃは、制御チップ１２１から送信される制御信号に応じて、情報表示ランプ１５６の各桁（各デジット）のいずれかに（セグメントドライバである第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａで設定された）数字等を表示させるかを切り換えるデジットドライバとして機能する。

【００６０】

第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃは、プリント基板１１１の中央よりも左側、すなわち、プリント基板１１１におけるヒンジ機構６ａ～６ｃに近い側に実装される。第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａは、第１１の主基板用ＩＣ１３３Ｋの左方で、シール貼り付け領域ＡＳとなる位置に配置される。第２の表示制御用ＩＣ１３２Ｂは、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａの下方で、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。第３の表示制御用ＩＣ１３２Ｃは、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａの上方で、シール貼り付け領域ＡＳとなる位置に配置される。なお、第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃの全てが、シール貼り付け領域ＡＳとなる位置に配置されてもよい。第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂと同様に、不正が行われていないか否か等を確認し易くする必要性が低いためである。

【００６１】

その他のＩＣである第１～第１１の主基板用ＩＣ１３３Ａ～１３３Ｋは、プリント基板１１１の各部に実装される。例えば、図１３に示すように、プリント基板１１１の右側に実装された主基板用ＩＣを、第１の主基板用ＩＣ１３３Ａ、第２の主基板用ＩＣ１３３Ｂ、第３の主基板用ＩＣ１３３Ｃとする。また例えば、プリント基板１１１の中央部上側に実装された主基板用ＩＣを、第４の主基板用ＩＣ１３３Ｄ、第５の主基板用ＩＣ１３３Ｅ、第６の主基板用ＩＣ１３３Ｆ、第７の主基板用ＩＣ１３３Ｇ、第８の主基板用ＩＣ１３３Ｈ、第９の主基板用ＩＣ１３３Ｉ、第１０の主基板用ＩＣ１３３Ｊ、第１１の主基板用ＩＣ１３３Ｋとする。

【００６２】

第１の主基板用ＩＣ１３３Ａは、制御チップ１２１の右側上方に配置される。第２の主基板用ＩＣ１３３Ｂは、制御チップ１２１の上方で、第１の主基板用ＩＣ１３３Ａの左方に配置される。第３の主基板用ＩＣ１３３Ｃは、制御チップ１２１の下方近傍で、第１～第２の発振器用ＩＣ１３１Ａ～１３１Ｂの左方近傍に配置される。また、第１～第３の主基板用ＩＣ１３３Ａ～１３３Ｃは、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。

【００６３】

第４の主基板用ＩＣ１３３Ｄは、第２の主基板用ＩＣ１３３Ｂの左上方に配置される。第５の主基板用ＩＣ１３３Ｅは、第４の主基板用ＩＣ１３３Ｄの左方に配置される。第６の主基板用ＩＣ１３３Ｆは、第５の主基板用ＩＣ１３３Ｅの下方に配置される。第７の主基板用ＩＣ１３３Ｇは、第６の主基板用ＩＣ１３３Ｆの下方に配置される。第８の主基板用ＩＣ１３３Ｈは、第７の主基板用ＩＣ１３３Ｇの下方に配置される。第９の主基板用ＩＣ１３３Ｉは、第５の主基板用ＩＣ１３３Ｅの左方に配置される。第１０の主基板用ＩＣ１３３Ｊは、第９の主基板用ＩＣ１３３Ｉの下方で、第６の主基板用ＩＣ１３３Ｆの左方に配置される。第１１の主基板用ＩＣ１３３Ｋは、第１０の主基板用ＩＣ１３３Ｊの下方で、第７の主基板用ＩＣ１３３Ｇの左方に配置される。また、第４～第１１の主基板用ＩＣ１３３Ｄ～１３３Ｋは、シール貼り付け領域ＡＳとなる位置に配置される。

【００６４】

モニターランプ１４１は、左右に１０個ずつ並ぶ列が上下２列に並ぶ２０個のＬＥＤ素子１４２から構成され、スロットマシン１の各部の作動状態に応じて発光するようになっている。モニターランプ１４１は、故障等がないかを確認するためのものである。例えば、モニターランプ１４１を構成する２０個のＬＥＤ素子１４２のうち一部は、リールユニット６０の各リール３ａ～３ｃが所定の回転基準位置に位置していないとき（または位置しているとき）に発光するようになっている。また例えば、２０個のＬＥＤ素子１４２の

うち他の一部は、スタートレバー２５が非操作状態（または操作状態）のときに発光するようになっている。モニターランプ１４１は、プリント基板１１１の中央部下側（第４～第１１の主基板用ＩＣ１３３Ｄ～１３３Ｋの下方）に実装される。各ＬＥＤ素子１４２の発光状態（点灯もしくは消灯）を確認し易いように、モニターランプ１４１は、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。なお、溶剤による悪影響が及ばないように、モニターランプ１４１は、溶剤流入領域ＢＳとならない位置に配置されることが好ましい。また、モニターランプ１４１は、主基板側コネクタ１６１と電気的に接続されるため、主基板側コネクタ１６１の近傍に配置されることが好ましい。

【００６５】

複数の電気コネクタには、主基板側コネクタ１６１と、リール用コネクタ１６２と、副基板用コネクタ１６３と、設定変更装置用コネクタ１６４と、照合機用コネクタ１６５とが含まれる。主基板側コネクタ１６１は、プリント基板１１１の左端部、すなわち、プリント基板１１１における第１～第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ～１３２Ｃ、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６よりもヒンジ機構６ａ～６ｃに近い側に実装される。前述したように、主基板側コネクタ１６１には、前扉用ケーブルハーネス１９１の一端に設けられたケーブルコネクタ１９２を嵌合接続させることができるようになっている（図５を参照）。

【００６６】

前扉用ケーブルハーネス１９１は、前扉２の後面側（裏面側）中央に配設された中央表示基板１９６（図５を参照）とも電気的に接続されるようになっている。図５および図６に示すように、前扉用ケーブルハーネス１９１は、ブラケット部材３３０のケーブルクランプ３３６および、（ヒンジ機構６ａ～６ｃが設けられる側に位置する）筐体５の左側板５ａの内面側に配設された複数のケーブルクランプ１９４を用いて、筐体５から前扉２に向けて配線される。このとき、前扉用ケーブルハーネス１９１は、主基板側コネクタ１６１の近傍に配置される情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）の前方を覆って視認性を妨げないように、主基板側コネクタ１６１からブラケット部材３３０のケーブルクランプ３３６に向けて下方に配線されるようになっている。但し、前扉用ケーブルハーネス１９１は、主基板側コネクタ１６１の左方に配置されるケース蓋２２１のカバー部２２５を覆って第１および第２ケースかしめ部材３４０，３４５等の視認性を妨げる可能性がある。そのため、前述したように、カバー部２２５の（下側ケース固定部２２５ｂおよび蓋側仮係合部２２５ｃよりも）上側に本体かしめ部材３４０と係合可能な上側ケース固定部２２５ａが配置されることが好ましい。本実施形態では、他の部品との位置関係を説明容易にするため、図５および図６において前扉用ケーブルハーネス１９１を二点鎖線で示している。

【００６７】

中央表示基板１９６は、リール窓Ｗの左右後面側に設けられた左中継基板１９７および右中継基板１９８等と電気的に接続されるようになっている。左中継基板１９７および右中継基板１９８には、前述のリール窓Ｗに配置される各種の表示用ランプ（ＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ、状態表示ランプ４６ｆ、貯留枚数表示ランプ４６ｈ、払出数表示ランプ４６ｊ等）が実装もしくは電気的に接続される。これにより、各種の表示用ランプの作動を制御するための制御信号が、主制御基板１１０から前扉用ケーブルハーネス１９１および中央表示基板１９６を介して、左中継基板１９７および右中継基板１９８に向けて送信され、主制御基板１１０により各種の表示用ランプの作動が制御される。

【００６８】

なお、貯留枚数表示ランプ４６ｈおよび払出数表示ランプ４６ｊの作動を制御するための制御信号は、前述したように、主制御基板１１０の制御チップ１２１、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａおよび第２の表示制御用ＩＣ１３２Ｂを介して、主基板側コネクタ１６１から出力されるように構成されているＢＥＴ数表示ランプ４６ｂ、投入可能表示ランプ４６ｃ、遊技開始表示ランプ４６ｄ、再遊技表示ランプ４６ｅ等の作動を制御するための制

御信号についても、主制御基板１１０の制御チップ１２１、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａおよび第２の表示制御用ＩＣ１３２Ｂを介して、主基板側コネクタ１６１から出力されるように構成されている。

【００６９】

リール用コネクタ１６２は、プリント基板１１１の下端部左側に実装される。前述したように、リール用コネクタ１６２には、リール制御基板（図示せず）と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。副基板用コネクタ１６３は、プリント基板１１１の下端部中央に実装される。前述したように、副基板用コネクタ１６３には、副制御基板（図示せず）と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。設定変更装置用コネクタ１６４は、プリント基板１１１の下端部左側に実装される。前述したように、設定変更装置用コネクタ１６４には、設定変更装置３５０と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。照合機用コネクタ１６５は、設定変更装置用コネクタ１６４と並んでプリント基板１１１の下端部左側に実装される。前述したように、照合機用コネクタ１６５には、照合機（図示せず）と電気的に接続されたケーブルハーネス（図示せず）のコネクタを嵌合接続させることができるようになっている。

【００７０】

設定表示ランプ１５１は、前述したように、遊技者にとっての有利度を定めるスロットマシン１の設定値を７セグメント表示するものである。設定表示ランプ１５１は、１桁の数字を表示可能な７セグメントＬＥＤを用いて構成される。設定表示ランプ１５１は、プリント基板１１１の中央よりも左側、すなわち、プリント基板１１１における制御チップ１２１よりもヒンジ機構６ａ～６ｃに近い側に実装される。設定表示ランプ１５１で表示される設定値を確認し易いように、設定表示ランプ１５１は、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａと主基板側コネクタ１６１との間において、シール貼り付け領域ＡＳおよび配置制限領域ＣＳとならない位置に配置される。

【００７１】

情報表示ランプ１５６は、役物比率に関する情報を７セグメント表示するものである。情報表示ランプ１５６は、４桁の数字等を表示可能な７セグメントＬＥＤを用いて構成される。役物比率に関する情報として、例えば、役物比率等の種類（役物比率、連続役物比率、有利期間比率等）を示す２桁の識別子記号と、当該識別子記号に対応する２桁の比率とを組み合わせた４桁の数字等を、情報表示ランプ１５６で表示することが可能である。情報表示ランプ１５６は、プリント基板１１１の中央よりも左側、すなわち、プリント基板１１１における制御チップ１２１よりもヒンジ機構６ａ～６ｃに近い側に実装される。情報表示ランプ１５６で表示される役物比率に関する情報を確認し易いように、情報表示ランプ１５６は、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａと第３の表示制御用ＩＣ１３２Ｃとの間において、シール貼り付け領域ＡＳおよび配置制限領域ＣＳとならない位置に配置される。なお、情報表示ランプ１５６は、斜め前方から視認した場合に使用記録シール２４８に遮られる可能性があるため、シール貼り付け領域ＡＳと隣接した位置に配置されることは好ましくない。そのため、情報表示ランプ１５６は、シール貼り付け領域ＡＳに対して、右斜め前方からでもかしめ使用記録シール２４８に遮られることなく情報表示ランプ１５６を視認可能な距離だけ、左方に離れて配置されることが好ましい。

【００７２】

また、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）は、制御チップ１２１と異なり、再利用可能な部品である。そのため、主基板ケース２１０の封印シール２４２を剥離しようとして、封印シール２４２の剥離に用いられた溶剤がケース内部の主制御基板１１０に流れ込んだ場合に、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）に対して溶剤が付着しない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）は、溶剤流入領域ＢＳとならない位置に配置される。

【００７３】

プリント基板１１１に導体パターンを効率よく形成する（複雑にしない）ためには、第１および第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ，１３２Ｃと主基板側コネクタ１６１との間の導体パターンの経路上に、情報表示ランプ１５６を実装することが好ましい。そのため、情報表示ランプ１５６は、第１および第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ，１３２Ｃの近傍且つ、主基板側コネクタ１６１の近傍に配置される。なお、情報表示ランプ１５６は、第１および第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ，１３２Ｃと電気的に接続されており、第１および第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ，１３２Ｃに対して、主制御基板１１０における他の電気素子（ＩＣ等）が設けられない程度に近い間隔を有している。また、情報表示ランプ１５６は、主基板側コネクタ１６１に対して、主制御基板１１０における他の電気素子（ＩＣ等）が設けられない程度に近い間隔を有している。情報表示ランプ１５６と、第１および第３の表示制御用ＩＣ１３２Ａ，１３２Ｃまたは主基板側コネクタ１６１との間に、他の電気素子（ＩＣ等）が設けられている場合、それを迂回する必要があり、導体パターンを効率よく形成することが難しくなるからである。

【００７４】

前述したように、設定表示ランプ１５１のセグメントドライバと、情報表示ランプ１５６のセグメントドライバとして、第１の表示制御用ＩＣ１３２Ａが兼用されている。プリント基板１１１に導体パターンを効率よく形成するためには、設定表示ランプ１５１の近傍に情報表示ランプ１５６を実装することが好ましい。そのため、情報表示ランプ１５６は、設定表示ランプ１５１の上方近傍に配置される。なお、情報表示ランプ１５６は、設定表示ランプ１５１に対して、主制御基板１１０における他の電気素子（ＩＣ等）が設けられない程度に近い間隔を有している。但し、設定表示ランプ１５１および情報表示ランプ１５６で表示される数字等が一連の（５桁の）数字等として誤認されるのを防止するため、設定表示ランプ１５１と情報表示ランプ１５６とが水平に並ばないように配置されることが好ましい。

【００７５】

モニターランプ１４１の各ＬＥＤ素子１４２で発光する光は、比較的輝度の高い光である。そのため、モニターランプ１４１の近傍に情報表示ランプ１５６が配置されると、各ＬＥＤ素子１４２から発光した光が情報表示ランプ１５６まで届いて、情報表示ランプ１５６で表示される役物比率に関する情報の視認性が低下する可能性がある。そのため、情報表示ランプ１５６は、モニターランプ１４１に対して、各ＬＥＤ素子１４２からの光が情報表示ランプ１５６まで届かない距離だけ離れた位置に配置される。各ＬＥＤ素子１４２からの光を遮るように他の電気素子が配置されている場合、情報表示ランプ１５６とモニターランプ１４１との間の距離は、各ＬＥＤ素子１４２からの光が情報表示ランプ１５６まで届くことが可能な距離であってもよい。なお、情報表示ランプ１５６は、モニターランプ１４１の近傍に配置することも可能であるが、この場合、情報表示ランプ１５６で表示される役物比率に関する情報と、各ＬＥＤ素子１４２の発光状態とを同時に視認することができるため、確認作業の手間を低減させることが可能である。

【００７６】

主基板側コネクタ１６１が情報表示ランプ１５６の上方に配置されると、主基板側コネクタ１６１と電気的に接続される前扉用ケーブルハーネス１９１が垂れ下がることにより情報表示ランプ１５６の前方を覆って視認性を妨げる可能性がある。そのため、主基板側コネクタ１６１は、情報表示ランプ１５６の上方を除いた、情報表示ランプ１５６の左方近傍に配置される。リール用コネクタ１６２、副基板用コネクタ１６３、設定変更装置用コネクタ１６４、および照合機用コネクタ１６５等の他の電気コネクタについても、同様の理由から、情報表示ランプ１５６の上方を除いた位置に配置される。また、主基板側コネクタ１６１等の電気コネクタは、情報表示ランプ１５６の上方を除いた位置であっても、ケーブルハーネスが情報表示ランプ１５６の前方を覆って視認性を妨げる可能性がある場合、当該位置を避けて配置されることが好ましい。

【００７７】

主基板側コネクタ１６１が露出する主基板ケース２１０の左側部分は、第１および第２

ケースかしめ部材３４０，９４５によりブラケット部材３３０に対して固定される。主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａを破壊して本体かしめ部材３４０との係止状態を解除しようとする際（例えば、ホットカッターで焼き切る等の際）、ケース内部の情報表示ランプ１５６が誤って破壊されない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ１５６は、主基板ケース２１０の上側ケース固定部２２５ａの右方に、主制御基板１１０における他の電気素子（主基板側コネクタ１６１等）が設けられる程度の間隔だけ離れた位置に配置される。

【００７８】

また、前述したように、主基板ケース２１０のケース蓋２２１には、第１カバーかしめ部材２２８によりコネクタカバー２４６が取り付けられる。コネクタカバー２４６を破壊して第１カバーかしめ部材２２８との係止状態を解除しようとする際（例えば、ホットカッターで焼き切る等の際）、ケース内部の情報表示ランプ１５６が誤って破壊されない方が好ましい。そのため、情報表示ランプ１５６は、ケース蓋２２１の外側から視認した場合に、ケース蓋２２１の第１カバーかしめ装着部２２９と重ならない位置（第１カバーかしめ部材２２８から離れた位置）に配置される。

【００７９】

主基板ケース２１０のケース蓋２２１と情報表示ランプ１５６との間隔が大き過ぎると、ケース蓋２２１における光の反射等の影響により、視認する角度によっては情報表示ランプ１５６の視認性が低下する可能性がある。そのため、主基板ケース２１０のケース蓋２２１における情報表示ランプ１５６と重なる部分には、前述したように凹部２３７が形成されている。この凹部２３７により、主基板ケース２１０のケース蓋２２１（凹部２３７）と情報表示ランプ１５６との間隔を小さくすることができるため、ケース蓋２２１における光の反射等の影響を抑えて、情報表示ランプ１５６の視認性を向上させることができる。また、前述したように、凹部２３７の右壁部２３７ｄは、前方に向かうにつれて（ヒンジ機構６ａ～６ｃから遠い側の）右側に傾斜した壁状に形成されている。この右壁部２３７ｄにより、前扉２が開く方の右斜め前方から筐体５内の主基板ケース２１０を視認しても、ケース蓋２２１の天井部と干渉することなく、ケース蓋２２１の凹部２３７（底部２３７ｅ）を介して情報表示ランプ１５６を視認することができる。

【００８０】

なお、凹部２３７の底部２３７ｅと情報表示ランプ１５６との間隔は０．５ｍｍ程度であることが好ましい。このように、主基板ケース２１０のケース蓋２２１（凹部２３７）と情報表示ランプ１５６との隙間を確保することで、情報表示ランプ１５６の視認性を確保しつつ、ケース蓋２２１を外側から押し込むことで情報表示ランプ１５６を破壊しようとする行為や、静電気を発生させて情報表示ランプ１５６を破壊しようとする行為等を防止することができる。また、凹部２３７の底部２３７ｅと情報表示ランプ１５６との間隔が０．５ｍｍ程度である場合、情報表示ランプ１５６の視認性を確保するため、底部２３７ｅの縦横の長さは、情報表示ランプ１５６よりも片側１ｍｍ程度大きいことが好ましい。

【００８１】

以上のように構成される主制御装置１００において、主基板ケース２１０に収容された主制御基板１１０の各部を確認するには、前扉２を開いた状態で、前方もしくは右斜め前方から筐体５内に取り付けられた主基板ケース２１０を視認する。このとき、情報表示ランプ１５６は、主制御基板１１０（プリント基板１１１）におけるシール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール２４８に遮られることなく、ケース蓋２２１の凹部２３７（底部２３７ｅ）を介して情報表示ランプ１５６で表示される役物比率に関する情報を確認することができる。同様に、設定表示ランプ１５１も、主制御基板１１０におけるシール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール２４８に遮られることなく、ケース蓋２２１を介して設定表示ランプ１５１で表示される設定値を確認することができる。モニターランプ１４１も、主制御基板１１０におけるシール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール２４８に遮られることなく、ケース蓋２２１を介してモニターラン

プ１４１を構成する各ＬＥＤ素子１４２の発光状態を確認することができる。制御チップ１２１も、主制御基板１１０におけるシール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置されているため、かしめ使用記録シール２４８に遮られることなく、ケース蓋２２１を介して制御チップ１２１に対して不正が行われていないか否かを確認することができる。

【００８２】

＜変形例＞

本実施形態において、複数の基板製造者により共通の主制御基板が使用される場合、基板製造者の数に応じた複数の描画部を主制御基板に設け、実際に主制御基板を製造した基板製造業者名が印字された描画部を残して他の描画部を当該主制御基板から切除できるように構成されてもよい。例えば、図１４に示すように、２つの基板製造者により共通の主制御基板１１０Ａが使用される場合、プリント基板１１１の右上部に、レーザー装置等により２つの基板製造者名が印字された２つの描画部１１２Ａ、１１２Ｂを設けてもよい。

【００８３】

第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂは、主制御基板１１０Ａ（プリント基板１１１）の外周部に沿って左右に並んで配置される。第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂは、ミシン目の結合部を介してプリント基板１１１と結合されており、プリント基板１１１から個別に切除できるように構成される。これにより、第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂのうち、実際に主制御基板１１０Ａを製造した基板製造業者名が印字された方の描画部を残して、他方の描画部を当該主制御基板１１０Ａから切除することができる。そのため、複数の（２つの）基板製造者により共通の主制御基板１１０が使用される場合でも、主制御基板１１０Ａに、当該主制御基板１１０Ａを製造した基板製造業者名が印字された描画部を設けることが可能である。

【００８４】

第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂは、上述の実施形態と同様に、基板製造者名を確認し易いように、シール貼り付け領域ＡＳとならない位置に配置される。第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂは、上述の実施形態と同様に、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）に対して、ケース蓋２２１の外側から視認した場合に各描画部の視認性が妨げられない程度の距離だけ離れた位置に配置される。また、第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂのうち、一方を残して他方を主制御基板１１０から切除する際、切除の際に作用する力が情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）に影響を及ぼすのを防ぐためにも、第１および第２の描画部１１２Ａ、１１２Ｂは、情報表示ランプ１５６（および設定表示ランプ１５１）から離れて配置されることが好ましい。

【００８５】

以下、上述した主制御基板１１０、１１０Ａに対し適用可能なその他の特徴構成について、図１５～図２７を追加参照して説明する。以下では、主制御基板１１０、１１０Ａとは別の主制御基板４１０を用いて、その特徴構成について説明する。この主制御基板４１０は、主制御基板１１０、１１０Ａに代えて、スロットマシン１において利用可能なものである。以下に説明する、主制御基板４１０における特徴構成は、主制御基板１１０、１１０Ａに対しても同様に適用可能である。また、主制御基板４１０に対して、主制御基板１１０、１１０Ａにおける上述した構成を適用することも可能である。

【００８６】

また、以下に説明する特徴構成は、本実施形態のスロットマシンに限定されるものではなく、ぱちんこ遊技機や他の実施形態と組み合わせることが可能である。以下の説明においては、図１５～図１８において各矢印で示す方向をそれぞれ、上下方向、左右方向として説明する。これらの方向は、図２において各矢印で示す上下方向、左右方向と整合している。

【００８７】

＜基板に実装された電気素子のリード線の態様＞

主制御基板４１０は、プリント基板４１１と、プリント基板４１１の表面部（「第１面

部」とも称する）ＦＳに実装された複数の電気素子（電子部品）とを主体に構成される。図１５に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおける所定領域（実線で示す矩形枠線ＦＢ１０内の領域）には、複数種類の電気素子が実装されている。具体的には、複数種類の電気素子として、横置き状態（部品の長手方向が左右方向と平行になる状態）で配置された１個のＩＣドライバ４２０Ａ、縦置き状態（部品の長手方向が上下方向と平行になる状態）で左右方向に並ぶように配置された４個の抵抗器４３０Ａ、横置き状態で上下方向に並ぶように配置された２個の抵抗器４３０Ｂ、横置き状態で１個の制御チップ４５０Ａが装着されたＩＣソケット４４０Ａ、縦置き状態で左右方向に並ぶように配置された４個のセラミックコンデンサ４６０Ａがそれぞれ実装されている。

【００８８】

図１５において、２点鎖線の５個の矩形枠線ＦＢ１１～ＦＢ１５を図示している。これらの矩形枠線ＦＢ１１～ＦＢ１５は、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおいて、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、表面部ＦＳにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。矩形枠線ＦＢ１１はＩＣドライバ４２０Ａが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ１２は４個の抵抗器４３０Ａが実装されている領域を示している。同様に、矩形枠線ＦＢ１３は２個の抵抗器４３０Ｂが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ１４は制御チップ４５０ＡがＩＣソケット４４０Ａを介して実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ１５は４個のセラミックコンデンサ４６０Ａが実装されている領域を示している。

【００８９】

ＩＣドライバ４２０Ａは、直方体状のパッケージ部（「本体部」とも称する）４２１と、パッケージ部４２１から延出した複数本（本例ではパッケージ部４２１の長手方向に沿った両側面部から１８本ずつ計３６本）のリード線（「脚」や「端子」とも称する）４２２とを備えている。各リード線４２２は、根元部分（パッケージ部４２１に近い部分）よりも先端部分の方が細く形成されており、プリント基板４１１に形成された所定の複数のスルーホール（図示略）にそれぞれ挿通されて半田付けされている。抵抗器４３０Ａ、４３０Ｂは、円柱状のパッケージ部４３１と、パッケージ部４３１の長手方向両端部からそれぞれ延出した２本のリード線４３２とを備え、各リード線４３２がプリント基板４１１に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【００９０】

制御チップ４５０Ａは、直方体状のパッケージ部４５１と、パッケージ部４５１から延出した複数本（本例ではパッケージ部４５１の長手方向に沿った両側面部から３６本ずつ計７２本）のリード線４５２とを備えている。ＩＣソケット４４０Ａは、制御チップ４５０Ａのパッケージ部４５１を受容する受容枠部４４１と、受容枠部４４１から延出した複数本（制御チップ４５０Ａのリード線４５２と同数の７２本）のリード線４４２（図１６を参照）とを備えている。ＩＣソケット４４０Ａの各リード線４４２は、制御チップ４５０Ａの各リード線４５２と電気的に接続されており、プリント基板４１１に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。セラミックコンデンサ４６０Ａは、楕円板状のパッケージ部４６１と、パッケージ部４６１から延出した２本のリード線４６２とを備え、各リード線４６２がプリント基板４１１に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【００９１】

図１６は、主制御基板４１０をプリント基板４１１の裏面部ＲＳ（「第２面部」とも称する）側から正面視した状態を示している。図１６において実線で示す矩形枠線ＦＢ２０は、図１５に示す矩形枠線ＦＢ１０と対応する（プリント基板４１１の表面部ＦＳと裏面部ＲＳにおいて互いに同じ位置および同じ大きさの範囲を示す）ものであり、図１６において２点鎖線で示す５個の矩形枠線ＦＢ２１～ＦＢ２５は、図１５に示す５個の矩形枠線ＦＢ１１～ＦＢ１５とそれぞれ対応するものである。矩形枠線ＦＢ２１～ＦＢ２５は、矩形枠線ＦＢ１１～ＦＢ１５と同様、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、裏面部ＲＳにおいて実際に印刷等により形成されているもので

はない。

【００９２】

図１６に示すように、プリント基板４１１の裏面部ＲＳの矩形枠線ＦＢ２０内の領域には、多数のリード線がプリント基板４１１に半田付けされている。具体的には、矩形枠線ＦＢ２１内の領域には計３２本のリード線４２２が半田付けされており、矩形枠線ＦＢ２２内の領域には計８本のリード線４３２が半田付けされている。また、矩形枠線ＦＢ２３内の領域には計４本のリード線４３２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ２４内の領域には計７２本のリード線４４２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ２５内の領域には計８本のリード線４６２が半田付けされている。

【００９３】

矩形枠線ＦＢ２１内の領域における３２本のリード線４２２と、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における８本のリード線４３２は、プリント基板４１１の裏面部ＲＳにおいて、左右方向に互いに比較的近い位置に配置されている。また、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における３２本のリード線４２２は上下２列に分かれ各列のリード線４２２が左右方向に並ぶように配置され、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における８本のリード線４３２も上下２列に分かれ各列のリード線４３２が左右方向に並ぶように配置されており、この点で両者は類似している。しかし、矩形枠線ＦＢ２１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４２２の配列ピッチ（隣接するリード線４２２間の距離）は、矩形枠線ＦＢ２２内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４３２の配列ピッチとは異なる（前者の配列ピッチの方が後者の配列ピッチに比べて短い）。また、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における最も右上方に位置するリード線４２２と、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における最も左上方に位置するリード線４３２との間の距離（「矩形枠線ＦＢ２１内の領域におけるリード線４２２と矩形枠線ＦＢ２２内の領域におけるリード線４３２との最短距離」とも称する）は矩形枠線ＦＢ２１内の領域における各リード線４２２の左右方向の配列ピッチとも矩形枠線ＦＢ２２内の領域における各リード線４３２の左右方向の配列ピッチとも異なる（前者の距離の方が後者の２つの配列ピッチに比べて長い）。

【００９４】

さらに、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線４２２の上下方向の位置と、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線４３２の上下方向の位置とは異なる（前者の方が後者に比べて上方に位置する）。同様に、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における下列において左右方向に並ぶ各リード線４２２の上下方向の位置も、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における上列において左右方向に並ぶ各リード線４３２の上下方向の位置とは異なる（前者の方が後者に比べて下方に位置する）。このように、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における各リード線４２２の配列ピッチと、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における各リード線４３２の配列ピッチと、矩形枠線ＦＢ２１内の領域におけるリード線４２２と矩形枠線ＦＢ２２内の領域におけるリード線４３２との最短距離との違いに基づき、また、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における各列において左右方向に並ぶ各リード線４２２の上下方向の位置と、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における各列において左右方向に並ぶ各リード線４３２の上下方向の位置との違いに基づき、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における各リード線４２２を有する電気素子の種類と、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における各リード線４３２を有する電気素子の種類とが異なるということを推測することができる。同様の点に着目することにより、矩形枠線ＦＢ２３内の領域における各リード線４３２を有する電気素子の種類が、矩形枠線ＦＢ２１内の領域における各リード線４２２を有する電気素子の種類とも矩形枠線ＦＢ２４内の領域における各リード線４４２を有する電気素子の種類とも異なることや、矩形枠線ＦＢ２４内の領域における各リード線４４２を有する電気素子の種類が、矩形枠線ＦＢ２５内の領域における各リード線４６２を有する電気素子の種類とは異なるということを推測することができる。

【００９５】

上述したように矩形枠線ＦＢ２１内の領域における３２本のリード線４２２は、上下２

列に分かれており、各列１６本ずつのリード線４２２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線４２２の配列ピッチは、上下２列の列間距離に比べて大幅に短くなっている。また、各リード線４２２（の先端部）は半田部（硬化した半田材料により形成される部分）ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線４２２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ２１内の領域において半田付けされた各リード線４２２は、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置されたＩＣドライバ（本例ではＩＣドライバ４２０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【００９６】

また、上述したように、矩形枠線ＦＢ２２内の領域における８本のリード線４３２も、上下２列に分かれており、各列４本ずつのリード線４３２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線４３２の配列ピッチは、上下２列の列間距離に比べると短いものの、矩形枠線ＦＢ２１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４２２の配列ピッチに比べると長くなっている。そのことから、矩形枠線ＦＢ２２内の領域において半田付けされた８本のリード線４３２は、上列の各リード線４３２と下列の各リード線４３２とがそれぞれ対（組）をなしており、上下一対のリード線４３２が１つの電気素子のものではないかと推測することが可能となっている。そのように推測して、上下一対のリード線に着目すると、上側のリード線４３２は半田部ＳＬＲから左斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ延出しており、下側のリード線４３２は半田部ＳＬＲから左斜め上方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ延出している。換言すると、図１６に示すようにプリント基板４１１の裏面部ＲＳを正面視した状態において、上側のリード線４３２の根元部分（半田部ＳＬＲから延び出た元の部分）と、下側のリード線４３２の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、上側のリード線４３２は１０°程度の角度だけ左方に傾斜しており、下側のリード線４３２も同じく１０°程度の角度だけ左方に傾斜している。

【００９７】

このような各リード線４３２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ２２内の領域において半田付けされた８本のリード線４３２は、上列の各リード線４３２と下列の各リード線４３２とがそれぞれ対（組）をなしており、各一対のリード線４３２が、複数種類の電気素子のうち、縦置き状態で配置された抵抗器（本例では抵抗器４３０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【００９８】

また、矩形枠線ＦＢ２３内の領域における４本のリード線４３２は、左右２列に分かれており、各列２本ずつのリード線４３２が上下方向に並ぶように配置されている。そして、上下方向に並ぶ各リード線４３２の配列ピッチは、左右２列の列間距離に比べると短いものの、矩形枠線ＦＢ２１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４２２の配列ピッチに比べると長くなっている。そのことから、矩形枠線ＦＢ２３内の領域において半田付けされた４本のリード線４３２は、左列の各リード線４３２と右列の各リード線４３２とがそれぞれ対（組）をなしており、左右一対のリード線４３２が１つの電気素子のものではないかと推測することが可能となっている。そのように推測して、左右一対のリード線に着目すると、左側のリード線４３２は半田部ＳＬＲから右斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で延出しており、右列の２本のリード線４３２は半田部ＳＬＲから左斜め下方に向けて折り曲がるような姿勢で延出している。換言すると、プリント基板４１１の裏面部ＲＳを正面視した状態において、左側のリード線４３２の根元部分と、右側のリード線４３２の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、左側のリード線４３２は１０°程度の角度だけ下方に傾斜しており、右側のリード線４３２も同じく１０°程度の角度だ

け下方に傾斜している。

【００９９】

このような各リード線４３２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ２３内の領域において半田付けされた４本のリード線４３２は、左列の各リード線４３２と右列の各リード線４３２とがそれぞれ対（組）をなしており、各一対のリード線４３２が、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された抵抗器（本例では抵抗器４３０Ｂ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１００】

また、矩形枠線ＦＢ２４内の領域における７２本のリード線４４２は、上下４列に分かれており、各列１８本ずつのリード線４４２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、上から１列目と２列目との列間距離および上から３列目と４列目との列間距離は、上から２列目と３列目との列間距離よりに比べて大幅に短くなっている。また、上から１列目の各リード線４４２と上から２列目の各リード線４４２は左右方向に互い違いに並んでおり、上から３列目の各リード線４４２と上から４列目の各リード線４４２も左右方向に互い違いに並んでいる。さらに、各列において左右方向に並ぶ各リード線４４２の配列ピッチは、上から２列目と３列目との列間距離に比べて大幅に狭くなっている。また、各リード線４４２（の先端部）は半田部ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線４２２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ２４内の領域に半田付けされた各リード線４４２は、複数種類の電気素子のうちのＩＣソケット（本例ではＩＣソケット４４０Ａ）のものであり、そのＩＣソケットに制御チップ（本例では制御チップ４５０Ａ）が装着されているのではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１０１】

また、矩形枠線ＦＢ２５内の領域における８本のリード線４６２は、上下２列に分かれており、各列４本ずつのリード線４６２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線４６２の配列ピッチは、上下２列の列間距離に比べると狭いものの、矩形枠線ＦＢ２１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４２２の配列ピッチに比べると広くなっている。そのことから、矩形枠線ＦＢ２５内の領域において半田付けされた８本のリード線４６２は、上列の各リード線４６２と下列の各リード線４６２とがそれぞれ対（組）をなしており、上下一対のリード線４６２が１つの電気素子のものではないかと推測することが可能となっている。そのように推測して、上下一対のリード線に着目すると、上側のリード線４６２は半田部ＳＬＲから右斜め上方に向けて折り曲がるように延出しており、下側のリード線４６２は半田部ＳＬＲから左斜め下方に向けて折り曲がるように延出している。換言すると、プリント基板４１１の裏面部ＲＳを正面視した状態において、上側のリード線４６２の根元部分と、下側のリード線４６２の根元部分とを結ぶ仮想線分（図示せず）に対し、上側のリード線４６２は１６０°程度の角度だけ右方に傾斜しており、下側のリード線４６２は１６０°程度の角度だけ左方に傾斜している。

【０１０２】

このような各リード線４６２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ２５内の領域において半田付けされた８本のリード線４６２は、上列の各リード線４６２と下列の各リード線４６２とがそれぞれ対（組）をなしており、各一対のリード線４６２が、複数種類の電気素子のうち、縦置き状態で配置されたセラミックコンデンサ（本例ではセラミックコンデンサ４６０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１０３】

図１７に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおける別の所定領域（実線で示す矩形枠線ＦＢ３０内の領域）にも、複数種類の電気素子が実装されている。具体的には、複数種類の電気素子として、横置き状態で配置された１個の情報表示ランプ４７０Ａ、横置き状態で配置された１個の抵抗アレイ４８０Ａ、独立して配置された１個のＬＥＤ素子４９０Ａがそれぞれ実装されている。

【０１０４】

図１７において、２点鎖線の３個の矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３を図示している。これらの矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３は、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおいて、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、表面部ＦＳにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。矩形枠線ＦＢ３１は情報表示ランプ４７０Ａが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ３２は抵抗アレイ４８０Ａが実装されている領域を示し、矩形枠線ＦＢ３３はＬＥＤ素子４９０Ａが実装されている領域を示している。

【０１０５】

情報表示ランプ４７０Ａは、直方体状のパッケージ部４７１（その前面部に、役物比率に関する４桁の数字等の情報を表示可能な７セグメントＬＥＤを有する）と、パッケージ部４７１から延出した複数本（本例では１２本、図１８を参照）のリード線４７２とを備えている。各リード線４７２は主制御基板４１０に形成された所定の複数のスルーホール（図示略）にそれぞれ挿通されて半田付けされている。抵抗アレイ４８０Ａは、丸みを帯びた直方体状のパッケージ部４８１と、パッケージ部４８１から延出した複数本（本例では９本、図１８を参照）のリード線４８２とを備え、各リード線４８２がプリント基板４１１に形成された所定の複数のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。ＬＥＤ素子４９０Ａは、砲丸状の透光性を有するパッケージ部４９１と、パッケージ部４９１から延出した２本のリード線４８２（図１８を参照）とを備え、各リード線４９２がプリント基板４１１に形成された所定の２個のスルーホールにそれぞれ挿通されて半田付けされている。

【０１０６】

図１８は、主制御基板４１０をプリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から正面視した状態を示している。図１８において実線で示す矩形枠線ＦＢ４０は、図１７に示す矩形枠線ＦＢ３０と対応する（プリント基板４１１の表面部ＦＳと裏面部ＲＳにおいて互いに同じ位置および同じ大きさの範囲を示す）ものであり、図１８において２点鎖線で示す３個の矩形枠線ＦＢ４１～ＦＢ４３は、図１７に示す３個の矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３とそれぞれ対応するものである。矩形枠線ＦＢ４１～ＦＢ４３は、矩形枠線ＦＢ３１～ＦＢ３３と同様、電気素子が実装されている領域を説明するために便宜的に図示した枠線であり、裏面部ＲＳにおいて実際に印刷等により形成されているものではない。

【０１０７】

図１８に示すように、プリント基板４１１の裏面部ＲＳの矩形枠線ＦＢ４０内の領域には、複数のリード線がプリント基板４１１に半田付けされている。具体的には、矩形枠線ＦＢ４１内の領域には計１２本のリード線４７２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ４２内の領域には計９本のリード線４８２が半田付けされ、矩形枠線ＦＢ４３内の領域には計２本のリード線４３２が半田付けされている。

【０１０８】

矩形枠線ＦＢ４１内の領域における１２本のリード線４７２は、上下２列に分かれており、各列６本ずつのリード線４７２が左右方向に並ぶように配置されている。そして、左右方向に並ぶ各リード線４７２の配列ピッチは、上下２列の列間距離に比べて少し狭くなっている。また、各リード線４７２（の先端部）は半田部ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。このような各リード線４７２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の突出長等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ４１内の領域において半田付けされた各リード線４７２は、複数種類の電気素子

のうち、横置き状態で配置された情報表示ランプ（本例では情報表示ランプ４７０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１０９】

矩形枠線ＦＢ４２内の領域における９本のリード線４８２は、左右方向に１列に並ぶように配置されている。そして、各リード線４８２の配列ピッチは、矩形枠線ＦＢ４１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４７２の配列ピッチと同程度になっている。また、９本のリード線４８２のうち、左端部の３本のリード線４８２と右端部の３本のリード線４８２は半田部ＳＬＲから、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出している。一方、９本のリード線４８２のうち、中央部の３本のリード線４８２は半田部ＳＬＲから、上方または下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ延出している。詳細には、中央部の３本のリード線４８２のうち、右側の２本のリード線４８２は半田部ＳＬＲから下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから延出しており、左側の１本のリード線４８２は半田部ＳＬＲから上方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから延出している。このような各リード線４８２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ４２内の領域において半田付けされた９本のリード線４８２は、複数種類の電気素子のうち、横置き状態で配置された抵抗アレイ（本例では抵抗アレイ４８０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１１０】

また、矩形枠線ＦＢ４３内の領域における２本のリード線４９２は、上下方向に１列に並ぶように配置されている。そして、各リード線４９２の配列ピッチは、矩形枠線ＦＢ４１内の領域において左右方向に並ぶ各リード線４７２の配列ピッチと同程度になっている。また、２本のリード線４９２は半田部ＳＬＲから、右方または下方に向けて折り曲がるような姿勢で所定の長さだけ延出している。詳細には、２本のリード線４９２のうち、上側のリード線４９２は半田部ＳＬＲから右方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから延出しており、下側のリード線４９２は半田部ＳＬＲから下方に向けて折り曲がるような姿勢で裏面部ＲＳから延出している。このような各リード線４９２の態様（リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方等）の特徴から、矩形枠線ＦＢ４３内の領域において半田付けされた２本のリード線４９２は、複数種類の電気素子のうち、ＬＥＤ素子（本例ではＬＥＤ素子４９０Ａ）のものではないかということを、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見て推測することが可能となっている。

【０１１１】

このように主制御基板４１０では、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見た状態において、プリント基板４１１に半田付けされている各リード線の態様に基づき、どのような種類の電気素子がどの位置にどのような向きで配置されているのかを推測することが可能となっている。そのため、主制御基板４１０を裏面側から見て各リード線の態様を視認しただけで表面側に実装された各種の電気素子の配置等を確認することができる。また、主制御基板４１０の検査（主制御基板４１０を主基板ケースに入れる前や主基板ケースから取り出して行う検査）時等において、主制御基板４１０を裏面側から見て、プリント基板４１１の裏面部ＲＳの所定の領域（位置）において半田部等にクラックが生じているなどの不具合が見つかった場合には、その領域における各リード線の態様を視認することにより、不具合が生じているのがどの種類の電気素子であるのかを速やかに推測することができるので、発見した不具合を修正するための作業（例えば、電気素子の交換等）をスムーズに行うことができる。なお、リード線の態様として、リード線の数、リード線の配列ピッチ、リード線の並び方、リード線が並ぶ列の列間距離、リード線の形状（姿勢）、リード線の曲がり方、リード線の突出長を例示したが、これに限定されるものではない。リード線の態様として、リード線の太さや断面形状（リード線を軸方向から見た場合の形状

）など、リード線の強度に関連する態様を含めるようにしてもよい。
【０１１２】
なお、同タイプ（同種類で同型）の電気素子が３個以上並んでプリント基板４１１の表面部ＦＳに実装される場合がある。その場合、同タイプの電気素子であっても、プリント基板４１１の裏面部ＲＳにおけるそれらの電子素子のリード線の態様が異なることがある。例えば、同タイプのＩＣドライバが３個以上並ぶ場合、その並びの両端部に配置されたＩＣドライバの各リード線は、裏面部ＲＳに対し垂直な姿勢で裏面部ＲＳから所定の長さだけ直線的に突出する態様とされるのに対し、中央部に配置されたＩＣドライバの各リード線は、裏面部ＲＳに対し傾斜した姿勢で裏面部ＲＳから突出する態様とされる例などがある。このような点についても留意することにより、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ側から見た状態において、プリント基板４１１に半田付けされている各リード線の態様に基づき、どのような種類の電気素子がどの位置にどのような向きで配置されているのかを推測しやすくなる。
【０１１３】
＜基板の導電層間距離および遊技メダルの厚みとの関係＞
図１９に、プリント基板４１１の層構造（基板の厚み方向の断面構造）を概略的に示している。図示するようにプリント基板４１１は両面基板（「２層基板」とも称する）であり、絶縁性を有する板材料で構成された基板本体部４１２と、基板本体部４１２の表面４１２ａに銅箔等の導電性を有する薄膜材料で形成された第１導電層４１３と、基板本体部４１２の裏面４１２ｂに同じく銅箔等の導電性を有する薄膜材料で形成された第２導電層４１４とを主体に構成されている。第１導電層４１３は、基板本体部４１２の表面４１２ａにおいて、配線回路部用の導体パターンやスルーホールの周囲に形成される半田付け用のランド部等を構成する。同様に、第２導電層４１４は、基板本体部４１２の裏面４１２ｂにおいて、配線回路部用の導体パターンや半田付け用のランド部等を構成する。
【０１１４】
なお、図１９～図２１では、第１導電層４１３および第２導電層４１４を視認しやすくするため、これらの厚みを実際の比率よりもかなり大きく図示している。また、実際には、基板本体部４１２の表面４１２ａや裏面４１２ｂにおいて、ソルダレジスト層やシルク印刷層等も形成されるが、これらの図示は省略している。本実施形態では、基板本体部４１２の表面４１２ａ、第１導電層４１３、ソルダレジスト層、シルク印刷層等を纏めてプリント基板４１１（または主制御基板４１０）の表面部（第１面部）ＦＳと称する。同様に、基板本体部４１２の裏面４１２ｂ、第２導電層４１４、ソルダレジスト層、シルク印刷層等を纏めてプリント基板４１１（または主制御基板４１０）の裏面部（第２面部）ＲＳと称する。
【０１１５】
図１９に示すように、プリント基板４１１は、第１導電層４１３と第２導電層４１４との層間距離（２層間の最短距離）ＤＳ１が１枚の遊技メダルＭＬの厚みＴＨ１よりも大（ＤＳ１＞ＴＨ１）となるように構成されている。そのため図２０に示すように、主制御基板４１０の検査時等において、遊技メダルＭＬの側縁部がプリント基板４１１の辺縁部に当接するような事態が生じたとしても、第１導電層４１３と第２導電層４１４とが遊技メダルＭＬを介して導通されてしまうことはない。したがって、第１導電層４１３と第２導電層４１４とが遊技メダルＭＬを介して電気的に短絡されて電気素子等に不具合が生じてしまうことを防止することが可能となっている。なお、第１導電層４１３と第２導電層４１４がプリント基板４１１の辺縁部に達する位置まで形成されることはあまりない。しかし、プリント基板４１１が破損して一部が欠如したり、プリント基板４１１の一部が切除されたりするような場合（例えば、上述の描画部が切除された際に予期せぬクラックが基板に生じたような場合）には、プリント基板４１１の辺縁部に第１導電層４１３および第２導電層４１４が露出してしまうことがある。
【０１１６】
また、図２１に示すように、プリント基板４１１における第１導電層４１３と第２導電

層４１４との層間距離ＤＳ１は、ぱちんこ球ＰＣＢの曲率半径ＣＲ１の２分の１以下の大きさしかない。そのため、主制御基板４１０の検査時等において、ぱちんこ球ＰＣＢの表面（外周面）がプリント基板４１１の辺縁部に当接するような事態が生じたとしても、第１導電層４１３と第２導電層４１４とがぱちんこ球ＰＣＢを介して導通されてしまうことはない。したがって、第１導電層４１３と第２導電層４１４とがぱちんこ球ＰＣＢを介して電気的に短絡されて電気素子等に不具合が生じてしまうことを防止することも可能となっている。なお、遊技に用いられる遊技メダルＭＬ以外の通貨等のメダル部材や、ぱちんこ球ＰＣＢ以外の球状部材に対しても同様の関係が成り立つ場合があり、そのような場合でも同様の効果が得られる。

【０１１７】

＜基板に実装された電気素子のリード線の基板裏面側での姿勢および突出高さ＞

図２２に、主制御基板４１０のプリント基板４１１の表面部ＦＳに実装された複数種類の電気素子を例示するとともに、各電気素子のリード線の基板裏面側での姿勢と突出高さを図示している。例示した電気素子は、ＩＣドライバ４２０Ｂ、抵抗器４３０Ｃ、制御チップ４５０Ｂが装着されたＩＣソケット４４０Ｂ、セラミックコンデンサ４６０Ｂである。図２２では、これらの電気素子を簡略化して図示している。また、図２２に示す両矢線ＤＬ１は、プリント基板４１１の裏面部ＲＳ（表面部ＦＳ）と垂直な方向を示している。

【０１１８】

ＩＣドライバ４２０Ｂは、パッケージ部４２１から延出した各リード線４２２（２本のみ図示）がプリント基板４１１に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから裏面部ＲＳに対し略垂直（垂直（９０°）または垂直との誤差角度が数度（例えば５°））以内となる姿勢で突出している。すなわち、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから突出した部分のリード線４２２（の軸線）は、裏面部ＲＳに対し略垂直であり、裏面部ＲＳに垂直な方向に対し略平行となっている。

【０１１９】

抵抗器４３０Ｃは、パッケージ部４３１の両端部からそれぞれ延出した２本のリード線４３２が屈曲しながらプリント基板４１１に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから、裏面部ＲＳと垂直な方向に対し所定の傾き角度ＴＡ１（例えば、２０°以上８５°以下の範囲内の角度）だけ傾斜した姿勢で突出している。すなわち、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから突出した部分のリード線４３２は、裏面部ＲＳに垂直な方向に対し大きく傾いている。

【０１２０】

制御チップ４５０Ｂが装着されたＩＣソケット４４０Ｂは、受容枠部４４１から延出した各リード線４４２（４本のみ図示）がプリント基板４１１に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから裏面部ＲＳに対し略垂直となる姿勢で突出している。すなわち、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから突出した部分のリード線４４２（の軸線）は、裏面部ＲＳに対し略垂直であり、裏面部ＲＳと垂直な方向に対し略平行となっている。

【０１２１】

セラミックコンデンサ４６０Ｂは、パッケージ部４６１からそれぞれ延出した２本のリード線４６２が屈曲しながらプリント基板４１１に形成された所定の各スルーホール（図示略）を通り、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから、裏面部ＲＳと垂直な方向に対し所定の傾き角度ＴＡ２（例えば、２０°以上８５°以下の範囲内の角度）だけ傾斜した姿勢で突出している。すなわち、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから突出した部分のリード線４６２は、裏面部ＲＳと垂直な方向に対し大きく傾いている。

【０１２２】

ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２は、抵抗器４３０Ｃのリード線４３２、ＩＣソケット４４０Ｂリード線４４２、セラミックコンデンサ４６０Ｂのリード線４６２に比べて太く形成されているためおよび／または高強度の素材により形成されているため強度が高い。また、ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２におけるプリント基板４１１の裏面

部ＲＳからの突出高さ（裏面部ＲＳからリード線４２２の先端部までの最短距離）ＯＨ１は、抵抗器４３０Ｃのリード線４３２の突出高さＯＨ２、ＩＣソケット４４０Ｂリード線４４２の突出高さＯＨ３、セラミックコンデンサ４６０Ｂのリード線４６２の突出高さＯＨ４に比べて大きくなっている（本例では、ＯＨ１＞ＯＨ２＞ＯＨ３＞ＯＨ４であるが、ＯＨ２、ＯＨ３、ＯＨ４の大小関係はこれに限定されない）。

【０１２３】

そのため、主制御基板４１０の検査時等において、主制御基板４１０を検査台等の上に置くような場合、ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２が、他の電気素子のリード線よりも先に検査台に当接し、他の電気素子のリード線が検査台に接触することを防止することができる。また、ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２が検査台に当接することにより、主制御基板４１０をＩＣドライバ４２０Ｂが支持して主制御基板４１０を自立させることが可能となる。一方、抵抗器４３０Ｃのリード線４３２やセラミックコンデンサ４６０Ｂのリード線４６２など、相対的に強度が弱く、また、プリント基板４１１の裏面部ＲＳから突出した部分が、裏面部ＲＳと垂直な方向に対し大きく傾いているようなリード線の方が先に当接するように構成されている場合、当接した際にそれらのリード線（リード線４３２やリード線４６２）が変形して不具合が生じる虞がある。

【０１２４】

また、主制御基板４１０の検査時等において、主制御基板４１０を誤って落下させてしまったような場合、ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２が、他の電気素子のリード線よりも先に検査台や床面に当接する可能性が高い。そのため、ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２に衝撃が加わる一方で、他の電気素子のリード線に衝撃が加わる可能性を低減することができる。ＩＣドライバ４２０Ｂのリード線４２２は強度が高いので、衝撃が加わるとリード線４２２を半田付けしていた部分にクラック等が生じる場合があり、そのことから不具合が生じたことを視認しやすいという利点がある。一方、強度の低いリード線に衝撃が加わってもリード線が変形するだけで半田部等にクラック等が生じる可能性は低い。そのため、不具合が発生したことが見過ごされてしまう虞がある。

【０１２５】

なお、本実施形態では、ＩＣドライバのリード線が他の電気素子のリード線よりも検査台や床面等に先に当接しやすいように構成しているが、別の電気素子のリード線がその他の電気素子のリード線よりも先に当接しやすいように構成してもよい。その場合は、その別の電気素子のリード線がその他の電気素子のリード線よりも高強度となっていることが好ましい。

【０１２６】

＜基板表面部に印刷された部品名称＞

図２３に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおける所定領域（実線で示す矩形枠線ＦＢ５０内の領域）には、複数種類の電気素子が実装されている。矩形枠線ＦＢ５０は、図１７における矩形枠線ＦＢ３０が示す領域と同じ領域を示しているが、図２３では、領域内に実装される複数種類の電気素子を図１７よりも数多く図示している。すなわち、図２３の矩形枠線ＦＢ５０内の領域には、図１７の矩形枠線ＦＢ３０内の領域に図示した情報表示ランプ４７０Ａ、抵抗アレイ４８０Ａ、ＬＥＤ素子４９０Ａの他に、横置き状態で配置されたＩＩＣドライバ４２０Ｃ、横置き状態で配置された抵抗器４３０Ｄ、縦置き状態で配置された抵抗器４３０Ｅ、縦置き状態で配置されたセラミックコンデンサ４６０Ｄ、４６０Ｅ、トランジスタ４９５Ａがそれぞれ実装されている。

【０１２７】

プリント基板４１１の表面部ＦＳには、実装された各電気素子の近傍に、各電気素子を識別可能とするための部品名称がシルク印刷により白色で記載されている。具体的には、抵抗器４３０Ｄ、情報表示ランプ４７０Ａ、抵抗アレイ４８０Ａ、ＩＩＣドライバ４２０Ｃの各近傍には、「Ｒ１５」、「ＳＥＧ２」、「ＲＡ３」、「ＩＣ１１」という部品名称がそれぞれ印刷されている。また、セラミックコンデンサ４６０Ｄ、セラミックコンデンサ４６０Ｅ、トランジスタ４９５Ａ、抵抗器４３０Ｅ、ＬＥＤ素子４９０Ａの各近傍には

、「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」という部品名称がそれぞれ印刷されている。各部品名称における英文字は電気素子の種類や電気素子の構成要素の種類を示す。例えば、「Ｒ」は抵抗、「ＳＥＧ」はセグメントランプ、「ＲＡ」は抵抗アレイ、「ＩＣ」は集積回路、「Ｃ」はセラミックコンデンサ、「Ｑ」はトランジスタ、「ＬＥＤ」はＬＥＤ素子をそれぞれ示す。或る電気素子の近くに複数の部品名称が印刷されている場合は基本的に、それら複数の部品名称のうち、その或る電気素子に最も近い位置に印刷され、かつその或る電気素子の種類に合致した英文字を含む部品名称を、その或る電気素子の部品名称であると判断することができる。部品名称や後述する部品枠線を形成するシルク印刷は、プリント基板４１１の表面部ＦＳのみに施されており裏面部ＲＳには施されていない。また、各部品名称は互いに重ならないようにシルク印刷が施される。

【０１２８】

なお、図２３は、プリント基板４１１（主制御基板４１０）の表面部ＦＳを正面視した場合に対応している。すなわち、図２３は、スロットマシン１の前扉２（図６を参照）が開いた状態で、遊技場の店員等の作業者が頭を左右に傾けずに、筐体５の内部に設置された主制御基板４１０を正面視した場合の見え方に対応している。そのため図２３では、作業者視点での上下左右の方向（図２３に示す各矢印に括弧付きで記した上下左右の方向）は、空間における上下左右の方向（図２３に示す各矢印に括弧無しで記した上下左右の方向）と一致する。ここで、作業者視点での上下左右の方向とは、作業者の両眼の並ぶ方向を左右（左眼側が左方）、その左右方向と垂直な方向を上下（作業者の頭頂側が上方）としたものである。

【０１２９】

図２３に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳを正面視した場合、表面部ＦＳに印刷された「Ｒ１５」、「ＳＥＧ２」、「ＲＡ３」、「ＩＣ１１」の各部品名称については、それらの部品名称を構成する各文字が、左側から右側へと続く並び順で配列されている。すなわち、これらの部品名称は、プリント基板４１１の表面部ＦＳを正面視した場合において表面部ＦＳに、左から右への向きに文字が並ぶ横書き（左横書き）の態様で配置されている。これに対し、同じく表面部ＦＳに印刷された「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」の各部品名称については、それらの部品名称を構成する各文字が、下側から上側へと続く並び順で配列されている。すなわち、これらの部品名称は、プリント基板４１１の表面部ＦＳを正面視した場合において表面部ＦＳに、下から上への向きに文字が並ぶ横書きの態様（左横書き状態の文字（文字列）を左（反時計回り）に９０°回転させた態様）で配置されている。このように、表面部ＦＳを正面視した場合において、表面部ＦＳに印刷された任意の部品名称は、その部品名称を構成する各文字が、左側から右側へと続く並び順で配列されているか、下側から上側へと続く並び順で配列されているかのいずれかの並び順で配列されている。

【０１３０】

そのため、スロットマシン１の前扉２が開いた状態で、作業者が頭を左右に傾けずに主制御基板４１０を正面視した場合には、図２３に示すように、「Ｒ１５」、「ＳＥＧ２」、「ＲＡ３」、「ＩＣ１１」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、左側から右側へと読み進められる自然な並び順となっている。そのため、これらの部品名称は、作業者から見て読みやすく、視認しやすくなっている。これに対し、「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、下側から上側へと読み進めなくてはならない並び順となっているように見える。

【０１３１】

一方、図２４は、スロットマシン１の前扉２が開いた状態で、作業者が前扉２の開放端側または主制御基板４１０の正面側（筐体５の正面側）に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方（前扉２のヒンジ端側）に（９０°）傾けながら主制御基板４１０を見た場合に対応している。そのため図２４では、作業者視点での上下左右の方向（図２４

に示す各矢印に括弧付きで記した上下左右の方向）は、空間における上下左右の方向（図２４に示す各矢印に括弧無しで記した上下左右の方向）とは一致しない（９０°ずれている）。

【０１３２】

スロットマシン１の前扉２が開いた状態で、作業者が前扉２の開放端側または主制御基板４１０の正面側に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方に傾けながら主制御基板４１０を見た場合には、図２４に示すように、「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者から見て（作業者視点において）、左側から右側へと読み進められる自然な並び順となっているように見えるようになる。そのため、これらの部品名称が、作業者から見て読みやすく、視認しやすくなる。

【０１３３】

なお、主制御基板４１０が前扉２の裏面部側に、筐体５側を向くように設置された場合も同様である。すなわち、前扉２が開いた状態で、作業者が頭を左右に傾けずに前扉２の裏面部に設置された主制御基板４１０を正面視した場合には、「Ｒ１５」、「ＳＥＧ２」、「ＲＡ３」、「ＩＣ１１」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者視点において、左側から右側へと読み進められる自然な並び順であるように見える。また、前扉２が開いた状態で、作業者が主制御基板４１０の正面側（前扉２の裏面部の正面側）に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において左方（前扉２の開放端側）に傾けながら前扉２の裏面部に設置された主制御基板４１０を見た場合には、「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」の各部品名称は、それらの部品名称を構成する各文字が、作業者視点において、左側から右側へと読み進められる自然な並び順であるように見える。

【０１３４】

主制御基板４１０が前扉２の裏面部側に、筐体５側を向くように設置された場合、前扉２が開いた状態で、作業者が前扉２の開放端側に自身の体を置き自身の頭を作業者視点において右方（前扉２のヒンジ端側）に傾けながら主制御基板４１０を見ることがある。その場合、「Ｃ２７」、「Ｃ２９」、「Ｑ７」、「Ｒ２２」、「ＬＥＤ１」の各部品名称を構成する各文字は、作業者視点において、上下逆で右から左へと続く並び順のように見えてしまう。

【０１３５】

そのため、主制御基板４１０が前扉２の裏面部側に設置される場合において、作業者が部品名称を確認したいときは、上述のような見方（頭を前扉２のヒンジ端側に傾けて見る見方）をしないことで、このような事態が生じることを回避できる。なお、スロットマシン１における副制御基板は、前扉２の裏面部側に筐体５側を向くよう設置されており、各部品名称を構成する各文字の並び方は、主制御基板４１０と同様である。そのため、主制御基板４１０を前扉２の裏面部側に設置した場合と同様の事態が生じ得る。しかし、このような事態が生じることを利用して、作業者が自身の頭を前扉２のヒンジ端側に傾けて見ている基板が筐体５の内部に設置された主制御基板４１０であるのか前扉２の裏面部に設置された副制御基板であるのかを、部品名称を構成する各文字がどのような並び方に見えるのかによって識別することができるという利点がある。

【０１３６】

図２３に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおける矩形枠線ＦＢ５０内の領域には、メーカー名や基板名（番号）等を示す文字（本例では「ＮＡＭＡＥ　ＢＡＮＧＯＵ３３－Ｘ」）が記載されている。この文字（「基板名等文字」とも称する）は、部品名称とは異なり、シルク印刷ではなく、導電層を構成する銅箔等で形成されている。そのため、白色でシルク印刷された部品名称に比べて目立たない。一方、基板名等文字を削り取ろうとすると、プリント基板４１１の表面部ＦＳが傷付き目立ちやすくなる。そのため、基板名等文字を削り取るという不正行為を抑止する効果がある。

【０１３７】

各部品名称は、プリント基板４１１に形成されたスルーホール周りのランド部や、半田付けによりスルーホールおよびランド部に形成される半田部に重ならないように、これらの部位を除いた位置に印刷される。例えば、図２５（Ａ）に示すように、「ＬＥＤ」という部品名称をスルーホール（図示略）の近傍に印刷する場合は、ランド部ＬＮＤおよび半田部ＳＬＲに重ならないように印刷する。これにより、部品名称を明確に視認することが可能となる。これに対し、図２５（Ｂ）に示すように、「ＬＥＤ」という部品名称を、ランド部ＬＮＤや半田部ＳＬＲに一部重なるように印刷してしまうと、文字の一部が欠けてしまい、印刷された文字が「ＬＥＤ」ということを判別することができなくなる虞がある。すなわち、図２５（Ｂ）に示す例では、「ＬＥＤ」という部品名称を構成する「Ｌ」を「Ｉ」と誤って認識する虞があり、「Ｅ」を「Ｆ」と誤って認識する虞がある。部品名称を、ランド部ＬＮＤや半田部ＳＬＲに一部重なるように印刷する場合でも、このような誤った認識がされない程度の重なり具合に留めることが好ましい。ここでは、「ＬＥＤ」という部品名称を例示して説明したが、他の任意の部品名称についても同様である。

【０１３８】

＜基板表面部に印刷された部品枠線＞

図２３に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳにおける矩形枠線ＦＢ５０内の領域には、実装される電気素子の外郭形状に対応する部品枠線がシルク印刷により白色で記載されている。具体的には、抵抗器４３０Ｄ用の部品枠線ＰＢ１、抵抗器４３０Ｅ用の部品枠線ＰＢ２、セラミックコンデンサ４６０Ｄ用の部品枠線ＰＢ３、セラミックコンデンサ４６０Ｅ用の部品枠線ＰＢ４、トランジスタ４９５Ａ用の部品枠線ＰＢ５、抵抗アレイ４８０Ａ用の部品枠線ＰＢ６、ＬＥＤ素子４９０Ａ用の部品枠線ＰＢ７がそれぞれ印刷されている。情報表示ランプ４７０Ａ用の部品枠線、ＩＩＣドライバ４２０Ｃ用の部品枠線も印刷されているが図示を省略している。

【０１３９】

各部品枠線は、プリント基板４１１に形成されたスルーホール周りのランド部や、半田付けによりスルーホールおよびランド部に形成される半田部に重ならないように、これらの部位を除いた位置に印刷される。例えば、図２６に示すように、トランジスタ４９５Ａが実装される箇所の近傍に、例えば、トランジスタ４９５Ａのリード線（図示略）が半田付けされるランド部ＬＮＤおよび半田部ＳＬＲが位置するような場合、トランジスタ４９５Ａ用の部品枠線ＰＢ５を、ランド部ＬＮＤおよび半田部ＳＬＲに重ならないように印刷する。ここでは、トランジスタ４９５Ａ用の部品枠線ＰＢ５を例示して説明したが、他の任意の部品枠線についても同様である。なお、各部品枠線は、図２６に示す部品枠線ＰＢ５のように、ランド部ＬＮＤと接触しないように、ランド部ＬＮＤから少し離れて印刷することが好ましい。これにより、ランド部ＬＮＤやスルーホール部にシルク印刷の塗料が付着することを防止することができる。

【０１４０】

＜情報表示ランプの視認性確保＞

図２３に示すように、ＬＥＤ素子４９０Ａは、情報表示ランプ４７０Ａの比較的近い位置に実装されている。また、図２７に示すように、プリント基板４１１の表面部ＦＳを高さの基準としたとき、情報表示ランプ４７０Ａの高さＨＴ１は、ＬＥＤ素子４９０Ａの高さＨＴ２よりも高くなっている（ＨＴ１＞ＨＴ２）。また、ＬＥＤ素子４９０Ａで発光する光は、比較的輝度の高い光である。そのため、ＬＥＤ素子４９０Ａから発光した光が情報表示ランプ４７０Ａまで届き、情報表示ランプ４７０Ａのパッケージ部４７１の側面で反射して、情報表示ランプ４７０Ａで表示される情報の視認性が低下する虞がある。そこで、情報表示ランプ４７０Ａでは、パッケージ部４７１の側面に艶消し印刷（例えば白色）を施し、光を反射しにくく構成している。具体的には、パッケージ部４７１の側面における光の反射率が情報表示ランプ４７０Ａのリード線４７２における光の反射率よりも低くなるように構成している。これにより、ＬＥＤ素子４９０Ａが発光しても情報表示ランプ１０７０で表示される情報の視認性を確保することが可能となっている。プリント基板４１１の表面部ＦＳに設定表示ランプを実装する場合には、設定表示ランプのパッケージ

部の側面に対しても同様の処理を施すことが好ましい。
【０１４１】
＜副制御装置および電源装置の構成＞
次に、本実施形態に係る副制御装置５００および電源装置５５の構成について図２８および図２９を参照して説明する。
【０１４２】
（副制御装置の構成）
副制御装置５００は、図４に示したように前扉２の後側においてリール窓Ｗの上側に取り付けられている。副制御装置５００は、主制御装置１００と同様に、ケース本体とケース蓋とからなる副基板ケース５０２内に、各種部品が実装された副制御基板５０２を収容して構成されている。
【０１４３】
副制御装置５００が前扉２に設置され、かつ副基板ケース５０２のケース蓋を取り外した状態で、スロットマシン１の後方から前方を見たときの正面図を図２８に示す。ここで図２８に矢印で示す上下左右の方向は、図２および図４に示す矢印の方向に準じている。図２８に示すように、副制御基板５０２はサブメイン基板５１０およびサブサブ基板５２０により構成されており、副制御装置５００が前扉２に設置されているときは、サブメイン基板５１０およびサブサブ基板５２０の部品実装面は後方を向き、かつ部品実装面が上下方向に沿った状態となる。また、副制御基板５０２における部品占有率（基板の面積に対して実装されている全部品の合計面積（基板の部品実装面を平面視したときの各部品の面積を合計した面積）が占める割合）は、約５０％になっている。
【０１４４】
サブメイン基板５１０の形状は矩形であり、その部品実装面には、サブＣＰＵ５１１、サブＲＯＭ５１２、サブＲＡＭ５１３、三端子レギュレータ５１４などの集積回路と、トランジスタおよびＬＥＤなどの能動素子と、抵抗、セラミックコンデンサ、電解コンデンサおよびトロイダルコイルなどの受動素子とを含む各種電子部品（電子素子）が実装されている。また、サブメイン基板５１０の左側縁部の中央位置には、サブサブ基板５２０の接続コネクタ５２８と電気的に接続される接続コネクタ５１５が配設される。さらに、サブメイン基板５１０の上側縁部、右側縁部および下側縁部には、各々複数の電気コネクタ５１６，５１６，…が配設される。
【０１４５】
サブサブ基板５２０の形状は矩形であり、その部品実装面には、画像処理ＣＰＵ５２１、画像ＲＯＭ５２２、ＶＩＤＥＯＲＡＭ５２３、音声データを記憶している音声ＲＯＭや音源ＩＣが実装されている音声処理基板５２４、ロジックＩＣ５２５などの集積回路と、トランジスタおよびＬＥＤなどの能動素子と、抵抗、セラミックコンデンサ、電解コンデンサおよびトロイダルコイルなどの受動素子とを含む各種電子部品（電子素子）や、接続コネクタ５２６、スライドスイッチ５２７等の電気部品が実装されている。サブサブ基板５２０の右側縁部の中央位置には、サブメイン基板５１０の接続コネクタ５１５と電気的に接続される接続コネクタ５２８が配設される。サブメイン基板５１０の接続コネクタ５１５とサブサブ基板５２０の接続コネクタ５２８とを接続することにより、サブメイン基板５１０とサブサブ基板５２０とが電気的に接続される。
【０１４６】
（電源装置の構成）
電源装置５５は、外部から入力されたＡＣ電源を直流化して所定の電圧値（例えば＋５Ｖ、＋１２Ｖなど）に変換し、筐体５内部に設置された各種装置へ出力する。電源装置５５は、略直方体の形状を有し、図３に示したように筐体５内の下部（底板５ｄ上）において電源装置５５の左側面が筐体５の左側板５ａに当接した状態で取り付けられている。電源装置５５の前面は、スロットマシン１の電源を投入するための電源スイッチが設けられた樹脂製の正面パネルとなっており、上面、底面、背面、左側面および右側面は金属板で形成されている。また、上面、底面、背面および左側面の金属板は一体成型された単体の

部材となっており、この部材の前面に上述した正面パネルが取り付けられている。さらに、右側面の金属板は取り外し可能に構成されており、右側面の金属板を取り外すことで、電源装置５５の内部に後述する電源基板５５０を収容することができる。

【０１４７】

電源装置５５が筐体５内の底板５ｄに設置され、かつ電源装置５５の右側面の金属板を取り外した状態で、スロットマシン１の右方から左方を見たときの正面図を図２９に示す。ここで図２９に矢印で示す上下前後の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。図２９に示すように、電源装置５５の内部には電源基板５５０が設けられており、電源装置５５が筐体５内に設置されているときは、電源基板５５０の部品実装面は右方を向き、かつ部品実装面が上下方向に沿った状態となる。また、電源基板５５０における部品占有率は、約５０％になっている。

【０１４８】

電源基板５５０の形状は矩形であり、その部品実装面には、ロジックＩＣ５５１や三端子レギュレータ５５２ａ，５５２ｂ，５５２ｃなどの集積回路と、トランジスタおよびＬＥＤなどの能動素子と、抵抗、セラミックコンデンサ、電解コンデンサ、トロイダルコイルおよびバリスタなどの受動素子とを含む各種電子部品（電子素子）が実装されている。ここで、本実施形態の各種基板（主制御基板１１１、副制御基板５０２、電源基板５５０）に実装される電解コンデンサの大きさは、定格電圧５０Ｖで容量が２７０μＦまで（外形寸法が直径８ｍｍ、高さ２０ｍｍまで）の小型電解コンデンサと、定格電圧５０Ｖで容量が２７０μＦを超え１０００μＦまで（外形寸法が直径１２ｍｍ、高さ２５ｍｍまで）の中型電解コンデンサと、定格電圧５０Ｖで容量が１０００μＦを超え４７００μＦまで（外形寸法が直径１８ｍｍ、高さ４０ｍｍまで）の大型電解コンデンサとの３種類に分けられる。また、電源基板５５０の上側縁部には、外部からのＡＣ電源が入力される電源入力コネクタ５５３、電源基板５５０において生成した各種電圧の電源を筐体５内部に設置された各種装置へ出力する電源出力コネクタ５５４ａ，５５４ｂ，５５４ｃが設けられている。さらに電源基板５５０の前側縁部には、正面パネル５５ａに取り付けられている電源スイッチ（図示略）に電気的に接続するためのパネル用コネクタ５５５が設けられている。

【０１４９】

電源装置５５の上面５５ｂには、電源入力コネクタ５５３および電源出力コネクタ５５４ａ，５５４ｂ，５５４ｃに各種電源ケーブルのコネクタが嵌合できるようにするため、開口部が設けられている。また、電源装置５５の底面５５ｃには、電源装置５５内部の熱を外部へ放出するための丸い放熱穴（図示略）が多数開けられている。また、これら放熱穴から放出された熱を外部へ逃がすために、底面５５ｃに取り付けられスペーサＳＰによって、筐体５の底板５ｄと底面５５ｃとの間に隙間ＴＨ２が設けられている。

【０１５０】

この隙間ＴＨ２の大きさ（底板５ｄと底面５５ｃとの間隔）は、遊技メダル１枚分の厚さよりも大きく、かつ、遊技メダル２枚分の厚さよりも小さくなっている。このように、底板５ｄと底面５５ｃとの間に隙間ＴＨ２を設けることで、電源装置５５の内部で発生した熱が底面５５ｃを通って筐体５内に放出されるため、電源装置５５の内の温度上昇によって電源基板５５０に実装された各種部品に悪影響を及ぼしにくくなる。また、隙間ＴＨ２の大きさを遊技メダル１枚分の厚さよりも大きくしているため、底板５ｄと底面５５ｃとの間に隙間を確保しつつも、この隙間に遊技メダルが挟まる虞を無くすことができる。例えば、隙間ＴＨ２の大きさを遊技メダル１枚分の厚さとほぼ同じ寸法にしてしまうと、メダル払出装置５０のホッパー５１からこぼれた遊技メダルが、底板５ｄと底面５５ｃとの間に挟まってしまい、挟まった遊技メダルを取り出すのが困難になる虞がある。

【０１５１】

また、隙間ＴＨ２の大きさを遊技メダル１枚分の厚さよりも大きくすることで、仮に底板５ｄと底面５５ｃとの間に遊技メダルが入ってしまった場合でも容易に取り出すことができる。これに加えて隙間ＴＨ２の大きさを遊技メダル２枚分の厚さよりも小さくするこ

とで、遊技メダルが２枚重なった状態で底板５ｄと底面５５ｃとの間に挟まってしまう虞を無くすことができ、また遊技メダル以外の異物が底板５ｄと底面５５ｃとの間に入ってしまう虞を少なくすることができる。また、例えばスロットマシン１の輸送時において、運送トラックの荷台からスロットマシン１を地面に下すときに上下方向に強い衝撃が加わってしまった場合でも、底板５ｄと底面５５ｃとの間に隙間を設けているため、電源装置５５の底面５５ｃが撓む余地が生まれ、底面５５ｃが撓むことで電源基板５５０に伝わる衝撃が和らぐことが期待できる。

【０１５２】

（副制御基板および電源基板に実装される部品の配置）

次に図３０～図３２を参照して、副制御基板５０２および電源基板５５０に実装された各種部品の配置について説明する。図３０は、部品本体から延出するリード線を有する部品であって、部品本体が基板の表面から浮いた状態（すなわち、部品本体と基板表面との間に隙間がある状態）で基板に半田付けされた部品が、何らかの原因により傾いてしまった状態を示している。ここで、部品が傾く原因としては、例えば、スロットマシン１を地面に下したときに衝撃が加わった、不正行為によって基板ケースなどの隙間から挿入された針金などで押された、または、基板ケースに基板を取り付ける際に作業者が誤って基板上の部品に触れてしまった、ことなどが考えられる。

【０１５３】

図３０（ａ－１）～（ａ－３）は、図２８に示したサブサブ基板５２０の領域ＢＳ１に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３０（ａ－１）は領域ＢＳ１を右方から左方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３０（ａ－２）は領域ＢＳ１を下方から上方に向かう方向（図３０（ａ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示しており、図３０（ａ－３）は領域ＢＳ１を後方から前方に向かう方向（図３０（ａ－１）における矢印Ｂの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３０（ａ－１）～（ａ－３）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１５４】

領域ＢＳ１には、ＬＥＤＬｓ１およびＬｓ２の本体がサブサブ基板５２０の表面から浮いた状態で左右方向に並んで実装され、それらの下側に抵抗Ｒｓ１が実装されており、図３０（ａ－１）～（ａ－３）はＬＥＤＬｓ１が下方に傾いた状態を示している。このとき、ＬＥＤＬｓ１の本体（発光部）は抵抗Ｒｓ１の本体部分に当接するため、ＬＥＤＬｓ１の本体から延出するリード線が抵抗Ｒｓ１のリード線に接触することはない。

【０１５５】

図３０（ｂ－１）～（ｂ－３）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ１に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３０（ｂ－１）は領域ＢＰ１を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３０（ｂ－２）は領域ＢＰ１を下方から上方に向かう方向（図３０（ｂ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示しており、図３０（ｂ－３）は領域ＢＰ１を右方から左方に向かう方向（図３０（ｂ－１）における矢印Ｂの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３０（ｂ－１）～（ｂ－３）に示す矢印の方向も図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１５６】

領域ＢＰ１には、中型電解コンデンサＣｐ１の本体が電源基板５５０の表面から浮いた状態で実装され、その下側に抵抗Ｒｐ１が実装されており、図３０（ｂ－１）～（ｂ－３）は中型電解コンデンサＣｐ１が下方に傾いた状態を示している。このとき中型電解コンデンサＣｐ１の本体が抵抗Ｒｐ１の本体に当接するため、中型電解コンデンサＣｐ１の本体から延出するリード線が抵抗Ｒｐ１のリード線に接触することはない。ここで、例えば中型電解コンデンサＣｐ１および抵抗Ｒｐ１が電源基板５５０の下側周縁の近くに実装されていた場合、中型電解コンデンサＣｐ１が下方に傾いて抵抗Ｒｐ１の本体に当接したときに、中型電解コンデンサＣｐ１の頂部が基板の下側周縁からはみ出さないように実装してもよい。

【０１５７】

図３０（ｃ－１）～（ｃ－３）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ２に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３０（ｃ－１）は領域ＢＰ２を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３０（ｃ－２）は領域ＢＰ２を上方から下方に向かう方向（図３０（ｃ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示しており、図３０（ｃ－３）は領域ＢＰ２を右方から左方に向かう方向（図３０（ｃ－１）における矢印Ｂの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３０（ｃ－１）～（ｃ－３）に示す矢印の方向も図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１５８】

領域ＢＰ２には、ヒューズＦｐ１の本体が電源基板５５０の表面から浮いた状態で実装され、その上側にセラミックコンデンサＣｐ２が実装されており、図３０（ｃ－１）～（ｃ－３）はヒューズＦｐ１が上方に傾いた状態を示している。このときヒューズＦｐ１の本体はセラミックコンデンサＣｐ２の本体に当接するため、ヒューズＦｐ１の本体から延出するリード線がセラミックコンデンサＣｐ２のリード線に接触することはない。

【０１５９】

なお、図３０（ｃ－２）にように、セラミックコンデンサＣｐ２のリード線は、部品本体に近い位置に略Ｓ字状の屈曲部ｂｄ（図中、破線で囲んだ部分）を有している。これにより、仮にセラミックコンデンサＣｐ２に上下方向の力が加わったとしても、その力が屈曲部ｂｄで吸収され、基板表面に近い位置のリード線に加わる力が軽減されることが期待できる。これにより、リード線が折れにくくなり、部品の不具合を起こし難くすることができる。

【０１６０】

このように、本実施形態においては基板から浮いた状態で実装された部品が何らかの原因により傾いたとしても、傾いた部品の本体が他の部品の本体や基板の表面に当接し、それ以上の傾斜が阻止されるので、互いの部品のリード線が接触することはない。このため、基板から浮いた状態で実装された部品が傾いてしまったとしても、その部品のリード線が近くに配置された部品のリード線と接触してショートすることがないため、基板に実装された部品の不具合を起こし難くすることができる。すなわち、部品の不具合を起こし難くすることで遊技機の稼働が停止する虞を低くすることができ、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０１６１】

ここで、ある部品が傾斜しても周囲の他の部品に接触しない程度に部品間の間隔を空けることができればよいが、筐体５の内部に装置を設置できるスペースが限られていることから、基板のサイズを大きくするのは困難である。また、基板上にコネクタが配置されている場合、その近くに部品を配置するとコネクタに対してハーネスを着脱する際に部品が破損する虞があるため、コネクタの周囲には部品を配置しないことが望ましい。さらに、ＬＥＤやヒューズに関しては発光部やヒューズの視認性を確保ためのスペースも必要となる。このような事情から、部品が傾斜しても周囲の他の部品に接触しない程度に各部品の配置スペースを確保するのは困難となる。したがって、そのような場合は、ある部品が傾いたときに、その部品の本体が周囲の他の部品の本体またはリード線に接触するように配置することで、互いの部品のリード線同士が接触しないようにしている。

【０１６２】

次に、図３１は、部品本体から延出するリード線を有する部品であって、部品本体が基板の表面から浮いた状態（すなわち、部品本体と基板表面との間に隙間がある状態）で基板に半田付けされた部品であって、基板の周縁近傍に実装されている部品が何らかの原因により傾いてしまった状態を示している。

【０１６３】

図３１（ａ－１）～（ａ－３）は、図２８に示したサブサブ基板５２０の領域ＢＳ２に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３１（ａ－１）は領域ＢＳ２を右方から左方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３１（ａ－２）は領域ＢＳ２を下方から上方に向かう方向（図３１（ａ－１）における矢印Ａの方向）で見たとき

の状態を示しており、図３１（ａ－３）は領域ＢＳ２を後方から前方に向かう方向（図３１（ａ－１）における矢印Ｂの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３１（ａ－１）～（ａ－３）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１６４】

領域ＢＳ２には、中型電解コンデンサＣｓ１の本体がサブサブ基板５２０の表面から浮いた状態で実装されており、図３１（ａ－１）～（ａ－３）は中型電解コンデンサＣｓ１が下方に傾いた状態を示している。ここで、中型電解コンデンサＣｓ１の傾きは、本体底部の周縁部が基板の表面に当接することで停止するが（図中、破線で囲む部分を参照）、このときに中型電解コンデンサＣｓ１の本体（より詳細には本体の頭部）が基板の周縁からはみ出さないような位置に中型電解コンデンサＣｓ１が実装されている（図中、一点鎖線を参照）。

【０１６５】

図３１（ｂ－１）～（ｂ－３）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ２に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３１（ｂ－１）は領域ＢＰ２を前方から後方を見たときの状態を示しており、図３１（ｂ－２）は領域ＢＰ２を下方から上方（図３１（ｂ－１）における矢印Ａの方向）を見たときの状態を示しており、図３１（ｂ－３）は領域ＢＰ２を右方から左方（図３１（ｂ－１）における矢印Ｂの方向）を見たときの状態を示している。また、図３１（ｂ－１）～（ｂ－３）に示す矢印の方向も図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１６６】

前述したように、領域ＢＰ２にはヒューズＦｐ１の本体が電源基板５５０の表面から浮いた状態で配置され、その上側にセラミックコンデンサＣｐ２が配置されている。そして図３１（ｂ－１）～（ｂ－３）はヒューズＦｐ１が下方に傾いた状態を示している。このときヒューズＦｐ１の本体の傾きは、本体の側面が基板の表面に当接することで停止するが（図中、破線で囲む部分を参照）、このときにヒューズＦｐ１の本体（より詳細には本体の頭部）が基板の周縁からはみ出さないような位置にヒューズＦｐ１が実装されている（図中、一点鎖線を参照）。このように、ヒューズＦｐ１は前述したように上方に傾いたときはヒューズＦｐ１のリード線がセラミックコンデンサＣｐ１のリード線に接触することはなく、かつ、下方に傾いたときは本体部分が基板の周縁からはみ出さないような位置に実装されている。

【０１６７】

図３１（ｃ－１）～（ｃ－３）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ３に取り付けられた部品が傾いた状態を示している。ここで、図３１（ｃ－１）は領域ＢＰ３を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３１（ｃ－２）は領域ＢＰ３を下方から上方に向かう方向（図３１（ｃ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示しており、図３１（ｃ－３）は領域ＢＰ３を右方から左方に向かう方向（図３１（ｃ－１）における矢印Ｂの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３１（ｃ－１）～（ｃ－３）に示す矢印の方向も図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１６８】

領域ＢＰ３には、ＬＥＤＬｐ１およびＬｐ２の本体が電源基板５５０の表面から浮いた状態で左右方向に並んで実装され、ＬＥＤＬｐ１の上側に抵抗Ｒｐ２が実装されており、図３１（ｃ－１）～（ｃ－３）はＬＥＤＬｐ１が下方に傾いた状態を示している。このとき、ＬＥＤＬｓ１の本体（発光部）の傾きは、本体の底面周縁部が基板の表面に当接することで停止するが（図中、破線で囲む部分を参照）、このときにＬＥＤＬｐ１の本体（より詳細には本体の頭部）が基板の周縁からはみ出さないような位置にＬＥＤＬｐ１が実装されている（図中、一点鎖線を参照）。

【０１６９】

このように、本実施形態においては基板から浮いた状態で実装された部品が何らかの原因により傾いたとしても、傾いた部品の本体が基板の表面に当接して、部品の一部が基板の周縁から外側にはみ出ることがない。このため、基板から浮いた状態で実装された部品

が傾いてしまったとしても、当該基板を収容する基板ケースや装置本体の壁面に当たって部品が破損してしまう虞がない。したがって、基板に実装された部品の不具合を起こし難くすることで遊技機の稼働が停止する虞を低くすることができ、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０１７０】

ここで、ある部品が傾斜しても周囲の他の部品に接触しない程度に実装部品間の間隔を空けることができればよいが、前述した事情から実装部品が傾斜しても周囲の実装部品に接触しない程度に各実装部品の配置スペースを確保するのは困難となり、特に基板における部品占有率が高くなると、実装する部品を基板周縁の近くに配置せざるを得ない場合が生じる。したがって、そのような場合でも、ある部品が傾いたときに、その部品の本体の一部が基板の周縁からはみ出さないように配置している。

【０１７１】

次に図３２および図３３を参照して、基板に実装された部品から延出する複数本のリード線の向きについて説明する。まず、図３２（ａ－１）および（ａ－２）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ４に取り付けられた部品の実装状態を示している。ここで、図３２（ａ－１）は領域ＢＰ４を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３２（ａ－２）は領域ＢＰ４を右方から左方に向かう方向（図３１（ａ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３２（ａ－１）および（ａ－２）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１７２】

領域ＢＰ４には、大型電解コンデンサＣｐ２が実装されている。なお、図２９に示すように、領域ＢＰ４に実装されている大型電解コンデンサ（Ｃｐ２）の後方に２つの大型電解コンデンサが実装されており、これらの大型電解コンデンサも、図３２（ａ－１）および（ａ－２）に示す大型電解コンデンサＣｐ２と同じサイズとなっている。図３２（ａ－１）および（ａ－２）に示すように、大型電解コンデンサＣｐ２の底面からは２本のリード線ＬＮ１，ＬＮ２が延出しており、大型電解コンデンサＣｐ２は、リード線ＬＮ１，ＬＮ２が上下方向に並ぶ（換言すると、リード線ＬＮ１とＬＮ２とを結ぶ線の向きが上下方向となる）ように基板に実装されている。

【０１７３】

図３２（ｂ－１）および（ｂ－２）は、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ５に取り付けられた部品の実装状態を示している。ここで、図３２（ｂ－１）は領域ＢＰ５を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３２（ｂ－２）は領域ＢＰ５を右方から左方に向かう方向（図３１（ｂ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３２（ｂ－１）および（ｂ－２）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。領域ＢＰ５には、ＬＥＤＬｐ３が実装されており、図３２（ｂ－１）および（ｂ－２）に示すように、ＬＥＤＬｐ３の底面からは２本のリード線ＬＮ３，ＬＮ４が延出している。そして、ＬＥＤＬｐ３は、リード線ＬＮ３，ＬＮ４が上下方向に並ぶ（換言すると、リード線ＬＮ３とＬＮ４とを結ぶ線の向きが上下方向となる）ように基板に実装されている。

【０１７４】

図３２（ｃ－１）および（ｃ－２）は、図２８に示したサブメイン基板５１０の領域ＢＳ３に取り付けられた部品の実装状態を示している。ここで、図３２（ｃ－１）は領域ＢＳ３を右方から左方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３２（ｃ－２）は領域ＢＳ３を後方から前方に向かう方向（図３１（ｃ－１）における矢印Ａの方向）で見たときの状態を示している。なお、図３２（ｃ－１）および（ｃ－２）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１７５】

領域ＢＳ３には、ヒューズクリップＦｈ１，Ｆｈ２に保持されたヒューズＦｓ１が実装されている。ヒューズクリップＦｈ１の底部には、各々左右方向に並べて設けられた端子ＬＮ５ａ，ＬＮ５ｂが突出成形されており、ヒューズクリップＦｈ２の底部には、各々左

右方向に並べて設けられた端子ＬＮ６ａ，ＬＮ６ｂが突出成形されている。そして、ヒューズクリップＦｈ１およびＦｈ２を、上下方向に沿って、かつヒューズＦｓ１を保持し得る間隔を空けて、各ヒューズクリップの端子ＬＮ５ａ，ＬＮ５ｂ，ＬＮ６ａ，ＬＮ６ｂを電源基板５５０に半田付けしている。

【０１７６】

なお、図３２（ｃ－１）および（ｃ－２）では、ヒューズクリップＦｈ１，Ｆｈ２によってヒューズＦｓ１を保持していたが、図３０（ｃ－１）～（ｃ－３）に示したヒューズＦｐ１のように、ヒューズ本体の両端部からそれぞれリード線が延出しているヒューズについても各リード線が上下方向に並ぶ（換言すると、２本のリード線を結ぶ線の向きが上下方向となる）ように基板に実装してもよい。

【０１７７】

ここで、例えば、スロットマシン１の搬送の過程でスロットマシン１を地面に下したときに上下方向に大きな衝撃が加わった場合は、その衝撃によって基板に実装されている部品の本体が上下方向に傾く虞がある。特に大型電解コンデンサは部品本体のサイズや重量が大きくなるため、仮に２本のリード線が横方向に並んだ状態で基板に実装された場合、上下方向に大きな衝撃が加わると、容易にリード線が曲がって部品本体が上下方向に傾き、リード線に大きな負荷がかかって折れてしまう虞がある。そこで、図３３の各図に示すように、本実施形態においては部品から延出する複数本のリード線が上下方向に並ぶように部品を基板に実装することで、スロットマシン１に上下方向の大きな衝撃が加わったことにより上下方向の大きな力が部品本体に作用したとしても、部品本体の上下方向への傾きが抑制されるので、加わった衝撃により基板に実装されている部品のリード線などが折れてしまうといった不具合を起こし難くすることができる。このように、部品の不具合を起こし難くすることで遊技機の稼働が停止する虞を低くすることができ、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。なお、大型電解コンデンサに比べて衝撃の影響を受けにくい小型電解コンデンサおよび中型電解コンデンサのリード線については、左右方向に並ぶように基板に実装してもよい。

【０１７８】

なお、基板に実装される部品のリード線の向きは、図３２に示した大型電解コンデンサ、ＬＥＤ、ヒューズに限らず、他の部品にも適用することができる。例えば図３０（ｃ－１）～（ｃ－１）および図３１（ｂ－１）～（ｂ－３）に示した領域ＢＰ２のヒューズＦｐ１のリード線を上下方向に並ぶように基板に実装するようにしてもよい。このようにした場合、ヒューズＦｐ１は前述したように上方に傾いたときはヒューズＦｐ１のリード線がセラミックコンデンサＣｐ１のリード線に接触することはなく、かつ、下方に傾いたときは本体部分が基板の周縁からはみ出さないようにすることができるだけでなく、スロットマシン１に加わった衝撃によりリード線などが折れてしまうという不具合を起こし難くすることができる。

【０１７９】

また、図３３（ａ－１）～（ａ－３）に示すように、図２９に示した電源基板５５０の領域ＢＰ６に取り付けられたトロイダルコイルＴＬｐ１にも図３２に示した部品のリード線の向きを適用することができる。ここで、図３３（ａ－１）は領域ＢＰ６を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３３（ａ－２）は領域ＢＰ６を右方から左方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３３（ａ－３）は領域ＢＰ６を下方から上方に向かう方向で見たときの状態を示している。なお、図３３（ａ－１）～（ａ－３）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１８０】

トロイダルコイルＴＬｐ１においては、断面が矩形の環状体であるトロイダルコアｔｃに巻回される巻線の一方端ＬＮ７と他方端ＬＮ８とがリード線の役割を果たしている。図３３（ａ－１）に示すようにトロイダルコイルＴＬｐ１を前方から後方を見た場合、巻線の一方端ＬＮ７はトロイダルコアｔｃの上側から延出し、他方端ＬＮ８はトロイダルコアｔｃの下側から延出している。また、図３３（ａ－１）に示すようにトロイダルコイルＴ

Ｌｐ１を右方から左方を見た場合、巻線の一方端ＬＮ７およびＬＮ８は前後方向においてトロイダルコアｔｃの中央位置から延出することになる。したがって、トロイダルコイルＴＬｐ１を、巻線の一方端ＬＮ７およびＬＮ８が上下方向に並ぶ（換言すると、リード線ＬＮ７とＬＮ８とを結ぶ線の向きが上下方向となる）ように基板に実装する。

【０１８１】

また、本実施形態の電源装置５５は、樹脂製の正面パネルと金属製の箱体からなる筐体に電源基板５５０を収容していたが、例えば図７に示した主基板ケース２１０のような透明の樹脂製基板ケースに収容してもよい。この場合、樹脂製の正面パネルに設置していた電源スイッチを電源基板５５０上に実装し、外部からオン／オフ操作ができるように、基板ケースの蓋部に電源スイッチ用の開口部を設けるとよい。このような構成においても、図３２に示した基板に実装される部品のリード線の向きを適用することができる。

【０１８２】

その一例として、図３３（ｂ－１）および（ｂ－２）に、電源基板５５０’に電源スイッチを実装した状態を示す。図３３（ｂ－１）は電源基板５５０’を前方から後方に向かう方向で見たときの状態を示しており、図３３（ｂ－２）は電源基板５５０’を右方から左方に向かう方向で見たときの状態を示している。なお、図３３（ｂ－１）および（ｂ－２）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０１８３】

図３３（ｂ－１）および（ｂ－２）に示す電源スイッチＳＷ１には、上下方向に離間して設けられた端子ＬＮ９ａおよびＬＮ９ｂと、端子ＬＮ１０ａおよびＬＮ１０ｂの４本の端子が設けられている。また、図３３（ｂ－２）に示すように、端子ＬＮ９ａおよびＬＮ９ｂと、端子ＬＮ１０ａおよびＬＮ１０ｂとは、それぞれ前後方向に並んで電源スイッチＳＷ１に設けられている。この場合、端子ＬＮ９ａおよびＬＮ９ｂと、端子ＬＮ１０ａおよびＬＮ１０ｂとが上下方向に位置するように、電源スイッチＳＷ１を電源基板５５０’に実装する。

【０１８４】

なお、図３０～図３３に示した基板上の部品の配置については、副制御基板５０２および電源基板５５０に実装された部品を例に挙げて説明したが、主制御基板１１１に実装される部品に対しても適用可能である。また、図３０～図３３に示した基板上の部品の配置はスロットマシンに設けられる基板に限らず、ぱちんこ遊技機に設けられる基板に対しても適用可能である。

【０１８５】

＜リールユニットの構成＞

次に、図３４～図４０を参照して図３に示したリールユニット６０の構造について説明する。リールユニット６０は、図３４に示すように、第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃと、リールモジュール取付部材６１と、中継基板６５と、基板カバー６６とを有して構成される。リールモジュール取付部材６１は、樹脂材料を用いて、前方および右方が開口した箱状に形成され、第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃを左右方向（図２の矢印を参照）に並べて収容可能に構成される。すなわち、リールモジュール取付部材６１には左・中・右の３つの収容位置が定められており、左の収容位置には第１リールモジュール６００ａが、中央の収容位置には第２リールモジュール６００ｂが、右の収容位置には第３リールモジュール６００ｃが、各々収容されるようになっている。

【０１８６】

リールモジュール取付部材６１の開口上側には上側フランジ部６２が形成され、上側フランジ部６２に対して第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃの各々におけるリールブラケット６０１の上部に形成された上側ブラケット結合部６０２がブラケット結合部材６４１によって結合される。リールモジュール取付部材６１の開口下側には下側フランジ部６２が形成され、下側フランジ部６２には第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃの各々におけるリールブラケット６０１の下部に形成された下側ブラケット結合部６０８がブラケット結合部材６４１によって結合される。

【０１８７】
リールモジュール取付部材６１の上部に、基板取付部６４が形成される。基板取付部６４には、中継基板６５と、基板カバー６６とが取り付けられる。中継基板６５は、ネジ等の固定手段（図示せず）により基板取付部６４に取り付け固定される。中継基板６５は、主制御装置１００と電気的に接続され、主制御装置１００から送信されたリール制御信号に応じて、第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃの作動制御を行う。また、中継基板６５は、主制御装置１００から副制御装置５００へ送信された各種コマンドの中継、および主制御装置１００とメダル払出装置５０との間でやり取りされる信号の中継を行う。基板カバー６６は、透明の樹脂材料を用いて、中継基板６５を上方から覆うことが可能な箱状に形成され、カバー結合部材（図示せず）により基板取付部６４に結合されて取り付けられるようになっている。

【０１８８】
（リールモジュールの構成）
次に、第１～第３リールモジュール６００ａ～６００ｃについて図３５および図３６を参照して説明する。第２リールモジュール６００ｂは、左リール３ａと図柄が異なる第２リール３ｂを用いる他は、第１リールモジュール６００ａと同様の構成であり、詳細な図示および説明を省略する。第３リールモジュール６００ｃは、左リール３ａ（および中リール３ｂ）と図柄が異なる右リール３ｃを備える他は、第１リールモジュール６００ａと同様の構成であり、詳細な図示および説明を省略する。

【０１８９】
第１リールモジュール６００ａは、図３５および図３６に示すように、左リール３ａと、リールブラケット６０１と、リールセンサ６２１と、バックランプユニット６５０と、ステッピングモータ６８０と、リール連結部材６９０とを有して構成される。リールブラケット６０１は、樹脂材料を用いて板状に形成され、リールブラケット６０１の左側部に、リールモー６８０と、バックランプユニット６５０と、リールセンサ６２１（図３６参照）が取り付けられるようになっている。

【０１９０】
リールブラケット６０１の前部上側には、板状の上側ブラケット結合部６０２が形成される。上側ブラケット結合部６０２は、ブラケット結合部材６４１を用いて、リールモジュール取付部材５０１における上側フランジ部５０２（図３４参照）の中間部左側に結合される。リールブラケット６０１の前部下側に、板状の下側ブラケット結合部６０８が形成される。下側ブラケット結合部６０８は、ブラケット結合部材６４１を用いて、リールモジュール取付部材５０１における下側フランジ部５０８（図３４参照）の中間部左側に結合される。なお、ブラケット結合部材６４１は、ナイラッチ等を用いて構成される。

【０１９１】
上側ブラケット結合部６０２の左側に、上側コネクタ取付部６０３が形成される。上側コネクタ取付部６０３には、ステッピングモータ６８０およびリールセンサ６２１に接続されている二股のモータケーブル（図示せず）が接続された第１のモータケーブルコネクタ６０６（図３４参照）が取り付けられる。この第１のモータケーブルコネクタ６０６は、ケーブルによってリール中継基板６５（図３４参照）に接続される。上側コネクタ取付部６０３の両脇に、第１のモータケーブルコネクタ６０６のガイドピン６０７（図３４参照）が係合するガイドピン係合穴６０４が形成される。上側コネクタ取付部６０３に取り付けられた第１のモータケーブルコネクタ６０６は、第１リールモジュール６００ａがリールモジュール取付部材６１に収容される際、リール中継基板６５の前部に配設されたリール中継コネクタ（図示せず）と嵌合して電気的に接続されるようになっている。

【０１９２】
なお、上述したモータケーブルの二股になっている一方は、ステッピングモータ６８０のモータコネクタ６７５と電気的に接続され、もう一方はリールセンサ６２１のセンサコネクタ（図示せず）と電気的に接続される。また、上側ブラケット結合部６０２の右下部に、ステッピングモータ６８０およびリールセンサ６２１に向けて延びるモータケーブル

が挿通されるケーブル挿通部６０５が切欠き形成される。
【０１９３】
リールブラケット６０１の後部上側に、後側コネクタ取付部６１３が形成される。後側コネクタ取付部６１３には、高輝度ＬＥＤが複数実装されたバックランプ基板６５３（図３８参照）に電気的に接続されるランプケーブル（図示せず）の一端に設けられた第１のランプケーブルコネクタ６１６が取り付けられる。後側コネクタ取付部６１３の両脇に、第１のランプケーブルコネクタ６１６のガイドピン６１７が係合するガイドピン係合穴６１４が形成される。後側コネクタ取付部６１３に取り付けられた第１のランプケーブルコネクタ６１６は、第１リールモジュール６００ａがリールモジュール取付部材６１に収容される際、ランプ中継基板に配設されたランプ中継コネクタ（図示せず）と嵌合することで、バックランプ基板６５３と電気的に接続される。
【０１９４】
なお、第１リールモジュール６００ａがリールモジュール取付部材６１に収容される際、第１のモータケーブルコネクタ６０６（図３４参照）がリール中継基板６５に配設されたリール中継コネクタ（図示せず）と嵌合して電気的に接続されるとともに、第１のランプケーブルコネクタ６１６がランプ中継基板に配設されたランプ中継コネクタ（図示せず）と嵌合して電気的に接続されるように構成される。これにより、第１リールモジュール６００ａをリールモジュール取付部材６１に収容して取り付ける作業を行うだけで、ステッピングモータ６８０およびリールセンサ６２１とリール中継基板６５とを電気的に接続させるとともに、バックランプ基板６５３とランプ中継基板（図示せず）とを電気的に接続させることができる。このため、従来のように個別に用意したケーブルを用いて、ステッピングモータ６８０とリール中継基板６５との電気的接続、リールセンサ６２１とリール中継基板６５との電気的接続、およびバックランプ基板６５３とランプ中継基板（図示せず）との電気的接続を別々に行う必要がなく、リールユニット２００の組み立て作業を効率よく行うことができる。
【０１９５】
ステッピングモータ６８０は左リール３ａを回転駆動するものであり、リールブラケット６０１のモータ取付部６３１に取り付け固定される。また、ステッピングモータ６８０の出力軸に対して左リール３ａの回転中心に設けられた貫通孔が挿入され、リール連結部材６９０によって左リール３ａがステッピングモータ６８０の出力軸に固定される。
【０１９６】
（バックランプユニットの構成）
次に図３７を参照してバックランプユニット６５０の構成について説明する。ここで、図３７（ａ）はバックランプユニット６５０の斜視図であり、図３７（ｂ）はバックランプユニット６５０の正面図である。バックランプユニット６５０は、リールブラケット６０１に取り付けられるバックランプハウス６５１と、バックランプハウス６５１の背面側に取り付けられるバックランプ基板６５３（図３８参照）とにより構成されている。
【０１９７】
バックランプ基板６５３は、リール窓Ｗの上段、中段、下段に表示される３つの図柄をリールの内側から照明するための複数のＬＥＤ素子が実装されている。本実施形態では、リール窓Ｗに表示される３つの図柄の各図柄に対応して６つのＬＥＤ素子（計１８個）が実装されている。具体的には、リール窓Ｗの上段の図柄を照明する６つのＬＥＤ素子６５４ａと、リール窓Ｗの中段の図柄を照明する６つのＬＥＤ素子６５４ｂと、リール窓Ｗの下段の図柄を照明する６つのＬＥＤ素子６５４ｃとが、１枚のバックランプ基板６５３に実装される。また、上段、中段、下段の位置に各々対応する６つのＬＥＤ素子は、互いに所定の間隔を空けて２行３列のマトリクス状に配置されている。
【０１９８】
バックランプハウス６５１は樹脂材料からなり、バックランプハウス６５１の右側には、バックランプハウス６５１をリールブラケット６０１に取り付けるための取付アーム部６５２が形成されている。また、バックランプハウス６５１には、上段、中段、下段の各

図柄を照明するための３つの図柄照明領域６６１ａ，６６１ｂ，６６１ｃが形成されている。ここで、図柄照明領域６６１ａは上段の図柄を照明するための領域であり、図柄照明領域６６１ｂは中段の図柄を照明するための領域であり、図柄照明領域６６１ｃは下段の図柄を照明するための領域である。

【０１９９】

図柄照明領域６６１ａは、ＬＥＤ露出面６６３ａと、シェード部６６４ａとによって形成されている。ＬＥＤ露出面６６３ａは、リールの内周面に対向する矩形の面であり、ＬＥＤ露出面６６３ａには、ＬＥＤ素子６５４ａの発光面を露出させるための開口部６６２ａが、６つのＬＥＤ素子６５４ａの各々に対応して１つずつ（計６個）設けられている。シェード部６６４ａは、ＬＥＤ露出面６６３ａの上下左右の各周縁部からリールの内周面に向かって延出する筒状の形状になっている。また、シェード部６６４ａの内面は、ＬＥＤ露出面６６３ａからリールの内周面に向かって図柄照明領域６６１ａの開口が徐々に広がっていくように傾斜している。

図柄照明領域６６１ｂも、図柄照明領域６６１ａのＬＥＤ露出面６６３ａおよびシェード部６６４ａと同様のＬＥＤ露出面６６３ｂおよびシェード部６６４ｂによって形成されている。また、図柄照明領域６６１ｃも、図柄照明領域６６１ａのＬＥＤ露出面６６３ａおよびシェード部６６４ａと同様のＬＥＤ露出面６６３ｃおよびシェード部６６４ｃによって形成されている。ここで、ＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃおよびシェード部６６４ａ，６６４ｂ，６６４ｃの色は白くなっており、これにより６つのＬＥＤ素子６５４ａの光をより多く反射させることができる。また、参考として図３７（ｂ）においてＬＥＤ露出面６６３ａを右上がりの斜線部で示す。

【０２００】

図柄照明領域６６１ａと図柄照明領域６６１ｂとは、厚さがＴＨ３の仕切板６６５ａによって仕切られている。また、図柄照明領域６６１ｂと図柄照明領域６６１ｃとは、厚さがＴＨ３の仕切板６６５ｂによって仕切られている。ここで、バックランプハウス６５１の天板部６５０ａおよび底板部６５０ｂは、仕切板６６５ａ，６６５ｂよりも前方（リール３ａの方向）に向かって大きく突出している。また、バックランプハウス６５１の天板部６５０ａおよび底板部６５０ｂの厚さＴＨ４は、仕切板６６５ａ，６６５ｂの厚さＴＨ３よりも厚くなっている。さらに、リール３ａの回転方向における図柄照明領域６６１ｂの幅は、図柄照明領域６６１ａ，６６１ｃの幅よりも狭くなっている。このようにバックランプハウス６５１を構成することで、ＬＥＤ素子６５４ａ，６５４ｂ，６５４ｃの光がバックランプハウス６５１から漏れにくくなるようにしている。

【０２０１】

ＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃに各々形成される６つの開口部は、バックランプ基板６５３がバックランプユニット６５０の背面側に取り付けられたときの６つのＬＥＤ素子６５４ａの実装位置に合うように設けられている。また各シェード部６６４ａ，６６４ｂ，６６４ｃを形成する上下左右の面は、各々対応するＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃからリールの内周面に向かうにつれて開口が徐々に広がっていくように傾斜している。

【０２０２】

なお、図３７に示したバックランプハウス６５１のＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃには、それぞれ６つのＬＥＤ素子に対応する６つの開口部６６２ａ，６６２ｂ，６６２ｃが設けられていたが、開口部の形状はこれに限られるものではない。ここで、ＬＥＤ露出面に設けられる開口部の変形例について図３８を参照して説明する。なお、図３８において、図３７と同様の構成については同一の符号を付与することでその詳しい説明を省略する。

【０２０３】

図３８に示すバックランプハウス６５１’のＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃに設けられた開口部６６２ａ’，６６２ｂ’，６６２ｃ’は、６つのＬＥＤ素子の個々に対応して設けられるものでなく、６つのＬＥＤ素子の発光面をすべて包含する１つの開口部と

なっている。ここで、図３８に示すバックランプハウス６５１’のＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃおよびシェード部６６４ａ，６６４ｂ，６６４ｃの色は、図３７のバックランプハウス６５１と同様に白くなっているが、ＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃにおいて、開口部６６２ａ’，６６２ｂ’，６６２ｃ’から露出するバックランプ基板６５３の表面も白く着色されている。

【０２０４】

このように、６つのＬＥＤ素子に対して１つの大きな開口部を形成することで、バックランプハウス６５１の背面側にバックランプ基板６５３を取り付ける際に、６つのＬＥＤ素子と１つの開口部の位置合わせが容易となり、バックランプユニット６５０の組立作業の負担を軽減することができる。また、バックランプハウス６５１の左右の側壁の高さが、仕切板６６４ａおよび６６４ｂの前方端の位置まで延出している。これにより、バックランプハウス６５１の側壁から外部へ漏れる光を減少させることができ、より明るく図柄を照明することができる。

【０２０５】

（リールの構造）

次に、図３９を参照してリール３ａ～３ｃの構造について説明する。ここで、リール３ａ～３ｃは同様の構造であるため、以下の説明では左リール３ａを例に挙げてその構造について説明する。左リール３ａは、図３９に示すように、リールテープ７１１と、リールホイール７２１と、リールフレーム７３１とを有して構成される。リールテープ７１１は、図３９に示すようにリール幅ＲＷの細長い帯状に形成されたフィルム材の端部同士を接合させることで、外周面に複数の図柄（本実施形態においては２０個の図柄）が描かれた環状に形成される。リールテープ７１１は、リールテープ７１１の右側の周縁部がリールフレーム７３１の外周面部７３２に巻回され、左側の周縁部がリールホイール７２１の外周面部７２２に巻回される。これにより、ホイール７２１およびリールフレーム７３１を底面とし、リールテープ７１１を側面とする円筒状の形状となる。

【０２０６】

図４０に示すように、リールテープ７１１には、その長手方向（すなわちリール３ａの周方向）において２０等分の長さＤＬに区画（図４０において破線で示す）された２０の図柄表示領域が定められており、各図柄表示領域に１つの図柄が表示される。図４０では左リール３ａに表示される２０個の図柄のうち、一例として７つの図柄（図中、上から順に「スイカ」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄、「チェリー」図柄、「セブン」図柄、「バー」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄）を図示している。

【０２０７】

各図柄表示領域の面積は２０個の図柄すべて同じ面積（＝リール幅ＲＷ×１区画の長さＤＬ）となるが、各図柄表示領域に表示される図柄の大きさは図柄の種類によって異なっている。したがって、リールテープ７１１に表示される各図柄の間隔は均一ではない。本実施形態では、図４０に示すように、「セブン」図柄と「バー」図柄との間隔ＤＧminが最も狭い間隔になっている（以下、「間隔ＤＧmin」を「最小図柄間隔ＤＧmin」という）。これら図柄のうち「セブン」図柄は、バックランプからの光を拡散させることなく透過させる（すなわちリールテープ７１１を通して向こう側が見える）透過領域ＬＴを有している。また「セブン」図柄において、透過領域ＬＴ以外で着色されている領域の色は赤くなっており、透過領域ＬＴも赤く着色されている。

【０２０８】

なお、最小図柄間隔ＤＧminの長さは、図３６に示したステッピングモータ６８０の１ステップ分だけ回転したときの図柄の移動距離Ａｄよりも長くなっている。これにより、リール３ａの回転が停止したときに図柄の停止位置がばらついたとしても、バックランプによる図柄の照明に悪影響を及ぼしにくくなる。

【０２０９】

図３９に戻り、リールホイール７２１は、樹脂材料を用いて略円盤状に形成され、円環状に形成された外周リング部７２２と、ステッピングモータ６８０の出力軸と連結される

ハブ部７２３と、外周リング部７２２とハブ部７２３とを連結する４つのスポーク部７２４とを有している。外周リング部７２２には、リールテープ７１１の左側の周縁部が貼り付けられて巻回される外周面部７２５が形成される。外周面部７２５の右側端部には、外周リング部２２４の径方向内側に向かって（換言すると、左リール３ａの回転中心に向かって）延出する幅Wrのホイールリム部７２６が形成されている。

【０２１０】

リールフレーム７３１は、図３９に示すように、樹脂材料を用いて円環状に形成される。リールフレーム７３１の外周側に、リールテープ７１１の右側の周縁部が貼り付けられて巻回される外周面部７３２が形成される。また、外周面部７３２の左側端部には、リールフレーム７３１の径方向内側に向かって（換言すると、左リール３ａの回転中心に向かって）延出する幅Wrのフレームリム部７３３が形成されている。

【０２１１】

＜バックランプハウスとリールの関係＞

以下、上述したバックランプハウス６５１とリール３ａ，３ｂ，３ｃとの関係において特徴的なものについて説明する。

（バックランプハウスとリールの図柄との関係）

本実施形態においては、図３７および図３８に示したＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃの大きさが、各々図４０に示した図柄表示領域の大きさよりも小さくなっている。より詳細には、ＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃの範囲が、図柄表示領域の範囲内に収まる大きさになっている。より好ましくは、リールテープ７１１に表示されている図柄のうち最も大きな図柄の輪郭内にＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃの範囲が収まるように構成されている。

【０２１２】

前述したように例えばシェード部６６４ａには、ＬＥＤ露出面６６３ａからリール内容周面向かって図柄照明領域６６１ａの開口が徐々に広がっていくように傾斜している（シェード部６６４ｂ，６６４ｃについても同様）。ここで、ＬＥＤ露出面６６３ａの形状が大きくなり過ぎると上述したシェード部６６４ａの傾斜が緩やかになり、リールの図柄を照らす光にムラが生じやすくなる。このため、ＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃの大きさが上述した関係となるように構成することで、リールの図柄を照らす光にムラが生じにくくなり、明瞭な図柄の照明を行うことができる。これにより、図柄の視認性が向上し、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０２１３】

また、本実施形態においては、リールテープ７１１に表示された図柄以外の領域における色（以下、「リールテープの背景色」ともいう。）と、図４０に示した透過領域ＬＴを通して視認されるＬＥＤ露出面６６３ａ，６６３ｂ，６６３ｃおよびシェード部６６４ａ，６６４ｂ，６６４ｃの側面の色とが異なる色になるように構成されている。加えて、リールテープの背景色と、透過領域ＬＴを通して視認される仕切板６６５ａ，６６５ｂおよびシェード部６６４ａ，６６４ｂ，６６４ｃの端面（図３７（ｂ）において右下がりの斜線で示す面）の色とが異なる色になるように構成されている。ここで、「異なる色」としては、例えば一方が無彩色のときに他方が有彩色となる場合や、一方の色に対して他方の色が当該一方の色の類似色相以外の色となる（より好ましくは他方の色が一方の色の反対色相に該当する色となる）場合などが挙げられる。

【０２１４】

このように構成することで、視認される図柄の透過領域ＬＴが、リールテープの背景色に溶け込んで視認性が低下してしまうのを回避することができる。また、バックランプ基板６５３に実装されたＬＥＤ素子が不具合を起こすなどして図柄の照明ができなくなった場合でも、光透過領域ＬＴの視認性が低下しにくくなるため、いわゆる目押しが容易となり、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０２１５】

また、本実施形態においては、図３７および図３８に示した仕切板６６５ａ，６６５ｂ

の厚さＴＨ３が、図４０に示した最小値図柄間隔ＤＧｍｉｎよりも小さくなっている。このように構成することで、仕切板６６５ａ，６６５ｂによってリール窓Ｗの上段、中段、下段の各図柄に対する照明の光が互いに干渉するのを避けることができ、かつ図柄を照明する光が仕切板６６５ａ，６６５ｂによって遮られることなく図柄全体を照明することができるため、図柄の視認性が向上し、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０２１６】

（バックランプハウスとリールの構造との関係）

本実施形態においては、図３６に示すように、リール３ａは、リールホイール７２１に形成されたホイールリム部７２６と、リールフレーム７３１に形成されたフレームリム部７３３（図３９参照）とによってバックランプモジュール６５０を挟むようにしてステッピングモータ６８０の出力軸に固定される。このとき、ホイールリム部７２６およびフレームリム部７３３は、バックランプハウス６５１の開口部の位置よりもリール３ａの回転中心側に及んでいる。したがって、バックランプハウス６５１の開口部は、リールホイール７２１のホイールリム部７２６、リールテープ７１１およびリールフレーム７３１のフレームリム部７３３によって囲まれた状態となる。

【０２１７】

これにより、仮にリール連結部材６９０が外れてしまった場合でも、ホイールリム部７２６またはフレームリム部７３３のいずれかがバックランプハウス６５１に引っ掛かり、リール３ａがリールモジュール６００ａから脱落するのを防ぐため、リール３ａが破損してしまう虞を少なくすることができる。

【０２１８】

また、例えばホイールリム部７２６およびフレームリム部７３３を光を透過させない材質で形成した場合や、光を透過させる材質で形成した場合であっても光を透過させない色（例えば黒）で塗装した場合は、バックランプハウス６５１の側壁から漏れた光を、ホイールリム部７２６とフレームリム部７３３とによって遮ることができる。これにより、より多くの光を図柄に照射することができるため、図柄の視認性が向上し、遊技者が円滑に遊技を行うことができる。

【０２１９】

＜不正行為対策＞

次に、図４１を参照して筐体５の素材の色と塗装色との関係について説明する。図４１（ａ）はホールの遊技機用ラックＭＣに設置された状態のスロットマシン１の右側面図であり、図４１（ｂ）は右側板５ｂに設けられたネジ穴の断面図である。なお、図４１（ａ）および（ｂ）に示す矢印の方向は、図２に示す矢印の方向に準じている。

【０２２０】

本実施形態においては、図２や図６に示した筐体５の素材には薄茶色のパーティクルボードを使用しており、筐体５を構成する左側板５ａ、右側板５ｂおよび天板５ｃの表面には黒色の塗装が施されており、底板５ｄおよび背板５ｅの表面には塗装が施されていない。また、図３に示したように、筐体５の内部において底板５ｄにメダル払出装置５０を設置しており、当該メダル払出装置５０の大きさのために、前後方向における底板５ｄの長さは天板５ｃの長さよりも長くなっている。このため、左側板５ａおよび右側板５ｂの形状は、背板５ｅ側が直角となる略直角台形となる。このような形状の筐体５をホールの遊技機用ラックＭＣに設置する場合、前扉２を開閉可能とするために右側板５ｂ（および左側板５ａ）の一部（図４１（ａ）において斜線で示す部分）が外部に露出せざるを得なくなる。

【０２２１】

ここで、例えば右側板５ｂの露出部分に穴を開けて不正行為が行われた場合、開けられた穴の側面が、パーティクルボードの素材の色である薄茶色となる。したがって、右側板５ｂの表面において、塗装色の黒地に薄茶色の領域が生じることから、筐体５が傷つけられたことに容易に気づくことができる。

【０２２２】

また、図４１（ａ）に示すように、右側板５ｂの露出部分には筐体５の内部に各種装置や部材を取り付けるためのネジ穴ＳＲＨが設けられている。このネジ穴ＳＲＨは、図４１（ｂ）に示すように、ネジＳＣＲの頭が筐体の表面から突出しないようにするために座ぐり穴になっており、その座ぐり面ＣＨＦにも黒色の塗装を施している。これにより、例えば不正行為を行うために座ぐり面ＣＨＦが傷つけられた場合、塗装色の黒地に薄茶色の領域が生じることから、座ぐり面ＣＨＦが傷つけられたことに容易に気づくことができる。

【０２２３】

次に図４２を参照して、筐体５の内部に設置された各種装置間でやり取りされる信号の経路について説明する。図４２は、主制御装置１００と、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ、メダル払出装置５０および外部集中端子基板８０との間でやり取りされる信号経路を示している。図４２に示すように、主制御装置１００とストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６とは信号線ｓｇ１によって電気的に接続されており、主制御装置１００とリール中継基板６５とは信号線ｓｇ２および信号線ｓｇ３によって電気的に接続されている。また、リール中継基板６５とメダル払出装置５０とは信号線ｓｇ４によって電気的に接続されており、リール中継基板６５と外部集中端子基板８０とは信号線ｓｇ５によって電気的に接続されている。

【０２２４】

このような信号経路により、例えばストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが主制御装置１００に対して出力した停止操作信号は、信号線ｓｇ１を介して直接、主制御装置１００に入力される。これにより主制御装置１００はリール３ａ，３ｂ，３ｃの停止制御を行う。また、主制御装置１００がすべてのリールについて停止制御を行った結果、小役が入賞した場合は、所定枚数のメダルを払い出すためにメダル払出装置５０に対してメダル払出信号を出力する。このメダル払出信号は、信号線ｓｇ２を介して一旦リール中継基板６５へ出力され、次いでリール中継基板６５から信号線ｓｇ４を介してメダル払出装置５０へ出力される。これによりメダル払出装置５０は、メダルを１枚払い出すごとに払出完了信号を主制御装置１００に出力する。

【０２２５】

この払出完了信号は、信号線ｓｇ４を介して一旦リール中継基板６５へ出力され、次いでリール中継基板６５から信号線ｓｇ２を介して主制御装置１００へ出力される。そして、主制御装置１００は払出完了信号が入力された回数をカウントし、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出されると、メダル払出信号の出力を停止する。また、主制御装置１００が外部集中端子基板８０に対して投入枚数や払出枚数などを示す遊技情報信号を出力する場合は、まず、信号線ｓｇ３を介して一旦リール中継基板６５へ送信され、次いでリール中継基板６５から信号線ｓｇ５を介して外部集中端子基板８０へ送信される。そして、外部集中端子基板８０は入力された遊技情報信号を外部のホールコンピュータなどへ出力する。

【０２２６】

ここで、例えばストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃがリール中継基板６５を介して停止操作信号を主制御装置１００へ送信する場合、リール中継基板６５に以下のような機能を有する不正基板が取り付けられてしまうという不正行為が行われてしまう虞がある。まず、ストップスイッチ２６ａ，２６ｂ，２６ｃからリール中継基板６５に対して停止操作信号が出力されると、不正基板はその停止操作信号をトリガにして、所定時間の間はメダル払出装置５０から払出完了信号が出力されたとしても、その払出完了信号が主制御装置１００へ出力されないようにする。また、この間、主制御装置１００から遊技情報信号が出力されたとしても、その遊技情報信号が外部集中端子基板８０へ出力されないようにする。

【０２２７】

これにより、上述した所定時間の間に主制御装置１００からリール中継基板６５を介してメダル払出装置５０にメダル払出信号が出力されると、これに応じてメダル払出装置５０はメダルの払い出しを開始するが、上述した所定時間が経過するまでは不正基板によっ

て払出完了信号の主制御装置１００への出力が阻止される。これにより、主制御装置１００において払い出されたメダルの枚数をカウントすることができないため、主制御装置１００は、メダル払出信号を出力し続けることになり、不当にメダルが払い出されてしまうことになる。また、この間、遊技情報信号が外部集中端子基板８０へ出力されないため、ホールコンピュータにおいて不自然な払い出しが行われていることを認識することができない。

【０２２８】

したがって、本実施形態では図４２に示した信号経路を採用し、上述した不正行為の契機となる停止操作信号を、リール中継基板６５を介さずに直接、主制御装置１００へ出力することで、上述した不正行為を無効化することができる。

【０２２９】

なお、上述した各実施形態では、本発明が適用される遊技機の一例として、遊技メダルを遊技価値として使用するスロットマシン（回胴式遊技機）を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、や、遊技球を遊技価値として使用するぱちんこ遊技機や、遊技球を遊技価値として使用する回胴式遊技機、電子的記録媒体に記録される情報を遊技価値として使用する回胴式遊技機やぱちんこ遊技機、雀球遊技機、アレンジボール機などについても同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。また、４個以上のリールを有するスロットマシンについても本発明を同様に適用し、同様の効果を得ることが可能である。

【０２３０】

次に、ぱちんこ遊技機（管理遊技機を含む）の好ましい実施形態について図面を参照しながら説明する。なお、上記の第１実施形態のスロットマシンに搭載された基板の構成は、下記の実施形態（第２実施形態～第９実施形態）のぱちんこ遊技機に搭載された主制御基板Ｐ１００、演出制御基板Ｐ２００、画像制御基板Ｐ５３０、払出制御基板Ｐ４００、電源基板Ｐ５００、枠制御基板Ｐ８００などに適用することができ、上記の第１実施形態と同様の作用効果を奏することできる。

【０２３１】

［第２実施形態］

第２実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面図及び背面図を図４３及び図４４に示しており、まず、この図を参照して、ぱちんこ遊技機ＰＭの全体構成について概要説明する。なお、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭは、従来の第１種ぱちんこ遊技機に相当する機能を二つ混在した機種であり、第１の遊技（第１特別図柄遊技）と第２の遊技（第２特別図柄遊技）とを展開可能である。

【０２３２】

＜ぱちんこ遊技機の基本構成＞

はじめに、図４３を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの正面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機ＰＭ（単に「遊技機ＰＭ」とも称する）は、図４３に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠Ｐ１の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠Ｐ２が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構Ｐ３により横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置Ｐ４を利用して常には外枠Ｐ１と係合連結された閉鎖状態に保持される。

【０２３３】

前枠Ｐ２には、この前枠Ｐ２の上部前面域に合わせた方形状のガラス枠Ｐ５が上下のヒンジ機構Ｐ３を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置Ｐ４を利用して常には前枠Ｐ２の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠Ｐ２には、遊技盤Ｐ２０が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠Ｐ５の複層ガラスを通して遊技盤Ｐ２０の正面の遊技領域ＰＡを視認可能に臨ませるようになっている。

【０２３４】

ガラス枠Ｐ５の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（ＬＥＤランプ

）Ｐ１０や、遊技の展開状況に応じて効果音を発生するスピーカＰ１１が設けられている。ガラス枠Ｐ５の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿Ｐ８及び下球皿Ｐ９）が設けられており、上球皿Ｐ８の正面中央には遊技者によって押圧操作される演出ボタン（演出スイッチ）Ｐ１５が設けられ、下球皿Ｐ９の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドルＰ１２が設けられている。以下では、便宜上、演出用の操作入力手段を「演出ボタンＰ１５」と称するが、本例における演出ボタンＰ１５とは、オン／オフ操作式のボタン型のスイッチ、操作入力の方向に応じた出力を行う十字型のスイッチ（十字キー、十字ボタン）、傾動操作式のレバー型のスイッチ、回転操作式のダイヤルスイッチ、遊技者の手が近付いたとき又は接触したときに出力を行う近接スイッチ、タッチセンサ、タッチパネルなど、あらゆる操作入力手段を含む概念で用いる。

【０２３５】

遊技盤Ｐ２０は、例えばアクリル樹脂やポリカーボネート樹脂、ＡＢＳ樹脂等の合成樹脂材料を用いて矩形平板状に形成された基板をベースとして構成されている。遊技盤Ｐ２０の前面には、外レールＰ４１及び内レールＰ４２が円弧状に固設されて遊技球が転動可能な略円形の遊技領域ＰＡが区画形成されている。また、外レールＰ４１と内レールＰ４２とにより遊技球を遊技領域ＰＡへ案内するための案内通路（図示せず）が形成され、この案内通路における遊技球の出口開口の近傍位置（内レールＰ４２の先端部に）、該出口開口から遊技領域ＰＡ内へ放出された遊技球が再び案内通路へ逆戻りするのを防止する球戻り防止弁Ｐ４３が配設されている。この遊技領域ＰＡには、風車や多数本の遊技釘とともに、第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、作動ゲートＰ５３、大入賞口Ｐ５４、一般入賞口Ｐ６１，Ｐ６２，Ｐ６３，Ｐ６４などの各種入賞口の他、第１特別図柄表示装置Ｐ７１、第２特別図柄表示装置Ｐ７２、第１特図保留ランプＰ７３、第２特図保留ランプＰ７４、普通図柄表示装置Ｐ７５、普図保留ランプＰ７６などの各種表示装置が設けられている。遊技領域ＰＡの略中央にはセンター飾りＰ２１が配設されており、このセンター飾りＰ２１の中央開口を通して演出表示装置Ｐ７０の画面が視認可能に設けられている。

【０２３６】

遊技領域ＰＡは、略中央のセンター飾りＰ２１を基準として、センター飾りＰ２１の左側の領域（左打ちに対応した盤面領域）である左側領域ＰＡ１と、センター飾りＰ２１の右側の領域（右打ちに対応した盤面領域）である右側領域ＰＡ２とに区画される。センター飾りＰ２１の上部には、外レールＰ４１と略上下方向に対向する天板部Ｐ２２が一体形成されており、上記の案内通路の延長上において、天板部Ｐ２２と外レールＰ４１との間で遊技球が右側領域ＰＡ２へ通過可能な連絡通路Ｐ４４が形成されている。本実施形態において、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の下方に配置された第１始動口Ｐ５１、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の右方に配置された作動ゲートＰ５３、一般入賞口Ｐ６４、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４のいずれかに入球可能である。遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに転動流下した遊技球を遊技盤Ｐ２０の裏側へ排出するアウト口Ｐ２９が設けられている。以下、遊技盤Ｐ２０に設けられた各構成要素を順番に説明する。

【０２３７】

第１始動口Ｐ５１は、第１特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第１始動口スイッチＰ５１１を備えている。この第１始動口Ｐ５１は、上方に向けた開口された常時開放型の入賞口であり、主として左側領域ＰＡ１を流下する遊技球（左打ちした遊技球）が入球可能となっている。第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球は、第１特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第１特別図柄表示装置Ｐ７１において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第１特別図柄」と呼称する。

【０２３８】

第２始動口Ｐ５２は、第２特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第２始動口スイッチＰ５２１を備えている。この第２始動

口Ｐ５２は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域ＰＡ２に配設され、主として右側領域ＰＡ２を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球は、第２特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第２特別図柄表示装置Ｐ７２において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第２特別図柄」と呼称する。この第２始動口Ｐ５２は、一般に電チューと称される普通電動役物Ｐ５２２と、この普通電動役物Ｐ５２２を開閉駆動させるための普通電動役物ソレノイドＰ５２３とを備える。普通電動役物Ｐ５２２は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。つまり、普通電動役物Ｐ５２２は、開放状態に変位しなければ遊技球が第２始動口Ｐ５２へ入球し難い構造となっており、後述の所定の契機（普通図柄抽選に当選する契機）で開放状態となると遊技球の入球容易性が高くなる。この普通電動役物Ｐ５２２は、第２始動口Ｐ５２を開閉するための前後スライド式の可動部材Ｐ５２４を備えている。可動部材Ｐ５２４は、第２始動口Ｐ５２を閉鎖して遊技球の入球を不能又は困難とする閉鎖位置（突出位置）と、第２始動口Ｐ５２を開放して遊技球の入球を可能又は容易とする開放位置（退避位置）との間で、前後方向（盤面と直交する方向）にスライド可能となっている。この可動部材Ｐ５２４の上面は、前後方向に遊技球約１個分以上の通路幅を有して、正面視にて右側から左側へ向かって下り傾斜するように形成されている。そのため、可動部材Ｐ５２４が閉鎖位置にある場合（第２始動口Ｐ５２が閉鎖状態である場合）は、遊技球が可動部材Ｐ５２４の上面を誘導路として流下可能となり、当該誘導路上を右方から左方に流下して普通電動役物Ｐ５２２の左端から落下する。

【０２３９】

作動ゲートＰ５３は、普通図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の通過を検出するための作動ゲートスイッチＰ５３１を備えている。なお、作動ゲートＰ５３への遊技球の通過は、第２始動口Ｐ５２を開放状態とするか否かを決定するための普通図柄抽選の契機となる。

【０２４０】

大入賞口Ｐ５４は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選結果が大当り又は小当りとなった場合に開放状態となる横長方形状をなす入賞口として形成される。大入賞口Ｐ５４は、遊技球の入球を検出するための大入賞口スイッチＰ５４１と、一般にアタッカーと称される特別電動役物Ｐ５４２と、この特別電動役物Ｐ５４２を開閉駆動させるための大入賞口ソレノイドＰ５４３とを備えている。特別電動役物Ｐ５４２は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。本例において大入賞口Ｐ５４は、遊技領域ＰＡにおける右側領域ＰＡ２に設けられている。そのため、特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）においては、遊技球を発射する際に、右側領域ＰＡ２を狙って打つ、いわゆる右打ちを行うことで、大入賞口Ｐ５４への入球が容易となっている。

【０２４１】

一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３は、左打ちに対応した盤面領域である左側領域ＰＡ１に配設され、左側領域ＰＡ１を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３は、遊技球の入球を検出するための左一般入賞口スイッチＰ６１１を備えている。この左一般入賞口スイッチＰ６１１は、コスト低減等の観点から、三つの一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の共通センサ（シングルセンサ）として構成されており、いずれの一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３への遊技球の入球も検出が可能である。

【０２４２】

一般入賞口Ｐ６４は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域ＰＡ２に配設され、右側領域ＰＡ２を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口Ｐ６４は、遊技球の入球を検出するための右一般入賞口スイッチＰ６４１を備えている。なお、各一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への遊技球の入球は特別図柄又は普通図柄の抽選の契機とはならないが、他の入賞口（作動ゲートＰ５３を除く）と同様に賞球獲得の契機となる。

【０２４３】

第１特別図柄表示装置Ｐ７１は、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球したことを契機として、第１特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第１特別図柄表示装置Ｐ７１は、例えば８個のＬＥＤランプから構成され、第１特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第１特別図柄が確定表示される。

【０２４４】

第２特別図柄表示装置Ｐ７２は、遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球したことを契機として、第２特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第２特別図柄表示装置Ｐ７２は、例えば８個のＬＥＤランプから構成され、第２特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第２特別図柄が確定表示される。

【０２４５】

第１特図保留ランプＰ７３および第２特図保留ランプＰ７４は、例えば２個のＬＥＤランプからそれぞれ構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数（それぞれ最大４個）を表現する。第１特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは大当り遊技の実行中に、第１始動口Ｐ５１への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。同様に、第２特別図柄の作動保留球数は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動中あるいは大当り遊技の実行中に、第２始動口Ｐ５２への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。

【０２４６】

普通図柄表示装置Ｐ７５は、例えば２個のＬＥＤランプから構成され、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う。普図保留ランプＰ７６は、例えば４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が普通図柄変動の保留数（まだ実行されていない普通図柄変動の数）に相当する。なお、普通図柄表示装置Ｐ７５の左側には、大当り遊技におけるラウンド遊技（単位遊技）の回数（ラウンド数：特別電動役物Ｐ５４２が連続して作動する回数）を表示するラウンド表示器Ｐ７７が設けられている。

【０２４７】

演出表示装置Ｐ７０は、主として、第１特別図柄又は第２特別図柄と連動して変動表示・停止表示する装飾図柄の変動演出や大当りの期待度を予告的に示唆又は報知する予告演出を含む演出画像を表示するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球に対応した保留表示を行う。具体的には、演出表示装置Ｐ７０の画面上に、装飾図柄の変動表示や予告演出表示などが実行される装飾図柄表示領域Ｐ７００と、第１特図保留ランプＰ７３および第２特図保留ランプＰ７４と同期して第１特別図柄およぶ第２特別図柄の保留画像が表示される保留画像表示領域Ｐ７１０と、当該変動表示に対応する変動中画像が表示される変動中画像表示領域Ｐ７２０が設けられている。本実施形態では、演出表示装置Ｐ７０として、液晶表示装置を採用している。装飾図柄表示領域Ｐ７００には、所定の有効ライン（不図示）上に、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域Ｚ１、中図柄表示領域Ｚ２、右図柄表示領域Ｚ３）が設けられており、左図柄表示領域Ｚ１に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域Ｚ２に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域Ｚ３に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）と、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）とが表示される。保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第１特別図柄の保留画像として最大で４個、第２特別図柄の保留画像として最大で４個の表示が可能である。また、変動中画像表示領域Ｐ７２０には、現在実行中の当該変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。

【０２４８】
センター飾りＰ２１は、演出表示装置Ｐ７０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出画面の保護、装飾等の機能を有する。このセンター飾りＰ２１には、遊技の展開状況に応じた演出動作を実行する可動役物Ｐ２４が設けられている。可動役物Ｐ２４は、駆動源としてモータＭ（例えば、ステッピングモータ）を備えて構成されている。また、遊技盤Ｐ２０には、遊技の展開状況に応じて発光する盤ランプ（ＬＥＤランプ）Ｐ２５が設けられている。以下の説明では、便宜上、枠ランプＰ１０および盤ランプＰ２５を総称して「演出ランプＬＰ」とも称する。
【０２４９】
続いて、図４４を参照しながら、ぱちんこ遊技機ＰＭの背面側の基本構造を説明する。前枠Ｐ２の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠Ｐ２よりも幾分小型の矩形枠状に形成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤Ｐ３０が、上下のヒンジ機構Ｐ３を介して前枠Ｐ２後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤Ｐ３０には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバーＰ３０Ｃが着脱自在に装着されており、常には前枠Ｐ２に取り付けられた遊技盤Ｐ２０の裏面側を覆って配設されている（これにより後述する主制御基板Ｐ１００、演出制御基板Ｐ２００、画像制御基板Ｐ３００が裏セットカバーＰ３０Ｃにより覆われる）。
【０２５０】
裏セット盤Ｐ３０の各部には、多数個の遊技球を貯留する貯留タンクＰ３１、貯留タンクＰ３１から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレールＰ３２、タンクレールＰ３２の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部Ｐ３３、球供給通路部Ｐ３３により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニットＰ３４、賞球払出ユニットＰ３４から払い出された遊技球を上球皿Ｐ６に導くための賞球通路部Ｐ３５などが設けられている。
【０２５１】
遊技盤Ｐ２０の背面側には、ぱちんこ遊技機ＰＭの作動を統括的に制御する主制御基板Ｐ１００や、演出全般の制御を行う演出制御基板Ｐ２００、遊技展開に応じた画像表示、効果音の制御を行う画像制御基板Ｐ３００、などが取り付けられている。これに対して、裏セット盤Ｐ３０の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板Ｐ４００や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板Ｐ５００、遊技機ＰＭの外部に外部情報信号（外端信号）を出力する外部情報端子板Ｐ６００（図４５を参照）などが取り付けられている。なお、これらの制御基板は、不正改造防止のため、カシメ構造及び封印シール構造を有する透明樹脂製の基板ケースに収容されたアッセンブリ状態で遊技盤Ｐ２０背面又は裏セット盤Ｐ３０背面の所定位置にそれぞれ配設される。これらの制御基板とぱちんこ遊技機ＰＭ各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）を介して相互に接続されて、ぱちんこ遊技機ＰＭが作動可能に構成されている。
【０２５２】
＜ぱちんこ遊技機の制御構成＞
次に、図４５を追加参照して、本実施形態に係るぱちんこ遊技機ＰＭに搭載された各制御基板について説明する。図４５は、ぱちんこ遊技機ＰＭの制御構成を示す制御ブロック図である。
【０２５３】
主制御基板Ｐ１００は、遊技に関する各種の演算処理を行うメインＣＰＵＰ１０１と、制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭＰ１０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭＰ１０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路Ｐ１０４とを備えて構成された主制御マイコン（ワンチップマイコン）Ｐ１１０を搭載しており、メインＣＰＵＰ１０１がＲＯＭＰ１０２に記憶された制御プログラムに従って遊技進行に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、主制御基板Ｐ１００には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、メインＣＰＵＰ１０１が

誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるＷＤＴ回路、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とするＣＴＣ回路、メインＣＰＵＰ１０１によるプログラム処理（ソフトウェア乱数）とは別系統として動作して所定の乱数（内蔵乱数）を生成する乱数生成回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【０２５４】

メインＣＰＵＰ１０１は、各スイッチからの検出情報などに基づき、ＲＯＭＰ１０２に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。ＲＡＭＰ１０３は、電源基板Ｐ５００において生成されるバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。ＲＡＭＰ１０３のバックアップ領域は、電源断が生じた場合、当該電源断時に保持していたスタックポインタや各レジスタ等のデータを記憶しておくためのエリアとなっており、電源投入時（電源断復帰時）には当該バックアップ領域の情報に基づいて遊技機の状態が電源断前の状態に復帰されるようになっている。

【０２５５】

また、主制御基板Ｐ１００は、第１始動口スイッチＰ５１１、第２始動口スイッチＰ５２１、作動ゲートスイッチＰ５３１、大入賞口スイッチＰ５４１、左一般入賞口スイッチＰ６１１、右一般入賞口スイッチＰ６４１などと電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４を介して、各種スイッチからの検出信号をメインＣＰＵＰ１０１に入力する。また、主制御基板Ｐ１００は、第１特別図柄表示装置Ｐ７１、第２特別図柄表示装置Ｐ７２、第１特図保留ランプＰ７３、第２特図保留ランプＰ７４、普通図柄表示装置Ｐ７５および普図保留ランプＰ７６に電気的に接続されるとともに、普通電動役物ソレノイドＰ５２３、特別電動役物ソレノイドＰ５４３に電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４を介して、メインＣＰＵＰ１０１からの制御信号を各種表示手段および各種ソレノイドに送信する。また、主制御基板Ｐ１００は、外部情報端子板Ｐ６００に電気的に接続されており、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４を介して、メインＣＰＵＰ１０１からの遊技情報信号を外部端子板Ｐ６００に送信する。この外部情報端子板Ｐ６００は、主制御基板Ｐ１００から送信された遊技情報信号に基づいて、各種の外部情報信号を遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置（データ表示器、ホールコンピュータなど）に送信する。なお、主制御基板Ｐ１００から送信される遊技情報信号は、例えば払出制御基板Ｐ４００などを介して、外部情報端子板Ｐ６００に入力されるものであってもよい。

【０２５６】

主制御基板Ｐ１００と演出制御基板Ｐ２００との間は、８本のパラレル信号線および１本のストローブ線で接続されており、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へ各種の演出制御コマンドが送信される。演出制御基板Ｐ２００から主制御基板Ｐ１００へデータを送信することはできず、また、主制御基板Ｐ１００に対してデータの送信を要求することはできない。

【０２５７】

演出制御基板Ｐ２００は、主制御基板Ｐ１００からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行うサブメインＣＰＵＰ２０１、演出制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭＰ２０２、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭＰ２０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路Ｐ２０４とを備えて構成された演出制御マイコン（ワンチップマイコン）Ｐ２１０を搭載しており、サブメインＣＰＵＰ２０１がＲＯＭＰ２０２に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、演出制御基板Ｐ２００には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、サブメインＣＰＵＰ２０１が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるＷＤＴ回路、システムクロックに基づき各種信号を出力するＴＰＵ回路、ＴＰＵ回路からの信号などに基づきタイ

マ割込み等の各種割込みを起動させる割込みコントローラ、シリアルデータを入出力するためのシリアル通信回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【０２５８】

演出制御基板Ｐ２００は、主制御基板Ｐ１００からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、画像制御基板Ｐ３００へ画像および音響を指示する画像制御コマンド、ランプ接続基板Ｐ９１を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）、モータドライバＰ９２を制御するための駆動制御信号（駆動データ）などを生成する。演出制御基板Ｐ２００は、画像制御基板Ｐ３００と双方向通信が可能に接続されており、画像および音響に関する画像制御コマンドが演出制御基板Ｐ２００から画像制御基板Ｐ３００へ送信される一方、その応答として、この画像制御コマンドを正常に受信できた旨を示す応答コマンド（ＡＣＫコマンド）が画像制御基板Ｐ３００から演出制御基板Ｐ２００へ送信される。

【０２５９】

また、演出制御基板Ｐ２００は、複数のＬＥＤドライバを搭載したランプ接続基板Ｐ９１と電気接続されており、シリアル通信回路を介して、ランプ接続基板Ｐ９１を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）を送信する。なお、本例では、演出制御基板Ｐ２００とランプ接続基板Ｐ９１とは、クロック同期式のシリアル通信が採用されており、ランプデータ伝送用のデータ線とは別の信号線（クロック線）で送信されるクロック信号に同期して、ランプ制御信号が当該データ線を介して１ビットずつ送信される。ランプ接続基板Ｐ９１は、演出制御基板Ｐ２００から送信されるＬＥＤ駆動用のランプ制御信号を受けて機能するＬＥＤドライバを内蔵しており、このランプ制御信号に基づき回路内のスイッチをオン／オフ切り替えることにより、演出ランプＬＰに対して駆動電流を供給又は遮断して、演出ランプＬＰを点灯又は消灯させる制御を行う。

【０２６０】

さらに、演出制御基板Ｐ２００は、複数のモータドライバＰ９２と電気接続されており、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ２０４を介して、モータドライバＰ９２を制御するための駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバＰ９２へ送信する。モータドライバＰ９２は、演出制御基板Ｐ２００から送信される役物駆動用の駆動制御信号に基づき回路内のスイッチをオン／オフ切り替えることにより、各可動役物Ｐ２４のステッピングモータに対して駆動電流を供給又は遮断して、各可動役物Ｐ２４を動作させる制御を行う。なお、モータドライバＰ９２へのデータ送信はパラレル通信方式が採用されている。

【０２６１】

画像制御基板Ｐ３００は、演出制御基板Ｐ２００からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うサブサブＣＰＵＰ３０１と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したＲＯＭＰ３０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭＰ３０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート回路Ｐ３０４とを備えて構成された画像制御マイコン（ワンチップマイコン）Ｐ３１０を搭載しており、サブサブＣＰＵＰ３０１がＲＯＭＰ３０２に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、画像制御基板Ｐ３００には、図示省略するが、サブサブＣＰＵＰ３０１から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った画像データを生成するＶＤＰと、サブサブＣＰＵＰ３０１から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った音響データを生成する音源ＩＣとを搭載している。ＶＤＰは、いわゆる画像プロセッサであり、サブサブＣＰＵＰ３０１からの指示に応じて画像ＲＯＭに記憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した映像信号（画像データ）を演出表示装置に送信する。このＶＤＰには、画像ＲＯＭから読み出された画像データの展開・加工に使用される高速のＶＲＡＭが接続されている。音源ＩＣは、サブサブＣＰＵＰ３０１からの指示に応じて音声ＲＯＭに記憶された音響データを読み込み、これを合成処理して生成した音響データを増幅器（デジタルアンプ）を介してスピーカＰ１１に出力する。

【０２６２】

払出制御基板Ｐ４００は、払出ＣＰＵＰ４０１、ＲＯＭＰ４０２およびＲＡＭＰ４０３を主体として構成されている。払出制御基板Ｐ４００は、主制御基板Ｐ１００と双方向通信可能に接続されており、主制御基板Ｐ１００からの払出制御コマンドに基づいて賞球払出ユニットＰ３４を駆動させて賞球を払い出すための制御を実行するとともに、発射ハンドルＰ１２の操作量に基づき球送り機構Ｐ１３と発射機構Ｐ１４とを同期的に駆動させて遊技球の発射の制御を実行する。

【０２６３】

電源基板Ｐ５００は、詳細図示を省略するが、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、各制御基板で使用される通常時の電源を生成するための通常電源回路と、バックアップ電源を生成するためのバックアップ電源回路と、電圧低下による電源断を監視するための電源断監視回路と、を具備して構成され、各制御基板や遊技用機器等の電子・電気部品に必要な電源を供給する。電源基板Ｐ５００には、電源回路を起動させるための電源スイッチが接続されており、遊技島の電源装置から１次電源が供給されていることを前提として、該電源スイッチがオンになると、電源基板Ｐ５００の通常電源回路から各制御基板などに所定の電源が供給される。電源基板Ｐ５００は、遊技島の電源装置からの電源供給が遮断されたことを検出可能に構成されており、電源断の検出時にはその旨を報知する電源断信号（ＮＭＩ信号）を主制御基板Ｐ１００、演出制御基板Ｐ２００、払出制御基板Ｐ４００に送信する。なお、バックアップ電源回路は、遊技島の電源装置からぱちんこ遊技機ＰＭに電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。また、電源基板Ｐ５００には、ぱちんこ遊技機ＰＭの電源投入時に、主制御基板Ｐ１００のＲＡＭＰ１０３の一時記憶内容を一旦消去して初期値を設定するためのＲＡＭクリアスイッチ（図示せず）が接続されている。なお、ＲＡＭクリアスイッチは、電源基板Ｐ５００ではなく、例えば主制御基板Ｐ１００に接続される構成であってもよい。

【０２６４】

外部情報端子板Ｐ６００は、主制御基板Ｐ１００からの遊技情報信号に基づき、遊技機ＰＭの外部に外部情報信号（外端信号）を出力する。外部情報端子板Ｐ６００が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号には、例えば、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号、賞球信号（賞球情報信号とも称する）、扉枠開放信号、セキュリティ信号（セキュリティ情報信号とも称する）、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号などが含まれる。また、本遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、遊技機ＰＭの上部に設置されて、遊技機ＰＭから出力される外部情報信号に基づき、遊技機ＰＭの動作状態に関するデータ（遊技情報）を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機（本遊技機ＰＭもその一つである）の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機ＰＭに電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機ＰＭに電気接続されていてもよい。

【０２６５】

＜ぱちんこ遊技機の基本動作＞

以上のように構成される、ぱちんこ遊技機ＰＭは、外枠１が遊技施設の遊技島に固定設置され、前枠Ｐ２、ガラス枠Ｐ５等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿Ｐ８に遊技球を貯留させて発射ハンドルＰ１２を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドルＰ１２が回動操作されると、上球皿Ｐ８に貯留された遊技球が、ガラス枠Ｐ５の背面側に配設される球送り機構Ｐ１３によって１球ずつ発射機構Ｐ１４に送り出され、該発射機構Ｐ１４により遊技領域ＰＡに打ち出される。このとき、発射ハンドルＰ１２を所定量未満で操作したときは、遊技球は右側領域ＰＡ２へ到達せず、左側領域ＰＡ１を流下する。この左側領域ＰＡ１には、遊技球を第１始動口Ｐ５１や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３へ向けて流下させるための左側流路が形成されている。一方、発射ハンドルＰ１２を所

定量以上で操作したときは、遊技球は右側領域ＰＡ２に到達し、右側領域ＰＡ２を流下する。この右側領域ＰＡ２には、遊技球を作動ゲートＰ５３、一般入賞口Ｐ６４、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４へ向けて流下させるための右側流路が形成されている。このように左側領域ＰＡ１又は右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、これら左側領域ＰＡ１又は右側領域ＰＡ１にて振り分けられた経路に応じて、第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、作動ゲートＰ５３、大入賞口Ｐ５４、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のいずれかに入球し得る一方で、いずれの入賞口にも入球しなかった場合はアウト口Ｐ２９へ流下される。

【０２６６】

遊技領域ＰＡを流下する遊技球が、第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球すると、その入賞口の種別に応じた賞球が賞球払出ユニットＰ３４により上球皿Ｐ８又は下球皿Ｐ９へ払い出される。本実施形態において、各入賞口に遊技球が１球入球したときに払い出される賞球数（「単位賞球数」と呼称する）として、第１始動口Ｐ５１は「４個」、第２始動口Ｐ５２は「１個」、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４は「３個」、大入賞口Ｐ５４は「１５個」が設定されている。なお、各入賞口の単位賞球数は、本実施形態に例示した数に限定されるものではなく、他の単位賞球数を適用してもよい。例えば、単位賞球数として、第１始動口Ｐ５１は「４個」でなく「１個」などとしてもよい。また、第２始動口Ｐ５２は「１個」ではなく「３個」などとしてもよい。また、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４は「３個」ではなく「５個」などとしてもよい。また、大入賞口は「１５個」でなく「１０個」などとしてもよい。

【０２６７】

遊技球が第１始動口Ｐ５１又は第２始動口Ｐ５２に入球すると、特別図柄の抽選乱数値が取得され、当該乱数値を所定の上限個数まで特別図柄の作動保留球として一時記憶する。そして、所定の始動条件（後述の特別図柄の変動開始条件）が成立する場合に、最先の作動保留球に係る抽選乱数値に対して特別図柄の当否判定、図柄判定、変動パターン判定を行い、この判定結果に応じた態様で、第１特別図柄表示装置Ｐ７１又は第２特別図柄表示装置Ｐ７２において特別図柄が変動表示されるとともに、演出表示装置Ｐ７０において装飾図柄が変動表示される。特別図柄および装飾図柄の変動表示は、前記選択された変動パターンに応じた変動時間の経過後に同期的に停止表示される。

【０２６８】

第１特別図柄又は第２特別図柄が大当りを示す停止態様で確定表示された場合、通常遊技よりも遊技者にとって有利となる特別遊技（大当り遊技）に移行する。この大当り遊技の各ラウンド遊技（単位遊技）において、大入賞口Ｐ５４を１回又は複数回だけ開放状態に変化させる開閉動作が行われる。大入賞口Ｐ５４に規定カウント数の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口Ｐ５４の開放時間が開放限度時間に到達すると、実行中のラウンド遊技が終了する。ここで、大当りを示す装飾図柄の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する態様である。本実施形態では、特別図柄および装飾図柄が大当りを示す停止態様で確定表示されると、大当り遊技として、複数回のラウンド遊技（単位遊技）が実行される。

【０２６９】

本実施形態では、所定の大当りに当選すると、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するまで、特別図柄の確率変動機能が作動する場合がある。特別図柄の確率変動機能が作動した場合には、特別図柄抽選の大当り確率が通常の低確率状態から高確率状態へ移行するため、新たな大当り（大当り遊技）が比較的早期に発生するようになる。なお、特別図柄の確率変動機能は、次回の大当りが発生するまで継続するものとしてもよい。また、上記所定の終期回数として、実質的に次回の大当り発生までの変動表示回数に相当する「１００００回」を設定してもよい。

【０２７０】

また、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の確率変動機能に付随して又は独立して、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合がある。特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、特別図柄及び装飾図柄の平均的な変動時間が通常よりも短縮される傾向となり、

単位時間当たりの特別図柄抽選回数が向上する（単位時間当たりの大当りの獲得容易性を高めることができる）。

【０２７１】

さらに、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の変動時間短縮機能に付随して又は独立して、電チューサポート機能（単に「電サポ」とも呼称する）が作動する場合がある。電チューサポート機能は、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、普通電動役物Ｐ５２２の開放延長機能が作動することにより、第２始動口Ｐ５２への入球容易性が高められる状態（「電サポ状態」又は「入球容易状態」とも称する）である。なお、普通図柄の確率変動機能が作動すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高まる状態となる。普通図柄の変動時間短縮機能が作動すると、普通図柄の変動時間が短縮される状態となる。普通電動役物Ｐ５２２の開放延長機能が作動すると、普通電動役物Ｐ５２２の開放時間が通常状態よりも延長された状態となる。この入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常よりも増加する可能性が高まる上、第２始動口Ｐ５２への入球容易性も高まるため、第２始動口Ｐ５２への入球数が増加する可能性も向上する。したがって、電チューサポート機能の作動により、その期間中は第２始動口Ｐ５２への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち球をほとんど減らさずに遊技を継続することが可能となる。つまり、遊技球の発射球数に対する賞球数の割合である「ベース」が高くなる。以下では、電チューサポート機能が作動している状態を「高ベース状態」、電チューサポート機能が作動していない状態を「低ベース状態」とも呼称する。

【０２７２】

＜ぱちんこ遊技機の主要な機能構成＞

次に、図４６を追加参照しながら、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭ（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の各種機能について説明する。なお、図４６は本遊技機ＰＭ（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の機能ブロック図である。

【０２７３】

主制御基板Ｐ１００は、図４６に示すように、入球判定手段Ｐ１１０、遊技抽選乱数発生手段Ｐ１２０、保留制御手段Ｐ１３０、事前判定手段Ｐ１３５、特別図柄抽選処理手段Ｐ１４０、普通図柄抽選処理手段Ｐ１４５、特別遊技制御手段Ｐ１５０、図柄表示制御手段Ｐ１５５、電動役物制御手段Ｐ１６０、遊技状態制御手段Ｐ１６５、エラー監視制御手段Ｐ１７０、メイン情報記憶手段Ｐ１８０、コマンド送受信手段Ｐ１９０、を含む。なお、主制御基板Ｐ１００における上述の各手段は、主制御基板Ｐ１００上に設けられたメインＣＰＵＰ１０１、ＲＯＭＰ１０２、ＲＡＭＰ１０３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭＰ１０２等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

【０２７４】

入球判定手段Ｐ１１０は、第１始動口スイッチＰ５１１、第２始動口スイッチＰ５２１、作動ゲートスイッチＰ５３１、大入賞口スイッチＰ５４１、一般入賞口スイッチＰ６１１，６４１などからの検出信号に基づき、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段Ｐ１１０は、第１始動口スイッチＰ５１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第１始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、第２始動口スイッチＰ５２１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第２始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、作動ゲートスイッチＰ５３１にて遊技球の通過を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「作動ゲート入賞コマンド」と称する）を生成し、大入賞口スイッチＰ５４１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「大入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、左一般入賞口スイッチＰ６１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「左一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、右一般入賞口スイッチＰ６１１にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「右一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマン

ド格納領域に一時記憶する。

【０２７５】

遊技抽選乱数発生手段Ｐ１２０は、主制御マイコンＰ１１０の乱数生成回路で生成した内蔵乱数をソフトウェアで取り込み、これに後述の特別図柄当りソフト乱数を加算することで、特別図柄の当否抽選に使用される特別図柄当り乱数を生成する。また、遊技抽選乱数発生手段Ｐ１２０は、メインＣＰＵＰ１０１のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、当り乱数生成のために前述の内蔵乱数に加算される特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当りソフト乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄当りソフト初期値乱数、特別図柄の停止図柄として当り図柄（条件装置を作動させることとなる図柄の組合せ）の決定に使用する特別図柄停止図柄乱数、特別図柄停止図柄乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄停止図柄初期値乱数、特別図柄の変動パターンの選択に使用するための特別図柄変動パターン乱数、普通図柄の当否抽選に使用するための普通図柄当り乱数、普通図柄当り乱数の１周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための普通図柄当り初期値乱数、普通図柄の変動パターンの選択に使用するための普通図柄変動パターン乱数などが含まれる。これらのソフトウェア乱数の更新時期としては、タイマ割込み処理が発生する毎に１回更新（インクリメントやデクリメント、素数の加算など）し、また、初期値乱数についてはタイマ割込み処理を実行していない間（ループ処理中）も割込み周期の残余時間を利用して更新する。

【０２７６】

保留制御手段Ｐ１３０は、特別図柄保留制御手段Ｐ１３１、普通図柄保留制御手段Ｐ１３２、を含む。

【０２７７】

特別図柄保留制御手段Ｐ１３１は、第１始動口Ｐ５１又は第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球を契機として、特別図柄遊技に係る抽選乱数値である、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、当該乱数値を第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報として管理する。特別図柄保留制御手段Ｐ１３１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球情報をそれぞれ所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段Ｐ１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域に一時記憶する。

【０２７８】

第１特別図柄保留格納領域および第２特別図柄保留格納領域には、各始動口５１，５２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、作動保留球情報として、特別図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、特別図柄変動パターン乱数を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。作動保留球情報は、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に格納される一方、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留１記憶領域の保留球情報が消化されると、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留４記憶領域の内容をゼロクリアする。

【０２７９】

また、特別図柄保留制御手段Ｐ１３１は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１特別図柄保留球数カウンタと、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２特別図柄保留球数カウンタとを有している。特別図柄保留制御手段Ｐ１３１は、特別図柄の作動保留球数の更新処理として、特別図柄の作動保留球を１個取得するごとに対応するカウンタを１加算し、作動保留球が１個消化されるごとに対応するカウンタを１

減算する。

【０２８０】

また、特別図柄保留制御手段Ｐ１３１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数を更新（加算又は減算）したとき、当該保留球数の更新情報を含む演出制御コマンド（「図柄記憶数コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。この１コマンドには、第１特別図柄の作動保留球数と第２特別図柄の作動保留球数との両方の情報が含まれる。なお、原則として、各特別図柄の作動保留球は入球した順番に消化されることになるが、本実施形態では、第１特別図柄よりも第２特別図柄の変動表示を優先的に実行する、いわゆる優先消化を採用するため、第２特別図柄遊技に係る作動保留球が存在する間は、第１特別図柄遊技に係る作動保留球の存在に関係なく、第２特別図柄遊技に係る作動保留球を優先的に消化するように構成されている。なお、この優先消化の下では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合は、第１特別図柄の作動保留球が存在していたとしても、第１特別図柄の作動保留球の消化が保留されることになる。

【０２８１】

普通図柄保留制御手段Ｐ１３２は、作動ゲートＰ５３への遊技球の入球を契機として、普通図柄遊技に係る抽選乱数値である、普通図柄当り乱数値、普通図柄当り図柄乱数値、普通図柄変動パターン乱数値、を取得して、当該乱数値を普通図柄の作動保留球情報として管理する。普通図柄保留制御手段Ｐ１３２は、普通図柄の作動保留球情報を所定の上限個数（４個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄保留格納領域に一時記憶する。また、普通図柄保留制御手段Ｐ１３２は、普通図柄の作動保留球数をカウントするための普通図柄保留球数カウンタを有している。普通図柄保留制御手段Ｐ１３２は、作動普通図柄の保留球数の更新処理として、普通図柄の作動保留球を１個取得するごとに対応するカウンタを１加算し、作動保留球が１個消化されるごとに対応するカウンタを１減算する。

【０２８２】

事前判定手段Ｐ１３５は、所定の事前判定タイミングにて特別図柄の作動保留球を取得した場合、当該作動保留球を対象として先読み予告のための事前判定を実行する。上記の事前判定タイミングの一例としては、（１）当り待ち中、且つ、電チューサポート機能が未作動中に第１特別図柄の作動保留球を取得した場合、（２）当り待ち中、かつ、電チューサポート機能が作動中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、（３）大当り中又は小当り中に第２特別図柄の作動保留球を取得した場合、のうちのいずれかの条件を満足するときである。なお、上記事前判定タイミングは一例であり、遊技機仕様に合わせて事前判定タイミングを変更（例えば、普通電動役物を有さない第２特別図柄に係る始動口を有し、通常時に８個保留が溜められる機種では上記（１）を第１特別図柄のみならず第２特別図柄も対象にする、等）したり、事前判定タイミングを設けずいつでも事前判定を行う仕様を採用したりしてもよい。また、各遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象としてもよく、例えば、通常遊技状態においては第１特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とし、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態においては第２特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とすることが好適である。具体的には、事前判定手段Ｐ１３５は、今回取得した作動保留球に対応する乱数値をメイン情報記憶手段Ｐ１８０の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域から読み出して、当否の事前判定（当否事前判定）、図柄の事前判定（図柄事前判定）、変動パターンの事前判定（変動パターン事前判定）を順次実行する。各事前判定で用いられる事前判定テーブルは、図示省略するが、当否事前判定用テーブル、図柄事前判定用テーブル、変動パターン事前判定用テーブルのそれぞれが乱数の総数に相当する領域が複数の領域に区画され、この領域（判定置数）ごとに、抽選ＩＤ（事前判定の結果を示す番号（「事前判定番号」とも称する））が割り当てられている。そのため、この事前判定の結果は、後述の特別図柄抽選処理手段Ｐ１４０による本抽選の結果（当否判定の結果、図柄判定の結果、変動パターン判定の結果）に準ずるものとなっている。なお、当否事

前判定用テーブルや図柄事前判定用テーブルなどは、実際に変動を開始するときに抽選に使用する当否抽選テーブルや図柄抽選テーブルなどと同じものであってもよい。ここで、変動パターン事前判定用テーブルは、変動開始時の遊技状況（確変の有無、時短の有無、特殊テーブルを参照する限定頻度期間中か否か、保留球数など）が変化する可能性があることから、前述のように、複数の領域の何れに含まれるかを判定する方が望ましい。また、変形例として、上記の第１特別図柄保留格納領域又は第２特別図柄保留格納領域に格納する前に一時的に記憶されるメインＣＰＵＰ１０１上のレジスタ等の乱数値を事前判定するように構成してもよい。そして、事前判定手段Ｐ１３５は、事前判定の結果（事前判定番号）の情報を含む演出制御コマンド（「事前判定コマンド」と称する）を順に生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。

【０２８３】

特別図柄抽選処理手段Ｐ１４０は、特別図柄当否判定手段Ｐ１４１、特別図柄停止図柄判定手段Ｐ１４２、特別図柄変動パターン判定手段Ｐ１４３、を含む。特別図柄抽選処理手段Ｐ１４０は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動開始条件が成立したとき、メイン情報記憶手段Ｐ１８０における特別図柄保留格納領域の最先の記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「第１特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、（Ａ１）大当り中ではないこと、（Ａ２）第１特別図柄および第２特別図柄が変動待機中であること、（Ａ３）第１特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。また、「第２特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、（Ｂ１）大当り中ではないこと、（Ｂ２）第１特別図柄および第２特別図柄が変動待機中であること、（Ｂ３）第２特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。なお、第１特別図柄の変動開始条件と第２特別図柄の変動開始条件とが同時に成立しているときは、前記の優先消化のもと、第２特別図柄の変動開始条件を優先的に処理する。

【０２８４】

特別図柄当否判定手段Ｐ１４１は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出して当否判定を実行し、当該判定結果が、大当り、小当り、はずれ、のいずれに該当するかを決定する。この当否判定の結果は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の特別図柄判定フラグに一時記憶され（例えば、大当りデータ「５５Ｈ」、小当りデータ「３３Ｈ」、はずれデータ「００Ｈ」）、以降の処理で使用された後、特別図柄の変動停止時にクリアされる。特別図柄当否判定手段Ｐ１４１は、この当否判定の際に参照される特別図柄当否抽選テーブルを保持する。

【０２８５】

ここで、図４７は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図４７（Ａ）は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、図４７（Ｂ）は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）とが対応付けられている。図４７に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）では、特別図柄当り乱数値が「０～１５０６」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率の「１／３１９．６９」から高確率の「１／４３．４９」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定していないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定してもよい。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設定さ

れる。

【０２８６】

特別図柄停止図柄判定手段Ｐ１４２は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否抽選の結果に基づいて、第１特別図柄又は第２特別図柄の停止図柄を決定する。特別図柄停止図柄判定手段Ｐ１４２は、図４８に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄（大当り種別）を決定する際に参照される第１特別図柄大当り図柄テーブルおよび第２特別図柄大当り図柄テーブルを有している。本実施形態において、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り（確変大当り）を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り（非確変大当り）を意味する。

【０２８７】

本実施形態では、複数種の遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（３）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」および「時短遊技状態」は「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そのため、以下では、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利度の高い遊技状態として、確変遊技状態、時短遊技状態を「有利遊技状態」とも呼称する。

【０２８８】

なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（３）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。その他、確率変動機能の作動状態としては高確率状態である一方、電チューサポート機能の作動状態としては低ベース状態である遊技状態（「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態の１つ）を備えてもよく、そのような遊技状態を潜確遊技状態と称し、この潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」と表現してもよい。この潜確遊技状態（「高確低ベース状態」）は、小当りを主体とした遊技を行うにあたって好適な遊技状態であり、詳細は後述する。これらの状態（低確率／高確率と低ベース／高ベースとの組合せ状態）については、特に断りがない限り、大当り中や小当り中ではない状態における遊技状態（当否判定や変動表示が可能な状態）を指すが、大当り中においては低確率低ベース状態であり、小当り中においては小当り当選時の遊技状態と同じ遊技状態となる。このとき、特別図柄の変動時間短縮機能は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮された状態となっていることを意味する。すなわち、本実施形態において、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では、少なくとも第１特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（確変遊技状態、潜確遊技状態、時短遊技状態）では、少なくとも第２特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮される。

【０２８９】

本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（１）大当り種別（図柄群の種類）と、（２）大当り当選時の遊技状態とに応じて決定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する回数（「確率変動回数」と呼称する）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数（「変動時間短縮回数」と呼称する）と、電チューサポート機能が作動する回数（「電サポ回数」と呼称する）とに応じて設定される。本実施形態では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始し

て、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図４８では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

【０２９０】

図４８（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に対応して、２種類の大当り種別が設定されている。具体的には、２種類の大当り種別（図柄群）として、４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）とに振り分けられる。

【０２９１】

（４Ｒ特定大当り：図柄群Ａ）

第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当りに当選しないことは確率的（約１／４４で当選する）には有り得ないため、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【０２９２】

（４Ｒ通常大当り：図柄群Ｂ）

第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が１００回に到達するまで、又は、この１００回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が１００回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【０２９３】

図４８（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に対応して、３種類の大当り種別が設定されている。具体的には、３種類の大当り種別（図柄群）として、１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）とに振り分けられる。

【０２９４】

（１６Ｒ特定大当り：図柄群Ｃ）

第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第２特別図柄の「１６Ｒ

特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は「２９秒」である。また、この１６Ｒ特定大当りは、第１特別図柄でも当選する仕様としてもよく、その場合には、第２特別図柄よりも当選しにくい（例としては、全大当り図柄のうちの５％とし、第１特別図柄では、１６Ｒ特定大当りは５％、４Ｒ特定大当りは６０％、４Ｒ通常大当りは３５％とする）仕様とすることが好適である。

【０２９５】

（４Ｒ特定大当り：図柄群Ｄ）

第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、確率変動回数「１００００回」、変動時間短縮回数「１００００回」、電サポ回数「１００００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「１００００回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【０２９６】

（４Ｒ通常大当り：図柄群Ｅ）

第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）」に当選した場合、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が１００回に到達するまで、又は、この１００回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が１００回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｅ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は「２９秒」である。

【０２９７】

ここで、本実施形態では、大当り種別として、１６Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ，Ｄ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ，Ｅ）との３種類が設けられている。そして、特別遊技における賞球獲得の期待値（「賞球獲得期待値」と呼称する）は、１６Ｒ特定大当り＞４Ｒ特定大当り＝４Ｒ通常大当りとなっている。ここで、第１特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「４ラウンド」であるのに対し、第２特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「１６ラウンド」であるため、第１特別図柄で大当りが発生する場合よりも、第２特別図柄で大当りが発生する場合の方が、ラウンド数の多い特別遊技に移行する可能性が高く、多くの出玉を獲得できる点で遊技者にとって有利である。この特別遊技の実質ラウンド数は、その特別遊技に設定された「長開放ラウンド遊技」の実行回数に対応している。なお、本実施形態では、大当り遊技の各ラウンドの最大開放時間を２９秒という固定時間としているが（全てのラウンドを「長開放ラウンド遊技」としているが）、同一の大当り遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間を２秒と短くする「短開放ラウンド遊技」を設けるようにして、大当り遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当り（実質ラウンド数の異なる大当り）を有する構成を採用してもよい。なお、長開放ラウンド遊技は、大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口Ｐ５４に規定カウント数（フルカウント＝１０球）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放ラウンド遊技は、大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が、大入賞口Ｐ５４に規定カウント数（フルカウント＝１０球）の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

【０２９８】

特別図柄変動パターン判定手段Ｐ１４３は、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、特別図柄の変動パターンを決定する。ここで、特別図柄変動パターン判定手段Ｐ１４３は、

特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される複数種の変動パターンテーブルを保持している。特別図柄変動パターン判定手段Ｐ１４３は、現在の変動パターン選択状態に基づき、複数種の変動パターンテーブルの中からいずれかの変動パターンテーブルを選択する。変動パターン選択状態と、変動パターンテーブルとの関係については後述する。各変動パターンテーブルには、複数種の変動パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンを決定するための判定値（乱数値の範囲）が設定されており、変動パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。各種の変動パターンは、特別図柄の変動表示の終了条件として当該変動パターンごとに変動時間が対応付けられており、その変動時間にて装飾図柄の変動表示も実行されることを前提としている。

【０２９９】

ここで、変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、変動パターン（変動パターンテーブル）を選択する際に参照される選択条件の一つである。本例では、複数種の変動パターン選択状態として、「通常選択状態」、「時短選択状態」、「確変選択状態」が設定されている。通常選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能のいずれも作動していない遊技状態（通常遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。時短選択状態は、特別図柄の確率変動機能は作動していないが、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動している遊技状態（時短遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。確変選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能の全てが作動している遊技状態（確変遊技状態）に対応して設定される変動パターン選択状態である。

【０３００】

特別図柄の変動パターンテーブルは、図４９～図５１に示すように、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。ここで、各図に記載されている作動保留球の個数（「保留０個」、「保留１～２個」、「保留３個」）は、第１特別図柄の変動パターン抽選であれば、第１特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味し、第２特別図柄の変動パターン抽選であれば、第２特別図柄の作動保留球数（保留消化後の作動保留球の個数）を意味する。この作動保留球の個数は、変動パターンの抽選時（当該変動表示の開始時／保留消化後）に存在する作動保留球の個数である（当該変動表示により消化された作動保留球は含まない）。なお、その変形例としては、第１特別図柄及び第２特別図柄の作動保留球数の合算値を使用してもよい。

【０３０１】

特別図柄の変動表示と連動して行われる装飾図柄の変動演出は、特別図柄の変動パターンの種別（変動時間）などに基づき決定される。図４９～図５１には、参考として、各変動パターン（変動時間）に対応して設定される変動演出の内容も記載している。図中、「超短縮変動」、「短縮変動」、「通常変動」は、３列の装飾図柄が変動して、一度もリーチ状態を経由せずに、いわゆるバラケ目で「はずれ」となる演出である。以下では、超短縮変動、短縮変動及び通常変動をまとめて「非リーチはずれ」とも称する。この非リーチはずれ種別は、通常変動よりも短縮変動、短縮変動よりも超短縮変動の方が短い時間で変動表示が停止する点で相互に変動態様が異なる。

【０３０２】

「Ｎリーチ（ノーマルリーチ）」は、３列ある装飾図柄のうち２列（一般的には左列及び右列）に同一の装飾図柄が停止した状態（リーチ状態）で、残り１列（一般的には中列）に異なる装飾図柄が停止したならば「はずれ」となり、残り１列（一般的には中列）に同一の装飾図柄が停止したならば「大当り」となる演出である。

【０３０３】

「ＳＰリーチ（スーパーリーチ）」は、上記のＮリーチよりも相対的に大当り期待度の高いリーチ演出であり、リーチの成立後にＮリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示される演出である。本実施形態では、ＳＰリーチの種類として、複数種のＳＰリーチＡ～Ｃが用意されている。ＳＰリーチＡは、現在実行中の遊技状態が通常状態である場合に実行されるリーチ演出である。ＳＰリーチＢは、現在実行中の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。ＳＰリーチＣは、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。本実施形態の変動パターン種別では、「非リーチ」＜「Ｎリーチ」＜「ＳＰリーチ」の順に、大当り期待度が高くなるように設定されている。変形例として、通常状態と時短遊技状態とでＳＰリーチの演出内容を同じ（ＳＰリーチＡ）とし、確変遊技状態である場合にはそれとは異なるＳＰリーチ（ＳＰリーチＣ）としてもよい。また、その他の変形例として、擬似連を含む変動パターンを用意してもよい。擬似連とは、装飾図柄の１回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見せる演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出、再変動演出）である。つまり、擬似連は、３列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する演出である。この擬似連の回数（擬似変動の回数）が多いほど、大当り期待度の高いＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示す。

【０３０４】

（変動パターンテーブル１）

図４９は、変動パターンテーブル１を示す模式図である。変動パターンテーブル１は、現在滞在中の変動パターン選択状態が通常選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル１は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【０３０５】

はずれ用の変動パターンテーブル１には、変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）、ＰＨ１－２（通常変動）、ＰＨ１－３（Ｎリーチ）、ＰＨ１－４（ＳＰリーチＡ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）、ＰＨ１－２（通常変動）、ＰＨ１－３（Ｎリーチ）、ＰＨ１－４（ＳＰリーチＡ）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第１特別図柄の作動保留球数が多いほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択され易く、第１特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第１特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択され易い。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存せず、変動時間が相対的に短く設定された変動パターンＰＨ１－１（短縮変動）又はＰＨ１－２（通常変動）が選択される。なお、変形例として、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第２特別図柄の作動保留数に依存せず、短縮変動のメイン変動パターンＰＨ１－２のみを選択する又は短縮変動の変動パターンＰＨ１－２を最も選択し易い（第２特別図柄の作動保留球数に依存せず選択割合は同じとすることが好適）構成としてもよい。

【０３０６】

大当り用の変動パターンテーブル１には、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）、ＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）又はＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ１－１（Ｎリーチ）又はＰＡ１－２（ＳＰリーチＡ）が選択される。

【０３０７】
（変動パターンテーブル２）
図５０は、変動パターンテーブル２を示す模式図である。変動パターンテーブル２は、現在滞在中の変動パターン選択状態が時短選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル２は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。
【０３０８】
はずれ用の変動パターンテーブル２には、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＢ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存することなく、変動パターンＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＡ）のうちのいずれかが選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）、ＰＨ２－２（通常変動）、ＰＨ２－３（Ｎリーチ）、ＰＨ２－４（ＳＰリーチＢ）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第２特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第２特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球が存在していない場合は、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択されることはなく、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合には、第２特別図柄の作動保留球数が多いほど、変動パターンＰＨ２－１（超短縮変動）が選択され易くなる傾向となる。
【０３０９】
大当り用の変動パターンテーブル２には、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）、ＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）又はＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンＰＡ２－１（Ｎリーチ）又はＰＡ２－２（ＳＰリーチＢ）が選択される。
【０３１０】
（変動パターンテーブル３）
図５１は、変動パターンテーブル３を示す模式図である。変動パターンテーブル３は、現在滞在中の変動パターン選択状態が確変選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル３は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。
【０３１１】
はずれ用の変動パターンテーブル３には、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）、ＰＨ３－２（通常変動）、ＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合、第１特別図柄の作動保留球数（０個／１～２個／３個）に依存せず、変動パターンＰＨ３－２（通常変動）又はＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）が選択される。すなわち、第１特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第１特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第２特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）、ＰＨ３－２（通常変動）、ＰＨ３－３（ＳＰリーチＣ）のいずれかが選択される。このとき、第２特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第２特別図柄の作動保留球数に応じて（詳しくは第２特別図柄の作動保留球の有無に応じて）参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され

得るようになっている。具体的には、第２特別図柄の作動保留球が存在していない場合は変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択されることはなく、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合にのみ変動パターンＰＨ３－１（超短縮変動）が選択され得るため、第２特別図柄の作動保留球が存在しない場合よりも、第２特別図柄の作動保留球が存在している場合の方が、相対的に変動時間の短い変動パターンが選択され易くなる傾向となる。

【０３１２】

大当り用の変動パターンテーブル３には、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が設定されている。ここで、第１特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別（４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当り）に依存することなく、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が選択される。同様に、第２特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当り）に依存することなく、変動パターンＰＡ３－１（ＳＰリーチＣ）が選択される。

【０３１３】

前述したとおり、変動パターンテーブル１～３には、各変動パターンに対して特別図柄の変動時間が規定されているが、いずれの変動パターンが選択された場合でも、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．５秒」が設定されている。なお、特別図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、特別図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、本実施形態では、特別図柄の変動時間及び確定停止時間に対応して、装飾図柄の変動時間及び確定停止時間も設定されている。また、変動パターンテーブル１～３において、大当り時ははずれ時と同じ演出内容および変動時間となり得るが、大当り時とはずれ時とでは最終的な演出内容を異ならせることが好適である。つまり、同じＮリーチであっても大当り時は装飾図柄がゾロ目（例：「７・７・７」）になる一方ではずれ時は装飾図柄がリーチはずれの出目（例：「７・８・７」）になったり、同じＳＰリーチＡ～Ｃであっても大当り時は最終的な演出内容が成功を示す演出内容になり装飾図柄がゾロ目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに勝利し、その後「７・７・７」が表示される）になる一方ではずれ時は最終的な演出内容が失敗を示す演出内容になり装飾図柄がリーチはずれの出目（例：味方キャラクタが敵キャラクタに敗北し、その後「７・８・７」が表示される）になったりすることが好適である。また、大当り時ははずれ時と比べて、同一の演出内容（同じＳＰリーチに発展した場合）であったとしても、変動時間（演出時間）が長時間となることが好適であり、例としては、大当り時のＳＰリーチＡ～Ｃは、はずれ時のＳＰリーチＡ～Ｃよりも、１０秒長い変動時間（演出時間）とすることが好適である。

【０３１４】

特別図柄変動パターン判定手段Ｐ１４３は、特別図柄の変動パターンを選択した後、演出制御基板Ｐ２００に対して装飾図柄の変動開始を指示するため、演出制御基板Ｐ２００との通信が正常に行われているか否かを確認するための演出制御コマンド（通信検査コマンド）、特別図柄の変動付加パターン（変動時間を加減算するための情報）を含む演出制御コマンド（変動付加情報指定コマンド）、特別図柄の変動パターン情報を含む演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）、キャラクタ演出番号（図柄群および遊技状態）の情報を含む演出制御コマンド（図柄指定コマンド）等を生成して（以降、これらのコマンドを纏めて「変動開始コマンド」と称する）、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。

【０３１５】

普通図柄抽選処理手段Ｐ１４５は、普通図柄当否判定手段Ｐ１４６と、普通図柄停止図柄判定手段Ｐ１４７と、普通図柄変動パターン判定手段Ｐ１４８とを有する。普通図柄抽選処理手段Ｐ１４５は、普通図柄の変動開始条件が充足したとき、普通図柄保留格納領域における最先の記憶領域に格納された普通図柄当り乱数値、普通図柄変動パターン乱数値を読み出して、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄当否判定領域、普通図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「普通図柄の変動開始条件」とは、（１）普

通図柄の変動待機中であること、（２）普通図柄の作動保留球が存在することである。この全ての条件を満足したときに、普通図柄が変動開始可能な状態（変動開始条件が成立した状態）であると判断される。

【０３１６】

普通図柄当否判定手段Ｐ１４６は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄当否判定領域から普通図柄当り乱数値を読み出して普通図柄の当否判定を実行し、当該判定結果が「当り」、「はずれ」のいずれに該当するかを決定する。この普通図柄の当否判定の結果は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄判定フラグに一時記憶され、以降の処理で使用された後、普通図柄の変動停止時にクリアされる。普通図柄当否判定手段Ｐ１４６は、この普通図柄の当否判定の際に参照される不図示の普通図柄当否抽選テーブルを保持している。普通図柄の当り確率は、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「１／３００１」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「２９９９／３００１」に設定されている。

【０３１７】

普通図柄停止図柄判定手段Ｐ１４７は、不図示の普通図柄停止図柄テーブルを参照して、普通図柄の当否判定の結果が当りである場合には所定の当り図柄（普通電動役物Ｐ５２２が作動する契機となる停止図柄）を選択する一方、普通図柄の当否判定の結果がはずれである場合には所定のはずれ図柄（普通電動役物Ｐ５２２が作動する契機とならない停止図柄）を選択する。本実施形態では、普通図柄の当り図柄として図柄Ａおよび図柄Ｂを割り当てる一方、普通図柄のはずれ図柄として図柄Ｃを割り当てる。

【０３１８】

普通図柄変動パターン判定手段Ｐ１４８は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄変動パターン判定領域から普通図柄変動パターン乱数値を読み出すとともに、不図示の普通図柄変動パターンテーブルを参照して、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定する。普通図柄の変動時間は、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「０．６秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「０．２秒」に設定されている。いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．１秒」が設定されている。普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、普通図柄の制御においては、主制御基板Ｐ１００の処理負荷の軽減のため、電チューサポート機能が作動していない場合は、普通図柄の当否判定の当り確率を「０」とし、普通図柄の変動時間を単一のものとする仕様を採用することも考えられる。

【０３１９】

また、普通図柄抽選処理手段Ｐ１４５は、普通図柄の当否判定の結果などに応じて、普通電動役物Ｐ５２２の開放パターン（開放時間）を決定する。普通図柄抽選処理手段Ｐ１４５は、普通電動役物Ｐ５２２の開放パターン（開放時間）を決定する際に参照される普通電動役物開放パターンテーブルを保持している。普通電動役物Ｐ５２２の開放パターン（開放時間）は、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「０．２秒」が設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「５．８秒」が設定される。なお、普通電動役物Ｐ５２２の開放パターンを、普通図柄の当り図柄の種類に応じて異なるものとしてもよい。例えば、普通電動役物Ｐ５２２の開放パターンとして、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合に、普通図柄の当り図柄が図柄Ａであれば「３秒開放×１回→２．８秒開放×１回（総開放時間５．８秒）」とし、普通図柄の当り図柄が図柄Ｂであれば「２．８秒開放×１回→３秒開放×１回（総開放時間５．８秒）」とする。

【０３２０】

特別遊技制御手段Ｐ１５０は、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、前記決定された大当り種別（図柄群）に応じて、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）と、ラウンド遊技の実行時間（ラウンド時間）とを決定する。そして、特

別遊技制御手段Ｐ１５０は、演出制御基板Ｐ２００側に対して、大当り開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り開始デモコマンド」と称する）と、大当り終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り終了デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。なお、大当り開始デモコマンドは、演出制御基板Ｐ２００側において、大当り遊技中に展開される一連の大当り中演出（大当り開始デモ演出、ラウンド演出、大当り終了デモ演出）の内容を決定するための契機ともなる。また、特別遊技制御手段Ｐ１５０は、大当り遊技中の各ラウンド遊技において、各ラウンド遊技に対応したラウンド演出の開始を指示するための演出制御コマンド（「ラウンド演出指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。このラウンド演出指定コマンドには、現在のラウンド数の情報および大入賞口Ｐ５４の開放や閉鎖の情報などが含まれる。なお、図５３にて後述するように、本実施形態においては、大当り開始デモの実行時間は一律５秒、大当り終了デモの実行時間は一律２０秒に設定されているが、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）に関しては、大当り種別（図柄群）のみではなく、大当り当選時の遊技状態に応じて、同一の大当り種別（図柄群）であっても、大当り開始デモや大当り終了デモの実行時間（デモ時間）を異なるものとしてもよい。例えば、第１特別図柄でも１６Ｒ特定大当りが当選する仕様を前提とし、４Ｒ通常大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、「通常大当り開始」と表示される演出Ａ－１を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１５秒（大当り終了デモ演出として、「時短モード突入」と表示される演出Ｂ－１およびプリペイドカード（※遊技用の遊技球を借りるために必要となる金額に関する情報が記憶された記憶媒体）の取り忘れに関する注意喚起を行う演出Ｃを実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１０秒（大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１を実行し、演出Ｃは実行されない）とし、１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、「確変大当り開始」と表示される演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は２０秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード突入」と表示される演出Ｂ－２および演出Ｃを実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は５秒（大当り開始デモ演出として、演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は１０秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード継続」と表示される演出Ｂ－３を実行し、演出Ｃは実行されない）としてもよい。その他、第１特別図柄でも１６Ｒ特定大当りが当選する仕様を前提とし、第１特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は５秒（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当りの何れにおいても５秒とし、大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１または演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は３０秒（１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては３０秒で、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－２および演出Ｃを実行、但し、４Ｒ通常大当りについては１５秒とし、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１および演出Ｃを実行）とする一方、第２特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は５秒（１６Ｒ特定大当り、４Ｒ特定大当り、４Ｒ通常大当りの何れにおいても５秒とし、大当り開始デモ演出として、演出Ａ－１または演出Ａ－２を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は２０秒（１６Ｒ特定大当りおよび４Ｒ特定大当りについては２０秒で、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－３を実行し、演出Ｃを実行しない、但し、４Ｒ通常大当りについては１０秒とし、大当り終了デモ演出として、演出Ｂ－１を実行し演出Ｃを実行しない）としてもよい。この時間値の関係性は一例であり、各状況での各デモ時間の大小関係が上記と同じであれば、この時間値に限定されることはない。また、上記のような仕様の何れにおいても、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合に演出Ｃは発生しないが、その大当りに係る変動もしくは大当り遊技中（特別遊技中）に電

源断が発生し且つその変動中または大当り遊技中に電断復帰した場合、例外的に演出Ｃを発生させてもよい。

【０３２１】

図柄表示制御手段Ｐ１５５は、特別図柄表示制御手段Ｐ１５６、普通図柄表示制御手段Ｐ１５７、を含む。特別図柄表示制御手段Ｐ１５６は、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第１特別図柄を第１特別図柄表示装置Ｐ７１に変動表示させるとともに、該変動表示後に第１特別図柄を確定表示させる。また、特別図柄表示制御手段Ｐ１５６は、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）に従って、第２特別図柄を第２特別図柄表示装置Ｐ７２に変動表示させるとともに、該変動表示後に第２特別図柄を確定表示させる。特別図柄表示制御手段Ｐ１５６は、第１特別図柄および第２特別図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマを有している。第１特別図柄表示装置Ｐ７１および第２特別図柄表示装置Ｐ７２の動作状態は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の特別図柄遊技ステイタスに基づき監視される。特別図柄表示制御手段Ｐ１５６は、特別図柄の変動停止の際に（すなわち、特別図柄遊技タイマの値が「０」となるタイミングで）、演出制御基板Ｐ２００に対して装飾図柄の確定表示を要求するための演出制御コマンド（「変動停止コマンド」と称する）を生成する。普通図柄表示制御手段Ｐ１５７は、普通図柄の変動パターン（変動時間）に従って、普通図柄を普通図柄表示装置Ｐ７５に変動表示させるとともに、該変動表示後に普通図柄を確定表示させる。普通図柄表示制御手段Ｐ１５７は、普通図柄の表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための普通図柄遊技タイマを有している。普通図柄表示装置Ｐ７５の動作状態は、メイン情報記憶手段Ｐ１８０の普通図柄遊技ステイタスに基づき監視される。

【０３２２】

また、特別図柄表示制御手段Ｐ１５６は、遊技の中断状態が所定時間以上継続した場合に、待機デモ演出（客待ちデモ演出）の実行契機となる演出制御コマンド（「待機デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、特別図柄の作動保留球が存在せず、且つ、特別図柄の変動表示が行われていない期間が所定時間以上継続することを意味する。なお、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続する場合や、遊技球が全ての入賞口に入球していない期間が所定時間以上継続する場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続する仕様としてもよい。

【０３２３】

電動役物制御手段Ｐ１６０は、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなった場合、特別図柄の確定表示後に、大当り遊技処理として、特別電動役物ソレノイドＰ５４３に制御信号を出力し、特別電動役物Ｐ５４２を所定の作動パターンに従って開閉制御する。大当り遊技は、特別電動役物Ｐ５４２の１回の開閉動作を１回のラウンド遊技（単位遊技）とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数だけ連続して実行するものである。電動役物制御手段Ｐ１６０は、特別電動役物Ｐ５４２の作動回数（すなわち、実行中のラウンド数）を格納するための大入賞口開放カウンタを保持する。ここで、大当り遊技における特別電動役物Ｐ５４２の作動終了条件（単位遊技の終了条件）とは、大入賞口Ｐ５４に規定カウント数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口Ｐ５４の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「２９秒」）に到達したことである。

【０３２４】

また、電動役物制御手段Ｐ１６０は、普通図柄の当否判定の結果が当りに該当する場合、普通電動役物ソレノイドＰ５２３に制御信号を出力して、所定の開放時間だけ普通電動役物Ｐ５２２（第２始動口Ｐ５２）を開閉制御する。ここで、電動役物制御手段Ｐ１６０は、前述したとおり、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない低ベース状態において、普通電動役物Ｐ５２２を０．２秒だけ開放させるのに対して、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している高ベース状態において、普通電動役物Ｐ５２２を５．８秒だけ開放させる。ここで、普通電動役物Ｐ５２２の作動終了条件とは、第２始動口Ｐ５２に所定数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が入球したこと、又は、第

２始動口Ｐ５２の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「０．２秒」又は「５．８秒」）に到達したことである。

【０３２５】

遊技状態制御手段Ｐ１６５は、第１特別図柄又は第２特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、当該大当り種別（図柄群の種類）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後の遊技状態を決定するとともに、大当り遊技の終了後の遊技状態を切り替える。本実施形態では、前述したように、複数種の遊技状態として、通常遊技状態（低確率低ベース状態）、時短遊技状態（低確率低ベース状態）、確変遊技状態（高確率高ベース状態）が設定されており、複数種の遊技状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各遊技状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０３２６】

また、遊技状態制御手段Ｐ１６５は、大当り遊技が実行された場合に、当該大当り種別（図柄群の種類）に基づき、大当り遊技の終了後の変動パターン選択状態を決定するとともに、大当り遊技の終了後の変動パターン選択状態を切り替える。本実施形態では、複数種の変動パターン選択状態として、通常選択状態、時短選択状態、確変選択状態が設定されており、前記決定された遊技状態や大当り種別、特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各変動パターン選択状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

【０３２７】

また、遊技状態制御手段Ｐ１６５は、現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（「遊技状態指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納する。

【０３２８】

エラー監視制御手段Ｐ１７０は、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４の入力情報を監視し、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板Ｐ２００にエラー状態演出を指示すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を要求する。なお、図４６等では記載を省略しているが、扉開放スイッチはガラス枠Ｐ５が開放されているか否かの検出手段であり、枠開放スイッチは前枠Ｐ２が開放されているか否かの検出手段であり、裏セット開放スイッチは裏セット盤Ｐ３０が開放されているか否かの検出手段である。また、磁気センサおよび電波センサはいわゆる不正遊技行為を発見するための検出手段である。

【０３２９】

メイン情報記憶手段Ｐ１８０は、特別図柄遊技および普通図柄遊技にて取得した乱数値情報、特別図柄および普通図柄の作動保留球情報、特別図柄遊技および普通図柄遊技に関する遊技状態（確率変動機能、変動時間短縮機能、電チューサポート機能）の情報、変動パターン選択状態に関する情報、特別図柄および普通図柄の当否判定の結果情報（大当り、はずれ）、特別図柄および普通図柄に係る停止図柄（図柄群含む）の情報、特別図柄および普通図柄の変動パターン（変動付加パターン含む）の情報、大当り遊技に関する情報（ラウンド数、開放時間、開放態様（１ラウンド遊技あたりの開放回数）など）、特別図柄表示装置Ｐ７１，７２の動作状態を示すステイタス情報、特別電動役物Ｐ５４２の動作状態を示すステイタス情報、演出制御コマンドデータの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。

【０３３０】

コマンド送受信手段Ｐ１９０は、コマンド送信要求があった場合に、メイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域に格納された各種の演出制御コマンドデータをパラレル伝送方式にて演出制御基板Ｐ２００に送信するように構成されている。なお、各演出制御コマンドは、１バイトのＭＯＤＥデータと、１バイトのＥＶＥＮＴデータとを含んだ２バイト構成となっており、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴを区別するために、ＭＯＤＥデータのＢｉｔ７は「１」、ＥＶＥＮＴデータのＢｉｔ７は「０」としている。これらの情報を有効なも

のとして送信する場合、ＭＯＤＥおよびＥＶＥＮＴの各々の送信タイミングでストローブ信号が出力される。各処理で発生した演出制御コマンドは、原則として、メイン情報記憶手段Ｐ１８０のコマンド格納領域にセットされた順番に従って割込み周期毎に１コマンド送信される。

【０３３１】

演出制御基板Ｐ２００は、図４６に示すように、演出抽選乱数発生手段Ｐ２１０、演出統括手段Ｐ２２０、ランプ制御手段Ｐ２３０、役物制御手段Ｐ２４０、エラー演出制御手段Ｐ２５０、サブメイン情報記憶手段Ｐ２６０、コマンド送受信手段Ｐ２７０、を含む。なお、演出制御基板Ｐ２００における上述の各手段は、演出制御基板Ｐ２００上に配されたサブメインＣＰＵＰ２０１、ＲＯＭＰ２０２、ＲＡＭＰ２０３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭＰ２０２に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

【０３３２】

演出抽選乱数発生手段Ｐ２１０は、サブメインＣＰＵＰ２０１のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数（演出抽選乱数）を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、先読み演出の抽選に使用する先読み抽選乱数、装飾図柄の停止図柄の抽選に使用する装飾図柄乱数、装飾図柄の変動演出パターンの抽選に使用する変動演出パターン乱数、予告演出の抽選に使用する予告抽選乱数、大当り演出パターンの抽選に使用する大当り演出パターン乱数、演出ステージの移行抽選に使用するステージ抽選乱数などが含まれる。これらの乱数の更新時期としては、後述の演出制御側メイン処理内でコマンド解析が行われなかった場合（主制御基板Ｐ１００から演出制御コマンドを受信しなかった場合）の残余時間を利用して更新する。

【０３３３】

演出統括手段Ｐ２２０は、演出モード制御手段Ｐ２２１、保留情報表示制御手段Ｐ２２２、先読み予告制御手段Ｐ２２３、変動演出制御手段Ｐ２２４、装飾図柄制御手段Ｐ２２５、予告演出制御手段Ｐ２２６、特別遊技演出制御手段Ｐ２２７を含む。

【０３３４】

演出モード制御手段Ｐ２２１は、主制御基板Ｐ１００からの遊技状態指定コマンドなどに基づき、主制御基板Ｐ１００側で管理される遊技状態および変動パターン選択状態との整合性をとるかたちで、演出モード（「遊技演出モード」とも称する）を制御する。本実施形態では、複数種の演出モードとして、「通常演出モード」、「時短演出モード」、「確変演出モード」が設定されており、主制御基板Ｐ１００側において管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常演出モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短演出モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変演出モード」が設定される。いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカＰ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０３３５】

保留情報表示制御手段Ｐ２２２は、第１特別図柄の作動保留球数をカウントするための第１保留球数カウンタ、第２特別図柄の作動保留球数をカウントするための第２保留球数カウンタを有している。保留情報表示制御手段Ｐ２２２は、主制御基板Ｐ１００からの図柄記憶数コマンドを受信すると、このコマンドに含まれる作動保留球数の情報に基づき、対応するカウンタの値を更新（加算）する。一方、保留情報表示制御手段Ｐ２２２は、主

制御基板Ｐ１００からの変動開始コマンドを受信すると、すなわち、作動保留球が消化されると、対応するカウンタの値を更新（減算）する。また、保留情報表示制御手段Ｐ２２２は、第１保留球数カウンタおよび第２保留球数カウンタの値に基づいて、演出表示装置Ｐ７０の保留画像表示部７１０に、第１特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像と、第２特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像とを表示する制御を行う。また、保留情報表示制御手段Ｐ２２２は、演出表示装置Ｐ７０の変動中画像表示領域Ｐ７２０に、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球（最先の作動保留球）が消化されることで、この作動保留球に対応する保留画像に切り替わって表示される変動中画像を表示する制御を行う。本実施形態では、明示的に言及しない限り、第１特別図柄の保留画像と第２特別図柄の保留画像とを区別せずに単に「保留画像」と称し、第１特別図柄の変動中画像と第２特別図柄の変動中画像とを区別せずに単に「変動中画像」と称する場合がある。

【０３３６】

先読み予告制御手段Ｐ２２３は、先読み予告演出の対象となる作動保留球に対して先読み的な判定（「先読み抽選」と称する）を実行する。先読み予告演出は、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示に亘って大当り当選又は高期待度演出（例えばリーチ演出）発生の可能性を予告するいわゆる連続予告演出の一態様として発生される。このとき、先読み抽選は、主制御基板Ｐ１００からの事前判定コマンドに含まれる事前判定結果の情報に基づき行われる。ここで、先読み予告制御手段Ｐ２２３は、主制御基板Ｐ１００からの事前判定コマンドを受信すると、第１特別図柄の事前判定結果の情報と第２特別図柄の事前判定結果の情報とを区別して、それぞれ所定の上限個数（４個）まで、作動保留球の入球順序と結合したかたちでサブメイン情報記憶手段Ｐ２６０の先読み情報格納領域に一時記憶する。この先読み情報格納領域は、主制御基板Ｐ１００の保留記憶領域と同様の構成となっており、各始動口５１，５２への入球順に、保留１記憶領域（１個目の保留記憶領域）、保留２記憶領域（２個目の保留記憶領域）、保留３記憶領域（３個目の保留記憶領域）、保留４記憶領域（４個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、当否事前判定結果の情報、図柄事前判定結果の情報、変動パターン事前判定結果の情報を１組セットとしてそれぞれ記憶可能である。事前判定結果の情報は、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に格納される一方、保留１記憶領域、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留１記憶領域の事前判定結果の情報が消化されると、保留２記憶領域、保留３記憶領域、保留４記憶領域に格納された事前判定結果の情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留４記憶領域の内容をゼロクリアする。

【０３３７】

変動演出制御手段Ｐ２２４は、主制御基板Ｐ１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（変動パターン情報、変動付加情報など）に基づき、装飾図柄の変動表示における変動開始から停止までの変動過程（演出過程）を規定した変動演出パターンを抽選により決定する。変動演出制御手段Ｐ２２４は、装飾図柄の変動演出パターンを選択する際に参照される複数種の変動演出パターンテーブルを保持しており、これら複数種の変動演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応した変動演出パターンテーブルが選択されるようになっている。ここで、主制御基板Ｐ１００側では特別図柄のメイン変動パターン（例えば「ＳＰリーチＡ」や「ＳＰリーチＢ」など）が定まるのに対して、演出制御基板Ｐ２００側では当該メイン変動パターンを基に演出表示過程のシナリオを詳細に規定した装飾図柄のサブ変動パターン（例えば「ＳＰリーチＡ１，Ａ２…」や「ＳＰリーチＡ２，Ａ３…」など）が定まる。装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動終了までの一連の演出表示過程のシナリオが定義されており、当該表示過程中の各段階において予告演出を発生させるタイミングなどもタイムスケジュールとして規定されている。また、この装飾図柄の変動演出パターンについては、特別図柄の変動パターンが同一であっても（同一情報の変動開始コマンドを受信した場合でも）、滞在中の演出モードを異にすれば、互いに演出内容の

異なる変動演出パターンが選択され得ることになる。すなわち、変動演出パターンテーブルは、滞在中の演出モードごとに用意される。

【０３３８】

また、変動演出制御手段Ｐ２２４は、主制御基板Ｐ１００からの待機デモコマンドを受信したことを契機として、該待機デモコマンドを受信してから特別図柄の変動表示が開始されるまで（次の変動開始コマンドを受信するまで）の客待ち期間中に、例えばデモンストレーション用の動画像を再生する待機デモ演出（客待ちデモ演出）を実行する。

【０３３９】

装飾図柄制御手段Ｐ２２５は、主制御基板Ｐ１００からの変動開始コマンドに含まれる情報（停止図柄情報、遊技状態情報）と、変動演出制御手段Ｐ２２４により決定された上記の変動演出パターンとに基づき、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・右図柄）を抽選により決定する。本例では、複数種類の装飾図柄を含む３つの図柄列が構成されており、この装飾図柄は例えば数字等からなる識別要素により形成される。また、装飾図柄制御手段Ｐ２２５は、装飾図柄の停止図柄の組合せ（「停止図柄パターン」ともいう）を抽選で決定する際に参照される複数種の停止図柄パターンテーブルを保持している。この複数種のテーブルとしては、大当り用の停止図柄パターンテーブル、リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブル、非リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブルなどがある。装飾図柄の停止図柄は、３つの図柄の組み合わせとして形成され、「大当りを示す停止図柄（大当り図柄）」と、「はずれを示す停止図柄（はずれ図柄）」とを含む。特定大当り（確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の奇数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば「７・７・７」）となる。通常大当り（非確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の偶数数字の図柄が３つ揃った停止態様の組合せ（例えば、「２・２・２」）となる。はずれ図柄は、３つの図柄のうちの少なくとも１つが他の数字と異なる数字の図柄となる停止態様の組合せ（例えば「１・３・８」）となる。ここで、はずれ図柄のうちリーチはずれ図柄は、左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが前後に数コマずれた停止態様の組合せ（例えば「３・１・３」）となる。なお、小当り図柄や、大当り図柄であっても２Ｒ大当り図柄などの場合は、例えば「３・５・７」のような所定の停止態様の組み合わせとなる場合がある。また、抽選結果が非リーチはずれである場合には、いわゆる「チャンス目」と称される特定の出目（例えば、順目として「１・２・３」や「５・６・７」など、ズレ目として「２・２・３」や「５・５・６」など）が選択されることがある。更には、前述の擬似連続演出において、最終的な停止図柄を確定表示する前に仮停止表示および再変動表示させる演出を行う場合には、擬似連の発生を示唆する仮停止図柄として特殊図柄（擬似連図柄）が選択される。擬似連の発生を示唆する仮停止図柄を表示させる場合は、三列の装飾図柄の停止図柄のうち、少なくとも一つの停止図柄（典型的には中図柄）を「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊図柄（擬似連図柄）に差し替えて表示させる場合（例えば、「２・ＮＥＸＴ・３」など）がある。なお、装飾図柄を停止させるための停止順序は、次述の変動演出パターン毎に予め定められており、本実施形態では原則として、左図柄→右図柄→中図柄の順に停止させる。但し、変動時間が極短く設定された短縮変動の変動演出パターンである場合には、左図柄・中図柄・右図柄をほぼ同時に停止させ、特殊の変動演出パターンである場合には、右図柄→中図柄→左図柄の順に停止させることもでき、この場合は大当り期待度が相対的に高くなる傾向となる。また、いずれの停止順であったとしても、変動開始時は左図柄・右図柄・中図柄が同時に変動を開始することが望ましい。但し、こちらも特殊の変動演出パターンとして、左図柄・右図柄・中図柄の順で変動を開始してもよい。

【０３４０】

ここで、図５２は、本実施形態における装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組合せにより形成されている。本実施形態では、識別要素として、「１」～「９」の数字の全９種類が設定されている（すなわち、全９種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」～「９」の順に配置されており、演出表示装置Ｐ７０上では「１」～

「９」の順序（又は「９」～「１」の順序）で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示又はスクロール表示され、「９」のあとは再び「１」に戻る（又は「１」のあとは再び「９」に戻る）ようになっている。この仕様は他の実施形態においても同様である。各装飾図柄は、識別要素に付された色彩の種類により図柄属性が定められている。つまり、複数の装飾図柄が互いに異なる識別要素から構成されていても、同一の色彩が付されることにより、同一の図柄属性にグループ化されることになる。本例では、装飾図柄の色彩として「青色」、「赤色」、「金色」の３種類が設定されている。なお、図面上では、「青色」、「赤色」、「金色」の３種類の装飾図柄の表示態様を、「白抜き」、「斜線」、「塗り潰し」により表現する。具体的に、装飾図柄「２」、「４」、「６」、「８」は青色の図柄属性（青色属性）に分類され、装飾図柄「１」、「３」、「５」、「９」は赤色の図柄属性（赤色属性）に分類され、装飾図柄「７」は金色の図柄属性（金色属性）に分類される。本実施形態では、装飾図柄の図柄属性として、「青色」＜「赤色」＜「金色」の順に１段階ずつ、出玉獲得の期待度及び確変移行の期待度が高くなる。以下では、便宜上、青色属性の装飾図柄を「青図柄」、赤色属性の装飾図柄を「赤図柄」、金色属性の装飾図柄を「金図柄」とも称する。

【０３４１】

予告演出制御手段Ｐ２２６は、変動演出制御手段Ｐ２２４によって決定された変動演出パターンのシナリオに沿って装飾図柄の変動過程の各段階で実行される予告演出の内容を規定した予告演出パターンを抽選により決定する。予告演出パターンには、特定のキャラクタの画像、アニメーションなどを一時的又は段階的に画像表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターン、可動役物を動作させる演出パターン等が含まれる。予告演出は、装飾図柄の変動表示と並行して実行され、その図柄変動が大当り態様にて停止する大当り信頼度が高いことを予告的に示唆するものである。予告演出には、装飾図柄の変動表示過程においてリーチ状態が発生する前（リーチ発生時を含む）に実行される予告演出と、リーチ状態が発生した後に実行される予告演出とがある。予告演出はそれぞれ大当り信頼度が異なるものとなっており、基本的には、リーチ発生前に表示される予告演出よりも、リーチ発生後に表示される予告演出の方が相対的に大当り期待度は高くなっている。予告演出制御手段Ｐ２２６は、予告演出パターンを選択する際に参照される予告抽選テーブルを予告演出の種類別に保持しており、変動演出パターンのシナリオに沿って発生する予告演出の種類に応じた予告抽選テーブルを選択するようになっている。なお、具体的な予告演出の種類としては、例えば、コメント予告演出、背景予告演出、ＳＵ（ステップアップ）予告演出、ロゴ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出、役物予告演出などが用意されている。この予告演出は、基本的には、演出表示装置Ｐ７０での装飾図柄の変動表示に、１又は複数の予告演出の表示を合成することによって行われる。そのため、同一の変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示であっても、１又は複数の予告演出との組み合わせによって多彩な演出態様を発生させることが可能となる。

【０３４２】

特別遊技演出制御手段Ｐ２２７は、大当り遊技中であることを報知する大当り中演出の内容（大当り演出パターン）を決定する。大当り中演出は、大当り遊技の開始を報知する大当り開始デモ演出と、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出と、大当り遊技の終了を報知する大当り終了デモ演出とを含む。特別遊技演出制御手段Ｐ２２７は、主制御基板Ｐ１００から大当り開始デモコマンドを受信した場合、サブメイン情報記憶手段Ｐ２６０に格納された大当り種別の情報などに基づき、大当り中演出パターン（大当り開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、大当り終了デモ演出パターン）を決定する。この大当り演出パターンには、大当り開始デモ演出時間と、ラウンド演出時間（大入賞口Ｐ５４の開放パターンに応じた演出時間）と、大当り終了デモ演出時間とが設定されるとともに、その時間軸に沿って一連の演出内容が設定されている。また、特別遊技演出制御手段Ｐ２２７は、大当り演出パターンに従って、主制御基板Ｐ１００から大当り開始デモコマンドを受信したことを契機として大当り開始デモ演出を実行し、ラウンド演出指定コマンドを受信したことを契機として各ラウンド演出を実行し、大当り終了デモコマンド

を受信したことを契機として大当り終了デモ演出を実行する。大当り開始デモ演出では、例えば画面上に「大当り開始」の文字が表示されて、大当り遊技の開始が告げられる。また、ラウンド演出では、例えば画面上に現在実行中のラウンド数や獲得賞球数が表示されるとともに、大当り遊技を盛り上げる各種画像（アニメーション画像など）が表示される。そして、大当り終了デモ演出では、例えば画面上に「大当り終了」の文字が表示されて、大当り遊技の終了が告げられ、その後に移行する遊技状態（モード）を示す演出が表示される。

【０３４３】

以上、演出統括手段Ｐ２２０は、前記決定された演出内容（先読み演出パターン、変動演出パターン、予告演出パターン、停止図柄パターン、大当り演出パターンなど）に基づき画像および音響に関する画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段Ｐ２６０のコマンド格納領域に格納する。

【０３４４】

ランプ制御手段Ｐ２３０は、演出統括手段Ｐ２２０にて設定された演出内容に従って演出ランプの点灯や発光色等を制御する。ランプ制御手段Ｐ２３０は、演出ランプＬＰ（枠ランプＰ１０、盤ランプＰ２５）を点灯制御するための複数種のランプデータ（ランプパターンデータ）を保持しており、前記決定した演出パターンに応じたランプデータを読み出して、このランプ制御信号（ランプデータ）をランプ接続基板Ｐ９１へ送信する。

【０３４５】

役物制御手段Ｐ２４０は、演出統括手段Ｐ２２０にて設定された演出内容に従って各可動役物Ｐ２４の駆動を制御する。役物制御手段Ｐ２４０は、可動役物Ｐ２４を駆動制御するための複数種の駆動データを保持しており、前記決定した演出パターンに応じた駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバＰ９２へ送信する。

【０３４６】

エラー演出制御手段Ｐ２５０は、主制御基板Ｐ１００からエラー演出指定コマンドを受信した場合にエラー演出パターンを決定し、遊技機にエラー状態が発生したことを当該エラー演出パターンに従って報知するように構成されている。

【０３４７】

サブメイン情報記憶手段Ｐ２６０は、装飾図柄の情報、変動演出パターンの情報、予告演出パターンの情報、制御コマンドの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。例えば、コマンド格納領域には、主制御基板Ｐ１００からの演出制御コマンドを格納するための演出制御コマンドバッファ、画像制御基板Ｐ３００への画像制御コマンドを格納するための画像制御コマンドバッファ、画像制御基板Ｐ３００からのＡＣＫコマンドを格納するためのＡＣＫコマンドバッファを含む。各コマンドバッファはそれぞれリングバッファから構成されており、所定数の演出制御コマンド、画像制御コマンド、ＡＣＫコマンドをそれぞれ格納可能である。

【０３４８】

コマンド送受信手段Ｐ２７０は、主制御基板Ｐ１００から送信された演出制御コマンドを受信し、この演出制御コマンドをサブメイン情報記憶手段Ｐ２６０の演出制御コマンドバッファに格納するように構成されている。コマンド送受信手段Ｐ２７０は、主制御基板Ｐ１００からの前述のストローブ信号の入力に基づき割込みを発生させて演出制御コマンドの受信割込み処理（詳細後述）を実行し、この割込み処理において各種の演出制御コマンドを取得するようになっている。なお、コマンド送受信手段Ｐ２７０は、ストローブ信号を受信した場合には、この演出制御コマンドの受信割込み処理を他の割込み処理（後述する優先レベル７未満の割込み処理）よりも優先的に行うようになっている。

【０３４９】

また、コマンド送受信手段Ｐ２７０は、演出統括手段Ｐ２２０にて設定された演出内容（変動演出パターン情報、予告演出パターン情報、装飾図柄情報など）の実行を指示すべく、サブメイン情報記憶手段Ｐ２６０に格納された画像制御コマンドをシリアル通信方式にて画像制御基板Ｐ３００へ送信する。画像制御コマンドは、原則として、サブメイン情

報記憶手段Ｐ２６０のコマンド格納領域にセットされた順番に従って所定の周期（本例では５００μｓ）毎に送信される。これにより、画像制御基板Ｐ３００は、演出制御基板Ｐ２００から送信された各種の画像制御コマンドを解析し、変動演出パターンのシナリオに沿って演出表示装置Ｐ７０に装飾図柄を含む演出画像を変動表示させるとともに、変動表示過程の各段階で図柄変動の演出に重畳させるかたちで予告演出を表示させる。さらに、コマンド送受信手段Ｐ２７０は、画像制御基板Ｐ３００から送信されたＡＣＫコマンドを受信し、このＡＣＫコマンドをサブメイン情報記憶手段Ｐ２６０のＡＣＫコマンドバッファに格納するようになっている。

【０３５０】

［各種の演出］

かかる構成のぱちんこ遊技機ＰＭは、前述したとおり、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板Ｐ２００および画像制御基板Ｐ３００により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、大当り中演出の内容について説明する。なお、以下において、「実行を制限する」又は「実行を規制する」とは、例えば、全部を実行しないこと、一部を実行しないこと、表示又は出力の優先度を相対的に低くすることなどを含む概念として用いる。また、以下において、「重複実行する（重複して実行する）」とは、一方の実行期間（又は実行タイミング）と、他方の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両者の実行期間（又は実行タイミング）の全部が重なる場合と、両者の実行期間（又は実行タイミング）の一部が重なる場合とを含む概念で用いている。

【０３５１】

［大当り中演出］

大当り中演出は、前述のとおり、大当り開始デモ演出と、ラウンド演出と、大当り終了デモ演出とを含む。図５３は、大当り種別（図柄群の種類）と、大当り図柄組合せ（大当り発生時の装飾図柄の組合せ）と、大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。図中（Ａ）は大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に参照され、図中（Ｂ）は大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に参照される。図５３に示すように、大当り図柄組合せの種類と大当り中演出パターンの種類とは、特別図柄の抽選処理で選択された大当り種別（図柄群）に応じて決定される。本実施形態では、大当り種別が同一である場合でも、大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り図柄組合せの種類と大当り中演出パターンの種類とが異なり得るように構成されている。

【０３５２】

大当り図柄組合せは、同一の数字（識別要素）の装飾図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の数字の装飾図柄）。大当り図柄組合せは、「１・１・１」、「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」、「９・９・９」といった「特定大当り」を示す奇数図柄組合せ（赤図柄組合せ、金図柄組合せ）と、「２・２・２」、「４・４・４」、「６・６・６」、「８・８・８」といった「特定大当り」又は「通常大当り」を示す偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）とに区別される。つまり、奇数図柄組合せ（金図柄組合せ、赤図柄組合せ）は、「特定大当り」に当選したことが確定する大当り図柄組合せである一方、偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）は、「特定大当り」および「通常大当り」のいずれの大当り種別に当選しているのか不確定な大当り図柄組合せである。

【０３５３】

金図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」であり、且つ、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。すなわち、金図柄組合せは、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（１６Ｒ特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り図柄組合せである。赤図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」および「４ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定であるが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。青図柄組合せは、実

質ラウンド数が「４ラウンド」であることは確定しているが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、「時短遊技状態」への移行契機となる「通常大当り」に当選しているのか不確定であることを報知する大当り図柄組合せである。ここで、青図柄組合せであっても、実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる場合があるようにしてもよい（つまり、実質ラウンド数が「１６ラウンド」の確変大当りであっても、青図柄組合せ選択され得るよう構成してもよい）が、赤図柄組合せのほうが実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる可能性が高いことが好適である。この場合、後述する「喜大当り演出」の１つとして、確変昇格且つラウンド昇格となる「喜大当りＣ演出」を備えてよい。

【０３５４】

本実施形態では、複数種の大当り中演出パターンとして、「超寿大当り演出」、「寿大当りＡ演出」、「寿大当りＢ演出」、「喜大当りＡ演出」、「喜大当りＢ演出」が設定されている。超寿大当演出は、大当り図柄組合せが「金図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。寿大当りＡ演出および寿大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「赤図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。喜大当り演出Ａおよび喜大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「青色図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。すなわち、大当り中演出パターン種別は、大当り図柄組合せの図柄属性（金図柄、赤図柄、青図柄）に応じて設定される。

【０３５５】

ここで、図５３（Ａ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。まず、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが８０％の確率で選択され、青図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄として「金図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。

【０３５６】

続いて、図５３（Ｂ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」又は「赤図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、金図柄組合せが８０％の確率で選択され、赤図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応す

る大当り中演出パターンとして「寿大当りＢ演出」が選択される。第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが８０％の確率で選択され、青図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。

【０３５７】

超寿大当り演出は、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（１６Ｒ特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り演出パターンである。

【０３５８】

寿大当りＡ演出および寿大当りＢ演出は、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」種別に当選していることが確定しているが、所定回数目のラウンド（４ラウンド）に達するまでは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」および「４ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定のままで演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、寿大当りＡ演出は、所定回数目のラウンド（４ラウンド目）に達したとしても、昇格演出（ラウンド昇格演出）が行われず、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「４ラウンド」であることが確定する。一方、寿大当りＢ演出は、所定回数目のラウンド（４ラウンド目）に達すると、昇格演出（ラウンド昇格演出）が発生して、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「１６ラウンド」であること（規定ラウンド数が「１６ラウンド」に昇格したこと）が確定する。

【０３５９】

喜大当りＡ演出および喜大当りＢ演出は、実質ラウンド数が「４ラウンド」であることは確定しているが、大当り終了デモに達するまでは、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、時短遊技状態への移行契機となる「通常大当り」に当選しているのか不確定のままで演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、喜大当りＡ演出は、大当り終了デモに達したとしても、昇格演出（確変昇格演出）が行われず、今回の大当り種別が「通常大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行すること）が確定する。一方、喜大当りＢ演出は、大当り終了デモに達すると、昇格演出（確変昇格演出）が発生して、今回の大当り種別が「特定大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行すること）が確定する。また、図５３では、大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り種別と大当り中演出パターンとの対応関係を異ならせたが、大当り当選時の遊技状態問わず、図５３（Ｂ）のような対応関係としてもよい。また、第１特別図柄にも１６Ｒ特定大当りを設けてもよく、その場合、第１特別図柄の大当り時であっても、超寿大当り演出や寿大当りＢ演出を実行してもよい。なお、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）の詳細な内容については後述する。

【０３６０】

次に、各大当り中演出パターンの内容について説明する。図５４～図５８は、大当り中演出パターンの内容を示す模式図である。図中には、大当り中演出パターンごとに、大当り遊技中に発生する個別演出の種類と発生タイミングとの対応関係が定められている。なお、図中には、説明の理解を容易にするため、大入賞口Ｐ５４の開放態様を付記している。但し、本実施形態では、大入賞口Ｐ５４の開放態様として、大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易な開放時間に設定された「長開放」のみを用意しているが、この構成に限定されるものではなく、大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球不能又は入球困難な開放時間に設定された「短開放」を用意してもよい。

【０３６１】
まず、大当り開始デモの実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）を示唆する画面が表示され、遊技者に対していずれの大当り中演出が開始されるのかが示唆される。本実施形態では、大当り開始デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「５秒」に設定されている。
【０３６２】
各ラウンド遊技の実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される。すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面、寿大当りＡ演出Ａ又は寿大当りＢ演出である場合には寿大当りラウンド画面、喜大当りＡ演出又は喜大当りＢ演出である場合には喜大当りラウンド画面が表示される。但し、所定のラウンド遊技にて後述のラウンド昇格演出が発生した場合は、この大当り中演出の種別が昇格して、ランクの低い種別のラウンド演出画面からランクの高い種別のラウンド演出画面に切り替わるようになっている。
【０３６３】
なお、各ラウンド遊技の終了後には、各ラウンド遊技の終了が設定されてから次のラウンド遊技又は大当り終了デモの設定が開始されるまでの休止時間（大入賞口Ｐ５４の閉鎖時間）であるインターバル期間が設定されている。そのため、特別遊技は「大当り開始デモ」→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→・・・→「ラウンド遊技」→「インターバル期間」→「大当り終了デモ」といった流れで展開される。本実施形態では、インターバル時間（インターバル期間）は、全ての大当りに共通して「２秒」に設定されている。このインターバル時間の詳細については後述する。
【０３６４】
大当り終了デモの実行中は、現在実行中の大当り遊技の終了後に移行される演出モード（遊技状態）の内容が示唆され、遊技者に対していずれの演出モードに突入又は継続されるのかが示唆される。また、この大当り終了デモ期間に、後述の確変昇格演出又は保留連示唆演出が行われる場合がある。なお、この大当り終了デモ期間に行われる保留連示唆演出には、後述の変形例においてオーバー入賞又はオマケ入賞が発生することを契機として行われる保留連示唆演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出との兼用演出）は含まれない。つまり、後述の変形例に係る保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に行われる演出ではなく、インターバル期間に行われる演出である。なお、本実施形態の確変昇格演出および保留連示唆演出の詳細については後述する。本実施形態では、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「２０秒」に設定されている。なお、大当り開始デモと大当り終了デモについては、前述したように、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）であるか、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）であるかに応じて、各デモ時間が異なるように構成してもよい。具体的には、初当り時の大当り遊技である場合よりも、連荘中の大当り遊技である場合の方が、大当り前後における遊技の処理を迅速に進めるため（連荘中の遊技を迅速に進めるため）、各デモ時間が相対的に短時間に設定されていてもよい。また、前述したように、初当り時の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に長時間に設定された大当り終了デモ期間内に行うのが好適であり、連荘中の大当り遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に短時間に設定された大当り終了デモ期間ではなく、ラウンド遊技の実行期間に行うことが好適である。また、保留連示唆演出については、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を低くすることが好適であり、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）では、保留内に大当り保留があっても実行しないもしくは実行確率を高くすることが好適である。更に、保留連示唆演出は、１６Ｒ特定大当りに対応する特別遊技の実行中に行われることが好適

であり、また、保留内の大当り保留が１６Ｒ特定大当りに対応する大当り保留である場合に実行することが好適である（つまり、保留連示唆演出が表示される大当りおよび保留連示唆演出の実行契機となる保留内の大当り保留は、１６Ｒ特定大当りのみが対象であり、４Ｒ特定／通常大当りは対象とならないようにすることが好適である）。

【０３６５】

ここで、図５９は、ラウンド遊技中の基本画面（ラウンド演出画面）を示す模式図である。図示省略するが、画面の中央領域には、大当り遊技を盛り上げるため、大当り中演出パターンの種類に応じた各種画像（アニメーション画像など）が表示される。

【０３６６】

画面のラウンド表示領域Ｐ７３０には、現在実行中のラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるのかを示すラウンド数（図示例では第３ラウンド目）が表示される。例えば、現在実行中のラウンド遊技が１回目のラウンド遊技（第１ラウンド目）である場合はラウンド表示領域に「ＲＯＵＮＤ１」が表示され、現在実行中のラウンド遊技が２回目のラウンド遊技（第２ラウンド目）である場合はラウンド表示領域に「ＲＯＵＮＤ２」が表示され、その後においても、ラウンド遊技が行われるたびに、ラウンド表示領域Ｐ７３０に「ＲＯＵＮＤ３」、「ＲＯＵＮＤ４」・・・が表示されていく。

【０３６７】

画面の右打ち表示領域Ｐ７３１には、遊技球を右側領域ＰＡ２に向けて発射すべきこと（右打ち）を遊技者に促す右打ち画像（発射指示演出とも称する）が表示される。なお、右打ちすべき状況（大当り中）であるにもかかわらず、これに反して、遊技球が左側領域ＰＡ１を流下して一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に入球した場合、もしくは、第１始動口Ｐ５１に入球した場合、すなわち、遊技球が左側領域ＰＡ１へ向けて発射された場合は、遊技者が左打ちすることのないよう注意を喚起する演出（注意報知演出）が実行されるようにしてもよい。注意報知演出では、右打ちを指示するメッセージが画面上に表示される、或いは、演出ランプＬＰが特殊な発光態様で点灯（例えば高輝度で高速又は瞬間的に点滅）することで、遊技球を右側領域ＰＡ２へ向けて発射すべきこと（右打ち）が遊技者に報知される。なお、注意報知演出として、例えばスピーカＰ１１から「右打ちして下さい」という音声（右打ち指示音声）を出力させてもよい。この注意報知演出については、遊技者が明確に視認できるよう、目立つ位置（例えば、中央の表示領域）や大きさ（例えば、演出表示装置Ｐ７０の表示領域の大半を占めるなど）であることが望ましく、右打ち画像や、後述する賞球獲得表示領域Ｐ７３２における表示内容、累積賞球数表示領域Ｐ７３３における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域Ｐ７３０の表示内容が表示されている状況であっても表示され得るように構成することが好適である。但し、右打ち画像についても遊技者に明確に伝えるべき情報（適切な発射位置に関する情報）であるため、右打ち画像と注意報知演出とは重畳表示されないよう、それぞれ異なる表示領域に表示することが適切である。一方、注意報知演出の視認性を阻害しないように、後述する賞球獲得表示領域Ｐ７３２における表示内容や、累積賞球数表示領域Ｐ７３３における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域Ｐ７３０の表示内容よりも表示優先度が高い（つまり、重畳表示し得る一方で、その場合は注意報知演出のほうが前面にて表示される）よう構成することが望ましい。この発射指示演出については、大当り中に一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に入球した場合、もしくは、第１始動口Ｐ５１に入球した場合を表示条件として表示されるが、表示時間は１０秒と設定されている。但し、この表示時間１０秒が経過するまでに、再度表示条件充足した場合、そこから再度１０秒が表示時間としてセットされる（つまり、表示時間が延長される）。また、右打ち画像および注意報知演出については、大当り中だけでなく、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態といった高ベース状態においても表示することが好適であり、右打ち画像は大当り中から高ベース状態に亘って継続表示され、注意報知演出は大当り終了まで１０秒未満の際に表示された場合（例として、大当り終了デモの終了５秒前など）は、大当り中から高ベース状態に亘って継続表示されるように構成することが望ましい。

【０３６８】

画面の賞球獲得表示領域Ｐ７３２には、所定の入賞（後述のオーバー入賞やオマケ入賞）が発生した場合に、該入賞が発生したことを報知すべく、該入賞に基づき付与される賞球数（単位賞球数）が表示される。この賞球獲得表示領域Ｐ７３２は、オーバー入賞が発生したときに該オーバー入賞により獲得する賞球数（大入賞口Ｐ５４に遊技球が１個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａと、オマケ入賞が発生したときに該オマケ入賞により獲得する賞球数（一般入賞口Ｐ６４に遊技球が１個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂとを含む。例えば、オーバー入賞が発生した場合には、大入賞口Ｐ５４の単位賞球数（１５個）に対応する「＋１５ｐｔ」が表示され、オマケ入賞が発生した場合には、一般入賞口Ｐ６４の単位賞球数（３個）に対応する「＋３ｐｔ」が表示される。また、変形例として、第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａと第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂとを離した位置としてもよい。

【０３６９】

画面の累積賞球数表示領域Ｐ７３３には、連荘中の大当り遊技において遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「累積賞球数」と呼称する）が表示される。「連荘」とは、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当りの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当り時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当りが連続して発生している状態）のことである。また、「特定遊技状態」とは、通常遊技状態（低確率低ベース状態）よりも、特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態（高確率高ベース状態、低確率高ベース状態、高確率低ベース状態の少なくともいずれか）のことである。本実施形態では、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態（高ベース状態）が「特定遊技状態」に該当する。なお、この累積賞球数には、初当りが発生したときの特別遊技にて大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球により獲得した賞球数も含まれる。なお、この累積賞球数は、後述のオーバー入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オーバー入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。また、この累積賞球数には、後述のオマケ入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オマケ入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。後述するオーバー入賞演出は、大当り中だからこそ実行される（大入賞口Ｐ５４が開放可能で入球可能な状況であるため実行可能である）ものであるが、一般入賞口Ｐ６４については、大当り中であるか否かにかかわらず入球可能である。しかし、後述するオマケ入賞演出についても、大当り中のみ実行するように構成されている。オマケ入賞について、大当り中であれば、オマケ入賞演出を実行するが、低確率低ベース状態であれば、オマケ入賞とは異なる特殊演出（例として、「今はここに入れないで！」という台詞表示およびサウンドが発生する特殊演出、但し、１個の入球ではなく所定時間内（例として５秒内）に３個入球した場合などに発生させてもよい）が実行され、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態であれば、オマケ入賞演出も特殊演出も実行しない（その際は、何も実行しなくてもいいが、その他演出として、演出表示装置Ｐ７０の枠周辺に赤い炎が一瞬発生する程度の演出を実行してもよい）。

【０３７０】

なお、この累積賞球数の他に、又は、累積賞球数の代わりに、現在実行中の１回の大当り遊技において遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球することに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「大当り中賞球数」と呼称する）を表示してもよい。大当り中賞球数は、１回の大当り遊技の実行中に現実に遊技者が獲得できた賞球数であるため、基本的には、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）より少なくなることはあるが、獲得可能賞球数を超えることはない。但し、後述のオーバー入賞が発生した場合には、大当り中賞球数が、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）を超える場合がある。

【０３７１】
　また、図示省略するが、連荘中は、特定遊技状態において大当りが連続する回数、または、その回数に初当りを含めた回数（１回を加算した回数）である連荘回数を表示してもよい。例としては、初当り後、特定遊技状態にて３回大当りした場合は、大当り中に「３連荘目」または「４連荘目」といった表示を行ってもよい。また、特別遊技の各ラウンドにおいて、擬似的な装飾図柄（以下、「擬似装飾図柄」と称する）を変動表示及び停止表示（仮停止表示、確定停止表示）させてもよい。この擬似装飾図柄は、非特別遊技中に変動表示される通常の装飾図柄とは異なる図柄態様（大当り中専用の図柄）であることが好適である。具体的には、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が絵柄（キャラクタ）と数字で構成されているのであれば、特別遊技中では数字のみの装飾図柄となり、その大きさも縮小されている、もしくは、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が数字のみで構成されているのであれば、特別遊技中では同じ数字のみの装飾図柄であるがその大きさが縮小されている。更に、大当り時に「７・７・７」などのゾロ目が揃った場合、どの装飾図柄で大当りしたかさえ認識できればよいため、特別遊技中には「７・７・７」が表示されているわけではなく、「７」のみ（３つの装飾図柄である装飾図柄組合せではなく、１つの装飾図柄のみ）が表示されればよい。また、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中は、本実施形態の特徴的な演出である「入賞関連演出」が実行される。
【０３７２】
　［入賞関連演出］
　次に、本実施形態の入賞関連演出について説明する。図１８は、本実施形態の入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。入賞関連演出は、大当り遊技の実行中に遊技球が特定の入賞口（大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４）に入球したことに基づき実行される演出である。この入賞関連演出は、（Ａ）大入賞口入賞演出と、（Ｂ）一般入賞口入賞演出とを含む。
【０３７３】
　＜Ａ．大入賞口入賞演出＞
　大入賞口入賞演出は、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞口カウントアップ演出とを含む。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することと、（ウ）遊技球が大入賞口スイッチＰ５４１に検出されることと、（エ）主制御基板Ｐ１００から大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。
【０３７４】
　≪Ａ－１．大入賞口通常入賞演出≫
　大入賞口通常入賞演出は、大入賞口Ｐ５４への規定カウント数内の遊技球の入賞を対象として、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞したことを報知する演出である。つまり、大入賞口通常入賞演出は、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４への遊技球の入賞数が規定カウント数に到達するまで、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞するごとに行われる演出となる。本実施形態では、大入賞口通常入賞演出の具体例を特に明示しないが、演出表示装置Ｐ７０、スピーカＰ１１、演出ランプＬＰ、可動役物Ｐ２４などの複数の演出手段のうちの少なくとも１つを用いた大入賞口通常入賞演出が行われる。一例として、（１）１回の単位遊技における規定カウント数に対応したオブジェクトを表示し（例えば、宝箱表示を規定カウント数分、１回の単位遊技内で表示し）、大入賞口Ｐ５４へ遊技球が入球するごとに、そのオブジェクトが削除されていく演出表示装置Ｐ７０での演出、（２）大入賞口Ｐ５４へ遊技球が入球するごとに、「チャリーン」というサウンドが出力されるスピーカＰ１１での演出、（３）大入賞口Ｐ５４へ遊技球が入球するごとに、ランプが２回点滅する演出ランプＬＰでの演出などが挙げられる。なお、本実施形態の変形例として、大入賞口通常入賞演出を設けることなく、規定カウント数までの大入賞口Ｐ５４への遊技球の入賞に対しては後述の大入賞口カウントアップ演出のみが行われるように構成してもよい。

【０３７５】
≪Ａ－２．大入賞口オーバー入賞演出≫
大入賞口オーバー入賞演出（「オーバー入賞演出」とも呼称する）は、大入賞口Ｐ５４への規定カウント数を超過する遊技球の入賞（オーバー入賞）を対象として、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞したことを示唆又は報知する演出である。「オーバー入賞」とは、１回のラウンド遊技の実行中に規定カウント数を超過する遊技球（本実施形態では１１個目以降の遊技球）が大入賞口スイッチＰ５４１にて検出されることをいう。本実施形態では、詳細後述するが、大入賞口スイッチＰ５４１の有効検出期間は、各ラウンド遊技が終了した後の検出猶予期間（本実施形態ではインターバル期間と同じ期間とするが、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよく、一例としては、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口Ｐ５４の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間（単位遊技待ち時間）又は終了デモ待ち時間であるインターバル期間を２秒と設定した場合、検出猶予期間は、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される期間であり大入賞口Ｐ５４が閉鎖動作を開始した以降の遊技球の入球（規定カウント数を超過した遊技球の入球など）を検知可能とする期間である検出猶予期間については、インターバル期間と少なくとも一部が重複する期間としつつ、大入賞口Ｐ５４が閉鎖動作を開始してから１秒と設定してもよく、また、３秒と設定してもよい）が経過するまでの間に亘り設定されており、このインターバル期間内（検出猶予期間内）においてオーバー入賞が発生し得ることになる。オーバー入賞の一例としては、１０カウント目の遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球して大入賞口スイッチＰ５４１に検出されることで大入賞口Ｐ５４の閉鎖動作が開始された場合に、この大入賞口Ｐ５４が閉鎖される前に後続の遊技球（１１カウント目以降の遊技球）が大入賞口Ｐ５４に入球している状況であれば、この後続の遊技球（１１カウント目以降の遊技球）が大入賞口スイッチＰ５４１にインターバル期間内（検出猶予期間内）で検出されることでオーバー入賞が発生する。
【０３７６】
オーバー入賞演出の種類には、オーバー入賞画像表示演出と、オーバー入賞音出力演出とがある。図６１は、本実施形態のオーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。なお、オーバー入賞演出の演出態様は、上述の大入賞口通常入賞演出の演出態様とは異なることが好適である。また、変形例としては、オーバー入賞に関する演出として、オーバー入賞画像のみを搭載（オーバー入賞音を非搭載）とする、もしくは、オーバー入賞音のみを搭載（オーバー入賞画像を非搭載）としてもよい。
【０３７７】
オーバー入賞画像表示演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する画像（「オーバー入賞画像」と呼称する）を表示する演出である。本実施形態では、図６１に示すように、画面の賞球獲得表示領域Ｐ７３２に、オーバー入賞画像として「＋１５ｐｔ」という文字のオーバー入賞画像が表示され、オーバー入賞の発生に基づき「１５個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オーバー入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。
【０３７８】
オーバー入賞音出力演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する音声（「オーバー入賞音」）をスピーカＰ１１から出力する演出である。本実施形態では、図６１に示すように、スピーカＰ１１から「やったね」という効果音（キャラクタの音声）が出力されることで、オーバー入賞が発生したことを示唆される。
【０３７９】
なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオーバー入賞画像又は複数種のオーバー入賞音を用意して、オーバー入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオーバー入賞画像およびオーバー入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オーバー入賞画像又はオーバー入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うよう

にしてもよい。一例としては、オーバー入賞画像としては「＋１５ｐｔ」の１種類のみである一方、オーバー入賞音については「やったね」以外に「いいぞ」や「その調子」、「おめでとう」といったものがあり、その中でも「おめでとう」というオーバー入賞音が発生した場合には、（１）その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、（２）現在実行されている大当りが確変大当りである旨を示唆する役割を兼ねる、（３）現在実行されている大当りが４Ｒ大当りではなく１６Ｒ大当りである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

【０３８０】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオーバー入賞音を設定して、オーバー入賞が発生したことに加えて、オーバー入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オーバー入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。ここで、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、この先行の作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する）が含まれていることをいう。本変形例では、複数種のオーバー入賞音として、オーバー入賞音Ａ（「やったね」という音声）と、オーバー入賞音Ｂ（「おめでとう」という音声）とを用意する。そして、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる。一方、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」となる。つまり、オーバー入賞音Ａは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オーバー入賞音Ｂは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。なお、オーバー入賞音Ａ，Ｂの選択率は適宜に設定してもよく、例えば、オーバー入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。また、上記変形例では、保留連示唆演出をオーバー入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオーバー入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オーバー入賞画像表示演出として「＋１５ｐｔ」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低いが、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオーバー入賞音Ｂについて説明したが、オーバー入賞音Ｂについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当りが通常大当りであるか特定大当り（確変大当り）であるかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、通常大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、特定大当り（確変大当り）の場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよく、現在実行されている大当りが４Ｒ大当りなのか１６Ｒ大当りなのかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、４Ｒ大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、１６Ｒ大当りの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。

【０３８１】

また、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第２特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特

別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在していても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留荘示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

【０３８２】

また、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出により、オーバー入賞が発生したことに加えて、確変大当りに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オーバー入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が特定大当り（確変大当り）であること、すなわち、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオーバー入賞音Ａ～Ｃが設定され、今回当選した大当り種別が通常大当りである場合には、オーバー入賞音Ａの選択率は「７０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オーバー入賞音Ｃの選択率は「０％」となる。また、今回当選した大当り種別が特定大当りである場合には、オーバー入賞音Ａの選択率は「１０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オーバー入賞音Ｃの選択率は「６０％」となる。つまり、「オーバー入賞音Ａ」＜「オーバー入賞音Ｂ」＜「オーバー入賞音Ｃ」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行期待度）が１段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オーバー入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

【０３８３】

≪Ａ－３．大入賞口カウントアップ演出≫

大入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合に、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値に、該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）の値を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が大入賞口Ｐ５４に１個入球することで「１５個」の賞球が払い出される仕様（大入賞口Ｐ５４の単位賞球数が１５個）であるため、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合には、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値は「１５個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段Ｐ２２７には、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、大入賞口Ｐ５４に遊技球が入球する毎に（主制御基板Ｐ１００から大入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に大入賞口Ｐ５４の単位賞球数である「１５」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値に「１５」が加算表示される大入賞口カウントアップ演出が行われる。この大入賞口カウントアップ演出は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が規定カウント数以内の入球であるか、規定カウント数を超過する入球であるかに関わらず実行される演出である。

【０３８４】

図６２は、大入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。大入賞口カウントアップ演出は、図６２に示すように、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数に、この大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき付与される賞球数が、「１」ずつカウントアップ形式で順に加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数が「７０００」→「７００１」→・・・→「７０１４」→「７０１５」といったように１つずつカウントアップ表示されている。なお、図６２はオーバー入賞が発生したときの大入賞口カウントアップ演出の流れを示しており、図中の（Ａ）にてオーバー入賞演出が行われた後に、図中の（Ｂ）～（Ｅ）にて大入賞

口カウントアップ演出が行われている。図６２ではオーバー入賞演出が行われた場合の大入賞口カウントアップ演出について示したが、オーバー入賞時だけでなく、規定カウント数以内の遊技球の入球についても同様に大入賞口カウントアップ演出がなされる。また、規定カウント数以内の遊技球の入球に対応した大入賞口カウントアップ演出（特に、規定カウント数目である１０カウント目に対応した大入賞口カウントアップ演出）が行われている最中であり未だ１５球分のカウント分のカウントアップが完了していないときに、オーバー入賞が発生すると、未だ１５球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。ここで、該オーバー入賞がインターバル期間（検出猶予期間）の終了間際でに検知された場合は、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出自体は次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行期間と重複することになるが、該次のラウンド（インターバル期間経過後に開始される次のラウンド）の実行中に行われる該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出の実行中に大入賞口Ｐ５４に入球があっても、その入球タイミングが該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が行われている最中であり未だ１５球分のカウントアップが完了していないときには、未だ１５球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから（１５球分のカウントが行われてから）、次のラウンドにおける大入賞口Ｐ５４の入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。

【０３８５】

なお、本実施形態の変形例として、特別遊技の実行中にオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞演出を実行する一方で、該オーバー入賞に基づき付与される賞球数を累積賞球数に加算表示しないように構成してもよい。つまり、累積賞球数には、大入賞口Ｐ５４への規定カウント数以内の遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象とし、大入賞口Ｐ５４への規定カウント数を超過する遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象としないように構成してもよい。

【０３８６】

また、本実施形態の変形例として、初当りが発生する（通常遊技状態において第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば１６Ｒ特別遊技）と低利益特別遊技（例えば４Ｒ特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２９秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り（確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、通常大当り（非確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【０３８７】

＜Ｂ．一般入賞口入賞演出＞

一般入賞口入賞演出は、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞したことを契機として実行さ

れる演出である。一般入賞口入賞演出は、一般入賞口通常入賞演出と、一般入賞口カウントアップ演出とを含む。

【０３８８】

≪Ｂ－１．一般入賞口通常入賞演出≫

一般入賞口通常入賞演出（「オマケ入賞演出」とも呼称する）は、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞したことを示唆又は報知する演出である。なお、以下では、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞することを「オマケ入賞」とも呼称するが、特別遊技の実行中以外（非特別遊技状態）に遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞しても「オマケ入賞」とも呼称してもよい。

【０３８９】

オマケ入賞演出の種類には、オマケ入賞画像表示演出と、オマケ入賞音出力演出とがある。図６３は、本実施形態のオマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。また、変形例としては、オマケ入賞に関する演出として、オマケ入賞画像のみを搭載（オマケ入賞音を非搭載）とする、もしくは、オマケ入賞音のみを搭載（オマケ入賞画像を非搭載）としてもよい。なお、このオマケ入賞演出は、ラウンド遊技の実行中であっても、大当り中の大入賞口Ｐ５４の閉鎖中（インターバル期間中）であっても実行されるように構成されており、大当り中の大入賞口Ｐ５４の閉鎖中（インターバル期間中）であれば、オーバー入賞演出と同時に実行することが可能なよう構成されている。

【０３９０】

オマケ入賞画像表示演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する画像（「オマケ入賞画像」と呼称する）を表示する演出である。本実施形態では、図６３に示すように、画面の賞球獲得表示領域Ｐ７３２に、オマケ入賞画像として「＋３ｐｔ」という文字のオマケ入賞画像が表示され、オマケ入賞の発生に基づき「３個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オマケ入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。

【０３９１】

オマケ入賞音出力演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する音声（「オマケ入賞音」）をスピーカＰ１１から出力する演出である。本実施形態では、図６３に示すように、スピーカＰ１１から「ピコン」という効果音が出力されることで、オマケ入賞が発生したことが示唆される。

【０３９２】

なお、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオマケ入賞画像又は複数種のオマケ入賞音を用意して、オマケ入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオマケ入賞画像およびオマケ入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オマケ入賞画像又はオマケ入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うようにしてもよい。一例としては、オマケ入賞画像としては「＋３ｐｔ」の１種類のみである一方、オマケ入賞音については「ピコン」以外に「ガチャン」や「チーン」、「ドカーン」といったものがあり、その中でも「ドカーン」というオマケ入賞音が発生した場合には、（１）その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、（２）現在実行されている大当りが確変大当りである旨を示唆する役割を兼ねる、（３）現在実行されている大当りが４Ｒ大当りではなく１６Ｒ大当りである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

【０３９３】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオマケ入賞音を設定して、オマケ入賞が発生したことに加えて、オマケ入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オマケ入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。本変形例では、複数種のオマケ入賞音として、オマケ入賞音Ａ（「ピコン」という効果音）と、オマケ入賞音Ｂ（「ドカーン」という効果音）とを用意する。そして、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる。一方、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場

合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」となる。つまり、オマケ入賞音Ａは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オマケ入賞音Ｂは、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。また、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。なお、変形例では、保留連示唆演出をオマケ入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオマケ入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オマケ入賞画像表示演出として「＋３ｐｔ」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低いが、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオマケ入賞音Ｂについて説明したが、オマケ入賞音Ｂについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当りが通常大当りであるか特定大当り（確変大当り）であるかに応じて、オマケ入賞音ＡおよびＢの選択率を、通常大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、特定大当り（確変大当り）の場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよく、現在実行されている大当りが４Ｒ大当りなのか１６Ｒ大当りなのかに応じて、オマケ入賞音ＡおよびＢの選択率を、４Ｒ大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「１００％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、１６Ｒ大当りの場合、オマケ入賞音Ａの選択率は「０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オマケ入賞音Ａの選択率は「８０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。

【０３９４】

また、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第２特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在していても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留荘示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（１６Ｒ大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

【０３９５】

また、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出により、オマケ入賞が発生したことに加えて、確変大当りに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オマケ入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が特定大当り（確変大当り）であること、すなわち、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオマケ入賞音Ａ～Ｃが設定され、今回当選した大当り種別が通常大当りである場合には、オマケ入賞音Ａの選択率は「７０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オマケ入賞音Ｃの選択率は「０％」となる。また、今回当選した大当り種別が特定大当りである場合には、オマケ入賞音Ａの選択率は「１０％」、オマケ入賞音Ｂの選択率は「３０％」、オマケ入賞音Ｃの選択率は「６０％」となる。つまり、「オマケ入賞音Ａ」＜「オマケ入賞音Ｂ」＜「オマケ入賞音Ｃ」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行

期待度）が１段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オマケ入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

【０３９６】

≪一般入賞口カウントアップ演出≫

一般入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球した場合に、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数に、該一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に１個入球することで「３個」の賞球が払い出される仕様（一般入賞口Ｐ６４の単位賞球数が３個）であるため、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球した場合には、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数は「３個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段Ｐ２２７には、前述したとり、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球する毎に（主制御基板Ｐ１００から一般入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に一般入賞口Ｐ６４の単位賞球数に対応する「３」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値に「３」が加算表示される一般入賞口カウントアップ演出が行われる。

【０３９７】

ここで、図６４は、一般入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。一般入賞口カウントアップ演出は、図６４に示すように、一般入賞口５４への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の現在値に、該一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づき付与される単位賞球数の値が、カウントアップ形式で順に「１」ずつ加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数の値が「８０００」→「８００１」→「８００２」→「８００３」といったように１つずつカウントアップ表示されている。

【０３９８】

なお、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のうち、右側領域ＰＡ２に設けられた一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球を対象として行われる。そのため、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のうち、左側領域ＰＡ１に設けられた一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に遊技球が入球したとしても、一般入賞口入賞演出は行われない。但し、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のいずれかに入球すると、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４の種類に関わらず（一般入賞口入賞演出を実行するか否かに関わらず）、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への遊技球の入賞に基づく賞球（３個）は払い出される。

【０３９９】

なお、本実施形態では、１回のオマケ入賞が発生する毎に、該オマケ入賞により付与される賞球数（単位賞球数）を累積賞球数に加算表示しているが、この構成に限定されるものではなく、１回のラウンド遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×１回のラウンド遊技中のオマケ入賞数）を、当該ラウンド遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよいし、１回の特別遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×１回の特別遊技中のオマケ入賞数）を、最終回のラウンド遊技の終了時又は当該特別遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよい。

【０４００】

また、本実施形態では、一般入賞口Ｐ６４を第２始動口５１よりも上流側に配置する盤面構成を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、一般入賞口Ｐ６４を第２始動口５１よりも下流側に配置する盤面構成を採用してもよい。その場合には、一般入賞口Ｐ６４を大入賞口Ｐ５４よりも上流側に配置してもよいし、一般入賞口Ｐ６４を大入賞口Ｐ５４よりも下流側に配置してもよい。

【０４０１】

また、本実施形態の変形例として、一般入賞口Ｐ６４を普通図柄抽選の実行契機となる作動口（作動ゲートＰ５３）と兼用させてもよい。つまり、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球することで、第２始動口Ｐ５２を開状態とするか否かを決定する普通図柄抽選が行われるとともに、所定個数（例えば１個又は２個）の賞球が払い出されるように構成してもよい。

【０４０２】

また、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、前述のとおり、現在実行中の遊技状態が特別遊技状態である場合に一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球することを契機として行われる演出であるため、現在実行中の遊技状態が非特別遊技状態である場合に一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球したとしても一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）が行われることはない。つまり、現在実行中の遊技状態が第１特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（非電サポ状態）であっても、現在実行中の遊技状態が第２特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）であっても、一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球を契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は行われない。なお、現在実行中の遊技状態が第２特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サポ状態）である場合は、現在も連荘状態が継続していることを前提に、画面の累積賞球数表示領域Ｐ７３３に、当該連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数（直近の特別遊技終了時の累積賞球数）が表示されるようになっている。但し、この電サポ状態では、連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数が表示されているだけで、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球しても、その賞球数が累積賞球数に加算表示されず（一般入賞口カウントアップ演出は行われず）、累積賞球数の値は変化しない（直近の特別遊技終了時の累積賞球数が維持される）。

【０４０３】

また、初当りが発生する（通常遊技状態において第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球したとしても、オマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば１６Ｒ特別遊技）と低利益特別遊技（例えば４Ｒ特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２９秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば２秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球することではオマケ入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り（確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、通常大当り（非確変大当り）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【０４０４】

＜入賞関連演出のその他の特徴＞

続いて、本実施形態の大入賞口入賞演出および一般入賞口入賞演出のその他の特徴について説明する。なお、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出は同一の表示物（累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数）に対する演出であるため、以下では、大入賞口カウントアップ演出と一般入賞口カウントアップ演出とを総称して単に「カウントアップ演出」という場合がある。

【０４０５】

≪カウントアップ演出時間≫
本実施形態では、賞球１個分のカウントアップの時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１」へのカウントアップに要する時間）は、「０．０３秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累計賞球数の値は、「０．０３秒」刻みでカウントアップされる。そのため、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口Ｐ５４に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「１５（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．４５秒」となる。同様に、一般入賞口カウントアップ演出は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「３（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．０９秒」となる。以下では、便宜上、大入賞口カウントアップ演出の実行時間（１回の大入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間Ａ」、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間（１回の一般入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間Ｂ」と略称する。ここで、大入賞口通常入賞演出、オーバー入賞演出、オマケ入賞演出は、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されており、そのため、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出についても、特別遊技の実行中であっても、大当り開始デモの実行中および大当り終了デモの実行中には実行しないよう構成されている。

【０４０６】
（カウントアップ演出時間Ａの関係１）
カウントアップ演出時間Ａは、各ラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間（「インターバル期間」とも呼称する）よりも短く設定されている。インターバル時間とは、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口Ｐ５４の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間（単位遊技待ち時間）又は終了デモ待ち時間である。本実施形態では、インターバル時間は、全てのラウンド遊技に共通して、「２秒」に設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間Ａ（０．４５秒）がインターバル時間（２秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次回のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われる可能性を低くすることができ（オーバー入賞した場合は、インターバル期間を超えてしまう可能性がある）、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【０４０７】
（カウントアップ演出時間Ａの関係２）
カウントアップ演出時間Ａは、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されている。前述したとおり、カウントアップ演出時間Ａは、「０．４５秒」に設定され、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。大当り終了デモの実行時間とは、特別遊技における最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから、特別遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間は含まれない。すなわち、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、その時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出（つまり、入賞球払出の対象として検出、不正入球と判定されない検出）される可能性のある該ラウンド遊技の残余時間（猶予時間）として設定されているが、大当り終了デモの実行時間は、その

時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出される可能性の無い、該ラウンド遊技と区切られた特別遊技終了後の遊技（演出モード）への準備時間として設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間Ａ（０．４５秒）が、大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、更に言えば、最終回のラウンド遊技にてオーバー入賞が発生しても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口Ｐ５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。変形例として、大当り終了デモの実行時間の少なくとも一部について、その時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出されてもよい。

【０４０８】

（カウントアップ演出時間Ａの関係３）

本実施形態では、１回のラウンド遊技において大入賞口Ｐ５４へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（１回のラウンド遊技にて獲得可能な賞球数分の大入賞口カウントアップ演出）は、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成されている。具体的には、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）＝４．５秒」となる。一方、大当り終了デモの実行時間は、前述したとおり、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「２０秒」に設定されている。本実施形態では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（４．５秒）が、大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口Ｐ５４に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口Ｐ５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

【０４０９】

なお、１回のラウンド遊技において大入賞口Ｐ５４に遊技球が規定カウント数を超過して入球する場合（オーバー入賞が発生する場合）についても、この１回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋オーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とを足し合わせた時間が、そのラウンド遊技の終了後の大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されることで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口Ｐ５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出を大当り終了デモの実行時間内に終了させて、特別遊技の終了時と変動表示の開始時との区切りを明確にすることが好ましい。なお、オーバー入賞数は遊技の進行状況（遊技球の発射状況や遊技球の流下状況）に依存するため不定であるが、規定カウント数と同数である１０球と想定した場合であっても、上記関係性を充足することが望ましく（その場合、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とを足し合わせた時間が、４．５秒＋４．５秒の９秒となり、大当り終了デモの実行時間である２０秒よりも短い）、そのように構成している。

【０４１０】
（カウントアップ演出時間Ａの関係４）
本実施形態の変形例として、１回のラウンド遊技において大入賞口Ｐ５４へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）＝４．５秒」となる。一方、各ラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、上記実施形態のインターバル時間（２秒）よりも長く、全てのラウンド遊技に共通して、「６秒」に設定されている。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（４．５秒）が、そのインターバル時間（６秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞５４に連続して入球することで、複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続して行われる場合でも、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次回のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われることがなく、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。
【０４１１】
なお、１回のラウンド遊技において大入賞口Ｐ５４に遊技球が規定カウント数を超過して１個だけ入球する場合（１個だけオーバー入賞が発生する場合）についても、この１回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋１個のオーバー入賞数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、１回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間とオーバー入賞１個分のカウントアップ演出時間Ａとを足し合わせた時間（４．５秒＋０．４５秒＝４．９５秒）が、そのラウンド遊技の終了後のインターバル時間（６秒）よりも短く設定されることで、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間内に終了させて、ラウンド遊技間の区切りを明確にすることが好ましい。
【０４１２】
（カウントアップ演出時間Ａの関係５）
本実施形態の変形例として、１回の特別遊技の全てのラウンド遊技において大入賞口Ｐ５４へ規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球する場合、この特別遊技の実行中に発生するフルカウント数分（規定ラウンド数×規定カウント数）のカウントアップ演出時間Ａの合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、１回の特別遊技の規定ラウンド数が最高ラウンド数（１６ラウンド）であるときに、全てのラウンド遊技において遊技球が大入賞口へ規定カウント数（１０球）だけ入球した場合、合計１６０回の大入賞口カウントアップ演出が実行される。そのため、全カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間は、「０．４５秒（カウントアップ演出時間Ａ）×１０球（規定カウント数）×１６ラウンド（規定ラウンド数）＝７２秒」である。一方、本変形例では、大当り終了デモの実行時間が、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「１２０秒」に設定されている。本変形例では、１回の特別遊技における全カウント数分のカウントアップ演出時間Ａの合計時間（７２秒）が、大当り終了デモの実行時間（１２０秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口Ｐ５４の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大入賞口Ｐ５４への遊技球の連続入賞によりラウンド遊技中又はインターバル期間中に大入賞口カウントアップ演出の実行が渋滞したとしても、全ての大入賞口カウントアップ演出が少なくとも大当り終了デモの終了時までに完結することが保証されるため、大当り中演出を円滑に進めることが可能となる。
【０４１３】

≪先後の大入賞口カウントアップ演出の優先度≫

図６５は、大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。図６５に示すように、或るラウンド遊技の実行中に、複数の遊技球（図示例では２個の遊技球）が大入賞口Ｐ５４へ連続して入球した場合、該連続入賞に基づく２回の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。具体的には、１球目の遊技球が大入賞口Ｐ５４へ入球することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、先の大入賞口カウントアップ演出が実行される。同様に、２球目の遊技球が大入賞口Ｐ５４へ入賞することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、後の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。大入賞口カウントアップ演出の実行条件とは、大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するための条件であり、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球すること（大入賞口スイッチＰ５４１にて遊技球の入球が検出されたこと）を契機として成立する。このとき、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するようになっている。つまり、本実施形態では、先後２回の大入賞口カウントアップ演出のうち、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方が高く設定されており、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了する前に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されることはなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されるように構成されている。なお、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始する場合には、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出とを連続的（シームレス）に繋げて、２回分の大入賞口カウントアップを連続的に行うことが好適である。但し、変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、所定時間（微小時間）を経過してから、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始して、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出との間に明確な区切りを付けるようにしてもよい。ここでは大入賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。

【０４１４】

なお、本実施形態の変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。つまり、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方を高くする。その場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が中断した時点で、カウント値を強制的に先の大入賞口カウントアップ演出の最終値又は後の大入賞口カウントアップ演出の初期値に切り替えて、その時点から後の大入賞口カウントアップ演出を開始させることが好適である。この変形例では大入賞口カウント

アップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。

【０４１５】

（累積賞球数の強調演出）

図６６は、本実施形態の強調演出の説明に供する模式図である。図中の（Ａ）は強調演出の実行中にオーバー入賞演出が実行された場合を示し、図中の（Ｂ）は強調演出の実行中にオマケ入賞演出が実行された場合を示している。本実施形態では、特別遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が入球することを契機として、連荘中の累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達すると、累積賞球数が特定値に到達したことを報知する強調演出が実行されるように構成されている。なお、特定値とは、所定賞球数（１００００個）の倍数値である。すなわち、累積賞球数の現在値が所定賞球数の倍数値（１００００個、２００００個、３００００個…）に到達するたびに、強調演出が行われることになる。そのため、強調演出は特定値到達演出と称してもよく、強調表示は特定値対応表示と称してもよい。なお、本実施形態では、オーバー入賞又はオマケ入賞を契機として累積賞球数が特定値に到達した場合でも、強調演出が実行されるようになっており、その場合には該強調演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが重複実行される。

【０４１６】

強調演出の種類には、図６６に示すように、画面中央の強調表示領域Ｐ７３５に、累積賞球数が到達した特定値（図示例では「２００００ｐｔ」）を拡大表示する強調表示演出と、スピーカＰ１１から特殊音（図示例では「絶好調」という音声）を出力する強調音出力演出とがある。

【０４１７】

特定値の強調表示は、所定時間（例えば５秒間）継続して行われ、その間に大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球により累積賞球数表示が更新表示（加算表示）されたとしても、該強調表示が更新表示（加算表示）されることはない。このとき、各レイヤの表示の優先度は、「累積賞球数表示」＜「強調表示」＜「ラウンド表示」という順に高くなる。「レイヤ」とは、全体画像を構成する各画像の表示の優先度を規定する階層構造の各層を意味する。各レイヤは、表示の優先度が高いものほど上位のレイヤ（遊技者から見て前方側）に配置され、表示の優先度が低いものほど下位のレイヤ（遊技者から見て後方側）に配置される。図６６では、強調表示と累積賞球数表示が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、累積賞球数表示の前面に強調表示が表示される（累積賞球数表示の一部または全部を覆って強調表示が表示される）よう構成してもよい。

【０４１８】

また、図６６に示すように、賞球獲得表示領域Ｐ７３２と強調表示領域Ｐ７３５とは別個独立した表示領域として設けられており、強調表示の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時並行して表示する。なお、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時に表示する場合には、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像よりも強調画像の表示の優先度を高くしても、強調画像よりもオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像の表示の優先度を高くしてもよい。図６６では、強調表示とオーバー入賞画像／オマケ入賞画像が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく

、その場合は、上記優先度に従い、オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の前面に強調表示が表示される（オーバー入賞画像／オマケ入賞画像の一部または全部を覆って強調表示が表示される）よう構成してもよい。

【０４１９】

また、特殊音の出力中にオーバー入賞が発生した場合には、特殊音の出力中においてオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複して出力される。なお、特殊音とオーバー入賞音又はオマケ入賞音とが重複する場合には、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を、優先度の高い特殊音の音量と比較して小さい音量としてよく、その逆で、特殊音の音声を、優先度の高いオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量と比較して小さい音量としてもよい。なお、その場合には、優先度の低い方の音量（小さいほうの音量）を実質「０」に設定してもよい。

【０４２０】

≪エラー発生時のオーバー入賞演出／オマケ入賞演出≫

本実施形態では、遊技機に各種のエラーが発生した場合、そのエラー種別に応じてオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行可否を制御するように構成されている。図６７は、遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。本実施形態では、遊技機に発生するエラー種別として、「扉・枠開放エラー」、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」、「払出エラー」などが設定されている。なお、上記のエラー種別は一例であり、遊技機の仕様等に応じて様々なエラー種別が設けられてもよい。

【０４２１】

扉・枠開放エラーは、外枠１に対してガラス枠Ｐ５、前枠Ｐ２もしくは裏セット盤Ｐ３０が開いている場合、ガラス枠Ｐ５の開放を検出する扉開放スイッチ、前枠Ｐ２の開放を検出する枠開放スイッチ、裏セット盤Ｐ３０の開放を検出する裏セット開放スイッチに断線や故障が生じた場合などに発生するエラーである。この扉・枠開放エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、ガラス枠Ｐ５、前枠Ｐ２および裏セット盤Ｐ３０を閉鎖した場合に解除される。

【０４２２】

磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、電波センサが電波を検出した場合、および磁気センサや電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【０４２３】

断線短絡電源エラーは、電波センサおよび遊技盤面に設けられた各種スイッチの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。断線短絡電源エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【０４２４】

過剰入賞エラーは、各種入賞口に遊技球が過剰に入球した場合に発生するエラーである。過剰入賞エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。ここで、過剰入賞エラーには、大入賞口Ｐ５４の過剰入賞エラー（「大入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）や、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４の過剰入賞エラー（「一般入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する）などが含まれる。例えば、大入賞口過剰入賞エラーは、１回のラウンド遊技の実行中に、遊技球が大入賞口Ｐ５４に所定数（例えば３０球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口過剰入賞エラーは、単位時間（例えば３０秒）あたりに遊技球が一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に所定数（例えば３０球）入球した場合、又は、単位時間（例えば３０秒）あたりに遊技球が一般入賞口Ｐ６４に特定数（例えば６０球）入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３よりも一般入賞口Ｐ６４のほうが、遊技球が入球しやすい配置になっているため、一般入賞口Ｐ６４のほうが単位時間あたりの入球数に基づくエラー判定値（エラーと判定する遊技球数の値）として、余裕のある数値となっている。本実施形態では、大入賞口過剰入賞エラーが発

生した場合、または、大入賞口Ｐ５４が開放していない状態（非特別遊技中）での大入賞口Ｐ５４への入球が発生した場合、つまりは大入賞口Ｐ５４に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板Ｐ６００からエラーが発生した旨を示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力する。一方、一般入賞口過剰入賞エラーが発生した場合に、つまりは一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板Ｐ６００からエラーが発生したことを示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力しない。なお、外部情報端子板Ｐ６００が出力する外部情報信号（外端信号）については後述する。

【０４２５】

払出エラーは、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この払出エラーには、下球皿Ｐ９が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる満タンエラーや、賞球払出ユニットＰ３４の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。満タンエラーが発生した場合、報知レベルは２段階に分けられる。報知レベル１は、満タンスイッチがオンとなってから、そのオン状態が３０秒継続している状態におけるレベルである。報知レベル１においては、「球を抜いてください」との音声報知のみが実行される。この報知レベル１においては、大入賞口Ｐ５４や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への入球があっても、賞球払出が制限されることはない（賞球払出が停止することはない）。オン状態が３０秒を超過すると、報知レベル２に移行し、「球を抜いてください」との音声報知だけでなく、演出表示装置Ｐ７０にて「下球皿の玉抜きを促す画像」を表示する画像報知もなされ、更には、大入賞口Ｐ５４や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。変形例としては、報知レベル１では画像報知のみ、報知レベル２では画像報知と音声報知の両方が行われる仕様としてもよい。賞球払出ユニットＰ３４の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーについては、大入賞口Ｐ５４や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。

【０４２６】

また、各種エラーは、図６７に示すように、エラーの優先度（重要度）に応じて、「第１エラー」、「第２エラー」、「第３エラー」に分類されている。第１エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が中レベルに設定されたエラー種別である。第１エラーには、「扉・枠開放エラー」が含まれる。第２エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別である。第２エラーには、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」が含まれる。第３エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難となれる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。第３エラーには、「払出エラー」が含まれる。

【０４２７】

ここで、遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像演出、音声演出などが行われ、具体的には、演出表示装置Ｐ７０の画面上に当該エラーの内容が表示され、エラー用の音量にてスピーカＰ１１からエラー報知音が出力される。なお、エラー報知の変形例として、演出ランプＬＰがエラー用の輝度で点滅表示されるように構成してもよい。

【０４２８】

本実施形態では、遊技機が第１エラー（扉・枠開放エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出の一部又はオマケ入賞演出の一部が行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第１エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出のうち、オーバー入賞画像表示演出およびオマケ入賞画像表示演出の実行が許容されるが、オーバー入賞音出力演出およびオマケ入賞音出力演出の実行が制限される。第１エラー中に、オーバー入賞又はおまけ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の一部が行われないことで、遊技

機が第１エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）については、その実行が許容される。具体的には、第１エラーとなった場合は、第１エラーとなったことを報知するために、第１エラーであることを示すエラー画像を表示するが、全画面に表示するわけではなく、一部の表示領域のみを用いて表示する。表示優先度はオーバー入賞画像やオマケ入賞画像よりもエラー画像のほうが高いが、これらは全て同時に表示可能であり、カウントアップ演出も同時に表示可能である。但し、第１エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない（又は音量が小さい）。なお、遊技機が第１エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

【０４２９】

また、遊技機が第２エラー（磁気センサエラー、電波センサエラー、断線短絡電源エラー、過剰入賞エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の全てが行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第２エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像表示演出およびオーバー入賞音出力演出の両方の実行が制限され、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像表示演出およびオマケ入賞音出力演出の両方の実行が制限される。第２エラー中に、オーバー入賞等が発生したとしても、オーバー入賞演出等の全てが行われないことで、遊技機が第２エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても、その実行は制限される。具体的には、第２エラーとなった場合は、第２エラーとなったことを報知するために、第２エラーであることを示すエラー画像を全画面に表示するため、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像、そしてカウントアップ演出は表示されない。また、第２エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない。なお、遊技機が第２エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

【０４３０】

また、遊技機が第３エラー（払出エラー）となることで、賞球の払い出しを行うことができない状況となった場合であっても、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生すると、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されるように構成されている。つまり、遊技機に払出エラーが発生した場合は、遊技を続行しても特に支障が生じるおそれもなく、また、遊技者が不利益を被るおそれもないため、エラー報知によりオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を制限すると、却って遊技の興趣を低下させる可能性があるからである。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても実行される。但し、遊技機が第３エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われない。

【０４３１】

本実施形態では、このように遊技機が「特定のエラー」であるときにオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、その発生したエラー種別に応じて、オーバー入賞演出の一部又は全部が制限されるとともに、オマケ入賞演出の一部又は全部が制限されるように構成されている。つまり、特定エラーのうち、上記第１エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの１つ又は一部の要素演出（オーバー入賞音出力演出）の実行が制限され、上記第２エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの複数又は全ての要素演出（オーバー入賞音出力演出、オーバー入賞画像表示演出など）の実行が制限される。本実施形態では、特定エラーのうち、第１エラーよりも第２エラーの方が相対的に優先度（重要度）の高いエラー種別となるからである。なお、特定のエラーを遊技の進行が禁止されるエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを不正行為（ゴト行為）が疑われ

る異常を検出した場合に発生するエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを電源を遮断／再投入することにより解消されるエラー種別としてもよい。

【０４３２】

なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出よりもエラー報知演出の優先度を高く設定することで、例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音を優先的に出力し（例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音の方が音声レベルを高く設定し）、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像を優先的に表示してもよい（例えば、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像の方がレイヤの優先度を高く設定してもよい）。

【０４３３】

≪大当り終了時のオーバー入賞演出≫

図６８は、大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。各ラウンド遊技には、大入賞口スイッチＰ５４１による遊技球の検出を有効とする検出有効期間（大入賞口有効期間）が設定されている。この検出有効期間は、大入賞口Ｐ５４が閉鎖する直前に入球した遊技球が大入賞口スイッチＰ５４１に到達するまでに要する時間を考慮して設定されている。本実施形態では、各ラウンド遊技が開始されてから終了するまで（大入賞口Ｐ５４が開放してから閉鎖するまで）のラウンド期間と、該ラウンド遊技が終了してから（大入賞口Ｐ５４が閉鎖してから）所定時間が経過するまでのインターバル期間との全期間に跨って、大入賞口スイッチＰ５４１の検出有効期間が設定されている。この検出有効期間がラウンド期間～インターバル期間までに亘り設定されることで、ラウンド期間が終了した後のインターバル期間内において、大入賞口スイッチＰ５４１により遊技球が検出された場合でも、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入賞が有効として扱われる（賞球の払い出しの対象となる）。つまり、「ラウンド遊技の実行期間（大入賞口開放期間）」と、前述した「検出猶予期間（インターバル期間）」とが連続した検出有効期間として設定されている。また、前述したとおり、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよい。

【０４３４】

本実施形態では、インターバル期間の期間内は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定されている。一方、インターバル期間の期間外は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オーバー入賞演出の実行が禁止されるオーバー入賞演出禁止期間として設定されている。

【０４３５】

具体的には、図６８（Ａ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合、このインターバル期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオーバー入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オーバー入賞演出の演出時間（例えば０．５秒）が、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオーバー入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオーバー入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

【０４３６】

一方、図６８（Ｂ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当り終了デモ期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当り終了デモ期間内でのオーバー入賞演出の実行が禁止される。但し、大当り終了デモ期間中はオーバー入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオーバー入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。

【０４３７】

なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオーバー入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオーバー入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の２０秒のうち、最初の５秒のみをオーバー入賞演出許容期間とし、その後の１５秒をオーバー入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オーバー入賞演出許容期間とオーバー入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間２秒のうち、最初の１．５秒をオーバー入賞演出許容期間とし、その後の０．５秒をオーバー入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオーバー入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出されたタイミングと、オーバー入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は、必ずオーバー入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オーバー入賞演出の演出時間よりも、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当り終了デモ期間中にて大入賞口Ｐ５４への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は、オーバー入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、大入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当り終了デモ期間中にて大入賞口Ｐ５４への遊技球の検出があった場合（大入賞口スイッチＰ５４１にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【０４３８】

≪大当り終了時のオマケ入賞演出≫

図６９は、大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。本実施形態では、ラウンド期間の期間内およびインターバル期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定されている。一方、大当り終了デモ期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オマケ入賞演出の実行が禁止されるオマケ入賞演出禁止期間として設定されている。

【０４３９】
具体的には、図６９（Ａ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合に、このインターバル期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオマケ入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オマケ入賞演出の演出時間（例えば０．５秒）が、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオマケ入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオマケ入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。
【０４４０】
一方、図６９（Ｂ）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当り終了デモ期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当り終了デモ期間内でのオマケ入賞演出の実行が禁止される。但し、大当り終了デモ期間中はオマケ入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。
【０４４１】
なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオマケ入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオマケ入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の２０秒のうち、最初の５秒のみをオマケ入賞演出許容期間とし、その後の１５秒をオマケ入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オマケ入賞演出許容期間とオマケ入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間２秒のうち、最初の１．５秒をオマケ入賞演出許容期間とし、その後の０．５秒をオマケ入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオマケ入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出されたタイミングと、オマケ入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合は、必ずオマケ入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オマケ入賞演出の演出時間よりも、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当り終了デモ期間中にて右一般入賞口Ｐ６４への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合）は、オマケ入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、一般入賞口カウントアップ演

出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、一般入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、一般入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、一般入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当り終了デモ期間中にて右一般入賞口Ｐ６４への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【０４４２】

一方、大当り開始デモ期間の期間内は、理論上、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することがないため（オーバー入賞が発生することはないため）、大当り開始デモ期間中は、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）が実行されることはない。大当り開始デモ期間の期間内であっても、一般入賞口Ｐ６４へ入球することは可能であるが、一般入賞口Ｐ６４へ入球したとしても、大当り開始デモ期間中に一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行せず、また、大当り開始デモ期間中の入球であればいずれのタイミングで入球したとしても（特に、大当り開始デモ期間の終盤に入球したとしても）、その入球に対応した一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）が大当り開始デモ終了後の初回のラウンド遊技にて行われることはなく、更に、その入球に対応した賞球（賞球数）ついては、累積賞球数表示における累積対象ではない。

【０４４３】

（発射ハンドル検知）

本遊技機ＰＭによる遊技は、遊技者が発射ハンドルＰ１２を回動操作して、遊技球を遊技領域ＰＡに向けて発射することを前提として実行される。この発射ハンドルＰ１２には、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れていることを検知するタッチセンサ（図示せず）が設けられている。このタッチセンサは、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたことによる静電容量の変化を検出する近接スイッチ等から構成されている。タッチセンサは、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れていることを検知すると、払出制御基板３００に対して発射ソレノイドの通電を許可する検出信号を出力する。また、主制御基板Ｐ１００は、タッチセンサからの検出信号に基づき、発射ハンドルのタッチ状態を監視して、演出制御基板Ｐ２００に対して演出制御コマンド（ハンドル状態演出コマンド）を定期的に送信する。それにより、演出制御基板Ｐ２００は、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れているか否か（発射ハンドルＰ１２が操作されているか否か）を特定する。

【０４４４】

図７０は、タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段Ｐ２２０は、タッチセンサにより遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することにより、規定カウント数を超過する遊技球（図示例では１１個目の遊技球）が検出された場合（オーバー入賞が発生した場合）には、オーバー入賞演出を実行するようになっている。同様に、演出統括手段Ｐ２２０は、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球することにより、右一般入賞口スイッチＰ６４１により遊技球が検出された場合（オマケ入賞が発生した場合）には、オマケ入賞演出を実行するようになっている。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、オーバー入賞のタイミングおよびオマケ入賞のタイミングでのタッチセンサの検出結果に関わらず実行される。従って、大入賞口Ｐ５４が閉鎖される（ラウンド遊技が終了する）ことにより、遊技者による遊技球の発射が停止された場合であっても、そのインターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が発生することとなり、実際に遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球したのにも関わらず何ら

入賞演出が行われないといった不満感や不信感を遊技者が抱くのを防止することができる。
【０４４５】
（遊技開始準備演出）
本実施形態では、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）である場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が実行される。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、例えば、特別図柄の作動保留球が存在していない期間が所定時間以上継続すること、特別図柄の変動表示の行われない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が特定の入賞口に入球又は通過しない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続すること、などを意味する。この待機デモ演出の終了条件は、遊技の中断状態が解除されたとき（遊技が開始又は再開されたとき）であり、例えば、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたこと（発射ハンドルＰ１２を操作したこと）がタッチセンサにより検出されたときや、特定の入賞口である第１始動口Ｐ５１もしくは第２始動口Ｐ５２への入球があったときが該当し、作動ゲートＰ５３への遊技球の通過や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への入球は該当しない（作動ゲートＰ５３への遊技球の通過や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への入球があっても、待機デモ演出は終了しない）。また、待機デモ演出中は、音量がゼロになる、つまり消音されている状態である、もしくは、待機デモ演出ではない状態（遊技中の状態）よりも音量が小さくなっている状態であるが、後述する音量調整画面の表示が可能であり、音量調整を行っても待機デモ演出は終了しないよう構成されている。つまり、遊技が中断されている状況では必要以上に演出を行う必要がないため、消音もしくは音量低減を行っているが、その状態であっても、待機デモ演出を維持しつつ（遊技が中断されていることを示しつつ）、待機デモ演出終了後（遊技進行中、つまりは図柄変動中）の演出に係る音量を待機デモ演出中にも視覚化したうえで調整可能としている。
【０４４６】
図７１は、遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段Ｐ２２０は、待機デモ演出の実行中において、タッチセンサにより遊技者の接触が検知されたことを契機（主制御基板Ｐ１００からのハンドル状態演出コマンドを受信することを契機）として、待機デモ演出の実行を終了して、遊技開始準備演出（発射検知演出）の実行を開始する。遊技開始準備演出は、例えば、画面上に「いらっしゃい」という文字を表示、又は、スピーカＰ１１から「いらっしゃい」という音声を出力して、遊技を開始又は再開した実感を与える演出（遊技を歓迎する演出）である。この遊技開始準備演出は、待機デモ演出が終了した直後に行われる演出であり、この待機デモ演出と同様に、遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）であるときに実行される。
【０４４７】
本実施形態では、遊技開始準備演出が行われ得る遊技状態（非特別遊技状態）では、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されることはなく、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が行われ得る遊技状態（特別遊技状態）では、遊技開始準備演出が行われることはない。つまり、遊技開始準備演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが、同一の遊技状態において行われることはなく、当然ながら、同一のタイミングで重複して実行されることはない。
【０４４８】
（電源断復帰時のサウンド報知）
本実施形態では、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合、この電源断からの復帰時に、電源断から復帰した旨を報知する電源復帰報知演出を実行する。この電源断復帰報知演出は、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）を表示するとともに、スピーカＰ１１から電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）を出力する演出である。なお、電源が復帰した旨を示す画像については、電源復帰報知画像や電源断復帰画像、電源断復帰画面と称し、スピーカＰ１１から電源が復帰した旨を示す音声については、電源復帰報知音声や電源断復帰音声と称する。本実施形態において、電源復帰演出の

実行時間（電源復帰報知音の出力時間）は、１回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）の最大時間である「２９秒」よりも長時間となる「３０秒」に設定されている。例えば、所定のラウンド遊技の途中で電源断が発生して、その所定のラウンド遊技の途中から電源断復帰した場合（所定のラウンド遊技の途中から再開した場合）、少なくとも当該ラウンド遊技の残り時間中は電源断復帰音が出力されることとなるため、遊技者にラウンド遊技が再開していることを確実に認識させることが可能となる。ここで、電源断復帰音と大当り中演出音とが競合する場合、大当り中演出音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、大当り中演出音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、大当り中演出音の出力を中止する）ことが好適である。また、電源断復帰音が出力されているときは、再開後のラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、オーバー入賞音の出力を中止する）ように構成してもよい。また、大当り中であることを認識できるよう、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間は、電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間よりも短く構成することが望ましく、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間を１５秒とし、電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間は３０秒とすることが望ましい。また、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）が表示されている状況では、大当り中の演出が表示されないため、累積賞球数表示や強調表示、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像が表示されることはない。また、電源断復帰時においては、電源断前に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去されている状態となるため、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示された場合、累積賞球数表示はゼロ（「０」）から再度開始することになり、強調表示の表示条件についても（特定値に到達するまでの条件についても）再設定されることになるため、電源断前の累積賞球数表示が後１個の大入賞口Ｐ５４への入球で特定値に到達する状況（例えば、１００００個の手前の９９９９個）であっても、電源断が生じたうえで電源断復帰となった後の大当り中においては、累積賞球数表示がゼロであるため、この状況で大入賞口Ｐ５４への入球が１個あったとしても、強調表示がなされないことになる。また、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示される場合、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中は、大入賞口Ｐ５４への入球や一般入賞口Ｐ６４への入球があった場合、その入球に対応する賞球払い出しは行われるが、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中にオーバー入賞画像の表示、オマケ入賞画像の表示、累積賞球数表示、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）などは行われず、その際、（１）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合でも、累積賞球数表示はゼロからスタートするようにしてもよいし、（２）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合、累積賞球数表示は、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中における大入賞口Ｐ５４への入球や一般入賞口Ｐ６４への入球に対応する賞球払い出し分の数値が加算された累積賞球数表示としてもよい。その他、電源断前にカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）が実行中で未だカウントアップ演出が終了していない状況であり且つそのカウントアップ演出に対応した賞球の払い出しも実行中で未だ完了していない場合（例として、３００個の賞球に係るカウントアップ演出および払い出しの途中である場合）に電源断が発生した場合、電源が復帰したあとは、電源断発生前に実行されていたカウントアップ演出の残りを行うことはないが、未だ払い出していない賞球については払い出されるように構成されている。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチの操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチの操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０４４９】
（右打ち報知画像）
特別遊技の実行中は、上記の図５９に示すように、画面の右打ち表示領域Ｐ７３１に、遊技者に対して右打ち（右側領域ＰＡ２を狙って遊技球を発射すること）を喚起する右打ち報知画像が表示される。また、画面の第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａには、オーバー入賞が発生することを契機として、オーバー入賞画像が表示される。右打ち表示領域Ｐ７３１と第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオーバー入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。また、特別遊技の実行中は、画面の第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂに、オマケ入賞が発生することを契機として、オマケ入賞画像が表示される。右打ち表示領域Ｐ７３１と第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオマケ入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が右打ち報知画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。
【０４５０】
（音量調整画面）
図７２は、本実施形態の音量調整画面を示す模式図である。本実施形態では、特別遊技の実行中に、遊技者により十字キーの左右キーが同時に操作されると、画面の音量調整画像表示領域Ｐ７３６に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像が横並びに表示される。音量調整画像は、現在の音量レベルを示すものであり、図示例では、現在の音量レベルに相当する３段階目の音量レベルに調整された表示態様となっている。そして、遊技者により左キー又は右キーが操作されることにより、スピーカＰ１１から出力されるＢＧＭや効果音などの音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。
【０４５１】
本実施形態では、特別遊技の実行中であるかにかかわらず、更に言えば、オーバー入賞演出の実行中（オーバー入賞音が出力されている状況）であるか、オマケ入賞演出の実行中（オマケ入賞音が出力されている状況）であるかに関わらず、遊技者が左右キーを操作することでスピーカＰ１１の音量調整が可能に構成されている。そのため、オーバー入賞演出の実行中（オーバー入賞音が出力されている状況）、或いは、オマケ入賞演出の実行中（オマケ入賞音が出力されている状況）に、遊技者により音量調整が行われた場合には、その調整された音量レベルが、現在出力中のオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量レベルとしてリアルタイムで変化することになる。つまり、遊技者による音量調整操作が行われることにより、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量が途中で変更されることで、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を当該音量調整操作の前後で異ならせることが可能となる。なお、音声画像表示領域Ｐ７３６と第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオーバー入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。同様に、音声画像表示領域Ｐ７３６と第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂとはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオマケ入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が音量調整画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。強調表示と音量調整画面とは、同時に実行された場合に重畳表示されるが、音量調整画面のほうが表示優先度は高く、重畳表示された場合は、強調表示よりも前面で音量調整画面が表示される（強調表示の一部または全部が、音量調整画面で隠れた形で表示される）。
【０４５２】
≪一般入賞口の過剰入賞エラー発生条件≫

「エラー発生条件」とは、遊技機にエラーが発生したことを判定するための条件である。本実施形態では、主制御基板Ｐ１００が所定のエラー発生条件が成立したことを判定した場合、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へ所定の演出制御コマンド（エラー演出指定コマンド）が送信され、演出制御基板Ｐ２００によりエラー報知演出が行われる。

【０４５３】

以下では、複数種のエラー発生条件のうちの一つとして、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件について説明する。本実施形態では、複数の一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のうち、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件とが異なる条件に設定されている。

【０４５４】

一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（３０秒間）内における一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３への遊技球の入球数（左一般入賞口スイッチＰ６１１による遊技球の検出個数）が第１規定数に到達した場合に成立する条件である。第１規定数は、例えば、「３０個」に設定されている。つまり、３０秒間に３０個の遊技球が一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に入球した場合に、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【０４５５】

一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（３０秒間）内における一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入賞数（右一般入賞口スイッチＰ６４１による遊技球の検出個数）が第２規定数に到達した場合に成立する条件である。第２規定数は、例えば、「６０個」に設定されている。つまり、３０秒間に６０個の遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球した場合に、一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【０４５６】

なお、本実施形態の変形例として、現在実行中の遊技状態の種類に応じて、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件を設定してもよい。例えば、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）であれば、一般入賞口Ｐ６４よりも一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるはずであるため、一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に所定条件（所定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラー条件は成立しないが、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に所定条件（所定の入球頻度）で入賞した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。一方、第２特別図柄の変動表示が主体となる遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であれば、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３よりも一般入賞口Ｐ６４の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるははずであるため、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラーは成立しないが、遊技球が一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。

【０４５７】

なお、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー発生条件とを異なる条件に設定した場合であっても、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３の過剰入賞エラー解除条件と、右一般入賞口Ｐ６４の過剰入賞エラー解除条件とを同一の条件に設定することが好ましい。エラー解除条件とは、例えば、エラー報知演出が終了する条件（例としては、エラー報知画面の表示／エラー報知音の開始から３０秒経過など）、過剰入賞エラーに係る外端信号のオン出力が停止される条件（オフ出力となる条件であり、例えば、出力開始から３００秒経過など）、一旦電源断を行ってその後電源復帰させることなどが該当する。

【０４５８】
≪オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行≫
図７３は、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。本実施形態では、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行され得るように構成されている。オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行とは、オーバー入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）と、オマケ入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。図示例では、オーバー入賞演出の実行期間とオマケ入賞演出の実行期間とが一部重複する場合を示している。なお、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行される場合、オーバー入賞画像が表示される第１賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ａと、オマケ入賞画像が表示される第２賞球獲得表示領域Ｐ７３２Ｂとは互いに別個独立した表示領域として設けられているため、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とが前後に重畳表示されないようになっている。一方、オーバー入賞音とオマケ入賞音とは重複して出力されてもよく、一方のみを出力してもよい。一方のみを出力する仕様とした場合、先の入賞を優先してもよいし（つまり、先の入賞が大入賞口Ｐ５４への入賞であり、後の入賞が一般入賞口Ｐ６４への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口Ｐ６４への入賞であり、後の入賞が大入賞口Ｐ５４への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先する）、後の入賞を優先してもよい（つまり、先の入賞が大入賞口Ｐ５４への入賞であり、後の入賞が一般入賞口Ｐ６４への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口Ｐ６４への入賞であり、後の入賞が大入賞口Ｐ５４への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先する）。先の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を出力し切ってから後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよいし、後の入賞に係る入賞音を一切出力しないようにしてもよい。後の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を後の入賞を契機に中断して、その後は後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよい。
【０４５９】
本実施形態の変形例として、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しないように構成してもよい。つまり、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合、オーバー入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）と、オマケ入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）とが重ならないようにしてもよい。その場合には、両画像の表示期間の全部が重ならない場合と、両画像の表示期間の一部が重ならない場合とが含まれる。
【０４６０】
なお、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に先に入賞した方（先に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。また、それとは逆の構成として、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に後に入賞した方（後に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。
【０４６１】
（複数回のオーバー入賞）
図７４は、所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞（１１個目の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われるが、２回目以降のオーバー入賞（１２個目以降の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われないように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞演出の実行のみが許容され、２回目以降のオーバー入賞演出の実行は制限されて

いる（規制されている）。但し、オーバー入賞による賞球払出は２回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）。一方、本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオマケ入賞が発生した場合は、各回のオマケ入賞のそれぞれに対して、オマケ入賞演出が行われ、オマケ入賞による賞球払出も２回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオマケ入賞が発生した場合には、複数回全てのオマケ入賞演出の実行が許容されている。変形例としては、所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、１回目のオーバー入賞（１１個目の遊技球の入賞）に対してオーバー入賞演出が行われ、２回目以降のオーバー入賞（１２個目以降の遊技球の入賞）に対してもオーバー入賞演出が行われるように構成する一方、１回目のオーバー入賞演出の実行中に２回目のオーバー入賞があった場合、（１）１回目のオーバー入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、２回目のオーバー入賞演出の実行を開始する、もしくは、（２）１回目のオーバー入賞演出が途中であっても２回目のオーバー入賞を契機として中断し、その後２回目のオーバー入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（１）（２）のいずれであっても、オーバー入賞による賞球払出は２回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ことが好適である。更に、所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、１回目のオマケ入賞に対してオマケ入賞演出が行われ、２回目以降のオマケ入賞に対してもオマケ入賞演出が行われるように構成する一方、１回目のオマケ入賞演出の実行中に２回目以降のオマケ入賞があった場合、（３）１回目のオマケ入賞演出が終了してから（完了し切ってから）、２回目のオマケ入賞演出の実行を開始する、もしくは、（４）１回目のオマケ入賞演出が途中であっても２回目のオマケ入賞を契機として中断し、その後２回目のオマケ入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、（３）（４）のいずれであっても、オマケ入賞による賞球払出は２回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も２回分行われる（１回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく２回分行われる）ことが好適である。

【０４６２】

≪外部情報信号≫

本実施形態において、外部情報端子板Ｐ６００が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号（外端信号）には、例えば、賞球信号、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号、扉枠開放信号、セキュリティ信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号などが含まれる。

【０４６３】

ここで、遊技機ＰＭの外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、遊技機ＰＭの上部に設置されて、遊技機ＰＭから出力される外部情報信号に基づき、遊技機ＰＭの動作状態に関するデータ（遊技情報）を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機（本遊技機ＰＭもその一つである）の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機ＰＭに電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機ＰＭに電気接続されていてもよい。

【０４６４】

（賞球信号）

賞球信号は、本遊技機から所定数（本実施形態では「１０個」）の遊技球が払い出されるごとに所定時間だけ出力される外部情報信号である。つまり、本実施形態では、賞球が１０個払い出されるごとに、賞球信号が所定時間（例えば１００ｍｓ）だけ継続して出力

される。本実施形態では、賞球払出ユニットＰ３４から払い出された遊技球の個数をカウントする賞球個数カウンタを備えており、賞球払出ユニットＰ３４に設けられた払出検出スイッチにて遊技球が１個検出されるごとに、賞球個数カウンタに「１」が加算される。そして、賞球個数カウンタの値が所定数「１０」に達すると、外部情報端子板Ｐ６００から賞球信号が出力されることになる。なお、賞球個数カウンタの値が所定数「１０」に達すると、該カウント値が初期値「０」に戻る（すなわち、初期値「０」からカウントされる）。

【０４６５】

図７５は、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に１個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「３個」である。そのため、右一般入賞口スイッチＰ６４１にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニットＰ３４から３個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「３」が加算される。このとき、図中の（Ａ）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「０」～「６」までの範囲（図示例では「０」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数まで到達することはなく、賞球信号は出力されない。一方、図中（Ｂ）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「７」～「９」までの範囲（図示例では「７」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に１回到達することで、賞球信号が１回出力されることとなる。よって、本実施形態では、一般入賞口Ｐ６４に遊技球が１個入球することを契機（一般入賞口通常入賞演出が１回実行されることを契機）として、賞球信号が１回も出力されない場合と、賞球信号が１回出力される場合とがある。なお、上述の説明では、複数の一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４のうち、一般入賞口Ｐ６４を例に挙げて説明したが、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３についても同様のことが言える。

【０４６６】

図７６は、大入賞口Ｐ５４に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が大入賞口Ｐ５４に１個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「１５個」である。そのため、大入賞口スイッチＰ５４１にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニットＰ３４から１５個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「１５」が加算される。このとき、加算前の賞球個数カウンタの値が「０」～「４」までの範囲にある場合（図示例では「０」に相当）には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に１回到達することで、賞球信号が１回出力されることとなる。一方、加算前の賞球個数カウンタの値が「５」～「９」までの範囲（図示例では「５」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に２回到達することで、賞球信号が２回出力されることとなる。よって、本実施形態では、大入賞口Ｐ５４に遊技球が１個入球することを契機（大入賞口通常入賞演出又は大入賞口オーバー入賞演出が１回実行されることを契機）として、賞球信号が１回出力される場合と、賞球信号が２回出力される場合とがある。

【０４６７】

＜その他の大当り中演出との関係＞

次に、入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）と、その他の大当り中演出との関係について説明する。以下では、その他の大当り中演出として、（Ｃ）保留連示唆演出と、（Ｄ）昇格演出と、（Ｅ）特別演出とを例示する。

【０４６８】

≪Ｃ．保留連示唆演出≫

保留連示唆演出は、特別遊技の実行中に保留内連荘が成立していること（大当り保留が存在すること）を示唆する演出である。「保留内連荘」とは、前述したとおり、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、当該作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する

）が含まれていることをいう。なお、本実施形態では、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、該特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合、すなわち、連荘の継続中である場合に、保留内に大当り保留があれば、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行される。逆を言えば、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が通常遊技状態（低ベース状態）である場合には、例え保留内に大当り保留が存在しても、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行されない。また、現在実行中の特別遊技が第２特別図柄に係る当否判定結果に基づくものであることが好適であり、更に保留内の大当り保留も第２特別図柄に係る保留であることが好適である。

【０４６９】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行タイミングは、図５４および図５６に示すように、大当り終了デモ期間に設定されている。保留連示唆演出の実行可否は、特別遊技実行開始時に行われ、特別遊技実行開始時に保留連示唆演出実行条件が成立している場合に抽選で決定される。変形例としては、大当り終了デモの開始直前又は開始時に保留連示唆演出実行条件が成立していることを契機として行われた実行抽選にて当選した場合に、保留連示唆演出を実行してもよい。

【０４７０】

保留連示唆演出実行条件は、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）であることを前提に、１又は複数の特別図柄の作動保留球内に高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となる大当り保留が含まれている場合に成立する条件である。換言すれば、特別図柄の作動保留球内に大当り保留が存在していても、その大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りではない場合（４Ｒ特定大当りまたは４Ｒ通常大当りである場合）は、保留連示唆演出が実行されない。更に言えば、特別図柄の作動保留球内に大当り保留が複数存在する状況において、先の大当り保留に係る大当り種別が低利益大当りで、後の大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りである場合には、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出を実行しない。従って、本実施形態では、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が実行された場合、該特別遊技の終了後の所定回数（４回転）以内の変動表示にて高利益大当り（１６Ｒ大当り）が発生することが確定的となるだけでなく、保留連示唆演出が実行された特別遊技の次の特別遊技が低利益大当り（４Ｒ特定大当りまたは４Ｒ通常大当り）ではないことが確定的となる。なお、本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球よりも第２特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図２優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球は、第２特別図柄の作動保留球に限られる。

【０４７１】

保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間中に実行されて、その他のいかなる場面でも現出することのない特殊画像が表示される演出である。この特殊画像としては、静止画で構成される演出画像、動画で構成される演出画像、静止画および動画の両方で構成される演出画像を例示できる。

【０４７２】

本実施形態では、保留連示唆演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）である場合にのみ実行され得る。すなわち、保留連示唆演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出においてのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）であっても低利益特別遊技（４Ｒ特別遊技）であっても実行され得る。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出、寿大当りＡ演出、寿大当りＢ演出、喜大当りＡ演出、喜大当りＢ演出のいずれにおいても実行され得る。

【０４７３】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行中は、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出は実行されない。すなわち、保留連示唆演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入

賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、保留連示唆演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に保留連示唆演出を実行するよう構成してもよく、その場合、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、保留連示唆演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また、保留連示唆演出時の特殊な効果音が発生する場合は、この特殊な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【０４７４】

また、本実施形態では、保留連示唆演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。保留内連荘は、オーバー入賞やオマケ入賞と比べて、遊技者にとって利益度合いの高い褒賞であるため、保留内連荘演出の実行時間を相対的に長く設定して、遊技者が見逃すことのないようにしている。

【０４７５】

なお、本実施形態では、保留内連荘演出を保留内連荘の成立を確定的に報知する「真実の演出」としてのみ実行されるが、その変形例として、実際には保留内連荘が成立していない「ガセの演出」を含めてもよい。なお、本例では、保留内連荘演出の実行条件の一つとして、先行の作動保留球が高利益大当り（１６Ｒ大当り）の大当り保留であることを条件としているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球は高利大当り（１６Ｒ大当り）以外の大当り保留、すなわち、低利益大当り（４Ｒ大当り）に対応する大当り保留であってもよい。

【０４７６】

また、累積賞球数表示の表示態様を通常表示態様（例えば白色表示）から特殊表示態様（金色表示）に変化させることで、保留内連荘が成立していることを示唆してもよい。また、累積賞球数の値が特定値に達することで行われる強調演出（強調表示）の実行タイミングにて保留連示唆演出を行ってもよい。その場合には、強調演出の表示態様により保留内連荘が成立していることを示唆することが好適である。

【０４７７】

≪Ｄ．昇格演出≫

昇格演出とは、特別図柄の変動表示にて大当りが発生した場合に、その特別遊技の開始前又は開始時に当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）を示唆又は報知した後、その特別遊技の実行中において当該大当りに係る現実の利益態様が仮の利益態様よりも利益度合いが高いか否かを示唆する演出である。つまり、特別遊技の開始前又は開始時に示唆された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（高い利益態様）なのかを示唆して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格（変化）するか否かを見せる演出である。

【０４７８】

昇格演出の種類は、ラウンド昇格演出と、確変昇格演出とに大別される。ラウンド昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された特別遊技の規定ラウンド数（仮の規定ラウンド数）が真実のラウンド数か虚偽のラウンド数か不確定な状態において、その仮のラウンド数以降においてもラウンド遊技が継続する可能性を示唆する演出である。このラウンド昇格演出には、単にラウンド昇格したことを示唆するものと、ラウンド昇格することだけでなく真の規定ラウンド数又は長開放ラウンド数までも示唆するものとがある。確変昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された大当り種別（仮の大当り種別）が真実の大当り種別か虚偽の大当り種別であるか不確定な状態（特定大当りであるか否か不確定な状態

）において、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行する可能性を示唆する演出である。本実施形態では、特別遊技の実行中に昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）が発生した時点で、昇格成功することが確定的となる。

【０４７９】

確変昇格演出は、図５３，図５８に示すように、通常遊技状態で第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選したとき、又は、時短遊技状態もしくは確変遊技状態で第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択された場合に実行される。この確変昇格演出の実行タイミングは、大当り終了デモ期間中に設定されている。この確変昇格演出は、可動役物Ｐ２４を落下移動させて画面と重なる状態とした後、この可動役物Ｐ２４を再び上方に移動させることで露出された画面上に「寿大当り」というタイトルを表示することにより、「喜大当り演出」から「寿大当り演出」に昇格（大当り種別が４Ｒ通常大当りから４Ｒ特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。

【０４８０】

ラウンド昇格演出は、図５３，図５６に示すように、時短遊技状態又は確変遊技状態で第２特別図柄の「１６特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「寿大当りＢ演出」が選択された場合に実行される。このラウンド昇格演出の実行タイミングは、第４ラウンドから該第４ラウンドのインターバル期間までに亘り設定されている。このラウンド昇格演出は、画面上に「最終ラウンド」という文字（偽の表示物）を一旦表示して現在実行中のラウンド遊技が最終回のラウンド遊技であるかのように見せかけた後、本機種の主要キャラクタの発する「そんなわけないでしょう！」というメッセージのカットイン画像を表示し、その後、「超寿大当り」というタイトルを表示することで、「寿大当り演出」から「超寿大当り演出」に昇格（大当り種別が４Ｒ特定大当りから１６Ｒ特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。

【０４８１】

本実施形態では、ラウンド昇格演出は、現在実行中の特別遊技が「１６Ｒ特別遊技（高利益特別遊技）」である場合にのみ実行され得るが、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が「１６Ｒ特別遊技（高利益特別遊技）」、「４Ｒ特別遊技（低利益特別遊技）」のいずれであって実行され得るように構成されている。

【０４８２】

また、本実施形態では、確変昇格演出の実行中には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、確変昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、確変昇格演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、確変昇格演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に確変昇格演出を実行するよう構成してもよく、その場合、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、確変昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また確変昇格演出時の特別な効果音が発生する場合は、この特別な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【０４８３】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行中に、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が重複実行され得るように構成されている。すなわち、ラウンド昇格演出は、第４ラウンドから該第４ラウンドのインターバル期間までに亘り実行されるため、該インターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、ラウンド昇格演出の実行

期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複し得ることとなる。また、ラウンド昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、またラウンド昇格演出時の専用の効果音が発生する場合は、この専用の効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【０４８４】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行時間を、第４ラウンドの開始時からインターバル期間の終了時までの「３１秒」に設定し、確変昇格演出の実行時間を、大当り終了デモの開始時から終了時までの「２０秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「０．５秒」に設定している。従って、ラウンド昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。また、確変昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【０４８５】

≪Ｅ．特別演出≫

特別演出は、所定の連荘条件が成立した場合に実行される希少性の高い演出である。「所定の連荘条件」とは、大当りの連荘回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達し、且つ、少なくとも規定回数目（本実施形態では２０回目）の大当りの種別が最高利益大当り（１６Ｒ特定大当り）となる場合に成立する条件である。この特別演出は、規定回数目（２０回目）の大当りが発生したことを契機として行われる特別遊技（１６Ｒ特別遊技）の実行中に現出する。但し、この特別演出は、最終回（第１６ラウンド目）のラウンド遊技で終了し、その後の終了デモ期間は含まれない（但し、最終回のインターバル期間を含むものでも、最終回のインターバル期間を含まないものでもよい）。また、この特別演出は、本機種の希少性の高いプレミアキャラクタを１カットずつ順番に表示する演出内容（スペシャルムービー）で構成されている。

【０４８６】

なお、所定の連荘条件として、連荘の規定回数の他に、例えば、連荘状態での１６Ｒ特定大当りの累積回数が所定回数に到達すること（第２特別図柄の１６Ｒ特定大当りが規定回数連続すること）や、連荘状態での総獲得ラウンド数や累積賞球数が所定数に到達することなどを条件に加えてもよい。ここで、「連荘（連荘状態）」とは、前述したように、非特別遊技状態中の遊技状態として、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当りの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当り時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当りが連続して発生している状態）のことを言う。「特定遊技状態」とは、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、広義には、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能のうちの何れかの機能が作動している遊技状態のことである。なお、本実施形態において、特定遊技状態とは、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態、すなわち、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態を意味する。

【０４８７】

本実施形態では、特別演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）である場合にのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（１６Ｒ特別遊技）であっても低利益特別遊技（４Ｒ特別遊技）であっても実行され得る。

【０４８８】

本実施形態では、特別演出の実行中には、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、特別演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。その理由としては、特別演出と

オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが競合する場合には、希少性の高い特別演出の実行（特別演出でしか見ることのできないプレミアキャラクタの表示）を優先する方が遊技者にとって満足の得られる結果となるからである。

【０４８９】

なお、本実施形態の変形例として、特別演出の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を重複実行するように構成してもよい。特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とを重複実行する場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていることが好適である。但し、特別演出は画面全体に大きく表示される演出であるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は画面の端の方に小さく表示される演出であるため、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていてもよい。

【０４９０】

本実施形態では、特別演出の実行時間を、大当り開始デモの開始時から最終回（第１６ラウンド）のラウンド遊技の終了時までの「４９９秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「０．５秒」に設定している。従って、特別演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【０４９１】

なお、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合（例えば、停電等により遊技機への電力供給が遮断された場合）、該電源断の復帰後にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生していれば、該電源断の復帰後においてオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行される。これは、オーバー入賞演出の実行決定やオマケ入賞演出の実行決定については、オーバー入賞やオマケ入賞を契機とする、つまり電源断復帰後の事象を契機とするため、実行することが可能である。一方、電源断の復帰後に主制御基板Ｐ１００から送信される電源断復帰用の演出制御コマンドには、保留連示唆演出、昇格演出および特別演出の復旧用のデータが含まれておらず、また、演出制御基板Ｐ２００のＲＡＭＰ２０３は電源バックアップされていないため、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合には、該電源断時に各演出の実行条件が成立又は実行契機が到来したとしても、特別遊技開始時に実行可否を決定する保留連示唆演出、昇格演出、特別演出については、該電源断の復帰後においては、それらの演出の実行可否に関するデータが存在しない状態となるため、電源断復帰後においては実行されない。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチの操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチの操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０４９２】

＜主制御基板側の処理＞

次に、図７７～図９０のフローチャートを参照しながら、主制御基板１００における動作処理の手順について説明する。主制御基板１００側の処理は、主制御側メイン処理と、主制御側タイマ割込み処理と、を含んで構成される。

【０４９３】

《主制御側メイン処理》

図７７～図７８は主制御基板１００の主制御側メイン処理を示すフローチャートである。この主制御側メイン処理では、電源投入時のリセットによりメインＣＰＵ１０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ１以降の処理が開始される。

【０４９４】

まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定するとともに（Ｓ１）、ＲＡＭ１０３のアクセス許可を行う（

Ｓ２）。続いて、タイマ割込みが発生した場合に処理するプログラムの先頭アドレスが格納されたベクタテーブルを設定し（Ｓ３）、メインＣＰＵ１０１の内蔵レジスタに初期値を設定する（Ｓ４）。

【０４９５】

続いて、ＲＡＭクリアスイッチがオンされているか否かを判定する（Ｓ５）。ＲＡＭクリアスイッチがオンされている場合（Ｓ５：ＹＥＳ）には、後述するＳ９でＲＡＭ１０３の全領域がゼロクリアされる。他方、ＲＡＭクリアスイッチがオンされていない場合（Ｓ５：ＮＯ）には、電源断情報フラグの値を読み込んで、電源断正常の情報が保存されているか否かを判定する（Ｓ６）。

【０４９６】

ここで、電源断正常の情報が保存されている場合（Ｓ６：ＹＥＳ）には、ＲＡＭ１０３の所定領域を対象としてチェックサムを算出する（Ｓ７）。そして、このチェックサムが０であるか否か、すなわち、チェックサムが正常であるか否かを判定する（Ｓ８）。なお、ここで算出される電源投入時のチェックサムには、後述の電源断時処理で算出されるチェックサムの補数が含まれているため、正常にバックアップされていれば、電源投入時のチェックサムは「０」となる。このように、電源断前にＲＡＭ１０３に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源投入時に判断する。このとき、チェックサムが正常である場合（Ｓ８：ＹＥＳ）には、電源断前の状態に復帰すべく、後述するＳ１２に移行する。他方、チェックサムが異常である場合に（Ｓ８：ＮＯ）には、ＲＡＭ１０３の全領域をゼロクリアする（Ｓ９）。次に、ＲＡＭ１０３に電源投入時の初期化データを設定する（Ｓ１０）。続いて、演出表示装置７０の初期化、演出ランプＬＰの初期化などを行うため、演出制御基板２００への演出制御コマンド（「演出初期コマンド」）を要求する（Ｓ１１）。

【０４９７】

次に、電源断復帰設定処理において、ＲＡＭ１０３における、電源投入正常情報の設定、各種エラーの初期設定、払出制御基板４００との通信初期設定を順に行う（Ｓ１２）。ここで、電源投入正常情報の設定としては、電源投入が正しく行われたことを保存するため、電源断情報フラグに電源投入正常データを格納するとともに、電源断発生の情報を初期化するため、電源断確認フラグをオフにする。次に、データ転送元アドレス、データ転送先アドレス、転送バイト数、をセットして、転送バイト数分のデータを転送する（Ｓ１３）。そして、電源断時における特別図柄遊技ステイタスの値を読み込んで、特別図柄遊技に係る電源断復帰処理を行う（Ｓ１４）。

【０４９８】

続いて、主制御基板１００と演出制御基板２００との電源断復帰時の演出制御コマンド（「電源断復帰コマンド」）の送信要求を行う（Ｓ１５）。この電源断復帰コマンドには、通信線の検査、特別図柄の作動状態、確率変動回数、時短回数、入球容易状態回数、変動パターン選択状態、エラー状態に関する情報が含まれている。なお、電源断前の未送信分のコマンド要求はクリアされる。次に、図柄記憶数コマンド要求処理において、電源断時の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を読み込み、この作動保留球数の情報を含む演出制御コマンドを要求する（Ｓ１６）。

【０４９９】

続いて、普通電動役物５２２を電源断前の状態（例えば、第２始動口５２を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１７）。さらに、特別電動役物５４２を電源断前の状態（例えば、大入賞口５４を開放状態）に戻すための復帰設定を行う（Ｓ１８）。続いて、確変フラグの値を読み込み、電源断時における特別図柄の確率変動機能の作動状態を設定する（Ｓ１９）。なお、確変フラグとは、特別図柄遊技の作動確率（高確率又は低確率）を設定するためのフラグ（特別図柄の確率変動機能が作動している状態であることを示すフラグ）である。次いで、タイマ割込みを起動させるため、主制御マイコン１１０のＣＴＣ回路の初期設定として、所定のカウント値を設定して、タイマ割込みを４ｍｓ毎に発生させる（Ｓ２０）。続いて、タイマ割込み処理の発生を禁止すべく割込み禁止を設定する

（Ｓ２１）。そして、ウォッチドッグタイマのリスタート準備として、クリアワード１（「５５Ｈ」）を設定する（Ｓ２２）。

【０５００】

次に、電源断の発生を判定するため、電源断確認フラグの値を読み込み、電源断が発生しているか否かを判定する（Ｓ２３）。電源断が発生していない場合には、初期値乱数更新処理を実行する（Ｓ２４）。この初期値乱数更新処理では、この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。

【０５０１】

次に、タイマ割込み処理の発生を許可すべく割込み許可を設定して（Ｓ２５）、上述の割込みを禁止する処理（Ｓ２１）に戻り、Ｓ２１～Ｓ２５のループ処理を繰り返し実行する。ここで、タイマ割込み処理は所定の周期ごとに定期的に実行されるが、前回の割込み処理が完了してから次回の割込み処理が発生するまでの間の残余時間を利用して、Ｓ２１～Ｓ２５までの処理を繰り返す。そして、割込み禁止状態において割込み要求があった場合には、Ｓ２５で割込み許可となったときにタイマ割込み処理が起動することとなる。他方、Ｓ２３で電源断確認フラグがオンとなっている場合、すなわち、電源断が発生している場合には、Ｓ２６に移行して、次述する電源断時処理を実行する。

【０５０２】

次に、電源断時処理（Ｓ２６～Ｓ３２）として、まず、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード２（「ＡＡＨ」）を設定する（Ｓ２６）。次に、電源断情報フラグの内容が電源投入正常データであるか否かを判定する（Ｓ２７）。電源投入正常情報である場合（Ｓ２７：Ｙｅｓ）には、電源断情報フラグに電源断正常データを設定する（Ｓ２８）。他方、電源投入正常情報でない場合（Ｓ２７：Ｎｏ）には、電源断情報フラグに電源断異常データを設定して（Ｓ２９）、Ｓ３２に移行する。

【０５０３】

次に、ＲＡＭ１０３の所定領域（チェックサム領域を除く）に対してチェックサムを算出する（Ｓ３０）。そして、チェックサムデータに対する補数を算出し、この補数の結果値をＲＡＭ１０３のチェックサム領域に設定する（Ｓ３１）。続いて、ＲＡＭ１０３のアクセス禁止設定をして（Ｓ３２）、電源が落ちるまで処理をループする。

【０５０４】

《主制御側タイマ割込み処理》

次に、主制御基板１００の主制御側タイマ割込み処理を説明する。図７９は、主制御基板１００のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、遊技制御マイコン１１０のＣＴＣ回路からの一定時間（例えば４ｍｓ）毎のクロックパルスにより起動され、上述の主制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【０５０５】

まず、このタイマ割込みが発生すると、メインＣＰＵ１０１内のレジスタの内容をＲＡＭ１０３のスタック領域に退避させた後、割込み動作条件を設定する（Ｓ５１）。

【０５０６】

次に、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード２（「ＡＡＨ」）を設定する（Ｓ５２）。このとき、予め設定されたタイムアウト時間内に、ＣＰＵ１０１のＷＤＴクリアレジスタに、クリアワード１、クリアワード２が順に書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。すなわち、メインＣＰＵ１０１がプログラムを正常に実行しているときは、定期的にクリアワード１，２が設定されることにより、ウォッチドッグタイマがタイムアウトする前にクリアおよびリスタートされることとなる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【０５０７】

次に、入力処理を実行する（Ｓ５３）。この入力処理では、主制御基板１００に接続さ

れている各種スイッチとして、ＲＡＭクリアスイッチ以外のスイッチの情報が読み込まれる。すなわち、第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ６１１，６４１、扉開放スイッチ、枠開放スイッチ、裏セット開放スイッチ、磁気センサ、電波センサ、などの入力情報を読み込み、それらの状態判定を行ったうえで、これらの検出情報を格納する。なお、入力ポートからの信号の読み込みは、１回の割込み処理につき５回行われる（５μｓ間隔で読み込む）。この５回の読み込み値が一致した場合には一致した値（１または０）を今回の割り込み処理のレベルデータとしてＲＡＭに格納し、一致しなければ前回の割り込み処理のレベルデータを今回の割り込み処理のレベルデータとしてそのまま保持する。さらに、今回のレベルデータと前回のレベルデータの排他的論理和をとり、排他的論理和の結果と今回のレベルデータの論理積をとることで、立ち上がりデータ（例えば第１始動口５１で遊技球の入球が検出されたことを意味する入賞信号）を作成する。また、入力ポートを４ｍｓ単位の割込処理により確認し、複数回の割り込み処理により入力変化があった場合に立ち上がりデータを作成してもよい（複数回の割込み処理の連続するデータが一致していればその状態を正常なポート状態とする）。例えば、前回の割込み処理でのレベルデータが「０」であり、その後の２回の割り込み処理において、いずれも１回の割込み処理につき入力ポートからの信号の読み込みを５回行い、この５回の読み込み値が一致した値「１」であった場合に、立ち上がりデータ（例えば第１始動口５１で遊技球の入球が検出されたことを意味する入賞信号）を作成してもよい。

【０５０８】

次に、各種乱数更新処理を実行する（Ｓ５４）。この各種乱数更新処理では、普通図柄変動パターン乱数、特別図柄変動パターン乱数、特別図柄変動付加パターン乱数を更新する。普通図柄変動パターン乱数については、乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。他方、特別図柄変動パターン乱数および特別図柄変動付加パターン乱数については、前回の乱数から所定値（例えば３５１１）を減算する。なお、減算した結果が０未満の場合には、減算した結果に所定値（例えば５００００）を加算する。

【０５０９】

次に、初期値更新型乱数更新処理を実行する（Ｓ５５）。この初期値更新型乱数更新処理では、普通図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数および特別図柄当り図柄乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。また、カウンタの数値が１周した場合には、対応する初期値乱数の値を初期値として設定する。

【０５１０】

次に、初期値乱数更新処理を実行する（Ｓ５６）。この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「０」に戻す。

【０５１１】

次に、タイマ減算処理を実行する（Ｓ５７）。このタイマ減算処理では、ぱちんこ遊技機ＰＭの遊技動作制御に用いる各種タイマの値を減算更新する。例えば、各種タイマの値を割込み周期（本例では４ｍｓ）ずつ減算する。なお、各種タイマには、特別図柄表示装置７１，７２による変動表示および停止表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマ、などが含まれる。特別図柄遊技タイマには、特別図柄の変動表示の開始時に規定の変動時間が設定され、その時間の経過に伴い減算される。なお、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の小当り遊技が実行された場合には、その小当り遊技の実行中は、一方の特別図柄の変動表示の計時が中断される。

【０５１２】

次に、第２始動口有効期間設定処理を実行する（Ｓ５８）。この第２始動口有効期間設

定処理では、第２始動口５１の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として、第２始動口５１の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０５１３】

次に、入賞監視処理を実行する（Ｓ５９）。この入賞監視処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での第１始動口スイッチ５１１、第２始動口スイッチ５２１、作動ゲートスイッチ５３１、大入賞口スイッチ５４１、一般入賞口スイッチ６１１，６４１の検出情報に基づき、遊技球のスイッチ通過検査を行い、その結果、遊技球が各スイッチを通過したと判断した場合、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報をメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報を含む演出制御コマンドの送信要求、などを行う。なお、この入賞監視処理（Ｓ５９）の詳細は図６７を用いて後述する。

【０５１４】

次に、賞球制御処理を実行する（Ｓ６０）。この賞球制御処理では、上記の入賞監視処理での検出結果に基づき、入賞の種別に対応する賞球個数の指示をすべく払出制御コマンドを払出制御基板４００へ送信するとともに、払出制御基板４００からの受信データを監視して払出制御基板４００との通信検査を行う。

【０５１５】

次に、普通図柄作動ゲート監視処理を実行する（Ｓ６１）。この普通図柄作動ゲート監視処理では、遊技球の作動ゲート５３への通過を監視し、作動ゲート５３を通過していると判断した場合、普通図柄抽選に係る乱数を作動保留球情報として取得して、最大４個を限度として作動保留球数の更新を行うとともに、普通図柄抽選に係る乱数の記憶を行う。

【０５１６】

次に、普通図柄制御処理を実行する（Ｓ６２）。この普通図柄制御処理では、普通図柄表示装置７５又は普通電動役物５２２に係る一連の処理を行うため、普通図柄遊技ステイタスの値に応じて、普通図柄変動中処理、普通図柄停止図柄表示中処理、普通電動役物作動中処理、普通電動役物作動終了デモ中処理、などを実行する。なお、普通図柄変動中処理では、普通図柄を変動表示又は確定表示させるべく、普通図柄の表示パターン番号データを作成（更新）する。

【０５１７】

次に、普通図柄変動開始監視処理を実行する（Ｓ６３）。この普通図柄変動開始監視処理では、普通図柄の作動状態を監視して、普通図柄の変動開始条件を充足していると判断したとき、普通図柄作動保留球数を１個消化して、普通図柄の当否判定、図柄の判定、変動パターンの判定、変動時間の設定、などを順に行う。

【０５１８】

次に、始動口監視制御処理を実行する（Ｓ６４）。この始動口監視制御処理では、遊技球の第１始動口５１および第２始動口５２への入賞を監視して、遊技球の入賞があった場合、保留球数の更新、特別図柄抽選に係る乱数記憶、先読み予告演出判定、図柄記憶数のコマンド要求、などを順に行う。

【０５１９】

次に、特別図柄制御処理を実行する（Ｓ６５）。この特別図柄制御処理では、特別図柄表示装置７１，７２に係る一連の処理として、特別図柄遊技ステイタスの値に応じて、詳細後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）、などを実行する。

【０５２０】

次に、特別電動役物制御処理を実行する（Ｓ６６）。この処理では、特別図柄の抽選結果が「大当り」又は「小当り」となった場合に、特別電動役物５４２に係る動作処理として、特別電動役物５４２の作動開始および作動終了の設定、大入賞口５４の開放時間および開放回数の更新、確率変動機能の作動開始設定、変動時間短縮機能の作動開始設定、変動パターン選択状態の設定、などを順に実行する。

【０５２１】

次に、大入賞口有効期間設定処理を実行する（Ｓ６７）。この大入賞口有効期間設定処理では、大入賞口５４の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として大入賞口５４の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０５２２】

次に、特別図柄変動開始監視制御処理を実行する（Ｓ６８）。この特別図柄変動開始監視制御処理では、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球が存在する場合、保留球数を１個消化して、図柄記憶数のコマンド要求、特別図柄の当否判定、特別図柄の図柄判定、確率変動機能の判定、時間短縮機能の判定、特別電動役物の作動パターンの設定、デモ演出時間の設定、などを順に行う。

【０５２３】

次に、異常検知処理を実行する（Ｓ６９）。この異常検知処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での入力情報に基づき、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを順に検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー表示を要求すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を生成する。

【０５２４】

次に、入球通過時間異常検出処理を実行する（Ｓ７０）。この入球通過時間異常検出処理では、入賞検出スイッチのオン信号が連続して所定時間以上検出された場合に、入球通過時間異常を設定して、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）の要求を行うとともに、外部端子へ出力するためのセキュリティ信号の出力要求を行う。

【０５２５】

次に、遊技状態表示処理を実行する（Ｓ７１）。この遊技状態表示処理では、特別電動役物５４２が連続して作動する回数（規定ラウンド数）、普通図柄および特別図柄の作動保留球数、などの表示データを作成する。また、前記の異常検知処理で検出したエラー状態の情報を主制御基板１００の状態表示灯に表示させるための表示データを作成する。

【０５２６】

次に、ＬＥＤ出力処理を実行する（Ｓ７２）。このＬＥＤ出力処理では、特別図柄および普通図柄の表示、保留球数の表示、特別電動役物が連続して作動する回数、エラーの表示などを行うべく、前記の特別図柄制御処理（Ｓ６５）、異常検知処理（Ｓ６９）、遊技状態表示処理（Ｓ７１）等で作成された表示データを、各特別図柄表示装置７１，７２、普通図柄表示装置７５、各特図保留ランプ７３，７４、普図保留ランプ７６、主制御基板１００の状態表示灯などに出力するとともに、これら各種表示装置における表示の初期化を行う。

【０５２７】

次に、発射制御信号出力処理を実行する（Ｓ７３）。この発射制御信号出力処理では、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されていない場合に、払出制御基板４００に対して発射許可の信号を出力し、遊技球の発射を許可する。他方、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されたいる場合には、払出制御基板４００に対して発射禁止の信号を出力し、遊技球の発射を禁止する。

【０５２８】

次に、ソレノイド出力処理を実行する（Ｓ７４）このソレノイド出力処理では、各電動役物５４２を作動させるべく、前記の普通図柄制御処理（Ｓ６２）および特別電動役物制御処理（Ｓ６６）において取得した制御データに基づき、各電動役物ソレノイド６２３，６４３に対して励磁信号を出力する。

【０５２９】

次に、演出制御コマンド送信処理を実行する（Ｓ７５）。この演出制御コマンド送信処理では、前記の処理でメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域（リングバッファ）に格納された演出制御コマンドの中から、ポインタで指定された演出制御コマンドを読み

出して、この演出制御コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。
【０５３０】
次に、外部情報出力処理を実行する（Ｓ７６）。この外部情報出力処理では、外部情報端子板６００を介して、本遊技機ＰＭに係る遊技情報を外部情報信号としてホールコンピュータ等の外部装置に出力する。この外部情報信号としては、例えば、賞球信号、扉枠開放信号、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号、大当り信号、連荘中信号、図柄確定信号などがある。
【０５３１】
次に、退避していたレジスタの内容を復帰させて、メインＣＰＵ１０１を割込み許可状態に設定する（Ｓ７７）。これにより、主制御側タイマ割込み処理を終了して上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。
【０５３２】
なお、主制御側メイン処理中又は割込み処理中に、主制御基板１００が電源断（所定の閾値に基づき供給電圧の低下）を検出すると、ノンマスカブル割込みを発生させて、電源断確認フラグをオンにする。そして、元の処理に戻ったうえで、前述の電源断時処理(Ｓ２６～Ｓ３２)を実行することとなる。
【０５３３】
≪入賞監視処理≫
次に、入賞監視処理（Ｓ５９）について説明する。図８０は、入賞監視処理（Ｓ５９）の詳細を示すフローチャートである。
【０５３４】
まず、第１始動口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０１）。第１始動口スイッチ入力処理では、第１始動口スイッチ５１１からの検出信号を入力したか否かを判定する。第１始動口スイッチ５１１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第１始動口５１に入球したことを示す第１始動口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第１始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第１始動口スイッチ５１１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。
【０５３５】
続いて、第２始動口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０２）。第２始動口スイッチ入力処理では、第２始動口スイッチ５２１からの検出信号を入力したか否かを判定する。第２始動口スイッチ５２１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第２始動口５２に入球したことを示す第２始動口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第２始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第２始動口スイッチ５２１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。
【０５３６】
次いで、作動ゲートスイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０３）。作動ゲートスイッチ入力処理では、作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号を入力したか否かを判定する。作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が作動ゲート５３を通過したことを示す作動ゲート入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、作動ゲート入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、作動ゲートスイッチ５３１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。
【０５３７】
続いて、大入賞口スイッチ入力処理を実行する（Ｓ１０４）。大入賞口スイッチ入力処理では、大入賞口スイッチ５４１からの検出信号を入力したか否かを判定する。大入賞口スイッチ５４１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が大入賞口５４に入球したことを示す大入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、大入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマ

ンド格納領域に一時記憶する。一方、大入賞口スイッチ５４１からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

【０５３８】

続いて、左一般入賞口スイッチ処理を実行する（Ｓ１０５）。左一般入賞口スイッチ入力処理では、左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号を入力したか否かを判定する。左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口６１～６３のいずれかに入球したことを示す左一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、左一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、左一般入賞口スイッチ６１１からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【０５３９】

続いて、右一般入賞口スイッチ処理を実行する（Ｓ１０６）。右一般入賞口スイッチ入力処理では、右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号を入力したか否かを判定する。右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口６４に入球したことを示す右一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段１８０の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、右一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、右一般入賞口スイッチ６４１からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【０５４０】

≪特別図柄遊技処理≫

次に、主制御側タイマ割込み処理内の特別図柄遊技に係る一連の処理について説明する。特別図柄遊技に係る処理には、前述の始動口監視制御処理（Ｓ６４）、特別図柄制御処理（Ｓ６５）、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）、などが該当する。

【０５４１】

（始動口監視制御処理）

始めに、始動口監視制御処理（Ｓ６４）について説明する。図８１は、始動口監視制御処理（Ｓ６４）の詳細を示すフローチャートである。

【０５４２】

まず、第１始動口５１への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０１）。第１始動口５１への入賞を検出した場合（Ｓ２０１：ＹＥＳ）には、第１特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０２）。

【０５４３】

第１特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０２：ＹＥＳ）には、第１特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第１特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０３）。そして、第１特別図柄の作動保留球数の更新として、第１特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０４）、第１始動口５１の入賞チェックを終了する。

【０５４４】

続いて、第２始動口５２への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（Ｓ２０５）。第２始動口５２への入賞を検出した場合（Ｓ２０５：ＹＥＳ）には、第２特別図柄の作動保留球数が上限数の４未満であるか否かを判定する（Ｓ２０６）。第２特別図柄の作動保留球数が４未満である場合（Ｓ２０６：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段１８０の第２特別図柄保留格納領域（保留ｎ記憶領域）に格納する（Ｓ２０７）。そして、第２特別図柄の作動保留球数の更新として、第２特別図柄保留球数カウンタの値を１加算して（Ｓ２０８）、第２始動口５２の入賞チェックを終了する。

【０５４５】

続いて、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数の更新があったか否か、すなわち、Ｓ２０４又はＳ２０８にて第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球数が加算されたか否かを判定する（Ｓ２０９）。作動保留球数の更新があった場合（Ｓ２０９：ＹＥＳ）には、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１０）。

【０５４６】

次いで、遊技機の状態を確認し、事前判定タイミングであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。事前判定タイミングである場合（Ｓ２１１：ＹＥＳ）には、始動口入賞時に取得された各種乱数に基づく先読み判定情報を生成するため、当り乱数バッファ（保留ｎ記憶領域またはレジスタなど）から特別図柄当り乱数値を読み出して、当否事前判定を行う（Ｓ２１２）。そして、この事前判定結果の情報（当否事前判定番号）を含む当否事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１３）。

【０５４７】

また、当り図柄乱数バッファから特別図柄当り図柄乱数値を読み出して、図柄事前判定を行う（Ｓ２１４）。そして、この事前判定結果の情報（図柄事前判定番号）を含む図柄事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１５）。さらに、変動パターン乱数バッファから特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、変動パターン事前判定を行う（Ｓ２１６）。そして、この事前判定結果の情報（変動パターン事前判定番号）を含む変動パターン事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ２１７）。

【０５４８】

（特別図柄変動開始監視制御処理）

次に、特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）について説明する。図８２は特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）の詳細を示すフローチャートである。

【０５４９】

この特別図柄変動開始監視制御処理（Ｓ６８）では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、変動開始条件を充足している方の特別図柄側に対して、後述の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）を実行する。なお、第１特別図柄および第２特別図柄の双方が変動開始条件を充足している場合には、前述したように、第２特別図柄側の処理が優先的に実行される。

【０５５０】

まず、大当り中又は小当り中であるか否かを判定する（Ｓ３０１）。続いて、第１特別図柄および第２特別図柄の双方が変動待機中であるか、すなわち、第１特別図柄遊技ステイタスおよび第２特別図柄遊技ステイタスが共に「００Ｈ（変動待機中）」であるか否かを判定する（Ｓ３０２）。

【０５５１】

続いて、第２特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定して（Ｓ３０３）、当該保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０３：ＮＯ）には、第２特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第２特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０４）、第２特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。すなわち、本実施形態では、第２特別図柄の作動保留球が存在する場合には、第１特別図柄の作動保留球の存在の有無に拘わらず、第２特別図柄の作動保留球が優先的に消化されるようになっている。この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）の詳細は図１１０を用いて後述する。

【０５５２】

他方、第２特別図柄の作動保留球数が「０」である場合（Ｓ３０３：ＹＥＳ）には、第１特別図柄の作動保留球数が「０」であるか否かを判定する（Ｓ３０５）。ここで、当該

保留球数が「０」でない場合（Ｓ３０５：ＮＯ）には、第１特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第１特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定したうえで（Ｓ３０６）、第１特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）に移行する。

【０５５３】

なお、第１特別図柄および第２特別図柄の変動開始条件が共に成立していない場合（Ｓ３０１：ＹＥＳ，Ｓ３０２：ＮＯ，Ｓ３０５：ＹＥＳ）には、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３１０）をスキップする。

【０５５４】

（特別図柄変動開始監視処理）

次に、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）について説明する。図８３は、特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）の詳細を示すフローチャートである。

【０５５５】

この特別図柄変動開始監視処理（Ｓ３０５，Ｓ３０９）では、上述のＳ３０４又はＳ３０８で設定された第１特別図柄変動開始監視テーブル又は第２特別図柄変動開始監視テーブルを参照して、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。

【０５５６】

まず、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の作動保留球数を１減算する（Ｓ３１１）。そして、減算後の第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ３１２）。続いて、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の特別図柄保留格納領域にアクセスして、最先の保留記憶領域（保留１記憶領域）に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を順に読み出し、これらの乱数値を、後述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）、図柄判定処理（Ｓ３３０）、変動パターン選択処理（Ｓ４２３）に使用するため、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域、特別図柄変動付加パターン判定領域に転送する（Ｓ３１３）。また、保留記憶領域の更新として、保留２記憶領域～保留４記憶領域に格納された保留球情報を下位の保留記憶領域にシフトするとともに、保留４記憶領域をゼロクリアする（Ｓ３１４）。

【０５５７】

続いて、特別図柄当否判定処理を実行する（Ｓ３２０）。特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）では、まず、特別図柄当否抽選テーブルを取得する。このとき、遊技状態が特別図柄確変状態である場合は高確率の当否抽選テーブルを取得し、遊技状態が通常状態である場合は低確率の当否抽選テーブルを取得する。次いで、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出す。そして、特別図柄当否抽選テーブルを参照して、特別図柄当り乱数値に基づき、特別図柄の当否判定を実行する。また、この当否判定結果に対応した値（大当りデータ「５５Ｈ」、小当りデータ「３３Ｈ」、はずれデータ「００Ｈ」）をメイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに格納する。

【０５５８】

続いて、図柄判定処理を実行する（Ｓ３３０）。図柄判定処理（Ｓ３３０）では、当否判定の結果に応じて、特別図柄の停止図柄、キャラクタ演出番号（変動付加図柄情報）を決定する。そして、今回決定した特別図柄の停止図柄（図柄群）、キャラクタ演出番号をメイン情報記憶手段１８０の図柄格納領域に格納する。なお、キャラクタ演出番号は、決定された停止図柄（図柄群）の種類と、特別図柄および普通図柄の確率変動機能の作動状態（特別図柄の確変オン／特別図柄の確変オフ／普通図柄の確変オン／普通図柄の確変オフの４パターン）との組み合わせに基づき決定される。なお、当否判定の結果がはずれの場合には、キャラクタ演出番号「０」が決定される。

【０５５９】
続いて、特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当するか否かを判定する（Ｓ３４２）。特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合（Ｓ３４２：ＮＯ）は、Ｓ３５１に移行する。
【０５６０】
特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合（Ｓ３４２：ＹＥＳ）は、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の確率変動機能が作動する回数として、確率変動回数を決定する（Ｓ３４５）。また、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数として、変動時間短縮回数を決定する（Ｓ３４６）。さらに、上記Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において電チューサポート機能が作動する回数として、電サポ回数を決定する（Ｓ３４７）。この判定結果（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）は、メイン情報記憶手段１８０の時短回数格納領域および電サポ回数格納領域に記憶される。続いて、Ｓ３３０で決定した図柄群の種類（大当り種別）に基づき、大当り遊技（ラウンド遊技）中の特別電動役物５４２の作動パターンを設定する（Ｓ３４８）。具体的には、特別電動役物５４２の作動パターンとして、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドにおける大入賞口５４の開放パターン（最大開放時間）などを設定する。
【０５６１】
次いで、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類と現在の遊技状態とに基づき、大当り遊技終了後又は小当り遊技後の変動パターン選択状態を設定する（Ｓ３４９）。続いて、Ｓ３３０で決定された図柄群の種類に基づき、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）のデモ演出時間（当り開始デモ時間および当り終了デモ時間）を設定する（Ｓ３５０）。次いで、前述の特別図柄当否判定処理（Ｓ３２０）および図柄判定処理（Ｓ３３０）で使用したメイン情報記憶手段１８０の特別図柄当否判定領域および特別図柄図柄判定領域をクリアする（Ｓ３５１）。そして、今回の変動対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスを「００Ｈ（待機中）」から「０１Ｈ（変動開始）」に遷移する（Ｓ３５２）。
【０５６２】
（特別図柄制御処理）
次に、特別図柄制御処理（Ｓ６５）について説明する。図８４は、特別図柄制御処理（Ｓ６５）の詳細を示すフローチャートである。
【０５６３】
まず、特別電動役物５４２が未作動中であるか否か、すなわち、特別電動役物遊技ステイタスが「００Ｈ（当り待ち状態）」であるか否かを判定する（Ｓ４０１）。続いて、特別電動役物５４２が未作動中である場合（Ｓ４０１：ＹＥＳ）には、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でないか否かを判定する（Ｓ４０２）。
【０５６４】
第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」でない場合（Ｓ４０２：ＹＥＳ）には、第２特別図柄に係る処理を実行するため、第２特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０３）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。他方、第２特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ（待機中）」である場合（Ｓ４０２：ＮＯ）には、第１特別図柄に係る処理を実行するため、第１特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよびＲＡＭ記憶領域のアドレス）を設定して（Ｓ４０４）、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）に移行する。
【０５６５】
なお、次述する特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）では、上述のＳ４０３又はＳ４０４で設定された第１特別図柄制御テーブル又は第２特別図柄制御テーブルを使用して、今回の変動の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第１特別図柄側と第２

特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第１特別図柄側の処理であるのか、第２特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。この特別図柄制御汎用処理（Ｓ４１０）の詳細は図８５を用いて後述する。

【０５６６】

（特別図柄制御汎用処理）

続いて、特別図柄制御汎用処理を実行する（Ｓ４０４，Ｓ４０７）。ここで、図８５は、特別図柄制御汎用処理（Ｓ４０４，Ｓ４０７）の詳細を示すフローチャートである。

【０５６７】

この特別図柄制御汎用処理（Ｓ４０４，Ｓ４０７）では、特別図柄遊技ステイタスの値（「０１Ｈ」，「０２Ｈ」，「０３Ｈ」）に応じた処理に移行するための分岐処理（Ｓ４１１～Ｓ４１４）を実行する。まず、今回の変動の対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスが０でないか否かを判定する（Ｓ４１１）。特別図柄遊技ステイタスが「００Ｈ」でない場合（Ｓ４１１：ＹＥＳ）には、特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ（変動開始）」であるか否かを判定する（Ｓ４１２）。特別図柄遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ４１２：ＹＥＳ）には、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）に移行する。この特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細は図８６を用いて後述する。一方、Ｓ４１２でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ（変動中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１３）。特別図柄遊技ステイタスが「０２Ｈ」である場合（Ｓ４１３：ＹＥＳ）には、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）に移行する。この特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細は図８７を用いて後述する。Ｓ４１３でＮＯの場合には、特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ（停止図柄表示中）」であるか否かを判定する（Ｓ４１４）。特別図柄遊技ステイタスが「０３Ｈ」である場合（Ｓ４１４：ＹＥＳ）には、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）に移行する。この特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細は図８８を用いて後述する。

【０５６８】

（特別図柄変動開始処理）

次に、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）について説明する。図８６は、特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）の詳細を示すフローチャートである。

【０５６９】

まず、当否抽選の結果および変動パターン選択状態等に基づき、特別図柄変動パターンテーブルを取得する（Ｓ４２１）。続いて、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄変動パターン判定領域から特別図柄変動パターン乱数値を読み出す（Ｓ４２２）。そして、特別図柄変動パターンテーブルを参照して、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、複数種の変動パターンの中からいずれかを選択する（Ｓ４２３）。

【０５７０】

次いで、今回選択された変動パターンに対応する変動時間を設定する（Ｓ４２４）。そして、特別図柄の変動開始の設定として、図柄表示制御手段１６５の特別図柄遊技タイマに変動時間を格納するとともに（Ｓ４２５）、演出制御基板２００への変動開始コマンドを生成する（Ｓ４２６）。変動開始コマンドとしては、演出表示装置７０における図柄変動演出を開始させるべく、通信検査コマンド、変動付加図柄情報指定コマンド、変動パターン指定コマンド、図柄指定コマンドを順に生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に記憶する。

【０５７１】

続いて、変動パターンの決定に使用したメイン情報記憶手段１８０の特別図柄変動パターン判定領域の内容をクリアする（Ｓ４２７）。そして、特別図柄遊技ステイタスを「０１Ｈ（変動開始）」から「０２Ｈ（変動中）」に遷移する（Ｓ４２８）。

【０５７２】

（特別図柄変動中処理）

次に、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）について説明する。図８７は、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）の詳細を示すフローチャートである。

【０５７３】
まず、特別図柄の変動表示を行うため、特別図柄の表示パターン番号切替処理を実行する（Ｓ４３１）。この表示パターン番号切替処理（Ｓ４３１）では、所定の切替時間毎に、特別図柄の表示パターン番号データを生成する。この表示パターン番号データは、特別図柄を変動表示又は確定表示させるべく、ＬＥＤ出力処理（Ｓ７３）において、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２に出力される。
【０５７４】
次いで、特別図柄遊技タイマが「０（タイムアウト）」となったか否か、すなわち、特別図柄の変動時間が終了したか否かを判定する（Ｓ４３２）。特別図柄の変動時間が終了した場合（Ｓ４３２：ＹＥＳ）には、第１特別図柄表示装置７１又は第２特別図柄表示装置７２に確定表示すべき特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ４３３）。続いて、演出制御基板２００に対して装飾図柄の確定表示を指示するための変動停止コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ４３４）。
【０５７５】
次いで、特別図柄遊技タイマに確定表示時間として「５００（ｍｓ）」を格納する（Ｓ４３５）。なお、「確定表示時間」とは、特別図柄の変動停止の際に、停止図柄を確定的に停止表示させる時間である。そして、特別図柄遊技ステイタスを「０２Ｈ（変動中）」から「０３Ｈ（停止図柄表示中）」に遷移する（Ｓ４３６）。
【０５７６】
（特別図柄停止図柄表示中処理）
次に、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）について説明する。図８８は、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）の詳細を示すフローチャートである。
【０５７７】
まず、特別図柄遊技タイマが「０（タイムアウト）」となったか否か、すなわち、特別図柄（停止図柄）の確定表示時間が終了したか否かを判定する（Ｓ４４１）。ここで、特別図柄の確定表示時間が終了した場合（Ｓ４４１：ＹＥＳ）には、特別図柄遊技ステイタスを「０３Ｈ（停止図柄表示中）」から「００Ｈ（待機中）」に遷移する（Ｓ４４２）。
【０５７８】
続いて、メイン情報記憶手段１８０の特別図柄判定フラグに格納された当否判定データが大当りデータ「５５Ｈ」であるか否かを判定する（Ｓ４４３）。当否判定データが大当りデータである場合（Ｓ４４３：ＹＥＳ）には、特別図柄の確率変動機能の作動停止（Ｓ４４４）、特別図柄の変動時間短縮機能の作動停止（Ｓ４４５）、電チューサポート機能の作動停止（Ｓ４４６）、を順に行う。具体的には、確変フラグに「００Ｈ（オフ）」を設定するとともに、確率変動回数カウンタ、変動時間短縮回数カウンタおよび入球容易状態回数カウンタに「００Ｈ」を設定してゼロクリアする。
【０５７９】
次いで、特別遊技の開始デモ設定処理として、開始デモ表示時間を設定するとともに、開始デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り開始デモコマンド）を生成する（Ｓ４４７）。続いて、変動パターン選択状態の実行回数（変動パターン選択状態回数カウンタ）をゼロクリアする（Ｓ４４８）。また、特別電動役物遊技ステイタスを「００Ｈ（当り待ち状態）」から「０１Ｈ（特別遊技）」に遷移する（Ｓ４４９）。そして、当否判定フラグの内容をクリアするため、「００Ｈ」を設定する（Ｓ４５０）。
【０５８０】
他方、当否判定データが大当りデータでない場合（Ｓ４４３：ＮＯ）には、特別図柄の確率変動機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５１）。特別図柄の確率変動機能が作動中である場合（Ｓ４５１：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の確率変動回数カウンタを１減算する（ステップＳ４５２）。続いて、確率変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４５３）。確率変動回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４５３：ＹＥＳ）には、特別図柄の確率変動機能の作動を停止する（Ｓ４５４）。減算後の確率変動回数カウンタがゼロでない場合（

Ｓ４５３：ＮＯ）には、Ｓ４５４をスキップして、Ｓ４５５に移行する。
【０５８１】
次いで、特別図柄の変動時間短縮機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５５）。特別図柄の変動時間短縮機能が作動中である場合（Ｓ４５５：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の時短回数カウンタを１減算する（ステップＳ４５６）。続いて、変動時間短縮回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４５７）。変動時間短縮回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４５７：ＹＥＳ）には、特別図柄時短状態の終了回数に到達したとして、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を停止する（Ｓ４５８）。減算後の変動時間短縮回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４５７：ＮＯ）には、Ｓ４５８をスキップして、Ｓ４５９に移行する。
【０５８２】
次いで、電チューサポート機能が作動中であるか否かを判定する（Ｓ４５９）。電チューサポート機能が作動中である場合（Ｓ４５９：ＹＥＳ）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段１８０の電サポ回数カウンタを１減算する（ステップＳ４６０）。続いて、電サポ回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４６１）。電サポ回数カウンタがゼロである場合（Ｓ４６１：ＹＥＳ）には、入球容易状態の終了回数に到達したとして、電チューサポート機能の作動を停止する（Ｓ４６２）。減算後の電サポ回数カウンタがゼロでない場合（Ｓ４６１：ＮＯ）には、Ｓ４６２をスキップして、Ｓ４６３に移行する。
【０５８３】
次いで、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを１減算する（Ｓ４６３）。そして、変動パターン選択状態を更新する（Ｓ４６４）。具体的には、メイン情報記憶手段１８０の変動パターン選択状態回数カウンタを参照し、現在の変動パターン選択状態の実行回数が予め設定された終了回数に達したか否かを判定し、終了回数に達している場合には、次に規定された変動パターン選択状態に切り替える。他方、終了回数に達していない場合には、現在の変動パターン選択状態を維持する。
【０５８４】
次いで、前述のＳ４５１～Ｓ４６４にて更新された現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ４６５）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、演出モードの設定および更新を実行する。
【０５８５】
（特別電動役物制御処理）
次に、特別電動役物制御処理（Ｓ６６）について説明する。図８９～図９０は、電動役物制御処理（Ｓ６６）の詳細を示すフローチャートである。
【０５８６】
まず、特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ（特別遊技）」であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。特別電動役物遊技ステイタスが「０１Ｈ」である場合（Ｓ５０１：ＹＥＳ）には、以降の処理において特別遊技処理を実行する。この特別遊技処理において、まず、特別電動役物５４２が作動中であるか否かを判定する（Ｓ５０２）。特別電動役物５４２が作動していない場合（Ｓ５０２：ＮＯ）には、特別電動役物５４２の作動開始時間であるか否かを判定する（Ｓ５０３）。特別電動役物５４２の作動開始時間とは、各ラウンド遊技おいて特別電動役物５４２の作動を開始するタイミングである。
【０５８７】
特別電動役物５４２の作動開始時間である場合（Ｓ５０３：ＹＥＳ）には、ラウンド演出を開始させるべく演出制御コマンド（ラウンド演出指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５０４）。なお、演出制御基板２００側では、このラウンド演出指定コマンドの情報（現在のラウンド数などの情報）に基づき、特別遊技中における各ラウンド遊技に対応したラウンド演出を実行する。そ

して、特別電動役物５４２の作動を開始して（Ｓ５０５）、特別電動役物５４２の作動中の処理として、Ｓ５０６～Ｓ５１０の処理を実行する。

【０５８８】

特別電動役物５４２の作動中の処理として、大入賞口５４に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞したか否かを判定するとともに（Ｓ５０６）、特別電動役物５４２の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（Ｓ５０７）。このとき、大入賞口５４に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞した場合（Ｓ５０６：ＹＥＳ）又は特別電動役物５４２の作動時間が経過した場合（Ｓ５０７：ＹＥＳ）には、特別電動役物５４２の作動を停止させる（Ｓ５０８）。そして、特別電動役物５４２の連続作動回数が予め定められた規定ラウンド数に達したか否かを判定する（Ｓ５０９）。連続作動回数が規定ラウンド数に達していない場合（Ｓ５０９：ＮＯ）には、特別電動役物５４２の連続作動回数を１インクリメントする（Ｓ５１０）。

【０５８９】

他方、特別電動役物５４２の連続作動回数が規定ラウンド数に達している場合（Ｓ５０９：ＹＥＳ）には、Ｓ５１１に移行して、特別遊技の当り終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り終了デモコマンド）を生成する（Ｓ５１１）。

【０５９０】

続いて、変動時間短縮回数カウンタに、上記Ｓ３４６で設定した変動時間短縮回数情報を格納する（Ｓ５１２）。また、電サポ回数カウンタに、上記Ｓ３４７で設定した電サポ回数情報を格納する（Ｓ５１３）。

【０５９１】

続いて、上記Ｓ３４３で設定された確率変動判定フラグの内容を参照して、条件装置の作動が特定図柄（いわゆる確変図柄）による作動であるか否かを判定する（Ｓ５１４）。特定図柄による条件装置の作動である場合（Ｓ５１４：ＹＥＳ）には、メイン情報記憶手段１８０の確率変動回数カウンタに、上記Ｓ３４５で設定した確率変動回数（作動時データ）を格納して、特別図柄の確率変動機能の作動を開始する（Ｓ５１５）。他方、特定図柄による条件装置の作動でない場合（Ｓ５１４：ＮＯ）には、確率変動回数カウンタに未作動時データ「００Ｈ」を格納して、Ｓ５１５をスキップする。

【０５９２】

続いて、時短回数カウンタに記憶された変動時間短縮回数情報が変動時間短縮機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１６）。変動時間短縮機能作動データである場合（Ｓ５１６：ＹＥＳ）には、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を開始する（Ｓ５１７）。他方、変動時間短縮機能作動データでない場合（Ｓ５１６：ＮＯ）には、Ｓ５１７をスキップする。

【０５９３】

続いて、電サポ回数カウンタに記憶された電サポ回数情報が電チューサポート機能作動データ（「００Ｈ」以外のデータ）であるか否かを判定する（Ｓ５１８）。電チューサポート機能作動データである場合（Ｓ５１８：ＹＥＳ）には、電チューサポート機能の作動を開始させる（Ｓ５１９～Ｓ５２１）。すなわち、普通図柄の確率変動機能の作動開始（Ｓ５１９）、普通図柄の変動時間短縮機能の作動開始（Ｓ５２０）、普通電動役物５２２の開放延長機能の作動開始（Ｓ５２１）、を順に実行する。他方、電チューサポート機能作動データでない場合には、Ｓ５１９～Ｓ５２１をスキップする。

【０５９４】

次いで、上記Ｓ３４７で決定した変動パターン選択状態に切り替える（Ｓ５２２）。続いて、前述のＳ５１２～Ｓ５２２にて設定された特別遊技後の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域に格納する（Ｓ５２３）。なお、演出制御基板２００側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、特別遊技後の演出モードを設定する。そして、特別電動役物遊技ステイタスを「０１Ｈ（特別遊技）」から「０

０Ｈ（当り待ち状態）」に遷移する（Ｓ５２４）。
【０５９５】
＜演出制御基板側の処理＞
次に、図９１～図９７のフローチャートを参照しながら、演出制御基板２００における動作処理の手順について説明する。演出制御基板２００側の処理は、電源投入後などサブメインＣＰＵ２０１がリセットされると実行されるリセット開始処理（演出制御側メイン処理を含む）と、一定周期毎に起動される演出制御側タイマ割込み処理と、主制御基板１００からのストローブ信号に起因して起動される演出制御コマンドの受信割込み処理と、変動演出パターンのタイムスケジュールに規定された所定の発生時期の到来を契機として起動されるランプ演出割込み処理と、一定周期毎に起動される画像制御コマンドの送信割込み処理とを含んで構成される。
【０５９６】
各割込み処理（例外処理）には、複数の割込み処理が発生したときの優先度を示す優先レベルが設定されている。本例では、「電源リセットによるリセット開始処理：最優先」、「各種異常時によるリセット開始処理：最優先」→「演出制御コマンドの受信割込み処理：レベル７」→「ＷＤＴ（暴走検知時）によるリセット開始処理：レベル３」→「画像制御コマンドの送信割込み処理：レベル２」→「演出制御側タイマ割込み処理：レベル１」などの順に、優先レベルの順位付けがされている。なお、「各種異常時によるリセット開始処理」は、例えば、サブメインＣＰＵ２０１が不正な命令を実行したとき、サブメインＣＰＵ２０１が不正な領域又は不正な方法にてアクセスしようとしたとき、ＤＭＡ（Direct Memory Access）転送中のエラーが発生したときなどに起動する。本実施形態では、上記の複数種の割込み処理を例示しているが、実際にはその他の割込み処理も存在する。
【０５９７】
演出制御側メイン処理内では、基本的には、全割込み禁止又は演出制御コマンド受信割込み以外の割込み禁止のいずれかの状態に設定したうえで処理が進められる。その上で、演出制御側メイン処理が割込み許可状態となった場合に、当該メイン処理を中断させるかたちで各割込み処理が起動される。各割込み処理では、当該割込み処理の実行中に他の割込み処理の要求があった（多重割込みが発生した）ときは、実行中の割込み処理よりも優先レベルの高い割込み処理であれば、原則的には当該割込み要求が許可される一方、実行中の割込み処理よりも優先レベルの低い又は優先レベルの同じ割込み処理である場合には当該割込み要求が禁止される。すなわち、各割込み処理は、優先レベルの同じ又は優先レベルの低い他の割込みを禁止した状態で処理が進められる。そして、各割込み処理から演出制御側メイン処理へは、全割込み許可の状態で戻ってくる。なお、このような割込み要因の優先順位（優先レベル）は、演出制御マイコン２１０（割込みコントローラ）のレジスタ設定によって規定される。
【０５９８】
《リセット開始処理》
まず、演出制御基板２００のリセット開始処理について説明する。図９１は演出制御基板２００のリセット開始処理を示すフローチャートである。このリセット開始処理では、電源投入時のリセット、各種異常時を起因としたリセット、ＷＤＴ（暴走検知時）を起因としたリセットのいずれかにより起動し、サブメインＣＰＵ２０１のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、Ｓ６０１以降の処理が開始される。
【０５９９】
まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定する（Ｓ６０１）。そして、各種初期設定が完了するまで全ての割込み処理を禁止する（Ｓ６０２）。
【０６００】
続いて、ハードウェアに関する基本的な設定として、サブメインＣＰＵ２０１内に設けられている内蔵レジスタに初期値を設定するとともに、Ｉ／Ｏポート回路２０４を初期化する（Ｓ６０３）。さらに、演出制御マイコン２１０のＲＡＭ２０３内のメモリ領域を初

期化する（Ｓ６０４）。ここでは、初期値付きの変数には初期値を設定し、初期値なしの変数には０クリアによる初期化を行う。また、サブメインＣＰＵ２０１がＲＯＭ２０２に記憶された制御プログラムをＲＡＭ２０３に適宜展開する。

【０６０１】

続いて、演出制御コマンドの受信割込み処理以外の割込みを禁止する（Ｓ６０５）。次いで、予め各機種共通で設定された各種のエラーのうち、当該機種で有効とすべきエラーの種別を設定する処理を行う（Ｓ６０６）。さらに、演出ランプＬＰ（枠ランプ１０、盤ランプ８０）を全消灯状態とするため消灯リクエストを行う（Ｓ６０７）。そして、サブメインＣＰＵ２０１の暴走を監視するためウォッチドッグタイマを起動する（Ｓ６０８）。

【０６０２】

続いて、遊技演出の主たる処理として演出制御側メイン処理を実行する（Ｓ６０９）。この演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）の詳細は図８１を用いて後述する。なお、前記Ｓ６０９で演出制御側メイン処理へ移行すると、メイン処理から当該リセット開始処理へ復帰することは通常はあり得ないが、プログラムのバグ等の発生によって、万が一、この処理へ復帰してきた場合には、消費電力が通常作動時よりも低減された小消費電力モード（スリープモード）へ遷移する。

【０６０３】

《演出制御側メイン処理》

次に、演出制御基板２００の演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）について説明する。図９２は演出制御側メイン処理（Ｓ６０９）を示すフローチャートである。

【０６０４】

まず、演出制御側メイン処理内で制御プログラムがＲＡＭ２０３で正確に展開されているか否かのチェックを開始するためのアドレス（プログラムが展開された先頭アドレス）を取得する（Ｓ６１１）。続いて、全ての割込みを許可（各種の割込み処理の起動を許可）する（Ｓ６１２）。

【０６０５】

次いで、デバイスの初期化動作を実行する（Ｓ６１３）。この初期化動作は、ぱちんこ遊技機ＰＭの電源投入時（リセット開始時）に１度だけ実行される動作態様のことであり、モータ、ソレノイド等のデバイスによって可動役物２４の動作を制御するために必要となる位置情報を確認することを目的として実行される。なお、初期化動作の終了時には、可動役物２４は予め設定された初期位置（基準位置）に復帰する。

【０６０６】

続いて、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、ウォッチドッグタイマをクリアする（Ｓ６１４）。このとき、サブメインＣＰＵ２０１がプログラムを正常に実行しているときは、予め設定されたタイムアウト時間内に、サブメインＣＰＵ２０１のＷＤＴクリアレジスタに、所定のクリアワードが書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【０６０７】

続いて、入力ポートチェック処理を実行する（Ｓ６１５）。この入力ポートチェック処理では、後述のタイマ割込み処理におけるポート入出力処理Ｓ９１２でのＩ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）の読み込みを割込み発生毎に監視して、複数回（例えば４回）の監視において入力ポートの状態が全て「１」の場合は信号レベルを「１（Ｈレベル）」、全て「０」の場合は信号レベルを「０（Ｌレベル）」、それ以外の場合は信号レベルを変化させない（これにより入力信号が確定される）。

【０６０８】

続いて、エラー演出管理処理を実行する（Ｓ６１６）。このエラー演出管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２２）で設定されるエラー演出パターンに基づき、各種デバイスによるエラー演出を開始させる。さらに、エラー演出管理処理では、エラー管理タイマに初期値（エラー演出時間）を設定して、エラー演出の進行を管理する。このエラー

管理タイマは、演出制御側タイマ割込み処理のエラー管理タイマ更新処理（Ｓ９２０）にて１６ｍｓ周期で減算更新される。そして、エラー管理タイマがタイムアウトした場合は、当該エラー演出を終了させる。

【０６０９】

続いて、演出ボタン監視制御処理を実行する（Ｓ６１７）。この演出ボタン監視制御処理では、図柄の変動変動中にボタン予告演出を組み込んでいる場合に、所定の操作有効時間内における演出ボタン１５の入力状態を監視して、演出ボタン１５の入力状態に関する情報を保持する。

【０６１０】

続いて、予告抽選管理処理を実行する（Ｓ６１８）。この予告抽選管理処理では、後続のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で選択される変動演出パターンのシナリオに沿って、装飾図柄の変動過程の各段階で発生する予告演出の内容を定めた予告演出パターンを抽選で決定する。ここで決定された予告演出パターン番号は、サブメイン情報記憶手段２６０の予告演出パターン格納領域に一時記憶される。また、この予告演出パターン番号を画像制御基板３００側へ指定するための画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段２６０の画像制御コマンドバッファに設定する。このとき、予告演出パターンとして、役物予告演出パターンが選択された場合には、役物リクエストが発生し、後続のデバイス管理処理（Ｓ６１９）にて、可動役物２４の駆動パターンが特定される。なお、本例では、装飾図柄の一変動内で発生する複数種の予告演出（予告演出パターン）の全てを、１回のメインループ処理内で抽選するのではなく、当該メインループ処理効率を向上させるため、予告演出の発生時期（例えば、変動開始段階、リーチ発生段階、変動停止段階）毎に分けて、複数回のメインループ処理に跨って抽選する構成となっている。その際、装飾図柄の変動開始段階で発生する予告演出については、装飾図柄の変動開始と同期をとる（画像制御コマンドを早急に送信する）必要があるので、先発のメインループ処理内で抽選を行うようになっている。

【０６１１】

次に、デバイス管理処理を実行する（Ｓ６１９）。このデバイス管理処理では、後述のコマンド解析処理（Ｓ６２０）にて各種デバイスの動作要求（ランプリクエスト、役物リクエスト）があった場合、ＲＯＭ２０３に記憶された複数種のパターンデータ（ランプパターン、駆動パターン）の中から、演出番号（ランプ演出番号、役物予告演出番号）に対応したパターンデータを特定して、対象デバイスの制御を開始する。演出ランプＬＰのランプパターンデータには、１フレーム時間（画像フレームを１回更新するのに要する時間：１６ｍｓ）毎に対応付けられたランプデータがスケジュールデータとして格納されている。なお、本例において、１フレーム時間は、演出表示装置７０において毎秒約６０フレーム（＝約６０ｆｐｓ）で描画等する場合の１フレームの描画処理に要する時間と対応するものになっている。同様に、可動役物２４の駆動パターンデータには、割込み周期（１ｍｓ）毎に対応付けられた駆動データがスケジュールデータとして格納されている。これにより、後述する演出制御側タイマ割込み処理にて、各制御データ（ランプデータ、駆動データ等）が対象デバイスに対して一定周期毎に出力され、対象デバイスの動作が開始されることになる。一方、後述の演出制御側タイマ割込み処理において、一連の制御データ（ランプデータ、駆動データ）の出力が全て完了した場合は、演出ランプＬＰを消灯させ、又は、可動役物２４の動作を停止させ、対象デバイスの制御を終了する。

【０６１２】

続いて、コマンド解析処理（Ｓ６２０）を実行する。このコマンド解析処理では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。このコマンド解析処理（Ｓ６２０）の詳細は図９３を用いて後述する。

【０６１３】

そして、今回のループ処理中で、コマンド解析（演出制御コマンドの解析）を実行した

か否かを判定する（Ｓ６２１）。コマンド解析直後の場合（Ｓ６２１：ＹＥＳ）は、Ｓ６１４に戻り、次のループ処理へ移行する。一方、コマンド解析を実行しなかった場合（Ｓ６２１：ＮＯ）、すなわち、コマンドバッファが空である場合には、所定時間が経過するまで、演出抽選乱数更新処理を実行する（Ｓ６２２）。なお、本実施形態では、上記の所定時間として、ランプＬＰの切り替え制御の最小単位（３２ｍｓ）の半分の時間となる「１６ｍｓ」が設定されている。この演出抽選乱数更新処理では、先読み予告抽選乱数、装飾図柄乱数、変動演出パターン乱数、予告演出パターン乱数などの各種の演出抽選乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を１加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値に戻す。

【０６１４】

（コマンド解析処理）

次に、コマンド解析処理（Ｓ６２２）について説明する。図９３は、コマンド解析処理（Ｓ６２２）の詳細を示すフローチャートである。このコマンド解析処理では、主制御基板１００からの演出制御コマンドがサブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に格納されているか否かを監視して、格納された演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。

【０６１５】

まず、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に遊技状態指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３１）。遊技状態指定コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３１：ＹＥＳ）には、演出状態移行処理（Ｓ６３２）へ移行する。演出状態移行処理（Ｓ６３２）では、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態情報および変動パターン選択状態情報に基づき、演出モードを遷移する処理を実行する。

【０６１６】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に保留関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３３）。ここで、保留関連コマンドには、図柄記憶数コマンド、事前判定コマンドが含まれる。この保留関連コマンドが格納されている場合（Ｓ６３３：ＹＥＳ）には、保留情報管理処理（Ｓ６３４）へ移行する。この保留情報管理処理（Ｓ６３４）では、サブメイン情報記憶手段２６０から図柄記憶数コマンド又は事前判定コマンドを読み出して、事前判定結果の情報に基づき先読み判定を実行するとともに、演出表示装置７０の保留画像表示部７１０に表示される保留画像の表示個数および表示態様（表示色など）を更新するための処理を行う。

【０６１７】

次いで、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に図柄変動関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３５）。ここで、図柄変動関連コマンドには、変動開始コマンド、変動停止コマンドが含まれる。図柄変動関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３５：ＹＥＳ）には、変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）へ移行する。この変動演出内容決定処理（Ｓ６３６）では、受信した図柄変動関連コマンドが変動開始コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を開始させるための処理を実行し、受信した図柄変動関連コマンドが変動停止コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を終了させるための処理を実行する。

【０６１８】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に大当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６３７）。ここで、大当り演出関連コマンドには、大当り開始デモ演出コマンド、ラウンド演出指定コマンド、大当り終了デモ演出コマンドが含まれる。大当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３７：ＹＥＳ）には、大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）へ移行する。この大当り演出内容決定処理（Ｓ６３８）では、開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出を実行するための処理を行う。

【０６１９】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に小当り演出関連コマンド

が格納されているか否かを判定する（Ｓ６３９）。ここで、小当り演出関連コマンドには、小当り開始デモ演出コマンド、小当り終了デモ演出コマンドが含まれる。小当り演出関連コマンドが格納されている場合（ステップＳ６３９：ＹＥＳ）には、小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）へ移行する。この小当り演出内容決定処理（Ｓ６４０）では、小当り開始デモ演出、小当り終了デモ演出を実行するための処理を行う。

【０６２０】

続いて、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に入賞口入賞関連コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６４１）。ここで、この入賞口入賞関連コマンドには、第１始動口入賞コマンド、第２始動口入賞コマンド、作動ゲート入賞コマンド、大入賞口入賞コマンド、左一般入賞口入賞コマンド、右一般入賞口入賞コマンドなどが含まれる。この入賞口入賞関連コマンドが格納されている場合（Ｓ６４１：ＹＥＳ）には、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）へ移行する。この入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）の詳細は図９４を用いて後述する。

【０６２１】

続いて、サブ情報記憶手段２８０のコマンド格納領域にエラー演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ６４３）。このエラー演出指定コマンドが格納されている場合（Ｓ６４３：ＹＥＳ）には、エラー演出内容決定処理（Ｓ６４４）へ移行する。このエラー演出内容決定処理（Ｓ６４４）では、サブ情報記憶手段２８０からエラー演出指定コマンドを読み出して、液晶表示装置７０の画像表示、演出ランプＬＰの点灯、スピーカ１１の音声などによってエラー状態を報知するためのエラー演出パターンを決定する。

【０６２２】

なお、サブ情報記憶手段２８０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されていない場合（Ｓ６３１：ＮＯ、Ｓ６３３：ＮＯ、Ｓ６３５：ＮＯ、Ｓ６３７：ＮＯ、Ｓ６３９：ＮＯ、Ｓ６４１：ＮＯ、Ｓ６４３：ＮＯ）は、何もせずコマンド解析処理を終了する。

【０６２３】

（入賞演出内容決定処理）

次に、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）について説明する。図９４は、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）の詳細を示すフローチャートである。

【０６２４】

まず、第１始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０１）。この第１始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０１）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第１始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第１始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第１始動口５１に入球したことを報知する第１始動口入賞演出を実行する。

【０６２５】

続いて、第２始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０２）。この第２始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０２）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第２始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第２始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第２始動口５２に入球したことを報知する第２始動口入賞演出を実行する。

【０６２６】

続いて、作動ゲート入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０３）。この作動ゲート入賞演出制御処理（Ｓ７０３）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、作動ゲート入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、作動ゲート入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が作動ゲート５３を通過したことを報知する作動ゲート入賞演出を実行する。

【０６２７】

続いて、大入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０４）。この大入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０４）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、大入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、大入賞口入賞コマンドが格納されてい

れば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が大入賞口５４に入球したことを報知する大入賞口入賞演出を実行する。

【０６２８】

続いて、左一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０５）。この左一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０５）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、左一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、左一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６１～６３のいずれかに入球したことを報知する左一般入賞口入賞演出を実行する。

【０６２９】

続いて、右一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０６）。この右一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０６）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、右一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、右一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６４に入球したことを報知する右一般入賞口入賞演出を実行する。

【０６３０】

《演出制御コマンドの受信割込み処理》

次に、演出制御コマンドの受信割込み処理を説明する。図９５は、演出制御コマンドの受信割込み処理を示すフローチャートである。この演出制御コマンドの受信割込み処理では、前述したように、主制御基板１００からのストローブ信号の入力に基づいて割込みが発生することで開始され、この割込み処理において各種の演出制御コマンドが取得されるようになっている。なお、演出制御コマンドは、１バイトのＭＯＤＥデータと、１バイトのＥＶＥＮＴデータとを含む構成となっており、主制御基板１００から演出制御基板２００へ、ＭＯＤＥデータ、ＥＶＥＮＴデータの順に送信される。以下では、説明の便宜上、ＭＯＤＥデータを「第１コマンド」、ＥＶＥＮＴデータを「第２コマンド」とも称する。

【０６３１】

まず、主制御基板１００からのストローブ信号に基づく割込みが発生すると、演出制御コマンドの入力値が確定したか否かを判定する（Ｓ９０１）。具体的には、コマンドデータを最高５回まで読み込み、２回連続で同じ値が読み込まれた時点で入力値が確定となる。これはノイズ等により演出制御コマンドの読み取りが失敗するおそれがあるためであり、２回連続で同じ値が読み込まれるまでは入力値を確定とはしない。

【０６３２】

続いて、今回受信したコマンドが第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか否か、換言すれば、第１コマンド（ＭＯＤＥ）であるか第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）であるかを判定する（Ｓ９０２）。今回受信したコマンドが第１コマンドである場合（Ｓ９０２：ＹＥＳ）は、当該第１コマンドをテンポラリ領域に一時的に記憶する（Ｓ９０３）。そして、演出抽選乱数発生手段２１０から演出抽選乱数を取得して、この乱数情報をサブメイン情報記憶手段２６０の演出抽選乱数格納領域に一時記憶する（Ｓ９０４）。なお、演出抽選乱数の取得時期を、演出制御コマンドの受信時としているのは、演出制御コマンドは遊技球の始動入賞時や特別図柄の変動開始時など物理的に不規則なタイミングで送信されるため、それを契機とすることで取得時期に周期性を出さないようにするためである。このように演出抽選乱数の取得時期を不規則とすることで、各種の演出抽選においても、同一の演出が不自然に繰り返し選択されてしまう等の不都合が発生し難くなる。

【０６３３】

一方、今回受信したコマンドが第２コマンドである場合（Ｓ９０２：ＮＯ）には、すでに第１コマンドを受信済であるか否かを判定する（Ｓ９０５）。すなわち、演出制御コマンドを第１コマンド（ＭＯＤＥ）→第２コマンド（ＥＶＥＮＴ）の順に受信したか否か判定して、演出制御コマンドの組合せに矛盾がないかを確認する。演出制御コマンドの組合せに矛盾がない場合（Ｓ９０５：ＹＥＳ）は、ライトポインタ（書き込み用のポインタ）の示すアドレスを取得する（Ｓ９０６）。続いて、第１コマンドと第２コマンドとを、ライトポインタの指示するアドレスに従って、サブメイン情報記憶手段２６０の演出制御コ

マンドバッファ（リングバッファ）に保存する（Ｓ９０７）。保存されたコマンドデータは、メイン処理における前記のコマンド解析処理（Ｓ６２０）で読み出され、演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理が実行される。次いで、ライトポインタの示すアドレスを更新する（Ｓ９０８）。さらに、前記Ｓ９０３で一時記憶したコマンドデータ（第１コマンド）をクリアする（Ｓ９０９）。そして、当該演出制御コマンド受信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【０６３４】

《演出制御側タイマ割込み処理》

次に、演出制御側タイマ割込み処理を説明する。図９６は、演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、一定時間毎のクロックパルスにより起動され、上述の演出制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【０６３５】

タイマ割込みが発生すると、サブメインＣＰＵ２０１内のレジスタの内容をＲＡＭ２０３のスタック領域に退避させた後、Ｓ９１１以降の処理を順次実行する。このタイマ割込み処理内では、主制御基板１００からの演出制御コマンド受信割込み、ウォッチドッグタイマ割込み等、優先レベル２以上の割込みを許可する（Ｓ９１１）。

【０６３６】

続いて、ポート入出力処理を実行する（Ｓ９１２）。このポート入出力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４におけるポートデータの入力処理、出力処理を行う。入力処理では、Ｉ／Ｏポート回路２０４（入力ポート）に入力されている各種信号を読み取り、これを入力情報として記憶する。出力処理では、サブメイン情報記憶手段２６０に一時記憶されている各種制御信号（モータ制御信号）を読み出して、Ｉ／Ｏポート回路２０４（出力ポート）から出力する。

【０６３７】

続いて、デバイス制御データ出力処理を実行する（Ｓ９１３）。このデバイス制御データ出力処理では、前記のデバイス管理処理（Ｓ６１９）で特定した駆動パターンデータから所定時間分の駆動データを読み出してサブメイン情報記憶手段２６０の駆動データ記憶領域に設定する。この処理で設定される駆動データは、割込み周期に対応した１ｍｓ間の制御を示すデータである。この処理で駆動データが設定されると、次回のタイマ割込み処理にて、当該駆動データがＩ／Ｏポート回路２０４（出力ポート）からモータドライバ９２へ出力される。従って、このデバイス制御データ出力処理では、駆動パターンデータに従って駆動データが割込み周期（１ｍｓ）毎に切り替えられることとなる。

【０６３８】

次いで、演出用タイマ更新処理を実行する（Ｓ９１４）。この演出タイマ更新処理では、演出動作制御に用いる各種の演出用タイマの値を割込み周期（本実施形態では１ｍｓ）ずつ減算更新する。演出用タイマには、装飾図柄の変動時間を管理するためのタイマ、予告演出の発生タイミングを管理するためのタイマなどが含まれる。この演出用タイマによって、変動演出パターンにおけるタイムスケジュールが管理され、その時間軸上で可動役物２４の駆動タイミングや演出ランプＬＰの点灯タイミング等の時間管理がされている。なお、演出用タイマは、この演出制御用タイマ割込み処理内のデバイス制御データ出力処理（Ｓ９１３）やランプデータ更新処理（Ｓ９１７）などにおいても利用される。

【０６３９】

続いて、ボタン制御タイマ更新処理を実行する（Ｓ９１５）。演出ボタン１５の操作有効時間を管理するための有効時間管理タイマの値を割込み周期（本実施形態では１ｍｓ）ずつ減算更新する。なお、操作有効時間とは、演出ボタン１５の操作入力が有効となる時間である。

【０６４０】

続いて、タスク制御カウンタ更新処理を実行する（Ｓ９１６）。このタスク制御カウンタ更新処理では、タイマ割込み毎にタスクカウンタの値（「０」～「１５」）を更新する。具体的には、タスクカウンタの値が「０」～「１４」であれば１インクリメントし、タ

スクカウンタの値が「１５」となった場合には「０」に戻す。すなわち、このタスクカウンタは１６ｍｓの循環周期を取り得る。そして、今回更新されたタスクカウンタの値に対応して各種のタスク（タスク処理）が割り当てられており、当該タスクカウンタの値に応じて、ランプ制御タスク（Ｓ９１７のランプデータ更新処理）、暴走監視タスク（Ｓ９１８９の画像ＣＰＵ暴走監視処理）、エラー管理タスク（Ｓ９１９のエラー管理タイマ更新処理）などの各処理を実行する。本例では、タスクカウンタの値（「０」～「１５」）のうち、或る１つの値がランプ制御タスクに割り当てられ、他の２つの値（互いに８ｍｓ間隔となる値）が暴走監視用タスクに割り当てられ、他の１つの値がエラー管理タスクに割り当てられている（その他のタスクの説明は省略する）。なお、前述のように、タスクカウンタの循環周期を１６ｍｓに設定しているのは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）と一致させるためである。そして、この演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位（１６ｍｓ）は画像フレームの１フレーム時間と対応し、画像演出とランプ演出との同期を実現している。

【０６４１】

続いて、ランプデータ更新処理を実行する（Ｓ９１７）。このランプデータ更新処理では、前記のデバイス管理処理（Ｓ６２１）等で特定したランプパターンデータから所定時間分のランプデータを読み出して設定する。この処理で設定されるランプデータは、演出ランプＬＰの切り換え制御の最小単位となる１６ｍｓ間の点灯制御を示すデータである。ランプデータが設定されると、当該ランプデータが出力ポート（シリアルポート）からシリアル転送にてランプ接続基板９１へ自動的に出力される。このランプデータの出力処理は、シリアル通信割込み処理として構成されており、シリアル通信回路の送信バッファにランプデータを順次書き込むことで実現される。シリアル通信回路は、送信バッファのランプデータを１バイト単位でシリアル変換して、シリアルクロックと同期したかたちで、１ビット毎にランプ接続基板９１に対して出力する。この処理では、送信バッファが空になるまで繰り返され、これにより送信バッファに格納された全てのランプデータ（全バイト）が出力されるようになっている。従って、このランプデータ更新処理では、ランプパターンに従ってランプデータが１フレーム時間（１６ｍｓ）毎に切り替えられるとともに、このランプデータがランプ接続基板９１に対してシリアル転送にて出力される。

【０６４２】

続いて、画像ＣＰＵ暴走監視処理を実行する（Ｓ９１８）。この画像ＣＰＵ暴走監視処理では、画像制御基板３００から入力されるトグル信号を監視して、当該トグル信号が１６００ｍｓ（５０～１００フレーム程度）の間、連続して変化しない場合に、画像制御基板３００のサブサブＣＰＵ３０１が暴走していると判定し、演出制御基板２００から画像制御基板３００に対してリセット信号を送信する。これにより、画像制御基板３００側はサブサブＣＰＵ３０１のリセット状態の発生によって、所定のリセット処理を実行する。なお、トグル信号とは、１フレーム時間毎にＨレベル／Ｌレベルが交互に繰り返される波形の信号のことである。

【０６４３】

次いで、エラー管理タイマ処理を実行する（Ｓ９１９）。このエラー管理タイマ処理では、前記のエラー演出管理処理（Ｓ６１６）でセットされたエラー演出時間を管理するためのエラー演出タイマの値を減算更新する。そして、全ての割込みを許可した状態にするとともに、退避していたレジスタの内容を復帰させた後、演出制御側タイマ割込み処理を終了して、割込み発生前の元の処理に戻る。

【０６４４】

《画像制御コマンドの送信割込み処理》

次に、画像制御コマンドの送信割込み処理を説明する。図９７は、画像制御コマンドの送信割込み処理を示すフローチャートである。この画像制御コマンドの送信割込み処理は、予め設定された一定間隔（５００μｓ）毎に発生する。

【０６４５】

この画像制御コマンドの送信割込み処理では、まず、サブメイン情報記憶手段２６０の

画像制御コマンドバッファをチェックする（Ｓ９３１）。続いて、画像制御コマンドバッファにおいてリードポインタを取得する（Ｓ９３２）。次いで、画像制御コマンドバッファに画像制御コマンドが格納されているか否かを判定する（Ｓ９３３）。画像制御コマンドが格納されているか否かは、例えば、リードポインタとライトポインタによって確認でき、リードポインタとライトポインタとが一致している場合には、画像制御コマンドが格納されていないことになる。画像制御コマンドが格納されている場合（Ｓ９３３：ＹＥＳ）には、リードポインタが指す領域から画像制御コマンドを読み出す（Ｓ９３４）。この読み出した画像制御コマンドを、出力先として指定されたシリアル通信回路の出力バッファにセットする（Ｓ９３５）。これによりシリアルポートから画像制御コマンドが画像制御基板３００に対してシリアル送信される。次いで、コマンドデータ（前記Ｓ９３５で送信したコマンドデータ）をクリアする（Ｓ９３６）。続いて、リードポインタを１インクリメントして更新する（Ｓ９３７）。そして、当該画像制御コマンドの送信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【０６４６】

以上、第２実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０６４７】

まず、第２実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に規定カウント数を超過して入球することを契機としてオーバー入賞演出が実行されることで、オーバー入賞が発生したことを遊技者に明確に報知して、本来であれば得ることのできない特別な利益を享受できたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６４８】

また、第２実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することを契機として大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）を行い、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、特別遊技の実行中に行われる大入賞口入賞演出と一般入賞口入賞演出との間で減り張りを付けて、大当り中演出の単調性を解消することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６４９】

また、第２実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、大入賞口Ｐ５４を狙って遊技を進めることだけが遊技者の唯一の関心事となるのを防止して、一般入賞口Ｐ６４を狙う面白みを遊技者に享受させることができるようになり、遊技者が積極的に遊技球を一般入賞口Ｐ６４に入球させる機会を増大させることが期待でき、遊技者の射幸心を高めるとともに、遊技をより一層興趣性の富んだものにすることでき、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５０】

また、第２実施形態によれば、大入賞口カウントアップ演出の実行時間を大当り終了デモ期間やインターバル期間との関係で適宜に設定することで、大入賞口カウントアップ演出が行われるタイミングや、大入賞口カウントアップ演出の連続回数等に依らず、この大入賞口カウントアップ演出を必要以上に間延びさせずに適切に完結させることができるため、前後のラウンド遊技間の区切りや、特別遊技と該特別遊技の終了後の変動表示との区切りを明確に付けて、遊技者が現在の遊技状況を誤認することを未然に防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。特に、規定カウント数分の大入賞口カウントアップ演出の実行時間の合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と１回転

目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることが可能となる。

【０６５１】

また、第２実施形態によれば、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立した場合に、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了してから後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始させることで、該カウント演出の処理が煩雑になるのを防止でき、また、この先後２回の大入賞口カウントアップ演出の区切りが明確になることで、累積賞球数のカウントアップ表示が遊技者にとって見辛いものとなることがなく、画面上で累積賞球数がテンポ良く次々と増加していく様子を遊技者は満足感を持って見ることができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５２】

また、第２実施形態によれば、オーバー入賞が発生することで累積賞球数が特定値に達して強調演出が行われる場合、或いは、強調演出が行われている状況でオーバー入賞が発生した場合には、この強調演出とオーバー入賞演出とを重複して実行することで、累積賞球数が特定数に到達するという規則性のないタイミングと、オーバー入賞が発生するという規則性のないタイミングとが合致する滅多にない特別な状況であることを両演出の現出によって遊技者に明確に報知することができるため、遊技者の高揚感および達成感を一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５３】

また、第２実施形態によれば、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に高い特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限することで、遊技機に重大なエラーが発生していることを見逃さないようになっている。一方、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に低い非特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行を許容しても特に実害が生じることはなく、却ってエラー報知演出によりオーバー入賞演出が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるため、オーバー入賞演出を実行することにしている。このように遊技機に発生したエラーの種別に応じて、当該エラーの発生およびオーバー入賞の発生を適切に報知することで、過剰にオーバー入賞演出の発生を阻害することなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５４】

また、第２実施形態によれば、連荘が継続している場合、特別遊技の実行中だけでなく、当該特別遊技の終了後の電サポ状態においても累積賞球数を表示することで、連荘中の累積賞球数をさらに延ばすことを期待しながら遊技者が遊技を進めることが期待され、大当り発生に対する遊技者の意欲を一層高めることができるとともに、遊技機の稼働率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５５】

また、第２実施形態によれば、特別遊技の実行中に、右側領域ＰＡ２に配された一般入賞口Ｐ６４に遊技球が入球することを契機としてオマケ入賞演出を実行する一方で、左側領域ＰＡ１に配された一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成したことで、オマケ入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオマケ入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止することができるとともに、大入賞口Ｐ５４への入賞を狙って遊技球を打ち出した結果、付随的に発生した一般入賞口Ｐ６４への入賞に対する喜びを一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５６】

また、第２実施形態によれば、特別遊技の実行中にオーバー入賞とオマケ入賞とが略同時に発生した場合に、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とを重複実行することで、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球を狙って遊技をした結果、付随的に発生したオーバー入賞お

よびオマケ入賞の双方を遊技者に明確に報知することができるため、特別遊技の面白みを一層高めることができるとともに、大当り中演出が単調となるのを防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５７】

また、第２実施形態によれば、大当り終了デモ期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限する一方で、最終回のラウンド遊技直後のインターバル期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を許容することで、大当り終了デモの実行中に特別遊技が終了することを報知しているのにも関わらず、いずれかの入賞演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出）が割込み的に発生することにより、全体として統一感のない遊技演出となるのを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５８】

また、第２実施形態によれば、特別遊技中の所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、当該複数回のオマケ入賞演出の実行が許容される一方で、特別遊技中の所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、当該複数回のオーバー入賞のうちの１回目のオーバー入賞に対応するオーバー入賞演出のみが実行されることで、オーバー入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオーバー入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６５９】

また、第２実施形態によれば、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に１個入球することを契機として賞球信号が１回出力され得るが、遊技球が大入賞口Ｐ５４に１個入球することを契機として賞球信号が２回出力され得るように構成したことで、遊技機の稼働状況をホールコンピュータにより適正に管理することができるとともに、遊技機の真の稼働状況をデータ表示器により遊技者に報知して遊技機選びの判断材料や遊技の参考情報として利用させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０６６０】

なお、上記第２実施形態では、累積賞球数を数値情報（例えば「１０００ｐｔ」）により報知しているが、この構成に限定されるものではなく、累積賞球数を例えばアイコンやメータ等の画像情報により報知するように構成してもよい。

【０６６１】

また、上記第２実施形態では、連荘中の累積賞球数に対するカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）を例示して説明したが、この構成に限定されるものではなく、１回の大当り遊技の実行中の累積賞球数（大当り中賞球数）に対するカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）に上記特徴構成を適用しても同様の作用効果を奏することができる。

【０６６２】

［第３実施形態］

次に、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第３実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第２実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０６６３】

以下、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機は、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合に、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」が頻発する小当りＲＵＳＨを採用している。この小当りＲＵＳＨの遊技性については後述する。

【０６６４】

第３実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図９８は、第３実施形態の特別

図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図中、（Ａ）は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照され、（Ｂ）は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、当否判定の結果（大当り、小当り、はずれ）とが対応付けられている。図９８に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）である場合は、特別図柄当り乱数値が「０～８１８」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率「１／３２０」から高確率「１／８０」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第１特別図柄の当否判定と第２特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設計されている。ここで、当否判定の結果が大当りに該当しなかった場合であっても、第２特別図柄の当否判定においては、相対的に高確率「１／１．１」で小当りに当選する。小当りの当選確率は、遊技状態（低確率状態、高確率状態）に関係なく、同じ当選確率に設計されている。この第３実施形態では、第２特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているが、例えば、第１特別図柄の当否判定にも小当りを設定して、第１特別図柄の当否判定よりも第２特別図柄の当否判定の方が高い確率で小当りに当選するように構成してもよい。

【０６６５】

なお、第３実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当りとなり、その特別図柄の変動表示中（大当りの変動表示中）に、他方の特別図柄の当否判定が実行される場合は、他方の特別図柄の当否判定の結果として大当りを導出することが禁止され、小当り又ははずれのみが導出される。他方の特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当する場合は、該当否判定の結果が大当りからはずれに強制的に差し替えられる。つまり、上記の特別図柄当否抽選テーブルにおいて、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)であるときは、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなり（大当りからはずれに差し替えられ）、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）であるときは、特別図柄当り乱数値が「０～８１８」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなる（大当りからはずれに差し替えられる）。なお、その変形例としては、上記の特別図柄当否抽選テーブルの他に、特別図柄の当否判定の結果として大当りの判定値（乱数範囲）を含まない大当り無抽選用のテーブルを用意して、一方の特別図柄の大当りの変動表示中は、上記の特別図柄当否抽選テーブルではなく、大当り無抽選処理専用のテーブルを参照して、当否判定の結果が小当り又ははずれのみとなる小当り抽選を行う方法を採用してもよい。なお、この変形例において、当否判定の結果として小当りが設定されていないスペックであれば、当否判定を行わずに、即時はずれを決定する方法を採用してもよい。

【０６６６】

続いて、第３実施形態の大当り種別（大当り内訳）について説明する。この第３実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、図９９に示す特別図柄大当り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。

【０６６７】

図９９（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第１特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に応じて、４種類の大当り種別が設定されている。具体的には、１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）と、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）とに振り分けられる。１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドであり、

１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）および４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。

【０６６８】

図９９（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第２特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に応じて、５種類の大当り種別が設定されている。具体的には、１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）と、６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）と、４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）と、４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）と、２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）とに振り分けられる。１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が１０ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が６ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）および４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２８秒である。２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）は、大当り遊技の規定ラウンド数が２ラウンドであり、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の開放時間（最大開放時間）が２秒である。

【０６６９】

各種の大当り種別のうち、２Ｒ通常大当りを除く各大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口Ｐ５４が長時間（２８秒）開放する長開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りである。一方、２Ｒ通常大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口Ｐ５４が短時間（２秒）開放する短開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りをいう。本実施形態において、長開放のラウンド遊技は、大入賞口Ｐ５４の開放時間が、大入賞口Ｐ５４に規定数（フルカウント：１５球）の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放のラウンド遊技は、大入賞口Ｐ５４の開放時間が、大入賞口Ｐ５４に規定数（フルカウント：１５球）の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

【０６７０】

なお、図示省略するが、第２特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合、複数種の小当り図柄（図柄群）から一の小当り図柄（図柄群）を選択して、その第２特別図柄の変動表示の終了時にその選択された小当り図柄（図柄群）が停止表示されることになっている。なお、この小当り図柄の種類に応じて、小当り遊技における大入賞口Ｐ５４の開閉パターン（開放時間、開放回数）が異なるように構成してもよい。

【０６７１】

続いて、第３実施形態の遊技状態について説明する。図１００は、第３実施形態における遊技状態および演出モードの遷移図である。第３実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、（１）特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、（２）特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態（潜伏確変遊技状態）」又は「潜伏確変状態」と呼称し、（３）特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、（４）全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊

技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態（高確率状態／低確率状態）と、電チューサポート機能の作動状態（高ベース状態／低ベース状態）との組み合わせにより、（１）確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、（２）潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、（３）時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、（４）通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では第１特別図柄の変動時間が短縮され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）では第２特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【０６７２】

図１０１は、第３実施形態における遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別（図柄群の種類）に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。本実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、（Ａ）大当り種別（図柄群の種類）と、（Ｂ）大当り当選時の遊技状態とに応じて設定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。なお、「ＳＴ」とは、大当り確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間（スペシャルタイムの略称）である。つまり、規定の変動表示回数までは確変状態（確変遊技状態）を維持するが、その規定の変動表示回数内で大当りが発生しなければ通常状態（通常遊技状態）に移行する回数区切り確変機を「ＳＴ機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ＳＴ回数」又は「ＳＴ回数」とも呼称する。

【０６７３】

第１特別図柄において「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」、「４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｂ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。この潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７４】

第１特別図柄において「４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｃ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７５】

第１特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「７０回」、電サポ回数「７０回」が設定される。この時短遊技状態は

、特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達するまで、又は、この特定回数（７０回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７６】

第２特別図柄において「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｅ）」、「６Ｒ特定大当り（図柄群Ｆ）」、「４Ｒ特定大当り１（図柄群Ｇ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に応じて、その大当り遊技の終了後に設定される遊技状態が異なる。具体的には、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態又は潜確遊技状態である場合は、その大当り遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。従って、確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。同じく、潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７７】

第２特別図柄において「４Ｒ特定大当り２（図柄群Ｈ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７８】

第２特別図柄において「２Ｒ通常大当り（図柄群Ｉ）」に当選した場合は、大当り当選時の遊技状態に関わらず、その大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「７０回」、電サポ回数「７０回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達するまで、又は、この特定回数（７０回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０６７９】

上述したように、大当りの発生は遊技状態の移行契機となり得るが、小当りの発生は遊技状態の移行契機とはならない。すなわち、特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合、その遊技状態の終了条件となる最終回の変動表示（例えば、確変遊技状態および潜確遊技状態の１００回転目の変動表示、時短遊技状態の７０回転目の変動表示）を除いて、小当り当選時の遊技状態がそのまま継続され、小当り当選を契機として遊技状態の移行制御は行われない。つまり、小当り発生前の遊技状態が通常遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も通常遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が時短遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も時短遊技状態となり、

小当り発生前の遊技状態が確変遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も確変遊技状態となり、小当り発生前の遊技状態が潜確遊技状態であれば、小当り遊技中および小当り遊技後の遊技状態も潜確遊技状態となる。

【０６８０】

続いて、第３実施形態の演出モードについて説明する。第３実施形態では、図１００に示すように、複数種の演出モードとして、通常モード、時短モード、潜確モード、確変モードが設定されており、遊技状態（又は変動パターン選択状態）等に応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。

【０６８１】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短モード」が設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは「潜確モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変モード」が設定される。但し、非通常遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）が終了したことに基づき通常状態へ移行するときは、遊技状態が通常遊技状態へ移行した直後の所定回数の変動表示においては特殊演出モードが設定され、その所定回数の変動表示を終えたときに通常演出モードが設定される。所定回数とは、特別図柄の変動表示回数として「４回」である。これは第１特別図柄及び第２特別図柄の累計の変動表示回数が「４回」という意味である。つまり、特別図柄の変動表示回数が所定回数に到達するとは、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合計回数が「４回」に到達したことを意味する。なお、その変形例としては、第１特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（４回）に到達、又は、第２特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（４回）に到達することを契機として、特殊モードを終了させてもよい（通常モードに移行させてもよい）。そして、いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカＰ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【０６８２】

続いて、第３実施形態の特別図柄の変動時間（変動パターン）について説明する。図１０２は、第３実施形態における特別図柄の変動時間の比較表である。なお、この第３実施形態では、特別図柄の変動パターンテーブルの図示を省略しているが、実際には、第２実施形態と同様に、特別図柄の変動時間（変動パターン）は、特別図柄の変動パターンテーブルを参照して選択される。

【０６８３】

図中の（Ａ）には、遊技状態が通常遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第１特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「３秒～６０秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～９０秒」に設定されている。第２特別図柄の変動時間は、当否判定の結果が小当り又ははずれである場合は「１０００秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～９０秒」が設定されている。すなわち、第２特別図柄の変動時間については、当否判定の結果が大当りとなる場合を除き、他の変動時間と比較して極めて長い変動時間（１０００秒）が設定されている。

【０６８４】

図中の（Ｂ）には、遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第１特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「１秒～６０秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～６０秒」が設定されている。第２特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「１秒～３秒」に設定され、当否判定の結果が小当りである場合は「０．

５秒」に設定され、当否判定の結果が大当りである場合は「３０秒～６０秒」に設定されている。

【０６８５】

続いて、第３実施形態における普通図柄抽選について説明する。図１０３は、第３実施形態における普通図柄抽選の説明に供する模式図である。図中（Ａ）は普通図柄当否抽選テーブル、図中（Ｂ）は普通図柄変動パターンテーブル、図中（Ｃ）は普通電動役物開放パターンテーブルを示している。

【０６８６】

普通図柄の当り確率は、図１０３（Ａ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「１／１．０２」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「１／１．０１」に設定されている。そのため、第３実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【０６８７】

普通図柄の変動時間は、図１０３（Ｂ）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「０．５秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「０．２秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「０．１秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【０６８８】

普通電動役物Ｐ５２２の開放パターンは、図１０３（Ｃ）に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「１秒の開放→２秒の閉鎖→１秒の開放→２秒の閉鎖→１秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「５．９秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物Ｐ５２２の開放パターンとして、低ベース状態においては１秒の開放動作が３回にわたり行われるため総開放時間は「３秒」であり、高ベース状態においては５．９秒の開放動作が１回だけ行われるため総開放時間は「５．９秒」である。

【０６８９】

続いて、第１特別図柄および第２特別図柄の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）について説明する。図１０４は、本実施形態における同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。本実施形態では、第１特別図柄の変動開始条件の判定と、第２特別図柄の変動開始条件の判定とを別個独立して実行することで、第１特別図柄表示装置Ｐ７１による第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄表示装置Ｐ７２による第２特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する仕様（いわゆる並列機と呼ばれるスペック）を採用している。つまり、第１特別図柄の作動保留球と第２特別図柄の作動保留球とを別個独立して消化することで、第１特別図柄および第２特別図柄について、それぞれに対応する当否抽選や変動表示等を並行して行う構成となっている。そのため、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が長時間にわたり行われたとしても、この一方の特別図柄の変動表示と並行して他方の特別図柄の変動表示が行われるため、一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示が滞ることがない。なお、以下では、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示について、大当りの変動表示を「大当り変動表示」と呼称し、小当りの変動表示を「小当り変動表示」と呼称し、はずれの変動表示を「はずれ変動表示」と呼称する。

【０６９０】

（変動中断処理）

ここで、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示、小当り変動表示又ははずれ変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示である場合に、一方の特別図柄の変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示とが並行して実行されている状況下において、一方の特別図柄の変動表示が終了する前に、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときからその小当り遊技が終了するまでの間、一方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が中断される）。なお、変動表示の中断とは、変動表示の一時停止という意味（後に再開されることが予定されているという意味）で用いている。そして、他方の特別図柄の小当り遊技が終了すると、一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が再開されて、再開前の変動時間の計測時間と再開後の変動時間の計測時間との合算時間が、予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に達したときに、一方の特別図柄の変動表示が終了することになる。

【０６９１】

（変動強制停止処理）

一方、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に到達する前であっても、一方の特別図柄の大当り変動表示の終了時に、それと連動又は同期させて、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示を強制的に終了させる。なお、他方の特別図柄の小当り変動表示を強制終了させる場合には、その小当り変動表示の終了時に停止表示される図柄（確定表示図柄）を、小当り図柄からはずれ図柄に差し替えるものとする。すなわち、他方の特別図柄の小当り変動表示がはずれ変動表示にて強制的に停止表示されることになる（結果的に小当り遊技はキャンセルされる）。それにより、一方の特別図柄における特別遊技（大当り遊技）と、他方の特別図柄における特別遊技（小当り遊技）とが競合する事態を回避することができる。なお、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示は大当り変動表示以外の変動表示とする（つまり、はずれ変動表示又は小当り変動表示とし、当否判定処理にて大当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）ことが望ましい。また、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示ははずれ変動表示（当否判定処理にて大当りや小当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）としてもよい。

【０６９２】

≪小当りＲＵＳＨの遊技性≫

次に、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の遊技性について説明する。小当りＲＵＳＨ（潜確モード）は、第２始動口Ｐ５２に遊技球を入球させることを契機として第２特別図柄の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連続的且つ集中的に発生させることを目指す遊技性である。

【０６９３】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲートＰ５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０２）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物Ｐ５２２が１秒間の開放作動を３回行う。そのため、第２始動口Ｐ５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物Ｐ５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口Ｐ５２に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第２特別

図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０６９４】

このとき、普通電動役物Ｐ５２２が１秒間の開放作動を３回行っている間に、遊技球がこの第２始動口Ｐ５２に入球して小当りに当選した場合には、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了して、小当り遊技が即開始されることになる。ここで、普通電動役物Ｐ５２２は、１秒間の開放作動（３回目の開放作動を除く）を行った直後に、２秒間の閉鎖作動を行うようになっている。よって、小当り遊技が開始された後、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物Ｐ５２２が２秒間の閉鎖作動を行っている間に、該閉鎖中の普通電動役物Ｐ５２２（可動部材Ｐ５２４）の上面を通過して大入賞口Ｐ５４へと到達しやすくなっている。そのため、小当り遊技の実行中において、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、普通電動役物Ｐ５２２に入球することなく可動部材Ｐ５２４の上面を素通りして、その斜め下方に配置された大入賞口Ｐ５４へ向けて流下することで、該大入賞口Ｐ５４に入球可能となっている。従って、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合は、第２始動口Ｐ５２に遊技球を入球させて第２特別図柄の変動表示を高頻度で行い、次の大当りが発生するまでの間、小当り遊技を高頻度で実行させる遊技性となる。それにより、小当り遊技を実行する度に大入賞口Ｐ５４に２～３個程度の遊技球を入球させて、毎回２０～３０個程度の賞球を連続して獲得することで、遊技者は持ち球を増加させながら遊技を進めることが可能となる。

【０６９５】

一方、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合においても、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高く、しかも小当りの変動時間が極めて短く設定されているため、小当り遊技が頻繁に発生しやすくなっている。しかしながら、小当りＲＵＳＨの遊技性を潜確遊技状態のみに限定し、潜確遊技状態以外の遊技状態については、該小当り遊技による持ち球の増加を抑制するため、以下のような対策が講じられている。

【０６９６】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲートＰ５３を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（１／１．０１）で当りが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物Ｐ５２２が５．９秒間の１回の開放作動を行う。そのため、第２始動口Ｐ５２を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物Ｐ５２２が開放状態となっている間に遊技球を第２始動口Ｐ５２に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第２特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第２特別図柄の変動時間が極めて短時間（０．５秒）に設定されているため、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【０６９７】

ここで、普通電動役物Ｐ５２２が５．９秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第２始動口Ｐ５２に入球して小当りに当選した場合は、第２特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物Ｐ５２２が開放作動を継続している間（第２始動口Ｐ５２が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物Ｐ５２２に極めて入球しやすく、大入賞口Ｐ５４に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物Ｐ５２２が閉鎖作動した後（第２始動口Ｐ５２が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲートＰ５３を通過してから普通電動役物Ｐ５２２が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間０．２秒＋停止時間０．１秒）に設定されているため、この即開放された普通電動

役物Ｐ５２２に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物Ｐ５２２（第２始動口Ｐ５２）がほぼ開きっ放しの状態となっており、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物Ｐ５２２（第２始動口Ｐ５２）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口Ｐ５４に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第２特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口Ｐ５４に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

【０６９８】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第２特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約１／１．１）に設定されているが、第２特別図柄の変動時間が極めて長時間（１０分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第２始動口Ｐ５２に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第２特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。なお、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示では、変動パターン選択状態として限定頻度選択状態が設定され、第２特別図柄の変動効率が相対的に高く設定されている（第２特別図柄の変動時間が極めて長時間となることはない）。つまり、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示（４回転以内の変動表示）では、この所定回数の変動表示が終了した後の変動表示（５回転目以降の変動表示）よりも、第２特別図柄の変動時間（変動時間の平均値）が短縮化され、第２特別図柄の変動効率が高くなるように設定されている。

【０６９９】

ここで、第３実施形態では、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中は、画面の累積賞球数表示領域Ｐ７３３に累積賞球数が表示され、遊技者に累積賞球数を報知可能に構成されている。この小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球したときは、オマケ入賞演出は行われない一方で、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）は行われるように構成されている。また、この小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、第２特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技において遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合には、累積賞球数の加算表示（大入賞口カウントアップ演出）が行われることが好適である。変形例としては、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われないように構成してもよい。

【０７００】

なお、第３実施形態においても、上述の第２実施形態の特徴的な構成を適用することで、上述の第２実施形態と同様の作用効果を奏することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７０１】

なお、第３実施形態の変形例として、第２始動口Ｐ５２を常時開放型の入賞口として構成してもよい。つまり、本変形例においては、第１始動口Ｐ５１および第２始動口Ｐ５２が非可変式の始動口（常時開放式の始動口）として構成されており、普通電動役物は搭載されていない。図１０５は、第３実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。図１０５に示すように、センター飾りＰ２１の右方の領域（右側領域ＰＡ２）には、第２始動口Ｐ５２が配置され、その左斜め下方には大入賞口Ｐ５４が配置されている。第２始動口Ｐ５２は、第２特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第２始動口スイッチＰ５２１を備えている。この第２始動口Ｐ５２は、上方に向けて開口された常時開放型の入賞口であり、主として右側領域ＰＡ２を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。つまり、第２始動口Ｐ５２は、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球が常時入球可能な一般入賞口Ｐ６４を兼用しており、特別遊技状態であっても、非特別遊技状態であっても、常に入球可能に構成されている。本変形例では、特別遊技の実行中に第２始動口Ｐ５２（一般入賞口Ｐ６４）に遊技球が

入球することを契機として、オマケ入賞演出と累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）が行われる。なお、特別遊技の実行中に第２始動口Ｐ５２（一般入賞口Ｐ６４）に遊技球が入球したときに、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）のみが行われ、オマケ入賞演出は行われないように構成してもよい。また、小当りＲＵＳＨ（潜確モード）の実行中に、遊技球が第２始動口Ｐ５２（一般入賞口Ｐ６４）に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示（一般入賞口カウントアップ演出）も行われないように構成してもよい。

【０７０２】

［第４実施形態］

次に、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第４実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第２実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０７０３】

［主制御表示装置］

図１０６は、第４実施形態の主制御表示装置Ｐ２７を示す模式図である。主制御表示装置Ｐ２７は、主制御基板Ｐ１００にて点灯制御されるＬＥＤ表示装置であり、遊技盤Ｐ２０の前面側の所定位置に配設されている。この主制御表示装置Ｐ２７には、図１０６に示すように、第１特別図柄表示装置Ｐ７１、第２特別図柄表示装置Ｐ７２、第１特別図柄保留ランプＰ７３、第２特別図柄保留ランプＰ７４、普通図柄表示装置Ｐ７５、普通図柄保留ランプＰ７６、ラウンド表示灯Ｐ７７、状態表示灯Ｐ７８、右打ち指示灯Ｐ７９、エラー表示灯Ｅｒなどの各種表示手段が設けられている。

【０７０４】

第１特別図柄表示装置Ｐ７１は、８個のＬＥＤセグメントＧ～Ｎから構成され、第１特別図柄の変動表示は当該ＬＥＤセグメントの点滅パターンに従って表示され、当該ＬＥＤセグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第１特別図柄が確定表示される。より詳細には、第１特別図柄の変動表示は、ＬＥＤセグメントＭ，Ｎのみが点滅し、それ以外のＬＥＤセグメントは消灯している状態であり、第１特別図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合はＬＥＤセグメントＭ，Ｎのみが点灯且つそれ以外のＬＥＤセグメントは消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合は実行される特別遊技の種類に応じてＬＥＤセグメントＬＥＤセグメントＧ～Ｎの点灯及び消灯の組合せが異なる（例えば、４Ｒ大当りである場合は、ＬＥＤセグメントＧ～Ｎの順に点灯・点灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・点灯や、消灯・点灯・消灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯となり、１６Ｒ大当りである場合は、ＬＥＤセグメントＧ～Ｎの順に点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯や、点灯・消灯・点灯・消灯・点灯・消灯・点灯・消灯となる）。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７０５】

第２特別図柄表示装置Ｐ７２は、８個のＬＥＤセグメントＱ～Ｘから構成され、第２特別図柄の変動表示は当該ＬＥＤセグメントの点滅パターンに従って表示され、当該ＬＥＤセグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第２特別図柄が確定表示される。より詳細には、第２特別図柄の変動表示は、ＬＥＤセグメントＷ，Ｘのみが点滅し、それ以外のＬＥＤセグメントは消灯している状態であり、第１特別図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合はＬＥＤセグメントＷ，Ｘのみが点灯且つそれ以外のＬＥＤセグメントは消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合は実行される特別遊技の種類に応じてＬＥＤセグメントＬＥＤセグメントＱ～Ｘの点灯及び消灯の組合せが異なる（例えば、４Ｒ大当りである場合は、ＬＥＤセグメントＱ～Ｘの順に点灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・点灯・点灯や、消灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯・消灯となり、１６Ｒ大当りである場合は、ＬＥＤセグメントＱ～Ｘの順に消灯・点灯

・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯や、点灯・消灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・消灯となる）。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７０６】

第１特別図柄保留ランプＰ７３は、２個のＬＥＤセグメントＯ，Ｐから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯・点滅・消灯表示によって第１特別図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。同じく、第２特別図柄保留ランプＰ７４は、２個のＬＥＤセグメントＹ，Ｚから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯・点滅・消灯表示によって第２特別図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。より詳細には、１個のＬＥＤセグメントが消灯表示である場合は０個、点滅表示である場合は１個、点灯表示である場合は２個を示しており、各表示の２個の組合せにて最大４個を表現している（例えば、ＬＥＤセグメントＯが点灯表示且つＬＥＤセグメントＰが点灯表示である場合は、第１特別図柄の保留個数が４個であることを示しており、ＬＥＤセグメントＯが点滅表示且つＬＥＤセグメントＰが消灯表示である場合は、第１特別図柄の保留個数が１個であることを示している）。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７０７】

普通図柄表示装置Ｐ７５は、１個のＬＥＤセグメントＣから構成され、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う。より詳細には、普通図柄の変動表示は、ＬＥＤセグメントＣが点滅している状態であり、普通図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合はＬＥＤセグメントＣが消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合はＬＥＤセグメントＣが点灯している状態である。なお、このＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７０８】

普通図柄保留ランプＰ７６は、２個のＬＥＤセグメントＡ，Ｂから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯・点滅表示によって、普通図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。より詳細には、１個のＬＥＤセグメントが消灯表示である場合は０個、点滅表示である場合は１個、点灯表示である場合は２個を示しており、各表示の２個の組合せにて最大４個を表現している（例えば、ＬＥＤセグメントＡが点灯表示且つＬＥＤセグメントＢが点灯表示である場合は、普通図柄の保留個数が４個であることを示しており、ＬＥＤセグメントＡが点滅表示且つＬＥＤセグメントＢが消灯表示である場合は、普通図柄の保留個数が１個であることを示している）。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７０９】

ラウンド表示灯Ｐ７７は、左表示灯６７ａ及び右表示灯６７ｂから構成され、特別遊技におけるラウンド遊技の実行回数（規定ラウンド数：特別電動役物が連続して作動する回数）を表示する。左表示灯６７ａは２個のＬＥＤセグメントから構成され、右表示灯６７ｂは７個のＬＥＤセグメントから構成され、各ＬＥＤセグメントの点灯表示の組合せによって、特別遊技の規定ラウンド数を表示する（例えば、右表示灯６７ｂの７個のＬＥＤセグメントのうち、中央部のＬＥＤセグメントのみを消灯させそれ以外のＬＥＤセグメントを点灯させる場合、つまり、上部・左上部・左下部・右上部・右下部・下部の６つのＬＥＤセグメントを点灯させる場合は、「０」を示す組合せの表示となる）。例えば、ラウンド表示灯Ｐ７７に「１０」の数値が点灯表示された場合（つまり、ラウンド数の二桁目を示す表示灯である左表示灯７７ａが「１」の数値を示す組合せにて点灯表示され、ラウンド数の一桁目を示す表示灯である右表示灯７７ｂが「０」の数値を示す組合せにて点灯表示された場合）、特別遊技の規定ラウンド数が１０回（１０ラウンド）であることが示される。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７１０】

状態表示灯Ｐ７８は、２個のＬＥＤセグメントＤ，Ｅから構成され、当該ＬＥＤセグメ

ントの点灯表示によって、特別図柄の確率変動機能の作動状態と、普通図柄の確率変動機能の作動状態とを表示する。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７１１】

右打ち指示灯Ｐ７９は、１個のＬＥＤセグメントＦから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯表示によって、遊技領域ＰＡの右側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（右打ちすべき遊技状態）であるか否かを表示する。より詳細には、高ベース状態や特別遊技状態などの遊技領域ＰＡの右側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（右打ちすべき遊技状態）である場合は、ＬＥＤセグメントＦが点灯表示し、低ベース状態（非特別遊技状態）などの遊技領域ＰＡの左側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（左打ちすべき遊技状態）である場合は、ＬＥＤセグメントＦが消灯表示する。なお、このＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７１２】

エラー表示灯Ｅｒは、１個のＬＥＤセグメントＥｒから構成され、当該ＬＥＤセグメントＥｒの点灯表示によって、遊技機ＰＭのエラーの発生状況（エラーが発生しているか否か）を報知する。より詳細には、エラーが発生している場合にはＬＥＤセグメントＥｒが点灯し、エラーが発生していない場合にはＬＥＤセグメントＥｒが消灯する。但し、特定のエラーが発生している場合はＬＥＤセグメントＥｒが消灯しても良い（例えば、前述した第１エラーや第２エラーが発生している場合はＬＥＤセグメントＥｒが点灯するが、前述した第３エラーや後述する設定機能に関するエラー（設定値が範囲外である場合や設定変更を確定させずに設定変更状態を終了させた場合などに発生するエラー）が発生している場合はＬＥＤセグメントＥｒが消灯するなど）。なお、このＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０７１３】

［入賞関連演出］

次に、第４実施形態の入賞関連演出について説明する。入賞関連演出は、大当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４などに入球したことに基づき実行される演出である。この入賞関連演出は、前述の第２実施形態（図６０等を参照）と同様に、大入賞口入賞演出と、一般入賞口入賞演出とを含む。

【０７１４】

＜大入賞口入賞演出＞

大入賞口入賞演出は、大当り遊技の実行中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、図６０に示すように、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞カウントアップ演出とを含む。この大入賞口入賞演出（大入賞口通常入賞演出、大入賞口オーバー入賞演出、大入賞カウントアップ演出）の内容については、すでに第２実施形態で詳述しているので、基本的な説明は省略する。なお、以下では、大入賞口オーバー入賞演出（オーバー入賞演出）の実行条件として、１回のラウンド遊技の実行中に規定カウント数を超過する遊技球（本実施例では１１個目以降の遊技球）が大入賞口Ｐ５４に入球して、その超過した分の遊技球が大入賞口スイッチＰ５４１にて有効に検出されること（つまりオーバー入賞が発生すること）を「オーバー入賞演出実行条件」とも呼称する。また、大入賞カウントアップ演出は、前述したおり、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき付与される賞球数がカウントアップ形式で順に加算表示される演出表示であるが、この大入賞口カウントアップ演出は賞球数を１個ずつカウントアップ表示するものに限られず、賞球数を２以上の複数個ずつカウントアップ表示するものでもよいし（例えば、大入賞口Ｐ５４への１個の入球に対する賞球数が１５個である場合、０個→１５個のように一気に１５個のカウントアップ表示を行ったりしてもよいし、０個→３個→６個→９個→１２個→１５個のように１５個を所定数（ここでは「５」）で分割した個数ごとにカウントアップ表示を行ってもよいし）、ランダムな個数（例えば、大入賞口Ｐ５４への１個の入球に対する賞球数が１５個である場合、０個→２３個→４５個→１１個→６４個→３２個→１５個という順であり、最初の０

個と最後の１５個以外は数字が変動していることだけを示すための表示）でカウントアップ表示するものでもよい（前述の第２実施形態や第３実施形態も同様）。また、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口Ｐ５４に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することと、（ウ）遊技球が大入賞口スイッチＰ５４１に検出されることと、（エ）主制御基板Ｐ１００が大入賞口入賞コマンドを送信することと、（オ）演出制御基板Ｐ２００が大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【０７１５】

＜一般入賞口入賞演出＞

一般入賞口入賞演出は、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞したことを契機として実行される演出である。一般入賞口入賞演出は、図６０に示すように、一般入賞口通常入賞演出と、一般入賞カウントアップ演出とを含む。この一般入賞口入賞演出（一般入賞口通常入賞演出、一般入賞カウントアップ演出）の内容については、すでに第２実施形態で詳述しているので、基本的な説明は省略する。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入賞することと、（イ）遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球することと、（ウ）遊技球が右一般入賞口スイッチＰ６４１に検出されることと、（エ）主制御基板Ｐ１００が右一般入賞口入賞コマンドを送信することと、（オ）演出制御基板Ｐ２００が右一般入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【０７１６】

＜入賞関連演出の特徴＞

続いて、第４実施形態の入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）の特徴について説明する。なお、この第４実施形態の入賞関連演出の構成要素と、前述の第２実施形態の入賞関連演出の構成要素とを適宜組み合わせてもよく、また、これらを組み合わせる際に、いずれかの構成要素の一部または全てを省略、置換、変更することも可能である。

【０７１７】

≪累積賞球数の強調演出≫

まず、第４実施形態の累積賞球数の強調演出（強調表示）について説明する。強調演出は、前述したように、大当り遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が入球することで累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達したことを報知する演出である。

【０７１８】

図１０７は、強調演出の表示例を示す模式図である。強調演出（強調表示）は、図１０７に示すように、画面中央の強調表示領域Ｐ７３５に、累積賞球数の値が特定値に達したことを示す強調表示画像（図示例では「２５００ｐｔ達成」）を表示する演出である。図示例の「２５００ｐｔ達成」という強調表示画像は、累積賞球数の値が達成した特定値（２５００）に対応する表示である「２５００ｐｔ」の文字と、この特定値に到達したことを示す表示である「達成」の文字とを組み合わせた画像である。この強調表示画像は、画面の累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示される累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とは別個独立して表示可能であり、この強調表示画像が表示されている間は、当該強調表示画像と累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とが併存する。なお、本実施例では、詳細は後述するが、強調演出の実行時間（強調表示画像の表示時間）が「３秒」に設定されているため、画面に強調表示画像が出現した場合には、この強調表示画像と累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とが３秒間の間だけ同時に表示されるようになっている。

【０７１９】

強調演出は、大当り遊技の実行中において所定の実行条件（「強調演出実行条件」と呼称する）が成立することを契機として実行される。この強調演出実行条件は、前述の累積賞球数カウンタの値が予め定められた特定値に達することを契機として成立する。この特定値とは、所定賞球数（２５００個）の倍数値に対応する数値である。すなわち、累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（２５００、５０００、７５００、１００００…

）に到達するたびに強調演出実行条件が成立し、この強調演出実行条件が成立したことに基づいて強調演出が行われることになる。

【０７２０】

図１０８は、強調演出パターンテーブルを示す模式図である。この強調演出パターンテーブルは、画面に表示する強調演出パターン（強調表示画像の表示パターン）を選択する際に参照される。この強調演出パターンテーブルには、図１０８に示すように、累積賞球数カウンタの値（特定値）と、決定される強調演出パターンと、その表示内容とが対応付けられている。本実施例では、累積賞球数カウンタの値が「２５００」に達すると、画面に「２５００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ１が実行され、累積賞球数カウンタの値が「５０００」に達すると、画面に「５０００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ２が実行され、累積賞球数カウンタの値が「７５００」に達すると、画面に「７５００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ３が実行され、累積賞球数カウンタの値が「１００００」に達すると、画面に「１００００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ４が実行され、累積賞球数カウンタの値が「１２５００」に達すると、画面に「１２５００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ５が実行され、累積賞球数カウンタの値が「１５０００」に達すると、画面に「１５０００ｐｔ達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンＰＫ６が実行される。なお、図１０８では、６種類の強調演出パターンＰＫ１～ＰＫ６のみを示しているが、強調演出パターンＰＫ６が実行された後も、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（１７５００，２００００，２２５００・・・）に到達するたびに、その倍数値に対応する強調演出パターンが実行される。なお、強調演出パターンとして、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（９７５００）に到達するまでは、２５００の倍数に対応したそれぞれの強調演出パターンが存在するが、それ以降は当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（例えば、１０００００や１０２５００など）に達したとしても強調演出パターンが実行されないよう構成してもよい。更に、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（９７５００）に到達した以降は、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値とは異なる数値（９９９９９）に到達することによる「９９９９９ｐｔ達成」といった特殊な強調演出パターンが１回表示されるのみであり、それ以降は当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（例えば、１０００００や１０２５００など）に達したとしても強調演出パターンが実行されないよう構成してもよい。このように構成することで、強調演出パターンの種類数を削減しつつも（換言すれば、際限なく強調演出パターンの種類を用意しないよう構成しつつ）、後述する連荘中の賞球獲得期待値を大幅に上回る（例えば、１０倍）程度の賞球獲得までは必ず強調演出を実行可能とすることができる。

【０７２１】

ここで、本実施形態では、上記複数種の強調演出パターンにおいて、連続する二つ強調演出パターンが重複して実行されないように構成されている。つまり、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ１）の実行期間または実行タイミングと、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ２）の実行期間または実行タイミングとが互いに重ならないようになっている（両者の実行期間の全部が重ならない場合と、両者の実行期間の一部が重ならない場合を含む）。ここで、仮に、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ１）の実行中に、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ２）の実行条件を充足（例えば、累積賞球数カウンタの値が５０００に到達）した場合、当該実行条件を充足したとしても、表示内容が煩雑にならないように、他方の強調演出パターンは実行しないよう構成してもよい。変形例として、仮に、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ１）の実行中に、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンＰＫ２）の実行条件を充足（

例えば、累積賞球数カウンタの値が５０００に到達）した場合、表示内容が煩雑にならないように、一方の強調演出パターンの実行を強制終了して、代わりに他方の強調演出パターンを実行するよう構成してもよい。

【０７２２】

また、画面上での強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズは、各強調演出パターンの種類に応じて適宜変更してもよい。つまり、各強調演出パターンの種類に応じて、強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズが異なるよう構成してもよい。例えば、強調表示画像が示す累積賞球数の桁数が増えることによって、その強調表示画像（拡大表示した画像）が画面からはみ出すことを防止するため、特定数に到達した累積賞球数の桁数が所定数以上となった場合には強調表示画像のサイズを縮小してもよい。変形例として、累積賞球数カウンタの値が特定賞球数（例えば、１００００）の倍数値（１００００，２００００，３００００・・・）に到達した場合の強調演出パターンについては、それ以外の強調演出パターンよりも、遊技者に対する祝福度合いを強くする（より一層祝福されているように感じてもらう）ために、強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズを大きくしたり、強調演出の実行時間を長く（例えば、３秒でなく５秒とする）したりしてもよい。

【０７２３】

≪強調演出の特殊効果≫

次に、強調演出の発生に付随して行われる特殊効果について説明する。本実施例では、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される場合、当該強調演出の開始時および終了時に、強調表示画像に対して所定の特殊効果を施す（所定の演出を付加する）特殊効果表示（単に「特殊効果」とも呼称する、または、単に「付加演出」や「付加表示」とも呼称する）が行われるとともに、当該強調演出の開始および終了を聴覚的に報知する特定効果音の出力が行われる。

【０７２４】

特殊効果表示には、強調表示画像自体が変形（拡縮、反転、移動など）または変化（色調変化、輝度変化、カラー／白黒の切り替えなど）して特殊効果を発揮する特殊効果表示と、強調表示画像とは異なる別の画像が強調表示画像の表示に対して視覚的な効果を付与する特殊効果表示とがある。本実施例では、この特殊効果表示として、強調表示画像を徐々に出現させるフェードイン表示、強調表示画像を徐々に消失させるフェードアウト表示、強調表示画像の周囲に特定のエフェクト画像（例えば、無数の小さな星画像や帯電画像など）を表示するエフェクト表示などがある。主に、エフェクト表示およびフェードイン表示は強調表示画像の出現時に実行され、フェードアウト表示は強調表示画像の消去時に実行される（強調表示画像の消去時にはエフェクト表示を実行しない）。なお、本実施例の変形例として、強調演出の開始時および終了時のいずれかのみ特殊効果表示を施すように構成してもよい。また、特殊効果表示として、強調表示画像の前面側にボカシ画像やモザイク画像を重畳して表示する隠蔽表示などを行ってもよい。

【０７２５】

特定効果音は、強調演出の開始時と終了時とに出力される特定の効果音である。この特定効果音としては、強調演出の開始時に略同時に出力される特定効果音Ａ（例えば「ドカーン」という音声）と、強調演出の終了時に略同時に出力される特定効果音Ｂ（例えば「ピコ」という音声）とがある。なお、変形例として、強調演出の開始時には特定効果音（特定効果音Ａ）を出力し、強調演出の終了時には特定効果音（特定効果音Ｂ）を出力しないようにしてもよい。逆に、強調演出の終了時には特定効果音（特定効果音Ｂ）を出力し、強調演出の開始時には特定効果音（特定効果音Ａ）を出力しないようにしてもよい。また、別の変形例として、強調演出の開始時に出力される特定効果音（特定効果音Ａ）と、強調演出の終了時に出力される特定効果音（特定効果音Ｂ）とを同一の音声により構成してもよい。なお、強調演出の開始時に出力される特定効果音（特定効果音Ａ）と、強調演出の終了時に出力される特定効果音（特定効果音Ｂ）とを同一の音声にする場合には、両音声の出力レベル（音声レベル）を同一としてもよいし、両音声の出力レベル（音声レベル）を異なるものとしてもよい（例えば、特定効果音Ｂの出力レベルよりも特定効果音Ａ

の出力レベルを上げたり、特定効果音Ａの出力レベルよりも特定効果音Ｂの出力レベルを上げたりしてもよい）。なお、特定効果音Ａ，Ｂについては、出力終了に向けて、フェードアウトする（徐々に音量を下げる）ように構成することが好適であり、そのように構成することで、特定効果音開始時のインパクトを強めることができる。そのように構成する場合には、特定効果音Ａ，Ｂの出力開始直後はフェードインする（徐々に音量を上げる）よう構成することで、そのインパクトをより一層強めることができる。そのように構成する場合は、フェードアウト期間（例えば、１秒）はフェードイン期間（例えば、０．３秒）よりも長くすることがより効果的である（瞬時に最大音量まで上げてから徐々に音量を下げていく緩急を持たせることができる）。

【０７２６】

続いて、大当り遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングについて説明する。図１０９は、大当り遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０７２７】

まず、大当り遊技が開始された後、タイミングＴ１において、大当り開始デモの実行期間が終了し、累積賞球数表示の表示が開始される。次いで、タイミングＴ２において、累積賞球数が特定値に達することを契機として、強調演出の実行が開始される。この強調演出の開始時には、強調表示画像の出現に対して特殊効果を施す特殊効果表示（図示例ではエフェクト表示）が行われるとともに、強調演出の開始を報知する特定効果音（特定効果音Ａ）が出力される。次いで、タイミングＴ３において、強調演出の実行が終了する。この強調演出の終了時には、強調表示画像の消失に対して特殊効果を施す特殊効果表示（図示例ではフェードアウト表示）が行われるとともに、強調演出の終了を報知する特定効果音（特定効果音Ｂ）が出力される。そして、タイミングＴ４において、累積賞球数表示の表示が終了し、その後、今回の大当り遊技が終了する。なお、図１０９に示すように、累積賞球数表示の開始時（タイミングＴ１）および終了時（タイミングＴ４）には、この累積賞球数表示に対して特殊効果を施す特殊効果表示は行われず、累積賞球数表示の開始および終了を報知するための特殊効果音の出力も行われない。なお、本タイムチャートにおいては、タイミングＴ２，Ｔ３における特定効果音の出力期間と特殊効果表示の実行期間とを略同じ期間として示したが、特定効果音の出力期間のほうが特殊効果表示の実行期間よりも長くしてもよい。そのように構成することで、強調演出の視認性（獲得した賞球数に関する表示の視認性）を特殊効果表示にて必要以上に阻害しない一方で、視認性に関与しない特定効果音については特殊効果表示の実行が終了しても出力を継続することで、遊技者に対する聴覚的な祝福期間については長期間となり、視覚的な祝福と聴覚的な祝福の相乗効果をより一層期待することができる。また、本タイムチャートにおいてはタイミングＴ２における特定効果音の出力期間が強調演出の実行期間よりも短期間として示したが、強調演出の実行期間と同じ（または略同じ）もしくは強調演出の実行期間よりも長期間としてもよい。また、本タイムチャートにおいては、タイミングＴ２における特定効果音の開始タイミングと特殊効果表示の開始タイミングが強調演出の開始タイミングよりも先のタイミングとして示したが、同じタイミング（または略同一のタイミング）としてもよい。また、本タイムチャートにおいては、タイミングＴ３における特定効果音の終了タイミングと特殊効果表示の終了タイミングが強調演出の終了タイミングよりも後のタイミングとして示したが、同じタイミング（または略同一のタイミング）としてもよい。

【０７２８】

≪強調演出の実行時間≫

続いて、強調演出の実行時間について説明する。図１１０は、強調演出の実行時間と大当り終了デモの実行時間との関係を示すタイムチャートである。

【０７２９】

強調演出の実行時間とは、累積賞球数の強調表示画像（拡大表示画像）の表示が開始されてから終了するまでの時間である。本実施例では、図１１０に示すように、強調演出の実行時間を大当り終了デモの実行時間よりも短時間に設定している。具体的に、大当り終

了デモの実行時間は、第２実施形態と同様に、全ての大当り種別（大当り遊技）に共通して「２０秒」に設定されており、強調演出の実行時間は、この大当り終了デモの実行時間よりも短時間となる「３秒」に設定されている。本実施例では、複数種の強調演出パターン（図１０８の図示例では強調演出パターンＰＫ１～ＰＫ６）のうちのいずれの強調演出パターンによる強調演出が実行される場合であっても、この強調演出の実行時間は「３秒」に設定されている。変形例として、強調演出パターンの種類に応じて強調演出の実行時間を異ならせてもよく、例えば、この強調演出表示（拡大表示）の対象となる累積賞球数の値が大きいほど強調演出の実行時間が長時間となるように設定してもよい（長時間となる傾向にしてもよい）。なお、前述したとおり、大当り終了デモの実行時間とは、大当り遊技の最終回のラウンド遊技の終了後に設けられたインターバル時間（インターバル期間）が経過したときから当該大当り遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設けられたインターバル時間（インターバル期間）は含まれない。なお、このインターバル時間（インターバル期間）は「２秒」に設定されており、大当り遊技の最終回のラウンド遊技の終了後のみに設けられるものではなく、各ラウンド遊技間（例えば、１ラウンド目と２ラウンド目の間や５ラウンド目と６ラウンド目の間の大入賞口Ｐ５４の閉鎖中の期間）もインターバル時間（インターバル期間）であることを補足しておく。この最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、そのインターバル時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出される可能性のある該最終回のラウンド遊技の残余時間（猶予時間）として設定されている。その一方で、大当り終了デモの実行時間は、その実行時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出される可能性のない、該最終回のラウンド遊技と区切られた大当り遊技終了後の遊技への準備期間として設定されている。

【０７３０】

このように本実施例では、強調演出の実行時間（３秒）を大当り終了デモの実行時間（２０秒）よりも短時間に設定したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に累積賞球数が特定値に達することに応じて強調演出が実行された場合でも、この強調演出は大当り終了デモが終了するまでの間に完結するように構成される。それにより、最終回のラウンド遊技の終了間際に強調演出が実行された場合としても、強調演出が該大当り遊技の終了時を越えて該大当り遊技の終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、該大当り遊技の終了時とその終了後の１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。また、例えば、大当り遊技の最終回のラウンド遊技における規定カウント数目（ここでは１０カウント目）の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球を契機として、強調演出実行条件を充足したとした場合、強調演出実行条件の充足と略同時に最終回のラウンド遊技の終了条件を充足するため、最終回のラウンド遊技が終了して２秒のインターバル期間が開始されることになり、この２秒のインターバル期間中に強調演出の少なくとも一部が実行されることになるが、この「少なくとも一部」については、強調演出における「２５００ｐｔ達成」などの賞球数に関する表示が確認できる内容となっている（より具体的には、強調演出の実行開始時には特殊効果表示が実行されたうえで「２５００ｐｔ達成」などの賞球数に関する表示がなされるが、大当り遊技の最終回のラウンド遊技における規定カウント数目の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球を契機としてインターバル期間にて強調演出が実行される場合には、そのインターバル期間内で特殊効果表示を行ったうえでの賞球数に関する表示が視認できる、換言すれば、大当り終了デモが開始される前に賞球数の表示が視認できる）。このように構成することで、大当り遊技の終了に関する演出を実行する大当り終了デモ期間が開始する前に、強調演出がどのパターンであったか（達成した賞球数がいずれであるか）を確認することができ、大当り遊技の進行に沿った違和感のない演出の流れを実現することができる。

【０７３１】

なお、強調演出の実行時間を、各ラウンド間または最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設けられたインターバル時間よりも長時間に設定してもよい。また、強調演出がラウンド遊技の終了までに完結しない場合には、該ラウンド遊技の終了時、該ラウン

ド遊技の終了後のインターバル期間の開始時、もしくは終了デモの開始時に強調演出を強制的に終了するように構成してもよい。

【０７３２】

≪強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミング≫

次に、強調演出、発光演出、役物演出の実行タイミングについて説明する。図１１１は、強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０７３３】

強調演出の実行中は、枠ランプＰ１０が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示する。この特殊発光態様としては、虹色などの特殊な発光色で点灯表示される態様、または、この特殊な発光色且つ所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）で点滅表示される態様が例示される。なお、この特殊発光態様の変形例として、青色等の所定の発光色且つ所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）よりも短い点滅間隔で点滅表示される態様を採用してもよい。また、強調演出の実行中に、遊技盤Ｐ２０（センター飾りＰ２１）に設けられた盤ランプＰ２５が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示するように構成してもよい。また、強調演出の実行中に、枠ランプＰ１０が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されるとともに、盤ランプＰ２５が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されるように構成してもよい。つまり、強調演出の実行中に、枠ランプＰ１０の特殊発光態様による点灯表示または点滅表示と、盤ランプＰ２５の特殊発光態様による点灯表示または点滅表示とが略同時に（同時並行して）行われるようにしてもよい（両ランプＰ１０，２５の発光期間の全部が重なる場合と、両ランプＰ１０，Ｐ２５の発光期間の一部が重なる場合とを含む）。また、強調演出が実行された場合であっても、枠ランプＰ１０のうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されないように構成してもよい。具体的には、枠ランプＰ１０を、枠ランプＡ（例えばトップランプ）と、枠ランプＢ（例えばサイドランプ）と、枠ランプＣ（例えば球皿ランプ）とを有して構成した場合、これらの枠ランプＡ～Ｃが通常発光態様で点灯表示または点滅表示されている状況において強調演出が実行された場合、この強調演出の実行中には、枠ランプＡ～Ｃのうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示される（発光態様が通常発光態様から特殊発光態様に切り替わる）一方で、その他のランプは通常発光態様で点灯表示または点滅表示される（発光態様を通常発光態様で維持する）ように構成してもよい。また、その場合には、演出ボタンＰ１５に搭載されたランプ（演出ボタンランプ）も強調演出の実行の有無に関わらず通常発光態様で点灯表示または点滅表示される（発光態様を通常発光態様で維持する）ことが好ましい。また、同様に、強調演出が実行された場合であっても、盤ランプＰ２５のうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されないように構成してもよい。具体的には、盤ランプＰ２５を、盤ランプＡと、盤ランプＢとを有して構成した場合、これらの盤ランプＡ，Ｂが通常発光態様で点灯表示または点滅表示されている状況において強調演出が実行された場合、この強調演出の実行中には、盤ランプＡ，Ｂのうちの一方のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示される（発光態様が通常発光態様から特殊発光態様に切り替わる）一方で、他方のランプは通常発光態様で点灯表示または点滅表示される（発光態様を通常発光態様で維持する）ように構成してもよい。

【０７３４】

また、強調演出の実行中は、後述の役物ランプ（可動役物Ｐ２４に備えられたＬＥＤランプ）が所定発光態様で点灯表示または点滅表示する。この所定発光態様としては、青色等の所定の発光色で点灯表示、または、この所定の発光色且つ所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）で点滅表示される態様が例示される。

【０７３５】

なお、遊技機にエラーが発生した場合には、枠ランプＰ１０や後述の役物ランプがエラー発光態様で点灯表示または点滅表示される。このエラー発光態様としては、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示される態様が例示される。なお、この枠ランプＰ１０や後述の役物ランプを特定の発光色で点滅表示する場合には、所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）による点滅表示でもよいし、この所定の間隔よりも短い点滅間隔で点滅表示

してもよい。このように遊技機にエラーが発生したときは、枠ランプＰ１０や後述の役物ランプが所定の発光態様および特殊の発光態様とは異なるエラー発光態様で点灯表示または点滅表示することで、遊技機のエラー中であることを的確に報知することができる。

【０７３６】

また、強調演出の実行中は、特定の可動役物Ｐ２４が所定の動作態様で駆動する役物演出が実行される。可動役物Ｐ２４は、図１に示すように、透光性を有する樹脂材料を用いて横長の直方体形状に形成されたロゴ役物である。可動役物Ｐ２４の前面側には、例えば本遊技機のタイトル名を図案化したロゴ形状の装飾部が設けられている。可動役物Ｐ２４の内部には、前面側に形成された装飾部を発光するための役物ランプが搭載されている。役物ランプは、例えばマトリックス状に整列配置された複数の発光体を有して構成される。発光体としては、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）に発光可能な発光素子を有するフルカラーＬＥＤが好適に用いられる。この可動役物Ｐ２４は、役物ランプが所定の発光パターンで発光することで、前面側の装飾部全体が発光表示されるようになっている。

【０７３７】

本実施形態の役物演出は、可動役物Ｐ２４の演出動作と、役物ランプの発光表示とを組み合わせて実行可能である。つまり、役物演出は、可動役物Ｐ２４の演出動作（役物可動演出）と、役物ランプの発光表示（役物発光演出）とが複合的に行われ得る演出として構成されている。

【０７３８】

役物可動演出は、可動役物Ｐ２４が所定の演出動作パターンに従って演出動作を実行する演出である。この役物可動演出は、電源投入時の初期化動作が完了していることを前提に、装飾図柄の変動表示の実行中や大当り遊技の実行中において、可動役物Ｐ２４を動作（所定位置での保持又は停止を含む）させることで、主に視覚的な演出効果を発揮させる目的で実行される。この役物可動演出は、例えば、可動役物Ｐ２４を初期位置から所定の可動位置へ下降させる下降動作と、可動役物Ｐ２４を所定の可動位置（例えば、下降動作後の位置である画面の前面位置）で所定時間だけ停止保持させる保持動作と、可動役物Ｐ２４を所定の可動位置から初期位置へ上昇させる上昇動作とを含む演出である。

【０７３９】

役物発光演出は、可動役物Ｐ２４の役物ランプが所定の発光パターンで発光する演出である。本実施形態では、役物ランプの発光パターン（発光態様）として、発光パターン１（白色発光）、発光パターン２（青色発光）、発光パターン３（黄色発光）、発光パターン４（虹色発光、つまりは複数色のグラデーション発光）が設定されており、この複数種の発光パターン１～４の中から一つの発光パターンが選択される（これら発光パターンは、いずれも点滅態様である）。なお、前述のように強調演出の実行中に役物ランプが発光する場合には、発光パターン２が選択される。つまり、役物ランプの所定発光態様とは発光パターン２（青色発光）に相当する。ここで、役物ランプの発光パターンは、大当り期待度の高さと関係しており、特別図柄の変動表示中に役物ランプが発光する場合について、発光パターン１（白色発光）＜発光パターン２（青色発光）＜発光パターン３（黄色発光）＜発光パターン４（虹色発光）という順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。なお、この役物ランプの発光パターンはあくまで一例であり、１の発光パターンにて複数種類の色で発光するように構成してもよいし、発光の点滅時間が異なる発光パターンを用意してもよいし、発光パターンの種類数を変更してもよい。また、枠ランプＰ１０についても、役物ランプと同様に、発光パターン１～４の発光態様を採り得るよう構成してもよい。また、役物ランプについても、枠ランプＰ１０と同様に、遊技機にエラーが発生した場合には、エラー発光態様として、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示されてもよい。

【０７４０】

続いて、図１１１を参照しながら、大当り遊技の実行中における強調演出、発光演出および役物演出の具体的な実行タイミングを説明する。

【０７４１】

まず、タイミングＴ１において、大当り遊技が開始される。このとき、可動役物Ｐ２４は動作の起点となる初期位置で待機しており、役物ランプは非発光状態（消灯状態）である。なお、役物ランプが非発光状態でなく、発光パターン１（白色発光）にて発光しているよう構成してもよい（その場合、本タイムチャートにおける「発光」は「青色発光」となり、「非発光」は「白色発光」に置換されることを補足しておく）。

【０７４２】

次いで、タイミングＴ２において、累積賞球数が特定数（例えば５０００個）に達することを契機に強調演出実行条件が成立して、強調演出の実行が開始される。また、このタイミングＴ２において、可動役物Ｐ２４の演出動作が開始されるとともに、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が開始される。つまり、本実施例では、強調演出の表示と、可動役物Ｐ２４の演出動作と、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが略同時に開始される（これらの演出が同期して開始される）。

【０７４３】

次いで、タイミングＴ３において、強調演出の実行が終了する。また、このタイミングＴ３において、可動役物の演出動作が終了するとともに、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が終了する。つまり、本実施例では、強調演出の表示と、可動役物Ｐ２４の演出動作と、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが略同時に終了する（これらの演出が同期して終了する）。

【０７４４】

このように本実施例では、強調演出の実行開始および実行終了のタイミングと、可動役物Ｐ２４の動作開始および動作終了のタイミングと、役物ランプの発光開始（または、白色発光から青色発光への変化の開始）および発光終了（または、青色発光から白色発光への変化の開始）のタイミングとをそれぞれ略同時にすることで、これらの演出が纏まりのある演出（一体感のある演出）となり、各演出の流れが遊技者にとって分かり易いものとなる。また、強調演出を実行する際に、演出表示装置Ｐ７０の強調表示（拡大表示）のみで終わらせることなく、可動役物Ｐ２４を動作させたり役物ランプを発光（または、白色発光から青色発光へ変化）させたりすることで、遊技者の満足感や優越感をより一層向上させることができるとともに、この強調表示されている累積賞球数を周囲の遊技者に対してもアピールすることができる。なお、枠ランプＰ１０についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

【０７４５】

なお、変形例として、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが開始された後に、強調演出の実行を開始するように構成してもよい。それによれば、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とがそれぞれ開始された後に強調演出が実行されるのではないかとの期待感を遊技者に抱かせ、実際に強調演出が実行されたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができる。また、そのときは、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が開始されてから可動役物Ｐ２４の演出動作を開始することで、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）→可動役物Ｐ２４の動作→強調演出の表示というように、各演出をテンポ良く進めることができる。なお、これとは逆に、可動役物Ｐ２４の演出動作が開始されてから役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）を開始するようにしてもよい。その場合でも、可動役物Ｐ２４の動作→役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）→強調演出の表示というように、各演出をテンポ良く進めることができる。なお、強調演出よりも先に実行されるものは、可動役物Ｐ２４の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に実行されてもよい。なお、枠ランプＰ１０についても、役物ランプと同

様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

【０７４６】

また、強調演出の実行が開始された後に、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが開始するように構成してもよい。この構成によれば、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが行われる前に、いきなり強調演出が開始されるため、遊技者に対して驚きと意外性を与えることができるとともに、強調演出の発生が遊技者に先バレするのを防止することができる。なお、強調演出よりも後に実行されるものは、可動役物Ｐ２４の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に実行されてもよい。なお、枠ランプＰ１０についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

【０７４７】

また、同様に、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが終了した後に、強調演出の実行を終了するように構成してもよい。なお、強調演出よりも先に終了されるものは、可動役物Ｐ２４の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に終了されてもよい。この構成によれば、強調演出が終了した直後に（可動役物Ｐ２４の動作の終了と役物ランプの発光の終了とを待たずに）、次なる演出展開に移行することができ、遊技をテンポ良く進めることが可能となる。また、強調演出の実行が終了した後に、可動役物Ｐ２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが終了するように構成してもよい。なお、強調演出よりも後に終了されるものは、可動役物Ｐ２４の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に終了されてもよい。この構成によれば、強調演出が必要以上に間延びするのを防止できるとともに、それぞれの実行タイミング（終了タイミング）がずれることでメリハリのある演出とすることができる。なお、枠ランプＰ１０についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

【０７４８】

また、大当り遊技中において、役物ランプおよび枠ランプＰ１０は、大当り遊技の進行に応じた発光態様となる。具体的には、大当り遊技中に進行する大当り中演出は、大当り中であることを示す動画像（キャラクタが紹介される動画像やキャラクタ同士が闘いを繰り広げる動画像）が再生され、歌詞付きまたは歌詞無しの楽曲が再生される演出である。その大当り中演出の進行に応じて、役物ランプおよび枠ランプＰ１０は、例えば、時系列的に、白色点灯→白色点滅→黄色点灯→黄色点滅→白色点灯→・・・のように発光態様が変化且つループするよう構成されている。このように、大当り中演出の進行に応じて、予め定められた発光態様の変化が行われるのだが、更なる変形例として、強調演出が実行されることで、予め定められた発光態様での発光が中断し、役物ランプおよび枠ランプＰ１０が青色発光へ変化するよう構成してもよく、そのように構成した場合は、強調演出の終了に伴い、役物ランプおよび枠ランプＰ１０の青色発光を終了し、予め定められた発光態様での発光へと復帰するよう構成してもよい（例えば、役物ランプおよび枠ランプＰ１０の発光態様が黄色点灯である最中に強調演出が実行された場合、この黄色点灯が強制終了して青色発光となり、強調演出が終了した場合、青色発光が終了して黄色点灯に復帰する、または、青色発光を行っていた時間が経過することで予め定められた発光態様の切替タイミングを跨ぐことで黄色点灯ではなく黄色点滅に復帰する）。なお、このように構成し

た場合の役物ランプおよび枠ランプＰ１０の青色発光の開始タイミングは、強調演出の実行開始タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよく、また、可動役物Ｐ２４の動作開始タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよい。また、このように構成した場合の役物ランプおよび枠ランプＰ１０の青色発光の終了タイミングは、強調演出の実行終了タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよく、また、可動役物Ｐ２４の動作終了タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよい（いずれのタイミングとするかによって、適用される前述の効果が異なることを補足しておく）。

【０７４９】

また、役物ランプや枠ランプＰ１０以外にも多くのランプが設けられている。その一部として、例えば、第１始動口Ｐ５１に取り付けられた始動口ランプ（通常は白色に点灯または消灯しているが、第１始動口Ｐ５１への入賞により生起する保留が、大当り期待度が高い保留である場合に、大当り期待度順に青色→緑色→赤色→虹色のいずれかの発光態様に点灯するランプ）や、演出ボタンに取り付けられた演出ボタンランプ（操作有効時間中でない場合は白色に点灯または消灯しているが、操作有効時間中である場合は青色に点灯するランプ）などが挙げられる。この始動口ランプと演出ボタンランプについても、大当り遊技中（大当り中演出中）に白色発光（白色点灯）しているが、強調演出が実行されても、役物ランプや枠ランプＰ１０とは異なり、遊技者に対して第１始動口Ｐ５１への入賞があったと誤認させたり、操作有効時間中であると誤認させたりしないよう、白色発光（白色点灯）を維持するよう構成されている。なお、役物ランプや枠ランプＰ１０、始動口ランプや演出ボタンランプのいずれにおいても、遊技機にエラーが発生した場合には、それまでの発光態様がいずれであっても（強調演出の実行に対応した発光態様、大当り中演出に対応した発光態様であっても）、エラー発光態様として、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示を必ず行うよう構成されている。

【０７５０】

≪変動中役物演出と大当り中役物演出との関係≫

本実施形態では、各種の役物演出として、前述の特定の可動役物（可動役物Ｐ２４）が所定の動作および発光をする役物演出（「第１役物演出」とも呼称する）の他にも、所定の可動役物（可動役物Ｐ２４以外の可動役物）が所定の動作および発光をする役物演出（「第２役物演出」とも呼称する）が用意されている。この所定の可動役物は、詳細図示を省略するが、例えば、センター飾りＰ２１の中央開口部に設けられた扉役物（左右の扉部材）が例示される。この扉役物（左右の扉部材）は、演出表示装置Ｐ７０の画面前方において、初期位置（開位置）と可動位置（閉位置）との間で左右方向に往復移動可能に構成されている。扉役物（左右の扉部材）が初期位置（開位置）にある場合、当該扉役物（左右の扉部材）は遊技盤Ｐ２０の背面側に隠れた状態となり、演出表示装置Ｐ７０の画面（表示領域）の略全体が視認可能となる。一方、扉役物（左右の扉部材）が可動位置（閉位置）にある場合、扉役物（左右の扉部材）が演出表示装置Ｐ７０の画面前方に重なった状態（左右の扉部材が隣接して完成した状態）となり、演出表示装置Ｐ７０の画面（表示領域）を視認不能もしくは一部の表示領域のみを視認可能となる（少なくとも初期位置にある状態よりも視認可能な表示領域が小さくなる）。なお、この扉役物（左右の扉部材）についても、前述の可動役物（ロゴ役物）２４と同様に、当該扉部材（左右の扉部材）を発光させるための役物ランプ（発光体）を備えている。本実施形態において、第２役物演出は、大当り遊技の実行中（強調表示画像の表示中）だけでなく、図柄の変動表示中においても実行可能である。つまり、この第２役物演出は、図柄の変動表示の実行中に行われる変動中役物演出と、大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出とに大別される。以降の説明において、変動中役物演出とは、図柄の変動表示の実行中において所定の可動役物（扉役物）が所定の動作および発光をする役物演出を意味し、大当り中役物演出とは、大当り遊技の実行中において所定の可動役物（扉役物）が所定の動作および発光をする役物演出を意味する。また、変動中役物演出における役物ランプの発光とは、図柄の変動表示の実行中において所定の可動役物（扉役物）の役物ランプが発光することを意味し、大

当り中役物演出における役物ランプの発光とは、大当り遊技の実行中において所定の可動役物（扉役物）の役物ランプが発光することを意味する。

【０７５１】

変動中役物演出は、例えば、装飾図柄の変動表示中において、ＳＰリーチ発展前（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）にＮリーチからＳＰリーチに発展することを示唆する（例えば、Ｎリーチ中に変動中役物演出が実行されることでＳＰリーチに発展することが確定するよう構成されている）場合や、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面（ＳＰリーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する（例えば、ＳＰリーチの終盤で変動中役物演出が実行されることで大当りが確定し、ＳＰリーチの終盤で変動中役物演出が実行されないことではずれの可能性が非常に高くなるよう構成されている）場合などに行われる。一方、大当り中役物演出は、例えば、初当り時の大当り遊技の実行中に敵キャラクタとのバトル演出（確変昇格煽り演出）にて味方キャラクタが先制攻撃をすることで確変昇格する場合、つまり確変昇格演出を実行する場合や、大当り発生時（大当り図柄の停止表示時）に報知した仮のラウンド数が偽のラウンド数であり、大当り遊技の実行中に真のラウンド数（仮のラウンド数よりも多い回数）を報知してラウンド昇格する場合、つまりラウンド昇格演出を実行する場合などにも行われる。

【０７５２】

本実施形態では、１回の変動表示中に実行される変動中役物演出の実行回数と、１回の大当り遊技中に実行される大当り中役物演出の実行回数とが異なり得るように構成されている。詳細には、変動中役物演出は、当該変動表示の実行中において１回のみ発生する場合と複数回発生する場合とがある（当然に１回も発生しない場合もある）。１回のみ発生する場合とは、上述の例で説明すると、当該変動表示のＳＰリーチ発展前にＳＰリーチに発展することを示唆する１回目の変動中役物演出が行われ、その後、当該変動表示にてはずれが確定することで、２回目の変動中役物演出が実行されない場合が例示される。また、複数回発生する場合とは、上述の例で説明すると、当該変動表示のＳＰリーチ発展前にＳＰリーチに発展することを示唆する１回目の変動中役物演出が行われた後、さらにＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面で大当り当選を報知する２回目の変動中役物演出が行われる場合が例示される。なお、当該変動表示の実行中において３回以上の変動中役物演出が行われるものでもよい。

【０７５３】

一方、大当り中役物演出は、大当り遊技の実行中において複数回発生することはなく、かならず１回のみ発生するようになっている（当然に１回も発生しない場合もある）。つまり、上記の例で説明すると、大当り遊技の実行中は、確変昇格時（確変昇格演出の実行中）に行われる大当り中役物演出、およびラウンド昇格時（ラウンド昇格演出の実行中）に行われる大当り中役物演出のうちの何れか一方のみが行われ得るようになっている。ここで、本実施形態では、大当り遊技の実行中において、確変昇格演出の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）が実行されず、また、ラウンド昇格演出の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）が実行されないように構成されている。一方、大当り遊技の実行中において、確変昇格演出の実行が終了した後、または、確変昇格演出の実行が開始される前であれば、同じ大当り遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）を実行可能に構成されている。同様に、大当り遊技の実行中において、ラウンド昇格演出の実行が終了した後、または、ラウンド昇格演出の実行が開始される前であれば、同じ大当り遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）を実行可能に構成されている。なお、いずれの場合においても、昇格演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と、強調演出および強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）とが重複実行されないことが好ましい（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）。なお、本実施形態の変形例として、昇格演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と強調演出とが重複して実行されるが、昇格

演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）とが重複実行されない（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）よう構成されてもよい。また、更なる変形例として、大当り遊技の実行中は、強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）、確変昇格時に行われる役物演出（第２役物演出）、およびラウンド昇格時に行われる役物演出（第２役物演出）のうちの何れかのみが行われるように構成してもよい。つまり、強調演出、確変昇格演出、ラウンド昇格演出については、１回の大当り遊技中に同時に実行されないよう構成されている。換言すれば、確変昇格演出が実行される大当り遊技では強調演出が実行されず、ラウンド昇格演出が実行される大当り遊技では強調演出が実行されないよう構成されてもよい。なお、確変昇格演出およびラウンド昇格演出については、いずれかのみを搭載するよう構成してもよい。また、確変昇格演出およびラウンド昇格演出のように、低利益大当り遊技と見せかけて実は高利益大当り遊技であることを最終的に報知する演出全般を「昇格演出」と称する。また、更なる変形例として、大当り遊技の実行中において、前述の保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）が実行されないように構成される一方で、保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行が終了した後、または、保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行が開始される前であれば、同じ大当り遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）を実行可能に構成されていてもよい。つまり、大当り遊技の実行中において、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と、強調演出および強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）とが重複実行されないことが好ましい（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）。そのように構成した場合、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と強調演出とが重複して実行されるが、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）とが重複実行されない（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）よう構成されてもよい。

【０７５４】

そのため、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、当該大当りの変動表示（大当り変動表示）の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数（１回の大当り変動中に実行可能な変動中役物演出）と、当該変動表示の停止後の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出の実行回数（１回の大当り遊技中に実行可能な大当り中役物演出）とが異なる回数となる場合がある。このように変動表示の実行中には、複数回の変動中役物演出が実行され得るように構成されることで、遊技者に対して驚きと意外性を与えることができるとともに、役物演出（変動中役物演出）の発生に対する遊技者の関心を高めることができる。なお、大当りの変動表示の実行中に変動中役物演出が実行され、且つ、当該大当りの変動表示の終了後に行われる大当り遊技の実行中に大当り役物演出が実行される場合には、変動中役物演出における役物ランプの発光よりも、大当り中役物演出における役物ランプの発光の方が、特定態様の発光（虹色発光）となり易く、または、変動中役物演出における役物ランプの発光の種類は特定態様の発光以外の態様の発光も備える（虹色発光以外にも青色発光などを備える）一方で、大当り中役物演出における役物ランプの発光は特定態様の発光のみを備える（虹色発光のみを備える）ことが好適である。より具体的には、大当り中役物演出における役物ランプの発光色は、強調演出、昇格演出いずれか行われる場合であっても虹色のみであるが、ＳＰリーチ発展前（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）にＮリーチからＳＰリーチに発展することを示唆する変動中役物演出の発光色は青色であり、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面（ＳＰリーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する変動中役物演出の発光色は虹色であるよう構成される。なお、本実施例では、大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数と、当該大当り変動表示の停止後の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出の実行回数とが異なる回数となることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当り変動表示の実行

中において行われる変動中役物演出の実行回数と、或る大当り遊技（当該或る大当り変動表示とは異なる大当り変動表示の停止後に行われる大当り遊技）の実行中に行われる大当り中役物演出の実行回数とが異なる回数となるものとしてもよい。すなわち、同じ１回の大当りを契機として行われる大当り変動表示と大当り遊技との関係にあるか否かに関わらず、１回の大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数と、１回の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出の実行回数とを異なるものとしてもよい。また、本実施例では、大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、当該大当り変動表示の停止後の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出での役物ランプの発光色とが異なる発光色となり得ることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、或る大当り遊技（当該或る大当り変動表示とは異なる大当り変動表示の停止後に行われる大当り遊技）の実行中に行われる大当り中役物演出での役物ランプの発光色とが異なる発光色となり得るものとしてもよい。すなわち、同じ１回の大当りを契機として行われる大当り変動表示と大当り遊技との関係にあるか否かに関わらず、１回の大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、１回の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出での役物ランプの発光色とを異なる発光色となり得るものとしてもよい。

【０７５５】

ここで、変動中役物演出および大当り中役物演出の実行時間について説明する。図１１２（Ａ）は変動中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１１２（Ｂ）は大当り中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０７５６】

本実施例では、図１１２に示すように、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１と、大当り中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ２とが異なるように構成されている。ここで、扉役物の動作時間ＴＤ１，ＴＤ２は、基本的には、扉役物（左右の扉部材）が初期位置を動作の起点として動作を開始してから再び初期位置に復帰して動作を終了するまでの時間である。また、この動作時間ＴＤ１，ＴＤ２には、扉役物が実際に移動しているときの移動時間だけでなく、扉役物が所定の可動位置で停止保持されているときの保持時間（移動後位置保持時間）も含まれる。なお、本実施例において、この保持時間（移動後位置保持時間）とは、左右の扉部材がそれぞれ可動位置で隣接配置されることで、扉役物が一体化された状態（扉役物が完成された状態）を保持する時間である。本実施形態では、変動中役物演出における扉役物の保持時間（移動後位置保持時間）よりも、大当り中役物演出における扉役物の保持時間（移動後位置保持時間）の方が長時間となることにより、それぞれの動作時間ＴＤ１，ＴＤ２が異なる時間となるようになっている。つまり、変動中役物演出の実行時間ＴＤ１と大当り中役物演出の実行時間ＴＤ２とを比較すると、扉役物（左右の扉部材）が初期位置から可動位置へと閉方向に移動する閉方向移動時間と、扉役物（左右の扉部材）が可動位置から初期位置へと開方向に移動する開方向移動時間とは等しくなっているが、扉役物（左右の扉部材）が所定の可動位置で保持される保持時間（移動後位置保持時間）が異なることで、変動中役物演出における可動役物の動作時間ＴＤ１よりも、大当り中役物演出における可動役物の動作時間ＴＤ２の方が長時間となるように構成されている。この構成によれば、大当りの変動表示の実行中に変動中役物演出が実行され、且つ、当該大当りの変動表示の終了後に行われる大当り遊技の実行中に大当り役物演出が実行される場合、つまり、大当りの変動表示の開始から当該大当り遊技の終了までの間に複数回の役物演出が行われる場合でも、扉役物（左右の扉部材）の動作時間が異なるため、扉役物（左右の扉部材）の動作順序が同じであったとしても遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。なお、本実施例では、大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ１と、当該大当り変動表示の停止後の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ２とが異なることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当り変動表示の実行中において行われる変動

中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ１と、或る大当り遊技（当該或る大当り変動表示とは異なる大当り変動表示の停止後に行われる大当り遊技）の実行中に行われる大当り中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ２とが異なる時間となるようにしてもよい。すなわち、同じ１回の大当りを契機として行われる大当り変動表示と大当り遊技との関係にあるか否かに関わらず、１回の大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ１と、１回の大当り遊技の実行中に行われる大当り中役物演出での扉役物の動作時間ＴＤ２とを異なる時間としてもよい。それによれば、前述の効果と同様に、同じ扉役物を使用した役物演出（第２役物演出）であっても、遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。また、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１について、ＳＰリーチ発展前（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）にＮリーチからＳＰリーチに発展することを示唆する変動中役物演出の動作時間よりも、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面（ＳＰリーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する変動中役物演出の動作時間のほうが長時間となるよう構成することで、大当り１変動内（１回の大当り変動表示内）における役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。ここで、変形例として、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１のほうが、大当り中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ２よりも長時間となるように構成してもよく、そのように構成することで、限られた実行期間である（大入賞口Ｐ５４への入球状況によって実行期間の終了が早まる可能性がある）大当り遊技中であっても、その実行期間内に大当り中役物演出をなるべく完結することができ、予め定められた変動時間中に実行される変動中役物演出は、その実行時間を長時間とすることで遊技者の期待感を一層煽ることができる。

【０７５７】

なお、変形例として、所定の可動役物（扉役物）または特定の可動役物（可動役物Ｐ２４）が所定の可動位置で保持されているときに、該可動役物が別の形態に変形したり、他の可動役物と合体して完成体を形成したりするようにしてもよい。また、変動中役物演出における扉役物の閉方向移動時間および開方向移動時間と、大当り中役物演出における扉役物の閉方向移動時間および開方向移動時間とを異ならせることで、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１と、大当り中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ２とを異なるようにしてもよい。また、前述したように、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１よりも、大当り中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ２の方が短時間となるように構成してもよいし、変動中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ１と、大当り中役物演出における扉役物の動作時間ＴＤ２とを同一の時間となるように構成してもよい。また、図柄の変動表示中に変動中役物演出が複数回実行される場合、前述したように、例えば、ＳＰリーチ発展前に行われる変動中役物演出の実行時間よりも、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面で行われる変動中役物演出（大当り確定を報知する変動中役物演出）の実行時間の方が長時間となるように構成してもよいし、逆に、ＳＰリーチ発展前に行われる変動中役物演出の実行時間よりも、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面で行われる変動中役物演出（大当り確定を報知する変動中役物演出）の実行時間の方が短時間となるように構成してもよい。また、変動中役物演出における扉役物の動作パターン（動作距離、動作順序、動作速度など）と、大当り中役物演出における扉役物の動作パターン（動作距離、動作順序、動作速度など）とを異ならせてもよい。

【０７５８】

また、本実施例では、図１１２に示すように、変動中役物演出における役物ランプの発光態様と、大当り中役物演出における役物ランプの発光態様とが異なり得るように構成されている。具体的には、図１１２（Ａ）に示すように、変動中役物演出（例えばＳＰリーチ発展前の変動中役物演出）の実行中においては、役物ランプが所定の発光色（青色）で発光する。一方、図１１２（Ｂ）に示すように、大当り中役物演出の実行中においては、役物ランプが特定の発光色（虹色）で発光する。このように変動中役物演出と大当り中役物演出とで役物ランプの発光色を異ならせることで、変動表示の開始から大当り遊技の終

了までの間、遊技者の関心を扉役物の動作だけでなく役物ランプの発光色にも惹き付けることができ、役物演出の演出効果を高めることが可能となる。なお、この図１１２に示すタイムチャートにおいても、扉役物の役物ランプが非発光状態ではなく、白色発光しているように構成してもよい（その場合には、本タイムチャートにおける「非発光」は「白色発光」に置換されることを補足しておく）。

【０７５９】

なお、ＳＰリーチ発展後の当落分岐時の変動中役物演出においては、扉役物の役物ランプが特定の発光色（虹色）で発光するように構成してもよい。それによれば、１回の変動表示中に２回の変動中役物演出が行われる場合でも、役物ランプの発光色が異なるため、扉役物の動作が同じであったとしても遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。

【０７６０】

≪強調演出およびオーバー入賞演出の実行制限≫

次に、強調演出およびオーバー入賞演出の実行条件が成立した場合での実行制限について説明する。図１１３（Ａ）は強調演出の実行制限が行われるときのタイムチャートであり、図１１３（Ｂ）はオーバー入賞演出の実行制限が行われるときのタイムチャートである。

【０７６１】

前述したように、強調演出は、大当り遊技の実行中に強調演出実行条件を充足することを契機として実行可能となり、オーバー入賞演出は、大当り遊技（１回のラウンド遊技）の実行中にオーバー入賞演出実行条件を充足することを契機として実行可能となるが、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足したとしても、後述の特殊演出の実行中または実行予定である場合には、特殊演出および／またはオーバー入賞演出の実行が制限されるようになっている。つまり、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件の充足時に特殊演出が実行中の状態である場合、または、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件の充足時において特殊演出の実行が予定されている場合（特殊演出の実行抽選で実行することが決定されている場合）には、強調演出実行条件および／オーバー入賞演出実行条件が充足していたとしても、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行が制限（中止）される。なお、図１１３におけるタイムチャートでは、特殊演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足した場合を示しているが、特殊演出の実行前（特殊演出の非実行中）に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足することで、強調演出やオーバー入賞演出が実行されている最中に特殊演出の実行開始タイミングが到来した場合、実行中の強調演出やオーバー入賞演出を途中で中止するよう構成されている。変形例としては、特殊演出の実行前（特殊演出の非実行中）に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足することで、強調演出やオーバー入賞演出が実行されている最中に特殊演出の実行開始タイミングが到来した場合であれば、特殊演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足した場合とは異なり、実行中の強調演出やオーバー入賞演出を途中で中止せずに最後まで実行されるよう構成してもよい。そのように構成することで、強調演出やオーバー入賞演出が途中で終わってしまうといった違和感を無くすことが可能となる。

【０７６２】

ここで、本実施例の特殊演出とは、特別遊技（大当り遊技または小当り遊技）の実行中に行われ得る所定の演出であり、例えば、以下のような演出が例示される。

【０７６３】

（１）保留連示唆演出

保留連示唆演出（保留内連荘演出とも称する）は、前述したとおり、保留内連荘が発生していることを示唆する演出である。なお、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、この先行の作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行さ

れる大当り遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する）が含まれていることをいう。ここで、この保留連示唆演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、強調演出またはオーバー入賞演出が保留連示唆演出と重複実行されると、両演出の報知内容が遊技者にとって認識し難いものとなり、却って両演出の演出効果が低下してしまうおそれがあるからである。また、遊技者にとっては、累積賞球数が特定値に到達したことやオーバー入賞が発生したことよりも、次の大当りが確約されていること（保留内連荘が発生していること）の方が有用な情報であり、しかも累積賞球数が特定値に達することは累積賞球数表示を確認することでも把握できるため、強調演出やオーバー入賞演出の実行よりも保留連示唆演出の実行を優先した方が遊技の興趣が高まるからである。

【０７６４】

（２）昇格演出

昇格演出とは、特別図柄の変動表示にて大当りが発生した場合に、その大当り遊技の開始前又は開始時に当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）を示唆又は報知した後、その大当り遊技の実行中において当該大当りに係る現実の利益態様が仮の利益態様よりも利益度合いが高いことを示唆または報知する演出である。つまり、特別遊技の開始前又は開始時に示唆された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（高い利益態様）なのかを示唆して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格するか否かを見せる演出である（前述したとおり、低利益大当り遊技と見せかけて実は高利益大当り遊技であることを最終的に報知する演出である）。この昇格演出の種類には、確変昇格演出とラウンド昇格演出とがある。なお、確変昇格演出およびラウンド昇格演出の内容については、前述しているため、重複説明を省略する。ここで、この昇格演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、強調演出またはオーバー入賞演出が昇格演出と重複実行されると、両演出の報知内容が遊技者にとって認識し難いものとなり、却って両演出の演出効果が低下してしまうおそれがあるからである。また、遊技者にとっては、累積賞球数が特定数に到達したことやオーバー入賞が発生したことよりも、大当りの利益状態が昇格すること（確変大当りに昇格することまたは大当り遊技がラウンドアップすること）の方が有用な情報であり、しかも累積賞球数が特定値に達することは累積賞球数表示を確認することでも把握できるため、強調演出やオーバー入賞演出の実行よりも昇格演出の実行を優先した方が遊技の興趣が高まるからである。

【０７６５】

（３）低利益大当り中演出

大当り遊技中に行われる大当り演出が、いわゆる低利益大当りの大当り中演出である場合には、当該低利益大当り中演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足しても、この強調演出および／またはオーバー入賞演出は実行されない。なお、「低利益大当り」とは、例えば、規定ラウンド数が相対的に少ないラウンド数に設定された大当り種別（低ラウンド大当り）や、各ラウンドの大入賞口の開放時間（最大開放時間）が相対的に短時間（例えば２秒）に設定された大当り種別（短開放大当り）、大当り遊技の終了後に通常遊技状態（低確率低ベース状態）や時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行する契機となる大当り種別（通常大当り）などが該当する。この低利益大当り中演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、このような低利益大当りに当選した場合に、その大当り遊技において強調演出やオーバー入賞演出を実行したとしても（累積賞球数が特定値に達したことやオーバー入賞が発生したことにより祝福的な演出を実行したとしても）、遊技者の満足感や優越感を喚起することはできず、十分な演出効果が期待できないからである。なお、短開放大当りに当選した場合には、その短時間のラウンド遊技の実行中に累積賞球数表示は行われないよう構成しており、そのため、累積賞球数が特定値に到達したり（累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数に到達したり）、オーバー入賞が発生したりしても、そ

の累積賞球数表示に付随して行われる強調演出やオーバー入賞演出は実行されないようになっている。

【０７６６】

なお、大当り種別を、遊技者にとって有利度が相対的に高く設定された高利益大当りと、遊技者にとって有利度が相対的に低く設定された低利益大当りとに大別して、高利益大当りに当選した場合に行われる大当り中演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合には強調演出を実行する一方で、低利益大当りに当選した場合に行われる大当り中演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合には強調演出を実行しないように構成してもよい。

【０７６７】

（４）大当り終了デモ演出

本実施形態では、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することはなく、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することを契機として強調演出および／またはオーバー入賞演出が実行されることはない。具体的に、本実施形態では、前述したとおり、大当り終了デモ演出の実行時間内に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球が有効に検出されることはなく、この大当り終了デモ演出の実行時間内に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することはない。すなわち、本実施形態では、最終回のラウンド遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４へ入球した遊技球が、インターバル期間を越えて大当り終了デモが開始された後に検出されることがないように設計されているため（つまり、最終回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球は、必ず、その最終回のラウンド遊技の実行中またはその直後のインターバル期間内で検出されるような構造になっているため）、この大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件が充足することはなく、強調演出および／またはオーバー入賞演出が重複して実行されることはない。なお、万が一、何かしらの要因（例えば、規定カウント数を超過した分の遊技球が、大入賞口Ｐ５４の内部にて入賞検知センサの手前で滞留した場合など）で、大当り終了デモの開始前に大入賞口Ｐ５４に入球（この時点では大入賞口Ｐ５４内の入球検出センサ未通過にて入球非検出）したが、大当り終了デモ中に大入賞口Ｐ５４内の入球検出センサを通過した場合であっても、当該通過による賞球は発生せず、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件が充足することはない。

【０７６８】

なお、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合（特に、規定カウント数を超過した分の遊技球が入球した場合）、この大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球は、該最終回のラウンド遊技またはインターバル期間が終了するまでの間に有効に検出されるよう設計されているため、このインターバル期間が経過するまでの間に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件が成立すれば、当該実行条件の成立を契機として強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行が開始されることになる。その場合には、強調演出が最終回のラウンド遊技およびインターバル期間を超えて大当り終了デモ演出の実行中にも継続されることとなり得るが、前述したとおり、強調演出の実行時間（３秒）は大当り終了デモ演出の実行時間（２０秒）よりも短時間に設定されているため、大当り終了デモ演出が終了するまでの間（大当り遊技の終了後の変動表示が開始されるまでの間）に強調演出は完結するようになっている（オーバー入賞演出についても強調演出と同様に構成してもよい）。なお、本実施形態の変形例として、例えば、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することで強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件が充足し、当該強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件の充足を契機として行われた強調演出および／またはオーバー入賞演出がインターバル期間の終了時までに完結しない場合には、当該強調演出および／またはオーバー入賞演出を大当り終了デモ演出（大当り終了デモ期間）が開始されるときに強制的に終了する（大当り終了デモ演出の開始時に強調演出および／またはオー

バー入賞演出の実行時間が残存していても強制的に終了する）ように構成してもよい。また、更なる変形例として、インターバル時間（インターバル期間）よりも強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行時間を短時間に設定して、少なくとも最終回のラウンド遊技の終了時までに開始された強調演出および／またはオーバー入賞演出がインターバル期間を超えて実行されないように構成してもよい（つまり、強調演出および／またはオーバー入賞演出と大当り終了デモ演出とが重複実行されないように構成してもよい）。

【０７６９】

（５）小当り遊技での１回目のラウンド演出

本実施形態の変形例として、第１種の遊技性と第２種の遊技性とを併せ持ったいわゆる１種２種混合タイプの遊技機（一般に小当りＶとも呼ばれる機種）を適用した場合には、小当り遊技の第１ラウンド目（初回のラウンド演出）の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足したとしても強調演出および／またはオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【０７７０】

具体的に、この小当りＶと呼ばれる機種の遊技機は、特別図柄の変動表示結果が大当り図柄で停止表示することで大当り遊技を実行する第１種の遊技性と、特別図柄の変動表示結果が小当り図柄で停止表示することで開放状態となった大入賞口Ｐ５４に入球した遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過することで大当り遊技を実行する第２種の遊技性とを具備する。そのため、小当り遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４に入球した遊技球が特定領域を通過した場合には、その小当り遊技の終了後に大当り遊技に発展する権利が付与される構成となっている。それにより、小当り遊技の第１ラウンド目は、遊技球を大入賞口Ｐ５４に入球させて特定領域を通過させること（「Ｖ入賞」と呼称する）を遊技者に促す重要なラウンド遊技となる。そのため、この小当り遊技の第１ラウンド目には、累積賞球数が特定数に達したことを示す強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行よりも、例えば「Ｖ入賞を狙え！」という文字を示すメッセージ画像を表示して特定領域への遊技球の入球を指示するＶ入賞指示演出の実行が優先される。つまり、小当り遊技の第１ラウンド目における入球にて、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出を充足したとしても、強調演出および／またはオーバー入賞演出は実行されないよう構成されている。但し、第１ラウンド目に特定領域（Ｖ領域）を通過して大当り遊技となることで実行される第２ラウンド目以降については、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出を充足することで、強調演出および／またはオーバー入賞演出が実行されるよう構成されている。

【０７７１】

また、この小当り遊技の第１ラウンド目において遊技球が特定領域を通過するＶ入賞が発生した場合には、この第１ラウンド目におけるＶ入賞後に生じる大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球（例えば大入賞口Ｐ５４への１球目の入球でＶ入賞が発生した場合には２球目以降の大入賞口Ｐ５４への入球）に対して特殊演出（ラウンド数示唆演出）を行い、この特殊演出において遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球するたびに特定のオブジェクト画像の表示態様（表示色）を変化させ、その変化後の表示態様（表示色）に応じて発展先の大当り遊技のラウンド数を示唆する構成としてもよい。より具体的には、特殊演出（ラウンド数示唆演出）とは、Ｖ入賞が発生することで、「おめでとう！」の文字が表示され、その後の大入賞口Ｐ５４への入球のたび（但し、規定カウント数に到達するまで）に、「おめでとう！」の文字の色が変化し得る演出であり、文字の色が白色→青色→赤色→虹色の順で、ラウンド数が多い可能性が高くなる（ラウンド数の例としては、４ラウンド、６ラウンド、８ラウンド、１０ラウンドの４種類などであり、ここで虹色である場合は、最も多いラウンド数が確定する）。その場合でも、Ｖ入賞後に行われる特殊演出（ラウンド数示唆演出）の実行を優先して、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足した場合であっても強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を制限することが好適である。

【０７７２】

なお、上記実施形態では、特殊演出の実行中または実行予定であるときに強調演出実行

条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足した場合には、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を制限（中止）する構成であったが、これに加えて、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行中に特殊演出が実行される場合には、特殊演出の実行が開始されることを契機として、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を強制的に終了または一時中断するように構成してもよい。特殊演出の実行が開始されることで強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を一時中断する場合には、特殊演出の実行が終了したときに、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を再開することが好適である。

【０７７３】

≪大当り種別表示中の電源断復帰≫

次に、大当り遊技の実行中において、現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数を示唆する第１の特定演出（大当り種別表示）が行われている最中に電源断が発生した場合について説明する。図１１４は、大当り種別表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

【０７７４】

本実施例では、大当り開始デモの実行中において、演出表示装置Ｐ７０の画面に、当該大当り遊技の実行契機となる大当りの種別を示唆する大当り種別表示（超寿大当り表示、寿大当り表示、喜大当り表示）が行われ、遊技者に対して現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数が何ラウンドであるかが示唆または報知されるようになっている。具体的には、「超寿大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「超寿大当り！！！」との文字が表示され且つ背景が虹色の表示であり、「寿大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「寿大当り！」との文字が表示され且つ背景が赤色の表示であり、「喜大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「喜大当り」との文字が表示され且つ背景が青色の表示である。大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に、大当り種別表示として超寿大当り表示が行われた場合には、現在実行中の大当り遊技が１６ラウンド遊技であることが示唆または報知され（超寿大当りに当選したことが示唆または報知され）、大当り種別表示として寿大当り表示または喜大当り表示が行われた場合には、現在実行中の大当り遊技が４ラウンド大当り遊技であることが示唆または報知される（寿大当りまたは喜大当りに当選したことが示唆または報知される）。そして、この大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合には、当該電源断によって中断されていた大当り種別表示は復帰されず、その大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された後は大当り遊技中（大当り開始デモ中）に「復帰中です」という文字を示す電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示される。なお、本実施例では、大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合には、主制御表示装置Ｐ２７による表示（後述するラウンド表示）の復帰よりも、演出表示装置Ｐ７０による表示の復帰の方が先のタイミングとなるように構成されている（つまり、電源断の復帰後は、演出表示装置Ｐ７０の表示が復帰した後に、主制御表示装置Ｐ２７の表示が復帰する、つまり、演出表示装置Ｐ７０の表示が復帰した後に、ラウンド表示灯Ｐ７７の点灯表示が復帰するものとなる）。そして、電源断が復帰して大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合、演出表示装置Ｐ７０による表示の復帰時に、演出表示装置Ｐ７０の画面には大当り種別表示は表示されず、前述の電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示される。この電源断復帰画像は、当該大当り遊技の終了時（最終ラウンドの終了時または大当り終了デモの終了時）まで継続して表示される。このように電源断が復帰して大当り遊技が再開された場合には、当該電源断により中断された大当り種別表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。更に言えば、電源断の復帰後は、当該電源断により中断されたラウンド表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリ

アスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０７７５】

なお、変形例として、大当り開始デモの実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、大当り開始デモが終了することを契機に、通常の大当り中演出（例えば、上述の超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、第１ラウンド目の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい）。なお、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面（例えば、虹色の背景上に５人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当り演出である場合には寿大当りラウンド画面（例えば、赤色の背景上に２人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当り演出である場合には喜大当りラウンド画面（例えば、青色の背景上に１人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。また、別の変形例としては、大当り開始デモの実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、大当り開始デモが終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当り中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、第１ラウンド目の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい）。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０７７６】

≪ラウンド表示中の電源断復帰≫

次に、大当り遊技の実行中において、現在実行中のラウンド遊技のラウンド数を示唆する第２の特定演出（ラウンド表示）が行われている最中に電源断が発生した場合について説明する。図１１５は、ラウンド表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

【０７７７】

本実施形態では、大当り遊技のラウンド遊技の実行中において、演出表示装置Ｐ７０の画面に、現在実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるのかを示唆または報知するラウンド表示が行われ、遊技者に対して現在実行中のラウンド遊技のラウンド数が示唆または報知されるようになっている。このラウンド表示は、前述したラウンド表示領域Ｐ７３０の表示内容が該当するが、大当り遊技中であっても、大当り開始デモおよび大当り終了デモ中には表示されず、ラウンド遊技中に表示される（なお、インターバル期間にも表示してもよいが、そのように構成する場合、或るラウンド遊技終了後のインターバル期間においては当該或るラウンド遊技に対応するラウンド表示とすることが好適である）。また、大当り遊技の実行中には、主制御表示装置Ｐ２７において、現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数を報知するラウンド表示灯Ｐ７７が点灯表示される。このラウンド表示灯Ｐ７７の点灯表示は、大当り遊技中のラウンド遊技中以外にも、大当り開始デモ中や大当り終了デモ中、そしてインターバル期間にも点灯表示されるよう構成されている。このとき本実施例では、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技（ラウンド遊技）が再開された場合には、主制御表示装置Ｐ２７による表示の復帰よりも、演出表示装置Ｐ７０による表示の復帰の方が先のタイミングとなるように構成されている（電源断の復帰後は、演出表示装置Ｐ７０の

表示が復帰した後に、主制御表示装置Ｐ２７の表示が復帰する、つまり、演出表示装置Ｐ７０の表示が復帰した後に、ラウンド表示灯Ｐ７７の点灯表示が復帰するものとなる）。そして、電源断が復帰して大当り遊技（ラウンド遊技）が再開された場合、演出表示装置Ｐ７０による表示の復帰時に、演出表示装置Ｐ７０の画面にはラウンド表示は表示されず、前述の電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示される。この電源断復帰画像は、当該大当り遊技の終了時（最終回のラウンド遊技の終了時または大当り終了デモの終了時）まで継続して表示される。つまり、電源断の復帰後は、当該電源断により中断されたラウンド表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰され、ラウンド表示灯Ｐ７７が消灯表示にて復帰される。

【０７７８】

一方、主制御表示装置Ｐ２７には、当該電源断が復帰した後、ラウンド表示灯Ｐ７７が点灯表示され、その再開された大当り遊技の規定ラウンド数が表示される。そのため、電源断が復帰した場合には、遊技者は最初に演出表示装置Ｐ７０の電断復帰画像を確認し、その次に主制御表示装置Ｐ２７のラウンド表示灯Ｐ７７を確認することが可能となる。このように、先ずは演出表示装置Ｐ７０の表示を復帰させて、遊技者に電源断の復帰中であることをいち早く報知することで、遊技者を安心させることができる。それに続けて、主制御表示装置Ｐ２７の表示を復帰させ、ラウンド表示灯Ｐ７７を点灯表示させることで、電源断により中断されていた大当り遊技の種別（ラウンド表示灯Ｐ７７にて点灯表示された規定ラウンド数分の利益を獲得できること）を報知して、遊技者に一層の安心感を付与することができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰され、ラウンド表示灯Ｐ７７が消灯表示にて復帰される。

【０７７９】

また、前述のように、電源断の復帰により大当り遊技が再開された場合には、その再開された大当り遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されない。また、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口Ｐ５４への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されない。また同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。このように本実施形態では、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開されてから該大当り遊技が終了するまでの間、演出表示装置Ｐ７０には電源断復帰画像が継続して表示され、大当り種別表示、ラウンド表示、累積賞球数表示、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行されないようになっている。なお、変形例として、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開された場合、累積賞球数表示の表示（更新表示）は行われる一方で、強調演出実行条件を充足しても強調演出は行われないように構成してもよい。また、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開された場合、累積賞球数表示の表示（更新表示）は行われる一方で、オーバー入賞演出実行条件を充足してもオーバー入賞演出は行われないように構成してもよい。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０７８０】
なお、変形例として、或るラウンド遊技の実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、当該或るラウンド遊技が終了することを契機に、通常の大当り中演出（例えば、上述の超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第３ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した場合は第４ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい）。なお、前述したとおり、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面（例えば、虹色の背景上に５人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当り演出である場合には寿大当りラウンド画面（例えば、赤色の背景上に２人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当り演出である場合には喜大当りラウンド画面（例えば、青色の背景上に１人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。このように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当り遊技の実行中に累積賞球数表示が行われるが、電源断前の累積賞球数表示ではなく「０」からスタートし且つ累積賞球数カウンタも「０」にクリアされてスタートすることになる。但し、「０」からスタートしたとしても、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することで累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行され、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口Ｐ５４への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生すると、オーバー入賞演出は実行され、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球すると累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行される。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０７８１】
また、別の変形例としては、ラウンド遊技の実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、ラウンド遊技が終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当り中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよく（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第３ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した場合は第４ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよく）、そのように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当り遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されず、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口Ｐ５４への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されず、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「３３１」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【０７８２】
以上、第４実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０７８３】
まず、第４実施形態によれば、累積賞球数が特定値に達することを契機として表示され

る強調演出表示の出現時および／または消去時に所定の特殊効果を施す特殊効果表示を行うことで、この強調演出表示による強調度合いを飛躍的に向上させることができるため、累積賞球数が特定値に到達したことを遊技者に対してより一層印象付けることが可能になるとともに、強調演出表示の開始や終了を明確にすることで（すなわち、大当り遊技中の強調演出表示を連荘中の一区切りとしたときの当該区切りの前後を明確にすることで）連荘中の遊技にメリハリをつけることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７８４】

また、第４実施形態によれば、強調演出表示の複数の表示パターンが同時に重複して表示されないようにすることで、強調演出表示の希少性を高めることができる。さらに、強調演出表示の実行時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき強調演出実行条件が成立して強調演出表示が行われる場合であっても、大当り終了デモ期間内に強調演出表示が完結することになるため、強調演出表示が大当り終了デモ期間を越えて大当り遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく（大当り遊技の終了時と１回転目の変動表示の開始時との区切りを明確に付けることができ）、遊技者が現在の遊技状況を誤認することを未然に防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７８５】

また、第４実施形態によれば、大当り遊技の実行中に希少性の高い演出（特殊演出）や遊技者にとって重要な演出（特殊演出）を実行する場合には、累積賞球数が特定値に達することを契機に強調演出実行条件が成立したとしても強調演出表示の実行を制限することで、この優先度の高い特殊演出の実行を確実に担保することができ、特殊演出の発生に対する遊技者の期待感や興味が低下するのを未然に防止することができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７８６】

また、第４実施形態によれば、大当り遊技の実行中に希少性の高い演出（特殊演出）や遊技者にとって重要な演出（特殊演出）を実行する場合には、大入賞口Ｐ５４への規定カウント数を超過する遊技球の入球が発生したとしてもオーバー入賞演出の実行を制限することで、この優先度の高い特殊演出の実行を確実に担保することができ、特殊演出の発生に対する遊技者の期待感や興味が低下するのを未然に防止することができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７８７】

また、第４実施形態によれば、大当り遊技の実行中に電源断が発生した場合、当該電源断の復帰時に遊技者の最も注目する領域である演出表示装置Ｐ７０の復帰を優先させて、当該電源断により中断されていた大当り遊技が再開できるようになったことを遊技者にいち早く報知するとともに、主制御表示装置Ｐ２７の表示が復帰した際に、当該大当り遊技の規定ラウンド数を示す情報を表示することで、遊技者が現在実行中の大当り遊技の種別（獲得ラウンド数）を明確に判別することができるようになるため、電源断復帰時に行われる各種の報知および演出表示を複雑化させることなく適切に実現することができるとともに、電源断の復帰により再開された大当り遊技を円滑に進めることができるようになり、遊技機の信頼性および遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０７８８】

［第５実施形態］

次に、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第５実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態および／または第４実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第２実施形態および／または第４実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【０７８９】
以下、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第５実施形態のぱちんこ遊技機は、特別図柄の当否判定の当選確率を設定可能とする設定機能と、遊技の性能情報を表示する性能情報表示機能とを搭載した遊技機である。
【０７９０】
＜盤面構成＞
まず、第５実施形態の遊技機２０の盤面構成について簡単に説明する。第５実施形態では、図１に示すように（第２実施形態と同様に）、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の下方に配置された第１始動口Ｐ５１、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の右方に配置された作動ゲートＰ５３、一般入賞口Ｐ６４、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４のいずれかに入球可能である。各入賞口に入球した遊技球は、各入賞口スイッチにて遊技球の入賞が検出されるとともに、遊技盤Ｐ２０の裏面側に排出される。また、遊技領域ＰＡの下端には、各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤Ｐ２０の裏側へ排出するアウト口Ｐ２９が設けられている。本実施例では、遊技領域ＰＡに打ち出されて遊技に供された遊技球の個数、つまり、遊技領域ＰＡの各入賞口またはアウト口Ｐ２９に入球して遊技盤Ｐ２０の裏面側に排出された遊技球（遊技済み球）の個数が後述の遊技済み球検出スイッチＰ８９１にて計数されるようになっている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域ＰＡのうち、遊技球を左側領域ＰＡ１に流下させるように遊技球を発射する打ち方と「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域ＰＡ２に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。
【０７９１】
＜遊技機の電気構成＞
次に、第５実施形態の遊技機における電気的な構成を説明する。図１１６は、第５実施形態の遊技機の制御構成を示す制御ブロック図である。この第５実施形態において、主制御基板Ｐ１００には、詳細後述するが、設定キースイッチＰ８１０、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０、性能表示モニタＰ８３０等が搭載されている。また、主制御基板Ｐ１００には、遊技領域ＰＡから排出された遊技球を検出する遊技済み球検出スイッチＰ８９１、外枠１に対して前枠Ｐ２が開放されているか否かを検出する枠開放スイッチＰ８９２などが電気的に接続されている。これら遊技済み球検出スイッチＰ８９１および枠開放スイッチＰ８９２は、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４を介して、各々の検出信号をメインＣＰＵＰ１０１に出力する。また、この第５実施形態においても、主制御表示装置Ｐ２７（図１０６を参照）には、第１特別図柄表装置Ｐ７１、第２特別図柄表示装置Ｐ７２、第１特別図柄保留ランプＰ７３、第２特別図柄保留ランプＰ７４、普通図柄表示装置Ｐ７５、普通図柄保留ランプＰ７６、ラウンド表示灯Ｐ７７、状態表示灯Ｐ７８、右打ち指示灯Ｐ７９、エラー表示灯Ｅｒなどの各種表示手段が設けられている。なお、その他の構成については、基本的には第２実施形態と同様であるため、説明を省略する。
【０７９２】
＜遊技機の主要な機能構成＞
次に、第５実施形態の遊技機（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の各種機能について説明する。図１１７は第５実施形態の遊技機（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の機能ブロック図であり、図１１８は図１１７の電源投入時移行モード制御手段Ｐ１７５および性能情報管理手段Ｐ１７６を抜き出して示す機能ブロック図である。第５実施形態の主制御基板Ｐ１００には、図１１７および図１１８に示すように、第２実施形態と異なる点として、電源投入時移行モード制御手段Ｐ１７５と、性能情報管理手段Ｐ１７６とが備えられている。
【０７９３】
電源投入時移行モード制御手段Ｐ１７５は、遊技機の電源投入時に行われる選択操作に応じて移行する４つのモード（後述の設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）を制御する。この電源投入時制御手段Ｐ１７５は、図１１８に示すよ

うに、設定変更処理手段Ｐ１７５Ａと、設定確認処理手段Ｐ１７５Ｂと、ＲＡＭクリア処理手段Ｐ１７５Ｃとを備えている。設定変更処理手段Ｐ１７５Ａは、遊技機の電源投入時に設定変更モードが選択された場合に設定変更処理を実行する。設定確認処理手段Ｐ１７５Ｂは、遊技機の電源投入時に設定確認モードが選択された場合に設定確認処理を実行する。ＲＡＭクリア処理手段Ｐ１７５Ｃは、遊技機の電源投入時にＲＡＭクリアモードが選択された場合にＲＡＭクリア処理を実行する。なお、これらの設定変更処理、設定確認処理、ＲＡＭクリア処理は、遊技機の電源投入時に行われる主制御側メイン処理（図７７を参照）にて実行される。一方、遊技機の電源投入時に遊技モード（遊技を可能とするモード）が選択された場合には、主制御基板Ｐ１００に設けられた各手段Ｐ１１０～Ｐ１９０にて遊技の進行に係る処理（電源断時の処理を含む）が実行される。つまり、本実施形態では、主制御基板Ｐ１００に設けられた各手段Ｐ１１０～Ｐ１９０が、遊技機の電源投入時に遊技モードが選択された場合に該遊技モードの処理（遊技の進行に係る処理（電源断時の処理を含む））を実行する遊技モード処理手段となる。また、本実施形態における遊技モードとは、特別図柄／普通図柄の当否判定処理や変動表示処理、特別遊技の実行処理などの一連の遊技の進行を可能とする状態（遊技を実行可能とする状態）を意味する。そのため、少なくとも主制御側タイマ割込み処理（図７９）が起動した後に行われる処理は遊技モード内の処理に含まれる。なお、電源投入時の移行モード（設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）の内容については後述する。

【０７９４】

性能情報管理手段Ｐ１７６は、遊技の性能情報を管理する処理として、遊技の性能情報の計測および表示に関する処理を実行する。この性能情報管理手段Ｐ１７６は、図１１８に示すように、性能情報計測制御手段Ｐ１７６Ａと、性能情報表示制御手段Ｐ１７６Ｂとを備えている。性能情報計測制御手段Ｐ１７６Ａは、遊技の性能情報を計測する処理を実行する。性能情報表示制御手段Ｐ１７６Ｂは、遊技の性能情報を表示する処理を実行する。この遊技の性能情報を計測する処理と表示する処理は、主制御側タイマ割込み処理（図７９を参照）にて所定の割込み周期（４ｍｓ）ごとに繰り返し実行される。但し、この遊技の性能情報を計測する処理と表示する処理の一部を、遊技機の電源投入時に行われる主制御側メイン処理（図７７を参照）にて実行してもよい。なお、遊技の性能情報の計測および表示に関する内容については後述する。

【０７９５】

次に、第５実施形態の主制御基板ユニットＰ１００Ｕについて説明する。図１１９は第５実施形態の主制御基板ユニットＰ１００Ｕを示す正面図であり、図１１９は主制御基板Ｐ１００に搭載された性能表示モニタＰ８３０を示す模式図である。

【０７９６】

主制御基板ユニットＰ１００Ｕは、図１１９に示すように、主制御基板Ｐ１００と、主制御基板Ｐ１００を収容する主制御基板ケースＰ１００Ａとを備えて構成される。

【０７９７】

主制御基板ケースＰ１００Ａは、主制御基板Ｐ１００の半田面側を覆うボトムケースＰ１００Ｂと、主制御基板Ｐ１００の電子・電気部品などの部品実装面側を覆うトップケースＰ１００Ｃとを備えて構成されており、ボトムケースＰ１００Ｂに対してトップケースＰ１００Ｃを装着した閉止状態で前後整合するケース端部に、いわゆるカシメ機構Ｐ１００Ｄが設けられている。ボトムケースＰ１００Ｂ及びトップケースＰ１００Ｃは、共に無色透明な樹脂材料（例えばポリカーボネート等）を用いて射出成形等の成形手段により形成され、外部からでも主制御基板ケースＰ１００Ａの内部（主制御基板Ｐ１００）を視認可能に構成されている。

【０７９８】

主制御基板Ｐ１００は、矩形状のプリント配線板を基板として構成され、その部品実装面側に、主制御マイコンＰ１１０（図１１６を参照）、複数のコネクタＰＣＮ１～ＰＣＮ５、設定キースイッチＰ８１０、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０、性能表示モニタＰ８３０などが備えられている。なお、この主制御基板Ｐ１００は、主制御基板ケースＰ１００

Ａ（トップケースＰ１００Ｂ）の内面側に複数本のビスを用いてネジ止め固定される。
【０７９９】
設定キースイッチＰ８１０は、鍵穴に差し込まれた設定変更キー（遊技店員等が管理する専用の鍵）を回動させることでＯＮ状態とＯＦＦ状態とに切り替えることができる鍵スイッチ機構である。
【０８００】
ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０は、第２実施形態等で述べたように、遊技機の電源投入時にＲＡＭクリアを行う場合に操作される操作ボタンである。このＲＡＭクリアスイッチＰ８２０は、押圧操作が可能な操作スイッチであり、操作時にはＯＮ状態となり、非操作時にはＯＦＦ状態となる。このＲＡＭクリアスイッチＰ８２０は、詳細は後述するが、設定キースイッチと協働して大当りの当選確率（特別図柄の当否判定で大当りに当選する確率）の設定値を設定可能（変更可能）とする設定変更スイッチを兼用している。なお、本実施例では、主制御基板Ｐ１００にＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を搭載しているが、前述の第２実施形態と同様に、電源基板Ｐ５００にＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を搭載してもよい。
【０８０１】
なお、これら設定キースイッチＰ８１０およびＲＡＭクリアスイッチＰ８２０は、トップケースＰ１００Ｃに揺動自在に設けられた小扉Ｐ１００Ｅに覆われており、この小扉Ｐ１００Ｅを上方に揺動させることで、設定キースイッチＰ８１０およびＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を露出させることができるようになっている（つまり、これらを操作できるようになっている）。
【０８０２】
性能表示モニタＰ８３０は、図１２０に示すように、４桁の表示部Ｐ８３１～８３４を備えて構成される。具体的に、性能表示モニタＰ８３０は、左から右へ向かって順に、第１表示部Ｐ８３１と、第２表示部Ｐ８３２と、第３表示部Ｐ８３３と、第４表示部Ｐ８３４とを備えている。各桁の表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４は、８の字形状に配置された７個のＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ７と、ドットポイント形状に形成された１個のＬＥＤセグメントＳＧ８とで構成される。このように各桁の表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４は、それぞれ８個のＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ８を有して構成されている。そのため、各桁の表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４は、８個のＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ８を選択的に点灯することで、０～９までの数字、文字、記号などの情報の表示が可能となっている。なお、以下では、各ＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ８を区別するため、いわゆる７セグメントを構成する７個のＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ７を「７セグＳＧ１～ＳＧ７」とも呼称し、ドットポイントを構成する１個のＬＥＤセグメントＳＧ８を「ドットセグＳＧ８」とも呼称する。本実施例では、４つの表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４をダイナミック点灯制御により１割込み毎（４ｍｓ毎）に、第１表示部Ｐ８３１→第２表示部Ｐ８３２→第３表示部Ｐ８３３→第４表示部Ｐ８３４→第１表示部Ｐ８３１→・・・というように、点灯対象を順次切り替えていき、その残像現象を利用して人間の肉眼には４つの表示領域Ｐ８３１～Ｐ８３４が全て発光（連続点灯）しているように見せることができる。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。
【０８０３】
なお、詳細は後述するが、性能表示モニタＰ８３０の上位２桁の表示部Ｐ８３１，Ｐ８３２は、遊技の性能情報やエラーの種別等を識別するための識別子（識別記号）を表示する識別表示部（識別セグ）８３０ａを構成する。また、性能表示モニタＰ８３０の下位２桁の表示部Ｐ８３３，Ｐ８３４は、遊技の性能情報を示す数値（ベース値）を表示する比率表示部（比率セグ）８３０ｂを構成する。また、本実施例において、大当り確率の設定値（本実施例では「１」～「６」までの６段階の設定値）は、第４表示部Ｐ８３４に表示される。このように性能表示モニタＰ８３０に表示される各種の情報は、透明な主制御基板ケースＰ１００Ａを通して外部からでも視認可能となっている。なお、本実施形態の変形例として、大当り確率の設定値を性能情報表示モニタＰ８３０に表示するのではなく、

当該設定値を表示する専用の表示装置を設けてもよい。

【０８０４】

次に、第５実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様について説明する。図１２１は、第５実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様を示す図である。

【０８０５】

＜設定値＞

まず、大当り確率の設定値について図１２１を参照して説明する。本実施例では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる当選確率（大当り確率）は、６段階の設定値により定められている。本実施例では、６段階の設定値として、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」を備えている。以下では、設定値が１である場合を「設定値１」、設定値が２である場合を「設定値２」、設定値が３である場合を「設定値３」、設定値が４である場合を「設定値４」、設定値が５である場合を「設定値５」、設定値が６である場合を「設定値６」とも呼称する。なお、本実施例の変形例として、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる当選確率（大当り確率）を定める設定値を１種類のみ設定してもよい（つまり、１つの設定値（設定値１）のみを有する１段階設定の遊技機を採用してもよい）。それにより、この１段階設定の遊技機において、設定確認モードでは現在の設定値として「１」のみを表示し、設定変更モードでは設定値が「１」から変更されないような処理（例えば、設定値を変更する操作を行っても、該設定値が「１」→「１」→「１」→「１」→・・・といったように、「１」から他の数値に変更されないような処理）を行うことで、設定変更機能を搭載した遊技機（複数段階の設定値を有する遊技機）と実質的に同等なソフト構成およびハード構成を有する遊技機として設計することが可能となる。

【０８０６】

本実施例では、設定値ごとの大当り確率は、設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６という順に１段階ずつ高くなる。具体的に、遊技状態が低確率状態である場合、設定値１であるときの大当り確率は「１／３２０」、設定値２であるときの大当り確率は「１／３０１」、設定値３であるときの大当り確率は「１／２８０」、設定値４であるときの大当り確率は「１／２６０」、設定値５であるときの大当り確率は「１／２４０」、設定値６であるときの大当り確率は「１／２２０」である。また、遊技状態が高確率状態である場合、設定値１であるときの大当り確率は「１／１０２」、設定値２であるときの大当り確率は「１／９５」、設定値３であるときの大当り確率は「１／８９」、設定値４であるときの大当り確率は「１／８２」、設定値５であるときの大当り確率は「１／７６」、設定値６であるときの大当り確率は「１／７０」である。なお、各設定値１～６において、低確率状態での大当り確率と高確率状態での大当り確率との比率は、同一の比率となるように設定されている（本実施例においては、低確率状態での大当り確率の分母と高確率状態における大当り確率の分母について、小数点第一位を四捨五入している）。つまり、いずれの設定値１～６が選択された場合でも、低確率状態での大当り確率と高確率状態での大当り確率との間の比率（大当り確率の変化率）は同じである。なお、この６段階の設定値は、前述したように、性能表示モニタＰ８３０の第４表示部Ｐ８３４に表示される。

【０８０７】

＜特別図柄の当否判定＞

次に、第５実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図１２２は、第５実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。本実施例では、各設定値１～６に対応する特別図柄当否抽選テーブルを備えており、現在設定されている設定値に応じた特別図柄当否抽選テーブルを選択して、特別図柄の当否判定処理を実行するようになっている。ここで、図１２２（Ａ）は設定値１に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図１２２（Ｂ）は設定値２に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図１２２（Ｃ）は設定値３に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図１２２（Ｄ）は設定値４に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図１２２（Ｅ）は設定値５に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図１２２（Ｆ）は設定値６に対応する特別図柄当否抽選テーブルである。

【０８０８】
各特別図柄当否抽選テーブルは、第２実施形態と同様に、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照されるテーブルと、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照されるテーブルとを含む。また、各特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）とが対応付けられている。なお、図１２２には、大当り確率を参考値として付記している。
【０８０９】
図１２２（Ａ）に示すように、設定値１である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２０４」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～６４３」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／３２０」であり、高確率状態の大当り確率は「１／１０２」である。
【０８１０】
図１２２（Ｂ）に示すように、設定値２である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２１７」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～６８６」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／３０１」であり、高確率状態の大当り確率は「１／９５」である。
【０８１１】
図１２２（Ｃ）に示すように、設定値３である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２３３」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～７３５」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／２８０」であり、高確率状態の大当り確率は「１／８９」である。
【０８１２】
図１２２（Ｄ）に示すように、設定値４である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２５１」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～７９１」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／２６０」であり、高確率状態の大当り確率は「１／８２」である。
【０８１３】
図１２２（Ｅ）に示すように、設定値５である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２７２」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～８５７」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／２４０」であり、高確率状態の大当り確率は「１／７６」である。
【０８１４】
図１２２（Ｆ）に示すように、設定値６である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２９７」の範囲に該当する場合に大当りとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～９３５」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当り確率は「１／２２０」であり、高確率状態の大当り確率は「１／７」である。
【０８１５】
＜大当り種別＞
次に、第５実施形態の大当り種別（大当り内訳）について説明する。第５実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、図１２３に示す特別図柄大当り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。なお、前述したとおり、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り（確変大当り）を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特

別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り（非確変大当り）を意味する。詳細は後述するが、特定大当りに当選した場合は、大当り遊技の終了後から特別図柄の確率変動機能が作動し、該大当り遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。また、「特定大当り」および「通常大当り」のいずれに当選した場合でも、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動して、大当り遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで継続する。なお、本実施例では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図１２３では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

【０８１６】

図１２３（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）とが設定されている。

【０８１７】

第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０８１８】

第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０８１９】

図１２３（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）とが設定されている。

【０８２０】

第２特別図柄の「８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「８ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄の「８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０８２１】

第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０８２２】

ここで、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かは、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合算数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かに基づき判断される。なお、変形例としては、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、遊技の主体となる方の特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かに基づき判断するように構成してもよい。

【０８２３】

なお、図１２１に示すように、第５実施形態の普通図柄遊技（普通図柄の当選確率、普通電動役物Ｐ５２２の開放時間など）については、第２実施形態の普通図柄遊技（普通図柄の当選確率、普通電動役物Ｐ５２２の開放時間など）と同じであるため、説明を省略する。

【０８２４】

＜賞球数＞

続いて、第５実施形態の賞球数について説明する。第５実施形態では、図１２１に示すように、各入賞口に設定された賞球数（１個の遊技球の入賞に基づき払い出される単位賞球数）は、第１始動口Ｐ５１は「４個」、第２始動口Ｐ５２は「１個」、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４は「３個」、大入賞口Ｐ５４は「１５個」に設定されている。なお、単位賞球数は当該第５実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【０８２５】

＜電源投入時の移行モード＞

次に、遊技機の電源投入時の移行モードについて説明する。図１２４は、電源投入時の操作と移行モードとの関係を示す模式図である。第５実施形態では、図１２４に示すように、遊技機の電源投入時（電源断復帰時）に移行可能となる４つの移行モードとして、設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モードが設けられている。つまり、本実施例では、図１２４に示す所定の操作を遊技機の電源投入と同時に行うことで、その電源投入時に移行する移行モードを選択することができる。

【０８２６】

遊技機の電源投入時に行われる操作には、図１２４に示すように、設定キースイッチＰ８１０の操作、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作、前枠Ｐ２の開閉操作、電源スイッチの操作などがある。なお、外枠１に対して前枠Ｐ２が開放されているか否かは、前述の枠開放スイッチＰ８９２の検出情報により判定される。この枠開放スイッチＰ８９２は、外枠１に対して前枠Ｐ２が開放されているときにＯＮ、外枠１に対して前枠Ｐ２が閉鎖されているときにＯＦＦとなる。本実施例では、電源投入時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）であることが条件となるが、電源投入時にＲＡＭクリアモードまたは遊技モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）であることは条件とはならない。つまり、電源投入時にＲＡＭクリアモードまたは遊技モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠Ｐ２を閉鎖した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の閉状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行することが可能となっている。なお、変形例として、電源投入時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行する場合であっても、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）であることを条件としない、つまり、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠Ｐ２を閉鎖した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の閉状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。また、いずれのモード（設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）に移行した場合であっても、演出表示装置Ｐ７０にて電源断復帰画像が表示されるよう構成されている。

【０８２７】

設定変更モードは、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）に移行するモードである。この設定変更モードに移行すると、図１２５（Ａ）に示すように、まず性能表示モニタＰ８３０の第４表示部Ｐ８３４に、電源の投入前（直近の電源断時）に設定されていた現時点の設定値が表示される。つまり、設定変更モードに移行した場合には、まず初めに現時点の設定値（設定変更モードへの移行前に既に設定されていた設定値）を確認することができる。なお、変形例として、設定変更モードへの移行前に既に設定されていた設定値にかかわらず、予め定められた設定値（例えば「１」）を必ず表示するよう構成してもよい。また、この設定変更モードの実行中は、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を押下操作することにより、設定値を変更することができる。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を押下操作するごとに、設定値の表示が、「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→・・・という順に切り替わる。このとき所望の設定値が表示されている状態で、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦに切り替えると、設定値（所望の設定値）が確定して、設定変更モードが終了する。そして、この設定変更モードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、設定変更モードが終了することを契機に、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。なお、変形例として、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）以外にも、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キ

ースイッチＰ８１０をＯＦＦにした状態、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮにした状態で電源を投入して（電源スイッチをＯＮにして）も、その後の演出表示装置Ｐ７０の表示の復帰中（特に、表示が復帰してからの１秒間など）、具体的には、電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示されている最中（特に、電源断復帰画像が表示されている３秒のうち最初の１秒など）に設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦからＯＮに切り替えたとしても、設定変更モードに移行するよう構成してもよい。そのように構成することで、電源投入時に誤ってＲＡＭクリアモードへ移行させる操作を行ったとしても、電源投入後に設定キーの状態を変更することで、設定変更モードへ移行させることが可能となる。なお、このように構成した場合も、前述と同様に、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）であることを条件としない、つまり、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠Ｐ２を閉鎖した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の閉状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。

【０８２８】

設定確認モードは、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）に移行するモードである。この設定確認モードに移行すると、図１２５（Ｂ）に示すように、性能表示モニタＰ８３０の第４表示部Ｐ８３４に、電源の投入前（電源断時）に設定されていた現時点の設定値がドット付きで表示される。それにより、設定変更モードに移行した場合には、現時点の設定値を確認することができる。なお、この設定確認モードでは設定値をドット付きで表示する理由は、上述の設定変更モードに移行した場合の設定値の表示（ドット無しの表示）と区別するためである。そして、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦに切り替えると、設定確認モードが終了する。設定確認モードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、設定確認モードが終了することを契機に、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。なお、変形例として、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）以外にも、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）において、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦにした状態、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で電源を投入して（電源スイッチをＯＮにして）も、その後の演出表示装置Ｐ７０の表示の復帰中（特に、表示が復帰してからの１秒間など）、具体的には、電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示されている最中（特に、電源断復帰画像が表示されている３秒のうち最初の１秒など）に設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦからＯＮに切り替えたとしても、設定確認モードに移行するよう構成してもよい。そのように構成することで、電源投入時に誤って遊技モードへ移行させる操作を行ったとしても、電源投入後に設定キーの状態を変更することで、設定確認モードへ移行させることが可能となる。なお、このように構成した場合も、前述と同様に、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）であることを条件としない、つまり、外枠１に対して前枠Ｐ２を開放した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠Ｐ２を閉鎖した状態（枠開放スイッチＰ８９２が前枠Ｐ２の閉状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。

【０８２９】

ＲＡＭクリアモードは、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を押下した状態（ＯＮにした状態）で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）に移行するモードである。このＲＡＭクリアモードに移行すると、主制御マイコンＰ１１０に搭載されたＲＡＭＰ１０３の所定の記憶領域が初期化される（いわゆるＲＡＭクリアの処理が行われる）。このＲＡＭクリアモードは、ＲＡＭクリアの処理が実行された後に自動的に終了する。ＲＡＭクリアモードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、ＲＡＭクリアモードが終了することを契機に、性能表示モニタＰ８３０に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。

【０８３０】

遊技モードは、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）に移行するモードである。この遊技モードは、直前の電源断の発生時にＲＡＭＰ１０３に保存したバックアップデータを復帰させた後に移行される。なお、設定変更モードの後に遊技モードに移行する場合には、設定変更が終了し且つＲＡＭＰ１０３に保存したバックアップデータを消去した後に移行され、設定確認モードの後に遊技モードに移行する場合には、設定確認が終了し且つＲＡＭＰ１０３に保存したバックアップデータを復帰させた後に移行され、ＲＡＭクリアモードの後に遊技モードに移行する場合には、ＲＡＭＰ１０３に保存したバックアップデータを消去した後に移行される。この遊技モードに移行すると、遊技が可能な状態となり、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。

【０８３１】

≪設定変更モード中の処理≫

次に、電源投入時の設定変更モード中の処理について説明する。

【０８３２】

（設定変更中の報知内容）

まず、電源投入時の移行モードが設定変更モードである場合の性能表示モニタＰ８３０、主制御表示装置Ｐ２７、外部情報端子板Ｐ６００、スピーカＰ１１、枠ランプＰ１０、演出表示装置Ｐ７０での報知内容について説明する。図１２６（Ａ）は、設定変更モード中の報知内容を示す図である。

【０８３３】

電源投入時に設定変更モードに移行すると、性能表示モニタＰ８３０の第４表示部Ｐ８３４には、大当り確率の設定値が表示される。前述したように、この設定変更モードの実行中は、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を押下操作するごとに、設定値の表示が、「１」→「２」→「３」→「４」→「５」→「６」→「１」→・・・という順に切り替わる。なお、この設定変更モードでは、第４表示部Ｐ８３４の７セグメントＳＧ１～ＳＧ７に設定値を示す数値（例えば設定値が「１」である場合には数字の「１」）が点灯表示されるが、この第４表示部Ｐ８３４のドットセグメントＳＧ８にドットは点灯表示されない（ドットセグメントＳＧ８は消灯されている）。

【０８３４】

また、設定変更モードに移行すると、主制御表示装置Ｐ２７のエラー表示灯Ｅｒが点灯表示される。このエラー表示灯Ｅｒの点灯表示は、設定変更モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。なお、主制御表示装置Ｐ２７のその他の表示灯Ｐ７１～Ｐ７９は、設定変更モードが開始されてから終了するまで消灯されている。その変形例としては、その他の全ての表示灯Ｐ７１～Ｐ７９または一部の表示灯を点灯表示または点滅表示するようにしてもよい。その場合には、各表示灯を構成する複数のＬＥＤセグメントを全点灯表示または全点滅表示させることが好適である。別の変形例としては、主制御表示装置Ｐ２７のエラー表示灯Ｅｒを含め、主制御表示装置Ｐ２７の全ての表示灯が消灯するよ

う構成してもよい。
【０８３５】
　また、設定変更モードに移行すると、外部情報端子板Ｐ６００から遊技機の外部に設置された外部装置（データ表示器やホールコンピュータなど）に対してセキュリティ信号が出力される。なお、このセキュリティ信号は、設定変更モードの開始時から出力が開始されて、設定変更モードの終了時から所定時間（１２８ｍｓ）の経過後に出力が停止される。
【０８３６】
　また、設定変更モードに移行すると、スピーカＰ１１からは「設定値変更中です」という音声が出力される。この「設定値変更中です」という音声は、設定変更モードが開始されてから終了するまで繰り返し出力される。
【０８３７】
　また、設定変更モードに移行すると、演出表示装置Ｐ７０の画面には「設定変更中」という文字を示す設定変更中画像が表示される。この設定変更中画像の表示は、設定変更モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。
【０８３８】
　（設定変更中の賞球払出）
　続いて、電源投入時の移行モードが設定変更モードである場合の賞球払出について説明する。まず、電源投入時に設定変更モードに移行すると、設定変更モードが終了するまでの間、全ての賞球の払い出しが規制され、賞球払出ユニットＰ３４から賞球が払い出されることはない。つまり、設定変更モードの実行中は、大入賞口Ｐ５４や一般入賞口Ｐ６４を含む各入賞口に遊技球が入球することに基づき行われる賞球の払い出しが規制される。なお、本実施形態において、賞球の払い出しが許可されるのは、設定変更モードが終了して遊技モードが開始されたときである。なお、設定変更モードが終了すると、遊技モードではなく、ＲＡＭクリアモードが開始されてもよい（そのＲＡＭクリアモードが終了することで遊技モードが開始されてもよい）。
【０８３９】
　ここで、賞球の払い出し中に電源断が発生して、電源断の復帰時に設定変更モードに移行した場合の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニットＰ３４において賞球の払い出しが行われている状況で電源断が発生した場合、未だ払い出されていない残りの賞球数の情報がＲＡＭＰ１０３の記憶領域にバックアップされた状態で電源が遮断される。ここで、電源断の復帰時に、通常の電源投入操作（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮせずに電源投入する操作）を行った場合には、ＲＡＭＰ１０３の記憶領域に未払出分の賞球数の情報が記憶されているため、電源が復帰された後にその未払出分の賞球数が払い出されることになる。一方、電源断の復帰時に、設定変更モードへの移行操作（設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして且つＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮにして電源投入する操作）を行った場合には、ＲＡＭＰ１０３の記憶領域に格納された遊技に係る情報が消去されるため、電源断時にバックアップされていた未払出分の賞球数の情報も消去され、電源断の復帰時に未払出分の賞球が払い出されないようになる。なお、電源断時にバックアップされていた未払出分の賞球数の情報は、設定変更モードの開始を契機としては消去されず、設定変更モードの終了を契機として消去されるよう構成されている。
【０８４０】
　また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、電源が投入されてから設定変更モードが終了するまでの間に、遊技球がいずれかの入賞口に入球したとしても（例えば一般入賞口Ｐ６４に遊技球を入球させたり、大入賞口Ｐ５４を強制的に開放させて遊技球を入球させたり、各入賞口スイッチを強制的にＯＮ作動させたりすることで、主制御基板Ｐ１００のＩ／Ｏポート回路Ｐ１０４の入力ポートに入力信号が入力されたとしても）、設定変更モードが終了して遊技モードに移行しなければ（主制御側タイマ割込み処理が起動して、入力処理（Ｓ５３）、入賞監視処理（Ｓ５９）、賞球制御処理（Ｓ６０）などが実行されなければ）、メインＣＰＵＰ１０１がＩ／Ｏポート回路Ｐ１０４の入力ポートにアクセスすることがないため、遊技球が各種入賞口に入球したという情報がＲＡＭＰ１０３の

記憶領域に格納されず、この設定変更モードの実行中に賞球が払い出されることがないようになっている。

【０８４１】

（設定変更中のその他の処理）

続いて、電源投入時に設定変更モードに移行した場合のその他の処理について記載する。設定変更モード中に、発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作が行われても、発射ハンドルＰ１２の操作を無効と判断する、または、発射ハンドルＰ１２に触れたことおよび回動操作を検知しないよう構成されている（発射検知を制限するよう構成されている）。つまり、発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作をしても遊技球の発射が不能となる。このように構成することで、設定変更モード中に誤って発射ハンドルＰ１２に触れてしまい回動操作をしてしまうことにより、不測の遊技球の発射（遊技球の使用）や不測の入球を事前に防ぐことが可能となる。また、設定変更モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続しても、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が表示されないよう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中であるにもかかわらず、設定変更モードが終了したと誤認されることを防ぐことができる。また、設定変更モード中に、特別図柄の変動表示を開始しない（特別図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されているとともに、設定変更モード中に、普通図柄の変動表示を開始しない（普通図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中に不測の入球（遊技領域ＰＡに滞留していた遊技球の入球など）があったとしても、意図しない当否判定及びそれに基づく変動表示を行わないことで、現在設定されているモードが設定変更モードであるのか遊技モードであるのかを誤認させることを防ぐことができる。更に、設定変更モード中であっても、特定のエラー（例えば、扉・枠開放エラーや磁気センサエラー）の検出は可能である一方で、当該特定のエラーに関するエラー報知は表示しないよう構成されているとともに、所定のエラー（例えば、後述する設定値異常エラーや設定変更異常エラー）については検出もエラー報知も可能となるよう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中については、遊技モードとは異なり、特定のエラーについてのエラー報知を制限し、所定のエラー（設定に関するエラー）の報知を優先することで、設定変更モードに適したエラー報知態様とすることができるとともに、設定変更モード中に発射検知や待機デモ画面の表示、特別図柄や普通図柄の変動表示を制限する仕様とは異なり、特定のエラーの検出については制限しないため、遊技者自身が現在の状況を適切に把握することできる。

【０８４２】

なお、設定変更モードに移行した場合の変形例として、設定変更モード中に、発射ハンドルＰ１２に触れての回動操作を有効にしてもよい（発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作することで遊技球の発射が可能となる）。また、設定変更モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として待機デモ画面（客待ちデモ画面）を表示するようにしてもよい。また、設定変更モード中に、エラーを検出した場合に、エラー報知画像を表示してもよい。その場合には、上記の「設定値変更中です」という画像のレイヤよりも上位のレイヤまたは下位のレイヤにエラー報知画像を設定することになる。

【０８４３】

（設定変更中から復帰したときの処理）

続いて、設定変更モードから遊技モードに復帰した場合の処理について説明する。設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードの開始から特定時間が経過する）まで、発射ハンドルＰ１２を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、タッチ演出は実行されない（タッチ操作が無効となる）。なお、タッチ演出とは、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中である状況にて遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたうえで回動操作をすること（または単に発射ハンドルＰ１２に触れること）を条件に実行される演出であり、具体的には、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中に遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたうえで回動操作をする（または単に発射ハンドルＰ１２に触れる）ことで、「遊技スタート

！」と音声出力され、演出表示装置Ｐ７０に特定のキャラクタが表示される演出である。なお、設定変更モードから遊技モードに復帰した場合、復帰直後または復帰してから遊技が行われていない状態（遊技の中断状態）が所定時間以上継続することで待機デモ演出（客待ちデモ演出）に移行するよう構成されている。つまり、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードが開始した以降に実行される待機デモ演出（客待ちデモ演出））まで、発射ハンドルＰ１２を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、待機デモ演出（客待ち待機デモ演出）中にタッチ演出は実行されないよう構成されている。また、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中まで、音量ボタン（左キーまたは右キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても音量レベルは変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。なお、音量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、音量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定変更モードの移行前（電源断前）に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される）よう構成されている。また、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中まで、光量ボタン（上キーまたは下キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に光量レベルが変化しない（光量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても光量レベルは変化しない（光量操作が無効となる）よう構成されている。なお、光量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、光量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定変更モードの移行前（電源断前）に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される）よう構成されている。

【０８４４】

また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、優先度の低いエラー報知（異常報知）は実行しない一方で、優先度の高いエラー報知（異常報知）は実行されるように構成してもよい。このように電源投入時に設定変更モードに移行した場合、優先度の低いエラーは無視することで、当該設定変更モード中の処理を阻害しないようにすることができるとともに、当該エラー報知による処理負担が増大するのを防止することができる。ここで、優先度の高いエラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別（第１種エラー）である。この第１種エラーには、磁気センサエラー、電波センサエラー、断線短絡電源エラー、過剰入賞エラー、扉・枠開放エラー、設定値異常エラー、設定変更異常エラーなどが含まれる。優先度の低いエラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。この第２種エラーには、払出エラー（賞球エラー）として、球皿満タンエラー、玉噛み／玉詰まりエラー、球無しエラーなどが含まれる。なお、設定値異常エラーとは、設定値として本来設定されるはずのない数値（例えば、１～６までの範囲内ではない数値）が設定されている場合に発生するエラーであり、設定変更異常エラーとは、設定変更状態中に電源断が発生し、設定変更モード以外のモードに移行するための操作が行われた場合、つまり、設定値（所望の設定値）を確定させていない状況にもかかわらず設定変更モード以外のモードに移行するための操作が行われた場合に異常な操作が行われたと見做されることで発生するエラーである。その他のエラーの内容については、第２実施形態で説明しているので、ここでは説明を省略する。また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、第１種エラーおよび第２種エラーのいずれのエラーが発生した場合でも、遊技球の発射が規制される（発射ハンドルＰ１２が無効となる）ようにしてもよい。

【０８４５】

≪設定確認モード中の処理≫

次に、電源投入時の設定確認モード中の処理について説明する。

【０８４６】

（設定確認中の報知内容）

まず、電源投入時の移行モードが設定確認モードである場合の性能表示モニタＰ８３０、主制御表示装置Ｐ２７、外部情報端子板Ｐ６００、スピーカＰ１１、枠ランプＰ１０、演出表示装置Ｐ７０での報知内容について説明する。図１２６（Ｂ）は、設定確認モード中の報知内容を示す図である。

【０８４７】

電源投入時に設定確認モードに移行すると、性能表示モニタＰ８３０の第４表示部Ｐ８３４には、電源が投入される前（直近の電源断時）に設定されていた現時点の設定値が表示される。なお、この設定確認モードに移行した場合は、第４表示部Ｐ８３４の７セグＳＧ１～ＳＧ７に設定値を示す数値（例えば設定値が「１」である場合には数字の「１」）が点灯表示されたうえで、この第４表示部Ｐ８３４のドットセグＳＧ８にドットが点灯表示される。つまり、第４表示部Ｐ８３４には、現在の設定値とドットがペアで表示されることになる。なお、設定確認モードに移行した場合に、第４表示部Ｐ８３４において現在の設定値をドット付きで表示する理由は、上述の設定変更モードに移行した場合の設定値の表示（ドット無しの表示）と区別するためである。このように電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、現時点の設定値を確認することができる。

【０８４８】

また、設定確認モードに移行すると、主制御表示装置Ｐ２７のエラー表示灯Ｅｒが点灯表示される。このエラー表示灯Ｅｒの点灯表示は、設定確認モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。なお、主制御表示装置Ｐ２７のその他の表示灯Ｐ７１～７９は、設定確認モードが開始されてから終了するまで消灯されている。その変形例としては、その他の全ての表示灯Ｐ７１～７９または一部の表示灯を点灯表示または点滅表示するようにしてもよい。その場合には、各表示灯を構成する複数のＬＥＤセグメントを全点灯表示または全点滅表示させることが好適である。別の変形例としては、主制御表示装置Ｐ２７のエラー表示灯Ｅｒを含め、主制御表示装置Ｐ２７の全ての表示灯が消灯するよう構成してもよい。

【０８４９】

また、設定確認モードに移行すると、外部情報端子板Ｐ６００から遊技機の外部に設置された外部装置（データ表示器やホールコンピュータなど）に対してセキュリティ信号が出力される。なお、このセキュリティ信号は、設定確認モードの開始時から出力が開始されて、設定確認モードの終了時から所定時間（１２８ｍｓ）の経過後に出力が停止される。

【０８５０】

また、設定確認モードに移行すると、スピーカＰ１１からは「設定値確認中です」という音声が出力される。この「設定値確認中です」という音声は、設定確認モードが開始されてから終了するまで繰り返し出力される。

【０８５１】

また、設定確認モードに移行すると、演出表示装置Ｐ７０の画面には「設定確認中」という文字を示す設定確認中画像が表示される。この設定確認中画像の表示は、設定確認モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。

【０８５２】

（設定確認中の賞球払出）

続いて、電源投入時の移行モードが設定確認モードである場合の賞球払出について説明する。

【０８５３】

ここで、賞球の払い出し中に電源断が発生して、電源断の復帰時に設定確認モードに移行した場合の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニットＰ３４において賞球の払い出しが行われている状況で電源断が発生した場合、未だ払い出されていない残りの賞球数の情報がＲＡＭＰ１０３の記憶領域にバックアップされた状態で電源が遮断される

。電源断の復帰時に、設定確認モードへの移行操作（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにしたままで設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして電源投入する操作）を行った場合には、ＲＡＭＰ１０３の記憶領域に未払出分の賞球数の情報が記憶されているが、この設定確認モードが終了して遊技モードに移行するまでは賞球の払い出しが一時中断される。設定確認モードが終了するまでの間、賞球の払い出しを一時中断する理由は、この設定確認モードに移行する際には遊技店員等が前枠Ｐ２を開放して当該前枠Ｐ２の背面側から設定キースイッチＰ８１０などを操作する必要があり、この前枠Ｐ２の開放状態では遊技店側の球供給装置から遊技機への遊技球の供給が正常に行われず、賞球を正しく払い出せないおそれがあるからである。そのため、設定確認モードが終了するまでは賞球の払い出しを一時中断して、遊技モードに移行した後に賞球の払い出しが再開されるようになっている。

【０８５４】

また、電源投入時に設定確認モードに移行した場合、電源が投入されてから設定確認モードが終了するまでの間に、遊技球がいずれかの入賞口に入球したとしても（例えば一般入賞口Ｐ６４に遊技球を入球させたり、大入賞口Ｐ５４を強制的に開放させて遊技球を入球させたり、各入賞口スイッチを強制的にＯＮ作動させたりすることで、主制御基板Ｐ１００のＩ／Ｏポート回路Ｐ１０４の入力ポートに入力信号が入力されたとしても）、設定確認モードが終了して遊技モードに移行しなければ（主制御側タイマ割込み処理が起動して、入力処理（Ｓ５３）、入賞監視処理（Ｓ５９）、賞球制御処理（Ｓ６０）などが実行されなければ）、メインＣＰＵＰ１０１がＩ／Ｏポート回路Ｐ１０４の入力ポートにアクセスすることがないため、遊技球が各種入賞口に入球したという情報がＲＡＭＰ１０３の記憶領域に格納されず、この設定確認モードの実行中に賞球が払い出されることがないようになっている。

【０８５５】

なお、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当り遊技が再開された場合には、その再開された大当り遊技の実行中において、前述の設定確認モード中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球したことに基づく賞球の払い出しは行われず、また、前述の設定確認モード中に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球したことに基づく累積賞球数の表示（更新表示を含む）やカウントアップ演出も行われない。一方、その再開された大当り遊技の実行中（例えば復帰直後のラウンド遊技の実行中）に遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合には、この大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しは行われるが、この大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく累積賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出は行われない。このように大当り遊技が再開された後に累積賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出の実行を制限する理由は、電源断が復帰した後や、設定確認モードが終了して遊技モードが開始された後は、所定の電源断復帰画像（電源断復帰画面）や電源断復帰後専用の大当り中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）を表示することで、入賞や賞球数に関する情報の報知よりも、電源断が復帰したことの報知を優先するためである。なお、その変形例として、電源断の復帰や設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたことにより大当り遊技が再開された場合には、その再開されたときのラウンド遊技では所定の電源断復帰画像（電源断復帰画面）を表示し、その再開時のラウンド遊技の次のラウンド遊技（例えば５ラウンド目のラウンド遊技から再開された場合には６ラウンド目のラウンド遊技）の開始時から通常のラウンド演出（大当り中演出）に切り替えて、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく累積賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出を実行するように構成してもよい。

【０８５６】

なお、更なる変形例として、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当り遊技の或るラウンド遊技が再開され、当該或るラウンド遊技の実行中にその電源断の復帰（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたこと）に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過

（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、当該或るラウンド遊技が終了することを契機に、通常の大当り中演出（例えば、上述の超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第３ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始された）場合は、第４ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい）。なお、前述したとおり、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面（例えば、虹色の背景上に５人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当り演出である場合には寿大当りラウンド画面（例えば、赤色の背景上に２人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当り演出である場合には喜大当りラウンド画面（例えば、青色の背景上に１人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。このように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当り遊技の実行中に累積賞球数表示が行われるが、電源断前の累積賞球数表示ではなく「０」からスタートし且つ累積賞球数カウンタも「０」にクリアされてスタートすることになる。但し、「０」からスタートしたとしても、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球することで累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行され、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口Ｐ５４への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生すると、オーバー入賞演出は実行され、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球すると累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行される。

【０８５７】

また、更なる別の変形例としては、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当り遊技の或るラウンド遊技が再開され、当該或るラウンド遊技の実行中にその電源断の復帰（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたこと）に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから５秒経過）を契機に、または、ラウンド遊技が終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当り中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよく（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第３ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始された）場合は、第４ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよく）、そのように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当り遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されず、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口Ｐ５４への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されず、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。

【０８５８】

（設定確認中のその他の処理）

続いて、電源投入時に設定確認モードに移行した場合のその他の処理について記載する。設定確認モード中に、発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作が行われても、発射ハンドルＰ１２の操作を無効と判断する、または、発射ハンドルＰ１２に触れたことおよび回動操作を検知しないよう構成されている（発射検知を制限するよう構成されている）。つまり、発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作をしても遊技球の発射が不能となる。このように構成することで、設定確認モード中に誤って発射ハンドルＰ１２に触れてしまい回動操作をしてしまうことにより、不測の遊技球の発射（遊技球の使用）や不測の入球を事前に防ぐことが可能となる。また、設定確認モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続しても、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が表示されないよう構成されている。このよう

に構成することで、設定確認モード中であるにもかかわらず、設定確認モードが終了したと誤認されることを防ぐことができる。また、設定確認モード中に、特別図柄の変動表示を開始しない（特別図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されているとともに、設定確認モード中に、普通図柄の変動表示を開始しない（普通図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されている。このように構成することで、設定確認モード中に不測の入球（遊技領域ＰＡに滞留していた遊技球の入球など）があったとしても、意図しない当否判定及びそれに基づく変動表示を行わないことで、現在設定されているモードが設定確認モードであるのか遊技モードであるのかを誤認させることを防ぐことができる。更に、設定確認モード中であっても、特定のエラー（例えば、扉・枠開放エラーや磁気センサエラー）の検出は可能である一方で、当該特定のエラーに関するエラー報知は表示しないよう構成されているとともに、所定のエラー（例えば、設定値異常エラーや設定変更異常エラー）については検出もエラー報知も可能となるよう構成されている。このように構成することで、設定確認モード中については、遊技モードとは異なり、特定のエラーについてのエラー報知を制限し、所定のエラー（設定に関するエラー）の報知を優先することで、設定確認モードに適したエラー報知態様とすることができるとともに、設定確認モード中に発射検知や待機デモ画面の表示、特別図柄や普通図柄の変動表示を制限する仕様とは異なり、特定のエラーの検出については制限しないため、遊技者自身が現在の状況を適切に把握することできる。

【０８５９】

なお、設定確認モードに移行した場合の変形例として、設定確認モード中に、発射ハンドルＰ１２に触れての回動操作を有効にしてもよい（発射ハンドルＰ１２に触れて回動操作することで遊技球の発射が可能となる）。また、設定確認モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として待機デモ画面（客待ちデモ画面）を表示するようにしてもよい。また、設定確認モード中に、エラーを検出した場合に、エラー報知画像を表示してもよい。その場合には、上記の「設定値確認中です」という画像のレイヤよりも上位のレイヤまたは下位のレイヤにエラー報知画像を設定することになる。

【０８６０】

（設定確認中から復帰したときの処理）

続いて、設定確認モードから遊技モードに復帰した場合の処理について説明する。設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードの開始から特定時間が経過する）まで、発射ハンドルＰ１２を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、タッチ演出は実行されない（タッチ操作が無効となる）。なお、タッチ演出とは、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中である状況にて遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたうえで回動操作をすること（または単に発射ハンドルＰ１２に触れること）を条件に実行される演出であり、具体的には、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中に遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたうえで回動操作をする（または単に発射ハンドルＰ１２に触れる）ことで、「遊技スタート！」と音声出力され、演出表示装置Ｐ７０に特定のキャラクタが表示される演出である。なお、設定確認モードから遊技モードに復帰した場合、復帰直後または復帰してから遊技が行われていない状態（遊技の中断状態）が所定時間以上継続することで待機デモ演出（客待ちデモ演出）に移行するよう構成されている。つまり、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードが開始した以降に実行される待機デモ演出（客待ちデモ演出））まで、発射ハンドルＰ１２を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、待機デモ演出（客待ち待機デモ演出）中にタッチ演出は実行されないよう構成されている。また、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中まで、音量ボタン（左キーまたは右キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても音量レベルは変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。なお、音量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この

構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、音量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定確認モードの移行前（電源断前）に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される）よう構成されている。また、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中まで、光量ボタン（上キーまたは下キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に光量レベルが変化しない（光量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても光量レベルは変化しない（光量操作が無効となる）よう構成されている。なお、光量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、光量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定確認モードの移行前（電源断前）に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される）よう構成されている。

【０８６１】

＜性能情報＞

次に、遊技の性能情報であるベース値について説明する。ベース値とは、広義には、遊技者が発射した遊技球の個数（遊技領域ＰＡに到達した遊技球の個数）に対して遊技者が獲得した賞球数の割合のことである。但し、本実施形態で適用されるベース値は、詳細後述するが、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態であるときに遊技者が発射した遊技球の個数（遊技領域ＰＡに到達した遊技球の個数）に対して遊技者が獲得した賞球数の割合を意味する。

【０８６２】

本実施形態において、遊技の性能情報に関するデータ（後述のベース値、総アウト数、通常時アウト数、通常時賞球数などのデータ）は、主制御基板Ｐ１００に設けられたＲＡＭＰ１０３の性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃに格納される。

【０８６３】

ここで、図１２７（Ａ）は主制御基板Ｐ１００のＲＡＭＰ１０３の記憶領域を模式的に示す図である。ＲＡＭＰ１０３には、遊技制御情報記憶領域Ｐ１０３Ａ、設定値情報記憶領域Ｐ１０３Ｂ、性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃなどが設けられている。遊技情報記憶領域Ｐ１０３Ａには、遊技の進行を制御するための情報（特別図柄および普通図柄の変動表示に関する情報、大当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、賞球の払い出しに関する情報など）が記憶されている。設定値情報記憶領域Ｐ１０３Ｂには、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる当選確率（大当り確率）を特定するための設定値の情報が記憶されている。性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃには、遊技の性能情報（ベース値）を特定するための情報が記憶されている。なお、この性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃには、遊技規則で定める試験を行うための処理に用いられる情報が記憶されていてもよい。本実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリアが実行されたとしても、設定値情報記憶領域Ｐ１０３Ｂおよび性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃに記憶された情報は消去されないようになっている。

【０８６４】

図１２７（Ｂ）はＲＡＭＰ１０３の性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃを模式的に示す図である。性能情報記憶領域Ｐ１０３Ａには、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２、ベース情報記憶領域Ｐ１０３３、ベース情報切替カウンタＰ１０３４、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５、出力表示切替タイマＰ１０３６、新規立上フラグＰ１０３７などが設けられている。

【０８６５】

総アウト数カウンタＰ１０３０は、総アウト数を計数するためのカウンタである。「総アウト数」とは、全ての遊技状態において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の個数（総数）である。なお、全ての遊技状態には、特別遊技の実行中の状態である特別遊技状態と、特別遊技の非実行中の状態である非特別遊技状態とが含まれる。また、この非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態と、確変遊技状態とが含まれる。なお、前述の

第３実施形態のように、小当りラッシュモードを採用する遊技機である場合、非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態と、確変遊技状態と、潜確遊技状態とが含まれる。なお、確率変動機能を搭載していない遊技機（例えば、変動時間短縮機能を搭載している小当りＶの機種）である場合は、非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態とが含まれ、確率変動機能と変動時間短縮機能のいずれも搭載していない遊技機（例えば、変動時間短縮機能を搭載していない小当りＶの機種）である場合は、非特別遊技状態には、通常遊技状態のみが含まれる。

【０８６６】

通常時アウト数カウンタＰ１０３１は、通常時アウト数を計数するためのカウンタである。「通常時アウト数」とは、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技領域ＰＡから排出された遊技球の個数（総数）である。

【０８６７】

なお、総アウト数および通常時アウト数は、遊技盤Ｐ２０の背面側から排出された遊技球（各入賞口またはアウト口Ｐ２９に入球して遊技を終えた遊技済み球）を検出する遊技済み球検出センサＰ８９１からの検出情報に基づき算出される。なお、総アウト数および通常時アウト数を計数する他の方法として、例えば、遊技領域ＰＡへ向けて発射された遊技球の個数（発射球数）を検出する発射球検出センサの検出情報に基づき総アウト数（総発射球数）および通常時アウト数（通常時発射球数）を算出するように構成してもよい。その場合には、遊技領域ＰＡへ向けた発射された遊技球の個数のうち遊技領域ＰＡに到達できずに逆戻りした遊技球（ファール球）の個数を減算した値を採用することが好適である。

【０８６８】

通常時賞球数カウンタＰ１０３２は、通常時賞球数を計数するためのカウンタである。「通常時賞球数」とは、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技者に払い出される賞球の個数（総数）である。つまり、通常時賞球数には、低確率低ベース状態のうち大当り遊技が実行されているときの遊技状態（特別遊技状態）において払い出される賞球数は含まれず、低確率低ベース状態のうち大当り遊技が実行されていないときの遊技状態（通常遊技状態）において払い出される賞球数のみが含まれる。そのため、この通常時賞球数は、通常遊技状態において第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への遊技球の入球に応じて払いされる賞球数を累積したものである。本実施形態では、通常遊技状態において賞球払出の対象となる入賞口（大入賞口Ｐ５４を除く入賞口）へ遊技球が入球するごとに、その入球した入賞口に対応する賞球数が通常時賞球数カウンタＰ１０３２に累積的に加算される（メインＣＰＵＰ１０１がＲＡＭＰ１０３の通常時賞球数カウンタＰ１０３２に加算する処理を行う）。なお、通常時賞球数を計数する他の方法として、賞球払出ユニットＰ３４から実際に払い出された賞球数を計数する賞球カウントセンサの検出情報に基づき、通常時賞球数を計数してもよい。

【０８６９】

ベース情報記憶領域Ｐ１０３３は、遊技の性能情報を示すベース値を記憶する領域である。「ベース値」とは、通常時アウト数に対する通常時賞球数の割合である。つまり、ベース値とは、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技領域ＰＡから排出された遊技球の個数（総数）に対して遊技者に払い出された賞球の個数（総数）の割合のことであり、「通常時賞球数÷通常時アウト数×１００」の演算式により算出される値である。従って、本例におけるベース値は、通常遊技状態において計測されたベース値のことであり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）でのベース値、または特別遊技状態でのベース値を意味するものではない。

【０８７０】

このベース値は、詳細は後述するが、予め設定された管理区間ごと（基本的には総アウト数カウンタＰ１０３０の値が「６００００」に達するまでの区間ごと）に算出される。各管理区間で演算されたベース値は、ベース情報記憶領域Ｐ１０３３に順次記憶される。

このベース情報記憶領域Ｐ１０３３は、現在実行中の区間においてリアルタイムに算出されるベース値（現在ベース値）を記憶する現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａと、１回前の区間（現在実行中の区間の１回前の区間）において総アウト数が６００００個に達したときに算出されたベース値（１回前ベース値）を記憶する１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂと、２回前の区間（現在実行中の区間の２回前の区間）において総アウト数が６００００個に達したときに算出されたベース値（２回前ベース値）を記憶する２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃと、３回前の区間（現在実行中の区間の３回前の区間）において総アウト数が６００００個に達したときに算出されたベース値（３回前ベース値）を記憶する３回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｄとからなる。なお、詳細は後述するが、遊技機の初回電源投入時（新規立ち上げ時）から起算して総アウト数が２９９個未満の区間（後述の区間Ａ）では、ベース値の演算が行われない。

【０８７１】

ベース情報切替カウンタＰ１０３４は、性能表示モニタＰ８３０に表示されるベース値を切り替えるためのカウンタである。ベース情報切替カウンタＰ１０３４の値が「０」の場合は性能表示モニタＰ８３０に現在の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタの値が「１」の場合は性能表示モニタＰ８３０に１回前の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタの値が「２」の場合は性能表示モニタＰ８３０に２回前の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタＰ１０３４の値が「３」の場合は性能表示モニタＰ８３０に３回前の区間のベース値の表示が行われる。

【０８７２】

ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５は、性能表示モニタＰ８３０における４つの表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４の表示データを格納する領域である。ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５には、図示省略するが、第１表示部Ｐ８３１の表示データを格納する第１出力データ領域と、第２表示部Ｐ８３２の表示データを格納する第２出力データ領域と、第３表示部Ｐ８３３の表示データを格納する第３出力データ領域と、第４表示部Ｐ８３４の表示データを格納する第４出力データ領域とを有する。

【０８７３】

出力表示切替タイマＰ１０３６は、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５に格納される表示データを切り替えるためのタイマです。本実施形態では、出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値に基づき、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５に格納される表示データを所定の周期で切り替えるようになっている。

【０８７４】

新規立上フラグＰ１０３７は、遊技機の初回電源投入時（新規立ち上げ時）であるか否かを示すフラグである。つまり、新規立上フラグＰ１０３７がＯＮであれば遊技機の初回電源投入時であることを示し、新規立上フラグＰ１０３７がＯＦＦであれば遊技機の初回電源投入時ではないことを示す。なお、この新規立上フラグＰ１０３７は、遊技機の初回電源投入直後（新規立ち上げ直後）にＯＦＦとなる（少なくとも初回電源投入中にオフとなることが好適である）。なお、変形例として、遊技機の初回電源投入時において総アウト数カウンタＰ１０３０による計数が開始されることを契機として新規立上フラグＰ１０３７をオフとするように構成してもよい。

【０８７５】

≪ベース値の表示≫

続いて、ベース値の表示について説明する。本実施形態では、上記の図１２０に示すように、性能表示モニタＰ８３０においてベース値の表示が行われる。この性能表示モニタＰ８３０は、前述したように、上位二桁の第１表示部Ｐ８３１および第２表示部Ｐ８３２からなる識別表示部（識別セグ）Ｐ８３０ａと、下位二桁の第３表示部Ｐ８３３および第４表示部Ｐ８３４からなる比率表示部（比率セグ）Ｐ８３０ｂとを有している。なお、本明細書においては、「点灯」には連続点灯と点滅点灯との双方を含む概念で用いるが、必要に応じて、これらを区別するために、連続点灯を単に「点灯」または「点灯表示」と呼称し、点滅点灯を単に「点滅」または「点滅表示」と呼称する場合がある。

【０８７６】
識別セグＰ８３０ａには、ベース値の種類(ベース値を管理する区間)を識別するための識別子が表示される。すなわち、識別セグＰ８３０ａには、現在の区間のベース値であることを示す「ｂＬ．」、１回前の区間のベース値であること示す「ｂ１．」、２回前の区間のベース値であることを示す「ｂ２．」、３回目の区間のベース値（３回前ベース値）であることを示す「ｂＬ３．」を表示可能である（詳細は後述する）。
【０８７７】
比率セグＰ８３０ｂには、識別セグＰ８３０ａに表示された識別子（計測区間）に対応するベース値の算出結果が表示される。すなわち、比率セグＰ８３０ｂには、現在の区間のベース値（リアルタイム値）、１回前の区間のベース値（最終結果値）、２回前の区間のベース値（最終結果値）、３回前の区間のベース値（最終結果値）を表示可能である（詳細は後述する）。なお、本実施形態において、「ベース値の表示」とは、特段の場合を除き、識別セグＰ８３０ａの表示と比率セグＰ８３０ｂの表示とを合わせて表示することを意味する。
【０８７８】
ここで、図１２８は、各区間のベース値の表示例を示す模式図である。前述したように、ベース値は、予め設定された所定の管理区間（後述の各区間Ａ、区間Ｂ、区間Ｃ、区間Ｄ…）ごとに計測される。性能表示モニタＰ８３０には、現在の区間のベース値の表示（図１２８（Ｂ））と、１回前の区間のベース値の表示（図１２８（Ｃ））と、２回前の区間のベース値の表示（図１２８（Ｄ））と、３回前の区間のベース値の表示（図１２８（Ｅ））とを特定の時間（所定の表示切替時間）ごとに切り替えて表示する。本実施例では、ベース値の表示切替時間として「４．８秒」が設定されている。なお、ベース値の表示の切替処理は、前述のベース情報切替カウンタＰ１０３４の値に基づき行われる。
【０８７９】
まず、現在の区間のベース値の表示では、図１２８（Ｂ）に示すように、識別セグＰ８３０ａには「ｂＬ．」が点灯表示または点滅表示され、比率セグＰ８３０ｂには現在計測中のリアルタイムのベース値（現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに記憶されているベース値）が点灯表示される。また、１回前の区間のベース値の表示では、図１２８（Ｃ）に示すように、識別セグＰ８３０ａには「ｂ１．」が点灯表示または点滅表示され、比率セグＰ８３０ｂには１回前の区間の終了時のベース値（１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂに記憶されているベース値）が点灯表示される。また、２回前の区間のベース値の表示では、図１２８（Ｄ）に示すように、識別セグＰ８３０ａには「ｂ２．」が点灯表示または点滅表示され、比率セグＰ８３０ｂには２回前の区間の終了時のベース値（２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃに記憶されているベース値）が点灯表示される。また、３回前の区間のベース値の表示では、図１２８（Ｅ）に示すように、識別セグＰ８３０ａには「ｂ３．」が点灯表示または点滅表示され、比率セグＰ８３０ｂには３回前の区間の終了時のベース値（３回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｄに記憶されているベース値）が点灯表示される。
【０８８０】
比率セグＰ８３０ｂには、ベース値の計測結果の小数点第１位を四捨五入し、その四捨五入した後の整数部分（整数値）を表示する。例えば、ベース値の計測結果が３５．４９の場合には比率セグＰ８３０ｂに「３５」を表示し、ベース値の計測結果が３５．５０の場合には比率セグＰ８３０ｂに「３６」を表示する。なお、ベース値の計測結果を四捨五入した後の数値が１０未満の場合には、比率セグＰ８３０ｂの十の位には「０」を表示する（例えば、「００」～「０９」）。また、ベース値の計測結果を四捨五入した後の数値が１００以上の場合には、比率セグＰ８３０ｂに「９９．」を表示する。つまり、その四捨五入した後の数値が９９である場合は、比率セグＰ８３０ｂに「９９」を表示し、四捨五入した後の数値が１００以上である場合は、比率セグＰ８３０ｂに「９９．」を表示する（ドットを表示する）。これは性能表示モニタＰ８３０の比率セグＰ８３０ｂでは、ベース値を二桁の数値でしか表示できないことから、「９９．」を表示して（９９の後にド

ットを表示して）、ベース値が１００％を超えていることを報知するためである。変形例としては、ベース値の計測結果の小数点第１位を切り捨てて、整数部分（整数値）のみを表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合も、その切り捨てた後の四捨五入した後の数値が９９である場合は、比率セグＰ８３０ｂに「９９」を表示し、四捨五入した後の数値が１００以上である場合は、比率セグＰ８３０ｂに「９９．」を表示する（ドットを表示する）。

【０８８１】

なお、遊技機の電源投入時（電源断復帰時）には、図１２８（Ａ）に示すように、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間（４．８秒間）だけ全点灯状態と全消灯状態とを所定間隔（所定周期）で繰り返す全点滅表示（「初期表示」とも呼称する）が行われる。この所定間隔（所定周期）は、本実施例においては０．６秒であり、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。つまり、この性能表示モニタＰ８３０の初期表示（全点滅表示）は、遊技機の電源投入時に、性能表示モニタＰ８３０の４つの表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４の全てのＬＥＤセグメントＳＧ１～ＳＧ８（合計３２個のＬＥＤセグメント）が点滅表示されるものである。そして、本実施例では、図１２８（Ａ）～（Ｅ）に示すように、性能表示モニタＰ８３０の初期表示（全点滅表示）が終了した後に、ベース値の表示（ベース値の表示の切り替え）が行われる。なお、この性能表示モニタＰ８３０の初期表示期間中（全点滅表示期間中）は、主制御側タイマ割込み処理が起動しており、特別電動役物制御処理（電源断前の大入賞口Ｐ５４の開放状態に復帰する処理等）、賞球制御処理（電源断前の未払いの賞球の払出処理等）、ＬＥＤ出力処理（主制御表示装置Ｐ２７の点灯制御処理等）、特別図柄制御処理などの遊技モードの処理が実行されている。

【０８８２】

ここで、本実施形態では、ベース値の表示の開始タイミングは、電源投入時の移行モードに応じて異なり得るようになっている。例えば、遊技機の電源投入時に遊技モードに移行した場合には、性能表示モニタに８３０の初期表示（全点滅表示）が所定時間（４．８秒）だけ実行された後に、ベース値の表示が開始される。一方、遊技機の電源投入時にＲＡＭクリアモード、設定変更モードもしくは設定確認モードに移行した場合は、ＲＡＭクリアモード、設定変更モードもしくは設定確認モードが終了して、性能表示モニタＰ８３０の初期表示（全点滅表示）が所定時間（４．８秒）だけ実行された後に、ベース値の表示が開始される。なお、所定時間（初期表示時間、全点滅表示時間）は前述の４．８秒間に限定されるものではないが、例えば、４．５秒間～５．５秒間までの時間（５秒間±１０％の時間）に設定することが望ましい。

【０８８３】

≪ベース値の計測の流れ≫

次に、遊技機の初回電源投入時からのベース値の計測の流れについて説明する。図１２９は、識別セグＰ８３０ａおよび比率セグＰ８３０ｂに表示される表示内容を管理区間（計測区間）ごとに示す図である。なお、「遊技機の初回電源投入時」とは、遊技機に初めて電源を投入する新規立ち上げ時のことである。本実施例では、性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃに設けられた新規立上フラグＰ１０３７の状態に基づき、遊技機の初回電源投入時であるか否かを判定する。つまり、新規立上フラグがＯＮであれば遊技機の初回電源投入時であることを示し、新規立上フラグがＯＦＦであれば遊技機の初回電源投入時ではないことを示す。本実施形態では、新規立上フラグＰ１０３７がＯＮであることを契機として、後述の区間Ａ（識別セグＰ８３０ｂに識別子を点滅表示し、且つ、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する期間）における計数が開始される。なお、この遊技機の初回電源投入時には、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２、ベース情報記憶領域Ｐ１０３３などの全ての値が初期値「０」に設定されている。また、現在実行中の区間が終了すると、総アウト個数カウンタＰ１０３０、通常時アウト個数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２がクリアされる。また、現在実行中の区間（後述の区間Ａを除く）が終了して次の区間に移行

する場合には、１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂおよび２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃに記憶された過去の区間のベース値をそれぞれ１つ前の区間のベース値記憶領域（２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃおよび３回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｄ）にそれぞれシフトするとともに、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに記憶されている現在の区間のベース値の最終値（総アウト個数が６００００個に到達したときのベース値）を１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂにシフトして、この現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａをクリアする。なお、３回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｄに記憶されていたベース値は、２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃに記憶されていたベース値がシフトして上書きされることで消去される。

【０８８４】

まず、初回電源投入時から起算して総アウト数カウンタＰ１０３０の値が２９９未満となる区間（「区間Ａ」と呼称する）では、遊技機の検査や遊技店での試運転（調整）を目的として遊技球の発射や入賞が行われる区間（テスト区間）であり、正確なベース値が得られないため、ベース値の算出の対象から除外されている。つまり、この区間Ａについては、通常時アウト数カウンタＰ１０３１および通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数を行わない区間（ベース値の算出を行わない区間）として設定されている。但し、この区間Ａの実行中においても、区間の切り替えを判定するため（次の区間への切り替えを判定するため）、総アウト数カウンタＰ１０３０の計数は行われる。

【０８８５】

この現在実行中の区間Ａのベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。つまり、識別セグＰ８３０ａの「ｂＬ．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示により、現在実行中の区間Ａのベース値を表示不能であることが示される。また、前回の区間（１回前から３回前までの区間）は存在しないため、前回の区間（１回前から３回前までの区間）のベース値を表示する際には、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。具体的には、１回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ１．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。この識別セグＰ８３０ａの「ｂ１．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示により、１回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、２回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ２．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。この識別セグＰ８３０ａの「ｂ２．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示により、２回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、３回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ３．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。この識別セグＰ８３０ａの「ｂ３．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示により、３回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８８６】

そして、初回電源投入時からの総アウト数カウンタＰ１０３０の値が２９９に到達することを契機に現在実行中の区間Ａが終了すると、新たな区間（「区間Ｂ」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間Ａが終了すると、前述したように、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数Ｐカウンタ１０３２がリセット（ゼロクリア）される。また、各ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａ～Ｐ１０３３ｄに格納された値がそれぞれ１つ前の記憶領域にシフトされる。

【０８８７】

区間Ｂは、前回の区間Ａが終了してから起算して総アウト数カウンタＰ１０３０の値が６００００に到達することを契機に終了する。区間Ｂでは、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値をＲＡＭＰ１０３の現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに順次格納する。現在実行中の区間Ｂのベース値を表示する際には、通常時アウト数カ

ウンタＰ１０３１の値が６０００未満（０～５９９９）である場合、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｂのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値（リアルタイム値）を点灯表示する。ここで、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００未満の場合に識別セグＰ８３０ａを点滅表示する理由としては、その６０００個未満の計測結果では、現在の区間のベース値を算出するにはサンプル数が少ないため、ベース値が安定していないことを報知するためである。一方、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００以上である場合は、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｂのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８８８】

また、この区間Ｂにおいて、１回前の区間（区間Ａ）のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ１．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは１回前の区間（区間Ａ）ではベース値が算出されていないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ１．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、１回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。また、２回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ２．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは２回前の区間が存在しないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ２．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、２回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、３回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ３．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは３回前の区間が存在しないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ３．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、３回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８８９】

そして、総アウト数カウンタＰ１０３０の値が６００００に到達することを契機に現在実行中の区間Ｂが終了すると、新たな区間（「区間Ｃ」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間Ｂが終了すると、前述したように、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２がクリアされる。また、各ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａ～１０３３ｄに格納された値がそれぞれ１つ前の記憶領域にシフトされる。

【０８９０】

区間Ｃは、前回の区間Ｂが終了してから起算して総アウト数カウンタＰ１０３０の値が６００００に到達することを契機に終了する。区間Ｃでは、前回の区間Ｂと同様に、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値をＲＡＭＰ１０３の現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに順次格納する。この現在実行中の区間Ｃのベース値を表示する際には、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００未満（０～５９９９）である場合は、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｃのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値（リアルタイム値）を点灯表示する。一方、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００以上である場合は、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｃのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８９１】

また、この区間Ｃにおいて、１回前の区間（区間Ｂ）のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ１．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに１回前の区間（区間Ｂ）のベース値の最終値、すなわち、１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂに格納されたベース値を点灯表示する。また、２回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ２．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは２回前の区間（区間Ａ）ではベース値が算出されていないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ２．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、２回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。また、３回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ３．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは３回前の区間が存在しないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ３．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、３回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８９２】

そして、総アウト数カウンタＰ１０３０の値が６００００に到達することを契機に現在実行中の区間Ｃが終了すると、新たな区間（「区間Ｄ」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間Ｃが終了すると、前述したように、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２がクリアされる。また、各ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａ～１０３３ｄに格納された値がそれぞれ１つ前の記憶領域にシフトされる。

【０８９３】

区間Ｄは、前回の区間Ｃが終了してから起算して総アウト数カウンタの値が６００００に到達することを契機に終了する。区間Ｄでは、前回の区間Ｃと同様に、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値をＲＡＭＰ１０３の現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに順次格納する。この現在実行中の区間Ｄのベース値を表示する際には、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００未満（０～５９９９）である場合は、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｄのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値（リアルタイム値）を点灯表示する。一方、通常時アウト数カウンタＰ１０３１の値が６０００以上である場合は、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに現在の区間Ｄのベース値（リルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８９４】

また、この区間Ｄにおいて、１回前の区間（区間Ｃ）のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ１．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに１回前の区間（区間Ｃ）のベース値の最終値、すなわち、１回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｂに格納されたベース値を点灯表示する。また、２回前の区間（区間Ｂ）のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ２．」を点灯表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに２回前の区間（区間Ｂ）のベース値の最終値、すなわち、２回前ベース値記憶領域Ｐ１０３３ｃに格納されたベース値を点灯表示する。また、３回前の区間（区間Ａ）のベース値を表示する際には、識別セグＰ８３０ａに「ｂ３．」を点滅表示するとともに、比率セグＰ８３０ｂに「－－」を点灯表示する。これは３回前の区間（区間Ａ）ではベース値が算出されていないため、この識別セグＰ８３０ａの「ｂ３．」の点滅表示と比率セグＰ８３０ｂの「－－」の点灯表示とにより、３回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。なお、この点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８９５】

そして、総アウト数カウンタＰ１０３０の値が６００００に到達することを契機に現在実行中の区間Ｄが終了すると、新たな区間（「区間Ｅ」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間Ｄが終了すると、前述したように、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１、通常時賞球数カウンタＰ１０３２がクリアされる。また、各ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａ～１０３３ｄに格納された値がそれぞれ１つ前の記憶領域にシフトされる。

【０８９６】

以降、各区間が開始されてから起算して総アウト数カウンタが６００００に到達するごとに、当該区間が終了して新たな区間が開始される。つまり、図１２９では、紙面の都合上、区間Ａから区間Ｄまでを示しているが、区間Ｄが終了すると新たな区間Ｅが開始され、区間Ｅが終了すると新たな区間Ｆが開始され、その後も区間Ｇ，Ｈ…といったように、総アウト数カウンタが６００００に達することを契機として各区間の開始と終了とが行われる。

【０８９７】

≪性能表示と賞球獲得期待値の関係≫

次に、性能表示と賞球獲得期待値との関係について説明する。図１３０は、区間Ａの実行中に初当りが発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、遊技機の電源投入時から所定の期間が経過するまでは、性能表示モニタＰ８３０の識別セグＰ８３０ａ（識別子）が点滅表示されるようになっている。具体的には、前述したとおり、現在実行中の計測区間が区間Ａである場合、すなわち、遊技機の初回電源投入時から起算して総アウト数が所定の個数Ｘ１（２９９個）未満である場合は、性能表示モニタＰ８３０の識別セグＰ８３０ａが点滅表示される。また、この区間Ａが終了した後の次の区間Ｂ、すなわち、区間Ａが終了してから起算して総アウト数が６００００個に達するまでの区間Ｂでは、当該区間Ｂの開始時から起算して通常時アウト数が所定の個数Ｘ２（６０００個）未満である場合に、性能表示モニタＰ８３０の識別セグＰ８３０ａが点滅表示される。変形例として、この区間Ａが終了した後の次の区間Ｂ、すなわち、区間Ａが終了してから起算して総アウト数が６００００個に達するまでの区間Ｂでは、初回電源投入時から起算して通常時アウト数が所定の個数Ｘ２（６０００個）未満である場合に、性能表示モニタＰ８３０の識別セグＰ８３０ａが点滅表示されるよう構成してもよい。なお、この識別セグＰ８３０ａに点滅表示されている識別子が現在の区間を示す識別子（ｂＬ）である場合には、比率セグＰ８３０ｂには現在の区間で計測したベース値のリアルタイム値が点灯表示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては０．６秒間隔（０．６秒周期）で行われ、「点灯０．３秒→点滅０．３秒」を８セット分繰り返す。

【０８９８】

これに対して、通常遊技状態において第１特別図柄の当否判定の結果が大当りとなることで行われる大当り遊技の実行中に払い出される賞球獲得期待値（理論賞球数）は、上述した所定の個数Ｘ１（２９９個）以上に設定されている。つまり、初当り時の賞球獲得期待値（理論賞球数）は、区間Ａの終了契機となる所定の個数Ｘ１（２９９個）以上に設定されている。具体的には、第１特別図柄の大当り種別には「４Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」と「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」とがあるが、いずれの大当り種別も大当り遊技の規定ラウンド数が４ラウンドに設定されており、その全てのラウンド遊技が長時間開放のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）となるため、いずれの大当り種別においてもその初当り時の賞球獲得期待値は６００個（４ラウンド×１０カウント×１５個賞球＝６００個）となる。このように本実施形態では、この初当り時の賞球獲得期待値（６００個）を、総アウト数の到達値として、区間Ａの終了契機となる所定の個数Ｘ１（２９９個）以上となるように設定している。つまり、区間Ａに滞在中に初当りを引ければ、この区間Ａの終了契機となる所定の個数Ｘ１（２９９個）よりも多数の賞球数（最大６００個）を獲得することが可能となる。そのため、この区間Ａに滞在中に初当りを引くことができれば、当該初当りにて獲得した賞球数（最大６００個）を自己の持ち球として遊技領域ＰＡに向けて打ち出している間に、この遊技領域ＰＡから排出される遊技球、すなわち総アウト数が所

定の個数Ｘ１（２９９個）に到達する可能性が高まり、総アウト数が所定の個数Ｘ１（２９９個）に到達することを契機として区間Ａから区間Ｂへと移行することが見込まれる。それにより、区間Ａに滞在中はベース値が非表示（識別セグＰ８３０ｂに「－－」の表示）であったが、区間Ｂに移行することでベース値がリアルタイムで表示されることとなる。それにより、本実施例では、遊技機の初回電源投入後の早期の段階で初当りを引いた場合、その初当りを契機として行われる大当り遊技にて獲得した賞球数（６００個）を使い切るまでに、区間Ａ（テスト区間）を終了させて次の区間Ｂに移行させて性能表示を機能させることができ（現在の区間のベース値をリアルタイムで表示させることができ）、不正行為（出玉性能に異常がないか）を早期に発見することが可能となる。

【０８９９】

また、本実施形態では、この初当りを含めた連荘中の賞球獲得期待値（つまり初当りから連荘状態の終了までの間に行われる大当り遊技において払い出される賞球獲得期待値）は、所定の個数Ｘ２（６０００個）以下に設定されている。つまり、本実施例では、初当りを含めた連荘中の賞球獲得期待値が所定の個数Ｘ２（６０００個）以下となるように、確変突入率（６５％）、ＳＴ継続率（設定値１＝６３％～設定値６＝７６％）、各大当り遊技の理論賞球数（４Ｒ大当り＝６００個、８Ｒ大当り＝１２００個）などが設定されている。このような構成によれば、１回の初当りでは、性能表示モニタＰ８３０の点滅解除に必要な球数（通常時アウト数が６０００個に到達するのに必要な球数）を獲得し難いようにすることで（つまり複数回の初当りを必要とすることで）、直ぐに初当りが発生して獲得した遊技球で通常時の発射を継続させたとして（持ち球が無くなるまで遊技を継続させたとしても）、それ以上の遊技球の発射を行わないと性能表示モニタＰ８３０の点滅解除とはならないようにすることができ、ベース値をより正確に管理することができる。なお、この連荘中の賞球獲得期待値は、初当り時の大当り種別およびその選択率を踏まえたうえでの通常遊技状態（低確率低ベース状態）に戻るまでに獲得できる賞球獲得期待値であることが好適である。

【０９００】

また、本実施形態では、初当り時の大当り遊技の消化に要する最短消化時間と、その大当り遊技の終了後に移行する電サポ状態の消化に要する最短消化時間とを、初当り時の賞球獲得期待値（理論賞球数）との関係で設定している。ここで、遊技球の発射速度は１分あたり１００個を限度として設定されており、初当り時に払い出される賞球数（賞球獲得期待値：６００個）の全てを打ち出すには６分の時間が必要となる。そこで、本実施形態では、初当り時に行われる大当り遊技の最短消化時間（大当り遊技の実行中に遊技球を常に打ち続けていた場合の消化時間）と、その大当り遊技の終了後に移行する電サポ状態の最短消化時間（１００回の電サポ状態の実行中に遊技球を常に打ち続けて保留を途切れさせない場合の消化時間）との合算時間が６分以上となるように構成されている。それにより、初当り時に獲得した賞球（理論賞球数）は、遊技球の発射を継続させていることを条件に、その後の電サポ状態を抜けるまでの間に全て打ち出されるようになっている。

【０９０１】

また、本実施形態では、前述の強調演出（拡大表示）を実行するための強調演出実行条件を充足するには、累積賞球数が特定値（所定賞球数の倍数値）に達することを条件とするが、この所定賞球数（特定値の最小値）を所定の個数Ｘ１（２９９個）以上、且つ、所定の個数Ｘ２（６０００個）以下の数値に対応させている。つまり、本実施例では、図１０８に示すように、累積賞球数が所定賞球数（２５００個）の倍数値に到達するたびに強調演出（拡大表示）が行われるようになっており、累積賞球数が所定の個数Ｘ１（２９９個）以上となってから所定の個数Ｘ２（６０００個）に達するまでの間に、少なくとも１回の強調演出（拡大表示）が実行されるようになっている（本実施例では、累積賞球数が所定の個数Ｘ１（２９９個）以上となってから所定の個数Ｘ２（６０００個）に達するまでの間には、累積賞球数が２５００個に達したときと５０００個に達したときの２回強調演出が行われるようになっている）。このように、強調演出実行条件を識別セグＰ８３０ａの点滅表示の解除条件よりも軽減させることにより、当該点滅表示が解除されていない

遊技開始の状況であっても、強調演出実行条件が成立する可能性を高め、早期の段階から強調演出を発生させて遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【０９０２】

≪電源投入時の初期表示期間中のベース値更新≫

次に、初期表示期間中におけるベース値の更新処理について説明する。図１３１（Ａ）は電源断復帰時の遊技状態が特別遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャート、図１３１（Ｂ）は電源断復帰時の遊技状態が通常遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャートである。

【０９０３】

本実施形態では、前述したように、遊技機の電源投入時（電源断復帰時）には、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が所定時間（４．８秒間）の間、点灯表示状態と消灯状態とを０．３秒ごとに繰り返す全点滅表示（初期表示）が行われる。ここで、図１３１（Ａ）に示すように、電源断復帰時の遊技状態が大当り遊技中の低ベース状態（特別遊技状態）である場合には、その電源投入時の性能表示モニタＰ８３０の初期表示期間中に、総アウト数カウンタＰ１０３０の計数については行われ、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）は実行されるが、通常時アウト数カウンタＰ１０３１および通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数は行われず、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）は実行されない。つまり、その電源投入時の性能表示モニタＰ８３０の初期表示期間中に第１始動口Ｐ５１や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４などへの入球検出及び該入球に係るアウト検出が行われると、当該初期表示期間中に、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）は実行されるが、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）は実行されないため、当該初期表示期間終了後、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている可能性がある一方、電源断前のベース値は変更されないことになる（電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっていない場合は、現在の区間である「ｂＬ．」におけるベース値が更新されず、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている場合は、切り替わる前の電源断前の区間である「ｂＬ．」におけるベース値と切り替わった後の電源断復帰後且つ初期表示期間終了後の区間である「ｂ１．」におけるベース値とが更新されず同じとなる）。なお、このベース値更新処理は、初期表示期間の終了後から開始される。変形例としては、このベース値更新処理は、初期表示期間が終了しても特別遊技状態が継続している場合、少なくともこの特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまで（更に言えば、この特別遊技状態の終了後に移行する高ベース状態が終了して通常遊技状態に移行するまで）、ベース値更新処理を実行しないよう構成してもよい。一方、図１３１（Ｂ）に示すように、電源断復帰時の遊技状態が非大当り遊技中の低ベース状態（通常遊技状態）である場合には、その電源投入時の性能表示モニタＰ８３０の初期表示期間中に、総アウト数カウンタＰ１０３０、通常時アウト数カウンタＰ１０３１および通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数が行われ、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）と、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）とがそれぞれ実行される。つまり、その電源投入時の性能表示モニタＰ８３０の初期表示期間中に第１始動口Ｐ５１や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４などへの入球検出及び該入球に係るアウト検出が行われると、当該初期表示期間中に、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）と、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）とがそれぞれ実行されるため、当該初期表示期間終了後、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている可能性があるとともに、電源断前のベース値が変更されている可能性もあることになる（電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっていない場合は、現在の区間である「ｂＬ．」におけるベース値が更新され、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている場合は、切り替わる前の電源断前の区間である「ｂＬ．」におけるベース値と切り替わった後の電源断復帰後且つ初期表示期間終了後の区間である「ｂ１．」におけるベース値とが更新されて異なり得る場合がある）。それにより本実施形態では、電源断復帰時（電源投入時）の遊技状態が同じ低ベース状態であっても、大当り遊技中の低ベース状態（特別遊技状態）であるか非大当り遊技中の低ベース状態（通常遊技状

態）であるかに応じて、当該電源断復帰時（当該電源投入時）の初期表示期間中にベース値の演算を行うか否かを切り替えて、遊技機の性能を適切に評価できるようになっている。また、大当り遊技中の低ベース状態および非大当り遊技中の低ベース状態のいずれであっても、電源断復帰時（電源投入時）の初期表示中に、総アウト数カウンタＰ１０３０の計数を行うことで、各回の区間（区間Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ…）を適切に切り替えることができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源断の復帰であり、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する。

【０９０４】

この初期表示期間が終了すると、ベース情報切替カウンタＰ１０３４のカウントが「０」から開始される。そのため、初期表示期間が終了した後は、まず、性能表示モニタＰ８３０において現在の区間のベース値の表示から開始される。そして、この現在の区間のベース値の表示が４．８秒間行われると、前述したように、１回前の区間のベース値の表示、２回前の区間のベース値の表示、および３回前のベース値の表示が４．８秒間ずつ順番に行われ、再び現在の区間のベース値の表示が行われる。

【０９０５】

なお、変形例として、初期表示期間の開始時にベース情報切替カウンタＰ１０３４のカウントを開始して、当該初期表示期間中においてもベース情報切替カウンタＰ１０３４のカウント値を４．８秒ごとに切り替えて（内部的には各区間の切替えを４．８秒ごとに行い）、初期表示期間の終了時に、その終了時のタイミングに対応する区間のベース値の表示を行うように構成してもよい。

【０９０６】

≪賞球エラー発生時のベース値の更新≫

次に、大当り遊技の実行中に賞球の払い出しに関するエラー（賞球エラー）が発生した場合のベース値の更新について説明する。図１３２は、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生したときのタイムチャートである。なお、この賞球エラーは、第２実施形態で説明した払出エラーと同じエラーを意味する。

【０９０７】

本実施例では、大当り遊技の実行中に賞球エラー（払出エラー）が発生した場合、当該賞球エラーが発生したときから当該賞球エラーが解除されるまでの間は賞球の払い出しが一時停止される。そのため、大当り遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球を契機として賞球が払いされている最中に賞球エラーが発生した場合には、当該賞球エラーが解除されるまでは、当該大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき払い出される賞球のうち、当該賞球エラーが発生するまでの間に払い出されなかった分の賞球の払い出しが停止される。また、その大当り遊技の実行中であっても当該賞球エラーが発生した後に、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合には、当該賞球エラーが解除されるまでは、当該大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが停止される。ここで、大当り遊技の終了後に確変遊技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行して、この高ベース状態において特別図柄の変動表示回数が１００回に到達した場合（つまり、１００回転の間に大当りを引けなかった場合）には、この１００回転の終了後に通常遊技状態（低確率低ベース状態）に転落することになるが、この通常遊技状態（低確率低ベース状態）において上記の賞球エラーが解除された場合には、当該通常遊技状態（低確率低ベース状態）において賞球の払い出しが再開されることになる。つまり、本来であれば大当り遊技の実行中に払い出されるはずの賞球（賞球エラーの発生により大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球）が、当該大当り遊技の終了後に高ベース状態を経て移行した通常遊技状態において払い出されることになる。ここで、通常時賞球数カウンタＰ１０３２は、通常遊技状態において払い出される賞球数を計数するものであるが、これは通常遊技状態の実行中に遊技球がいずれかの入賞口（大入賞口Ｐ５４を除く）に入球することを契機として当該通常遊技状態において払い出される賞球数を計数の対

象としたものである。そのため、本来であれば大当り遊技の実行中に払い出されるはずの賞球（大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球）が、その後の通常遊技状態において払い出されることになった場合には、通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数の対象から除外される。つまり、賞球エラーが発生したことにより大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球が、当該賞球エラーが解除されたことに基づき、その後の通常遊技状態において払い出されることとなった場合には、当該賞球数は通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数の対象とはならず、ベース値の演算から除外されることで、ベース値の適正な管理が図られるようになっている。

【０９０８】

なお、前述したように、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生することで、当該大当り遊技の実行中に払い出されなかった大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球は、通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数の対象ではなく、ベース値の更新の対象とはならないが、当該大入賞口Ｐ５４へ入球した遊技球の個数（入賞数）は、遊技に使用された有効な遊技球（遊技領域ＰＡから排出された遊技球）として総アウト数カウンタＰ１０３０で計数され、ベース値の区間を切り替えるための有効な計数値として扱われる。

【０９０９】

また、大当り遊技の実行中において賞球エラーの発生により払い出されなかった賞球であれば、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球だけでなく、オマケ入賞などのその他の入賞口（第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４）への遊技球の入球に基づく賞球についても、通常時賞球数カウンタＰ１０３２の計数の対象ではなく、ベース値の更新の対象とはならない。また、大当り遊技の実行中にその他の入賞口（第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４）に入球した遊技球の個数（入賞数）についても、遊技領域ＰＡにおいて遊技に供された有効なアウト個数（発射個数）として計数されるべきものであるため、総アウト数カウンタＰ１０３０の更新の対象となる。

【０９１０】

また、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生した場合、すなわち、前述したように、大当り遊技の実行中において大入賞口Ｐ５４へ遊技球が入球することを契機として賞球の払い出しが行われている最中に賞球エラーが発生し、当該大当り遊技の終了後に確変遊技状態を経て移行する通常遊技状態まで賞球エラーが継続したうえで、当該通常遊技状態において賞球エラーが解消された場合、当該大当り遊技の実行中且つ賞球エラーが発生した以降においては、当該賞球エラーが発生することで当該大当り遊技の実行中に払い出されなかった分の賞球があったとしても（賞球の払い出しが制限されたとしても）、当該大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球（当該賞球エラーが解消するまでの間に払い出されなかった分の賞球の発生契機となった大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球）を契機として(累積賞球数カウンタの値が加算されることを契機として)、累積賞球数表示が更新表示されるとともに、カウントアップ演出が実行される。また、当該賞球エラーの発生後であっても、当該大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球（当該賞球エラーが解消するまでの間に払い出されなかった分の賞球の発生契機となった大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球）に基づき強調演出実行条件を充足することを契機として(累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値に達することを契機として)、強調演出（拡大表示）が実行され、オーバー入賞演出実行条件を充足することを契機としてオーバー入賞演出が実行される。

【０９１１】

≪ベース値の表示の更新周期≫

次に、ベース値の表示を更新するときの更新周期について説明する。本実施形態では、最初の区間Ａを除く各区間（計測区間）において、通常時アウト数カウンタＰ１０３１が６０００に到達するまでは、現在実行中の区間のベース値の表示を行うに際して、識別セグＰ８３０ａに「ｂＬ．」が点滅表示されるとともに、比率セグＰ８３０ｂにベース値のリアルタイム値が点灯表示される。このとき、識別セグＰ８３０ａの点滅表示（「ｂＬ．」の点滅表示）は、０．３秒の点灯と０．３秒の消灯とを交互に繰り返す態様で行われる

。つまり、本実施形態において、識別セグＰ８３０ａの点滅周期は０．６秒（点灯０．３秒＋消灯０．３秒）に設定されている。この識別セグＰ８３０ａの点滅表示における点灯と消灯との切り替えは、ＲＡＭＰ１０３の出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値に基づき実行される。本実施形態では、出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値を主制御側タイマ割込み処理の１割込みごと（４ｍｓごと）に「１」だけ加算して、この出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値が「７５」の倍数値に到達したとき、すなわち０．３秒（４ｍｓ×７５＝３００ｍｓ）が経過したときに、識別セグＰ８３０ａの点灯と消灯とが切り替えられる。つまり、出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値が「７５」の倍数値に到達するたびに、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５の第１出力データ領域および第２出力データ領域に、識別子の点灯データをセットする処理と、消灯データをセットする処理とが交互に切替わる。

【０９１２】

一方、比率セグＰ８３０ａに現在実行中の区間のベース値を表示する際には、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５の第３出力データ領域および第４出力データ領域に、現在の区間のベース値に対応する表示データをセットする。ここで、現在実行中の区間においては、タイマ割込み処理の１割込みごとにベース値（リアルタイム値）が算出され、このリアルタイム値がＲＡＭＰ１０３の現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに順次記憶されていく。このとき、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５の第３出力データ領域および第４出力データ領域には、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに記憶されたベース値に対応する表示データがセットされる。但し、この表示データの更新周期は、前述した比率セグＰ８３０ａの点滅周期と同じ周期である。すなわち、表示データの更新周期は、ベース値が算出される周期（１割込みに対応する４ｍｓ）毎ではなく、比率セグＰ８３０ａの点滅周期に対応する０．６秒（６００ｍｓ）毎に行われる。従って、出力表示切替タイマＰ１０３６の計時値が「１５０」の倍数値に到達するたびに、ベース情報出力データ領域Ｐ１０３５の第３出力データ領域および第４出力データ領域に、比率セグＰ８３０ｂの表示データをセットする処理が行われる。そのため、比率セグが０．３秒の点灯表示を行った後に０．３秒の消灯を行うことを１回の点滅表示（単位表示）とした場合、この１回の単位表示の開始時（０．３秒の点灯表示が開始されるとき）に、比率セグＰ８３０ａの表示データが更新されることになる。それにより、識別セグＰ８３０ａの１回の点滅表示の開始時に比率セグＰ８３０ｂの表示データが更新されると、当該１回の点滅表示の期間内において、現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに記憶されるベース値（現在のベース値）が更新されたとしても、比率セグＰ８３０ｂの表示データは更新されず（比率セグＰ８３０ｂに点灯表示されたベース値は切り替わらず）、当該１回の点滅表示が終了するまでは、当該１回の点滅表示の開始時に更新された表示データに応じたベース値が継続して点灯表示される。そして、当該１回の点滅表示が終了して次の点滅表示が開始されるときに、比率セグＰ８３０ｂの表示データが現時点のベース値（現在ベース値記憶領域Ｐ１０３３ａに保存されている現時点のベース値）に応じた新たな表示データに更新され、比率セグＰ８３０ｂに表示されるベース値も新たな表示データに応じた現時点のベース値（リアルタイム値）に切り替えられる。このように識別子セグＰ８３０ａに表示される識別子の点滅周期と、比率セグＰ８３０ｂに表示されるベース値（リアルタイム値）の更新周期とを同期させることで、当該ベース値の視認性を向上させることができるため、遊技の性能を正確且つ容易に確認することが可能となる。

【０９１３】

なお、本実施形態では、性能表示モニタＰ８３０の全ての表示または一部の表示が点滅表示される場合として、電源投入時に行われる性能表示モニタＰ８３０の初期表示にて全ての表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が点滅表示される場合と、各区間（区間Ａを除く）において通常時アウト数カウンタの値が６０００に達するまでの間に識別セグＰ８３０ａ（第１表示部Ｐ８３１および第２表示部Ｐ８３２）が点滅表示される場合とがある。このとき、各表示部Ｐ８３１～８３４の点滅周期（前述の０．６秒）については、電源投入時に行われる初期表示の点滅周期と、各区間（区間Ａを除く）において通常時アウト数カウンタの

値が６０００に到達するまでに行われる識別セグＰ８３０ａの点滅周期とで同一の周期に設定されている。そして、この点滅周期（０．６秒）は、大入賞口Ｐ５４への１個の遊技球の入球に基づき払い出される１５個分の賞球のカウントアップ表示時間（カウントアップ演出の実行時間）よりも長時間に設定されている。本実施形態では、上記第２実施形態と同様に、賞球１個分のカウントアップ表示時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１」へのカウントアップ表示に要する時間）は「０．０３秒」に設定されており、大入賞口Ｐ５４に遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）分のカウントアップ表示時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１５」へのカウントアップ表示に要する時間）が「１５（単位賞球数）×０．０３秒（１個分のカウントアップ表示時間）＝０．４５秒」となることにより、各表示部Ｐ８３１～８３４の点滅周期（０．６秒）の方が長時間となる。このように累積賞球数のカウントアップ表示時間よりも各表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４の点滅周期を長時間に設定する理由としては、累積賞球数のカウントアップ表示は一般の遊技者がカウントアップ表示されていることを認識できることを前提にその表示時間を設定しており、このカウントアップ表示時間を表示の切替えの目安として考えた場合に、このカウントアップ表示時間よりも点滅周期を長時間に設定することで、各表示部Ｐ８３１～Ｐ８３４が点滅表示されていることを確実に認識できることを意味するものである。

【０９１４】

なお、上記実施形態では、識別セグＰ８３０ａの表示データ（点灯データ、消灯データ）の更新周期は０．３秒毎であり、比率セグＰ８３０ｂの表示データの更新周期は０．６秒毎であるが、この更新周期は適宜に設定可能であり、比率セグＰ８３０ｂの表示データの更新周期を識別セグＰ８３０ａの表示データの更新周期と同一にしてもよい。

【０９１５】

≪ベース値の表示切替時間と遊技球の発射時間との関係≫

また、本実施形態では、性能表示モニタＰ８３０において、ベース値の表示は、現在の区間のベース値の表示→１回前の区間のベース値の表示→２回前の区間のベース値の表示→３回前のベース値の表示といったように、所定の表示切替時間（４．８秒）ごとに切り替わるようになっているが、このベース値の表示切替時間（４．８秒）は、１回のラウンド遊技において規定カウント数分（１０カウント分）の遊技球を発射するのに要する時間よりも短時間に設定されている。具体的には、遊技球の発射速度は１分間あたり１００発を限度として設定されており、規定カウント数分（１０カウント分）の遊技球の発射時間は「６秒（１０カウント×６０秒÷１００発）」となる。それにより、この規定カウント数分の遊技球の発射時間（６秒）よりも、ベース値の表示切替時間（４．８秒）の方が短時間となる。この構成によれば、大当り遊技の実行中では、１回のラウンド遊技が終了するまでの間に、ベース値の表示を切り替えることができるため、仮に該１回のラウンド遊技の実行中に総アウト数カウンタの値が６００００に達したとしても（現在の計測区間が終了して次の計測区間に移行することになっても）、その切替状況を１回のラウンド遊技の実行中に認識することができる。

【０９１６】

なお、本実施形態における演出ボタンＰ１５は、演出ボタンの内部機構によって、演出ボタン自体が振動したり、演出ボタンＰ１５内部の可動物が回転したりすることが可能に構成されている。このように、演出ボタンＰ１５は、遊技者操作によって演出表示装置Ｐ７０に表示される演出内容に変化を与えるだけでなく、演出ボタンＰ１５自体の動作によって、遊技者に対して大当り期待度を示唆または報知可能に構成されている。このような演出ボタンＰ１５の動作を、演出ボタン動作と称する。

【０９１７】

この演出ボタン動作は、変動表示中や大当り遊技中に実行可能であり、変動表示中であれば、大当り期待度が非常に高いことを示唆または報知する場合に実行され（例えば、演出表示装置Ｐ７０にて実行される特定の予告演出の実行に対応付けられて実行されたり、そのような特定の予告演出の実行に関係なく突如実行され）、大当り遊技中であれば、前述した昇格演出や保留内連荘演出の実行に対応付けられて実行されたりする。

【０９１８】
より具体的には、変動表示中であれば、演出ボタン動作は、変動表示の途中（中盤であるリーチ成立前）で実行される特定の予告演出である次回予告演出（今後の演出展開を示唆または報知する大当り期待度が高い予告演出）の実行時、変動表示の途中（終盤であるリーチ成立後）で実行される前述した当落分岐の場面（ＳＰリーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する変動中役物演出の実行時に同時に実行されるものである（予告演出に対応付けられる演出ボタン動作）。なお、１回の変動（大当り変動）において、この次回予告演出と大当り当選を報知する変動中役物演出との両方が実行され得るよう構成されているが、大当り当選を報知する変動中役物演出の実行時のほうが、演出ボタン動作の実行時間が長くなるよう構成されている。なお、特定の予告演出以外の所定の予告演出（例えば、コメント予告演出など）は、演出ボタン動作が対応付けられて実行されないよう構成されているが、後述する先読みとしての変動開始時演出ボタン動作と実行タイミングが重複し、たまたま同時に実行されることがある。また、先読み予告演出として、先読み予告演出の対象となる作動保留球（例えば、前述した次回予告演出やで大当り当選を報知する変動中役物演出が実行され得るような高期待度変動に係る作動保留球）より先に消化される作動保留球に係る変動表示の開始直後に、突如演出ボタン動作を実行する、この先読み予告としての演出ボタン動作（先読みとしての変動開始時演出ボタン動作）が実行された場合、先読み予告演出を経由して到達した先読み予告演出の対象となる作動保留球に係る変動表示の開始時にも、演出ボタン動作が先読み予告ではなく、当該変動の大当り期待度を示唆または報知する予告演出として実行される（先読み経由の変動開始時演出ボタン動作）。なお、先読みとしての変動開始時演出ボタン動作や先読み経由の変動開始時演出ボタン動作は、前述した予告演出に対応付けられる演出ボタン動作よりも実行時間が短くなるよう構成されている。なお、演出ボタン動作は、１回の変動表示中に完結するものであり、２回以上の変動表示を跨いで実行が継続されるものではない（例えば、或る変動表示の終盤から当該或る変動表示の次の変動表示の序盤まで演出ボタンＰ１５の振動が継続するようには構成されていない）。また、大当り遊技中であれば、昇格演出の実行中や保留内連荘演出の実行中に対応付けられて実行され、前述した大当り中役物演出の実行中に対応付けられて実行される（大当り中の演出ボタン動作）。なお、大当り中の演出ボタン動作は、複数のラウンド遊技に跨って実行可能に構成されている（例えば、或る回数目のラウンド遊技の終盤から当該或る回数目のラウンド遊技の次の回数目のラウンド遊技の序盤まで演出ボタンＰ１５の振動が継続可能に構成されている）。

【０９１９】
ここで、演出ボタン動作については、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作に基づいて実行されるものと、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作に基づいて実行されないものとに大別される。つまり、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作が行われることで即座に実行されるものと、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作がそもそも必要ないものとに大別される。前述した大当り中の演出ボタン動作や大当り当選を報知する変動中役物演出に対応付けられた演出ボタン動作は、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作が行われることで即座に実行され（換言すれば、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作が行われることで、昇格演出や保留内連荘演出や大当り当選を報知する変動中役物演出が実行され）、前述した先読みとしての変動開始時演出ボタン動作と先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、そして次回予告演出に対応付けられた演出ボタン動作については、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作がそもそも必要なく実行される（換言すれば、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作を必要とせず、変動開始時演出ボタン動作と先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、そして次回予告演出が実行される）。ここで、変形例として、大当り変動表示であるにもかかわらず、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作が行われても、大当り当選を報知する変動中役物演出が実行されず且つそれに対応付けられた演出ボタン動作に実行されない場合（当落分岐の場面ではずれであることを示唆する場合）を有していてもよく、そのような場合は、同じ変動表示内において、当落分岐の場面ではずれであることを示唆

したタイミングより後のタイミングにて、「復活！」との文字が表示されて大当りであることを示唆または報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合、この「復活！」とも文字が表示される演出（復活演出や逆転演出とも称する）の実行中も、演出ボタン動作が実行され、この演出ボタン動作は、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作がそもそも必要なく実行されるよう構成される。

【０９２０】

また、演出ボタン動作が実行される場合、枠ランプＰ１０や前述の役物ランプが特定態様にて発光するよう構成されている。なお、演出ボタン動作が実行される場合の演出状況によって、発光態様（発光色）が異なるよう構成されている。具体的には、昇格演出や保留内連荘演出、大当り当選を報知する変動中役物演出や復活演出が実行される場合は虹色に発光し、変動開始時演出ボタン動作や先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、次回予告演出が実行される場合は青色に発光するよう構成されている。但し、いずれの場合についても、演出ボタン動作による虹色または青色の発光中にエラー状態となった場合は、必ず赤色の発光へと切り替えるよう構成されている。

【０９２１】

また、遊技機の電源投入時にＲＡＭクリアモードまたは遊技モードに移行する選択操作が行われた場合、電源投入後に、演出としてではなく、動作確認としての電源投入後に演出ボタン動作が実行される。この場合の演出ボタン動作は相対的に短時間にて実行され（当り当選を報知する変動中役物演出に対応付けられた演出ボタン動作よりも短時間にて実行され）、枠ランプＰ１０や前述の役物ランプも赤色にて発光される。なお、その演出ボタン動作の最中に変動表示が開始した場合に、遊技者にボタン操作を促すボタン画像が表示されることがあるが、この演出ボタン動作の最中であっても、ボタン操作を行うことで、演出表示装置Ｐ７０における演出表示に変化を与える（例えば、ボタン操作がされることで、ボタン画像が消去され、コメント予告演出が表示されるなど）ことが可能となっている。なお、遊技機の電源投入時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行する選択操作が行われた場合、電源投入後に、動作確認としての演出ボタン動作は行われない。これにより、動作確認としての演出ボタン動作を省略することが可能となる。なお、変形例として、設定変更モードまたは設定確認モードを終了することで、動作確認としての演出ボタン動作を実行可能としてもよい。

【０９２２】

以上、第５実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【０９２３】

まず、第５実施形態によれば、遊技機の初回電源投入時から早期の段階（総アウト数が２９９個未満の区間Ａ）で初当りが発生した場合に、その大当り遊技の実行中に所定数（２９９個）以上の賞球数を獲得可能となることで、その獲得した遊技球を打ち出している間（手持ちの遊技球が無くなるまでの間）に、次の区間（区間Ｂ）に移行してベース値の表示（リアルタイム表示）を機能させることができるため、不正行為（出玉性能に異常がないか）を早期に発見することができるとともに、適切な遊技性能の評価を実現することが可能となる。

【０９２４】

また、第５実施形態によれば、遊技状態が同じ低ベース状態であったとしても、特別遊技の付与された遊技状態であるか否かに応じて計測の要否の状況を適切に判別して、電源投入後の初期表示期間（全点滅表示期間）からベース値の更新のための演算を実行できるようにすることで、電源投入後の早期の段階からベース値の適正な管理を図ることができ、それにより適切な遊技性能の評価を実現することが可能となる。

【０９２５】

また、第５実施形態によれば、賞球エラーが発生したことにより大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球が、当該賞球エラーが解除されたことに基づき、その後の通常遊技状態において払い出されることとなった場合には、当該賞球数をベース値の更新の対象から除外することで、ベース値の適正な管理を図ることができ、それにより適切な遊技性

能の評価を実現することが可能となる。
【０９２６】
また、第５実施形態によれば、設定確認モード中における不測の入賞に対して賞球の払い出しを制限するとともに、該設定確認モードの終了後に再開された大当り遊技における入賞に対しては遊技者の実利益の獲得を優先して賞球の払い出しを実行する一方で、その賞球の払い出しを契機とする演出表示については制限することにより、遊技者に不利益を与えないようにしつつ、遊技機の処理負担を軽減させることが可能となる。
【０９２７】
また、第５実施形態によれば、大当り遊技において賞球の払い出しを行っている最中に電源断が発生した場合には、その電源断復帰時の移行モードが設定変更モードであるか設定確認モードであるかに応じて、その移行モードに適合した適切な賞球払出の制限措置を実行するとともに、設定確認モードに移行した場合にはその後に大当り遊技が再開されたときに当該賞球払出の制限措置を解除して、その賞球の払い出しを契機とする演出表示については継続して制限することにより、遊技者に不利益を与えないようにしつつ、遊技機の処理負担を軽減させることが可能となる。
【０９２８】
［第６実施形態］
次に、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第６実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態および／または第４実施形態および／または第５実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、上述の第２実施形態および／または第４実施形態および／または第５実施形態と共通の構成を適用することが可能である。
【０９２９】
以下、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。
【０９３０】
まず、第６実施形態のぱちんこ遊技機の盤面構成について説明する。図１３３は、第６実施形態の遊技盤Ｐ２０の正面図である。この遊技盤Ｐ２０には、外レールＰ４１と、内レールＰ４２と、レール飾りＰ４３とが取り付けられており、外レールＰ４１と内レールＰ４２とレール飾りＰ４３とで囲まれた内側に略円形の遊技領域ＰＡが区画形成されている。遊技領域ＰＡは、略中央のセンター飾りＰ２１を基準として、センター飾りＰ２１の左側の領域である左側領域ＰＡ１と、センター飾りＰ２１の右側の領域である右側領域ＰＡ２とに区画される。
【０９３１】
この第６実施形態では、前述の第２実施形態等と同様に、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の下方に配置された第１始動口Ｐ５１、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の右方に配置された作動ゲートＰ５３、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４のいずれかに入球可能である。一方、遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤Ｐ２０の裏側へ排出するアウト口Ｐ２９が設けられている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域ＰＡのうち、遊技球を左側領域ＰＡ１に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域ＰＡ２に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。
【０９３２】
また、遊技盤Ｐ２０には、遊技の展開状況に応じて演出動作を実行する複数の可動役物Ｐ６５１，６５２が取り付けられている。なお、図１３３では、各可動役物Ｐ６５１，Ｐ６５２が初期位置に復帰した状態（初期位置に位置している状態）を示している。
【０９３３】
第１可動役物Ｐ６５１は、センター飾りＰ２１の左右両端に跨って上下方向にスライド自在に取り付けられている。また、センター飾りＰ２１には、この第１可動役物Ｐ６５１

を駆動させるための駆動機構（ステッピングモータや歯車機構等から構成される）が取り付けられている。第１可動役物Ｐ６５１は、例えば遊技機ＰＭのタイトル名などの文字、模様、図柄等を図案化したロゴ形状の装飾部を有するロゴ役物であり、内部に配置された第１役物ランプ（ＬＥＤ基板）Ｐ６５１ａにより発光表示可能に構成されている。第１役物ランプＰ６５１ａは、複数の発光体を有している。この発光体としては、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）に発光可能な発光素子を有するフルカラーＬＥＤが好適に用いられる。この第１可動役物Ｐ６５１は、センター飾りＰ２１の上端側に位置する初期位置（他の初期位置と区別するため「第１初期位置」とも呼称する）と、センター飾りＰ２１の下端側に位置する可動位置（他の可動位置と区別するため「第２可動位置」とも呼称する）との間で、上下方向にスライド移動（往復移動）可能に構成されている。

【０９３４】

第２可動役物Ｐ６５２は、センター飾りＰ２１の右下部を支点に左右方向に揺動自在に取り付けられている。また、センター飾りＰ２１には、この第２可役物Ｐ６５２を駆動させるための駆動機構（ステッピングモータや歯車機構等から構成される）が取り付けられている。第２可動役物Ｐ６５２は、拳銃（ピストル）を模した形状に形成され、内部に配置された第２役物ランプ（ＬＥＤ基板）Ｐ６５２ａにより発光表示可能に構成されている。第２役物ランプ６５２ａは、複数の発光体を有している。この発光体としては、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）に発光可能な発光素子を有するフルカラーＬＥＤが好適に用いられる。第２可動役物Ｐ６５２は、上記支点を中心に右方に揺動してセンター飾り８０の後方に退避する初期位置（他の初期位置と区別するため「第２初期位置」とも呼称する）と、上記支点を中心に左方に揺動して演出表示装置Ｐ７０の画面前方に現れる可動位置（他の可動位置と区別するため「第２可動位置」とも呼称する）との間で揺動可能に構成されている。

【０９３５】

また、遊技盤Ｐ２０の略中央には、演出画像を表示する演出表示装置（液晶表示装置）７０が取り付けられている。演出表示装置Ｐ７０は、前面側に画像表示部（表示領域）が設けられた液晶表示装置であり、センター飾りＰ２１の開口部を通して遊技機ＰＭの正面側から当該画像表示部（表示領域）を視認可能となっている。

【０９３６】

演出表示装置Ｐ７０の表示領域には、装飾図柄表示領域Ｐ７００、保留画像表示領域Ｐ７１０、変動中画像表示領域Ｐ７２０、小図柄表示領域Ｐ７３０、保留数表示領域Ｐ７４０などが設けられている。

【０９３７】

装飾図柄表示領域Ｐ７００は、前述したように、装飾図柄を変動表示および停止表示（確定停止表示、仮停止表示）するための表示領域である。装飾図柄表示領域Ｐ７００には、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域Ｚ１、中図柄表示領域Ｚ２、右図柄表示領域Ｚ３）が設けられており、左図柄表示領域Ｚ１に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域Ｚ２に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域Ｚ３に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。本実施形態の装飾図柄は、例えば、数字からなる識別要素を有した図柄（数字図柄）により構成されている。この装飾図柄の識別要素としては、例えば、「１」～「９」の数字の全９種類が設定されている（すなわち、全９種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」～「９」の順に配置されており、演出表示装置Ｐ７０上では「１」～「９」の順序（又は「９」～「１」の順序）で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示又はスクロール表示され、「９」のあとは再び「１」に戻る（又は「１」のあとは再び「９」に戻る）ようになっている。

【０９３８】

本実施形態では、大当りを示す装飾図柄の組合せ（「大当り図柄組合せ」又は「大当り目」とも呼称する）は、同一の数字（識別要素）の装飾図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の数字の装飾図柄）。すなわち、この大当り

図柄組合せ（大当り目）は、「１・１・１」、「２・２・２」、「３・３・３」、「４・４・４」、「５・５・５」、「６・６・６」、「７・７・７」、「８・８・８」、「９・９・９」、といった同一の数字（識別要素）の装飾図柄が全て揃った停止態様の組合せである。

【０９３９】

はずれを示す装飾図柄の組合せ（「はずれ図柄組合せ」または「はずれ目」とも呼称する）は、３つの装飾図柄のうちの少なくとも１つが他の数字と異なる数字の装飾図柄となる停止態様の組合せ（例えば「１・３・８」、「５・６・７」）である。ここで、はずれ図柄組合せのうち、装飾図柄の左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが相違する（例えば前後に数コマずれた）停止態様の組合せ（例えば「２・４・２」、「７・８・７」）を「リーチはずれ組合せ」または「リーチはずれ目」とも呼称する。

【０９４０】

なお、装飾図柄の変動表示中において、３つの装飾図柄のうち、左図柄および右図柄が一致している状態で仮停止表示され、残りの中図柄がスクロール表示されているときの装飾図柄の組合せ（つまりリーチが成立しているときの装飾図柄の組合せ）を「リーチ目」とも呼称する。

【０９４１】

保留画像表示領域Ｐ７１０は、特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）を表示するための表示領域である。この保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）が表示され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）が表示される。この保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄の保留画像又は第２特別図柄の保留画像として最大で４個（各特別図柄の作動保留球の最大記憶数に対応する４個）の表示が可能である。そして、第１特別図柄の保留画像は、第１特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第２特別図柄の保留画像は、第２特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示される。なお、保留画像の詳細については後述する。

【０９４２】

変動中画像表示領域Ｐ７２０は、現在実行中の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）を表示するための表示領域である。この変動中画像表示領域Ｐ７２０には、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。なお、変動中画像の詳細については後述する。また、保留画像および変動中画像については、変動予定または変動中であることを示唆する表示内容であるため、双方を含め「変動示唆表示」と総称してもよく、保留画像については「変動開始条件充足前の変動示唆表示」と称してもよく、変動中画像については「変動開始条件充足後の変動示唆表示」と称してもよい。

【０９４３】

小図柄表示領域Ｐ７３０は、小図柄（「簡易図柄」とも呼称する）を変動表示および停止表示（確定停止表示）するための表示領域である。小図柄とは、特別図柄、普通図柄、装飾図柄に続く、第４の図柄である。すなわち、本実施形態では、特別図柄の変動表示を演出的に示す演出図柄の変動表示として、装飾図柄の変動表示とは別に、小図柄の変動表示が画面上に小さく表示される。この小図柄は、装飾図柄の左図柄、中図柄および右図柄とそれぞれ対応する３つの図柄から構成されており、装飾図柄と同様に、例えば「１」～「９」の全９種類の数字の識別要素により構成されている。なお、装飾図柄を「メイン装飾図柄」又は「第１装飾図柄」と呼称し、小図柄を「サブ装飾図柄」又は「第２装飾図柄」と呼称してもよい。

【０９４４】
この小図柄表示領域Ｐ７３０は、装飾図柄表示領域Ｐ７００よりも相対的に小さな表示領域に形成されている。この小図柄表示領域Ｐ７３０には、詳細図示を省略しているが、小図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左小図柄表示領域、中小図柄表示領域、右小図柄表示領域）が設けられており、左小図柄表示領域に対応して小図柄の左図柄（「左小図柄」と呼称する）、中小図柄表示領域に対応して小図柄の中図柄（「中小図柄」と呼称する）、右小図柄表示領域に対応して小図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。この小図柄を構成する３つの図柄のうち、左小図柄は装飾図柄の左図柄に対応し、中小図柄は装飾図柄の中図柄に対応し、右小図柄は装飾図柄の中図柄に対応する。そして、小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示および装飾図柄の変動表示と同期して行われ、小図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示および装飾図柄の停止表示と同期して行われる。
【０９４５】
なお、本実施形態では、装飾図柄は確定停止表示および仮停止表示を行うのに対して、小図柄は確定停止表示を行うが仮停止表示は行わない。すなわち、装飾図柄（左図柄、図柄および右図柄の少なくとも１つ）が仮停止表示を行ったとしても、小図柄は仮停止表示を行うことなく変動表示を継続する。
【０９４６】
また、小図柄の変動表示は、装飾図柄の変動表示と同じように、「１」～「９」の数字をスクロール表示（例えば縦スクロールまたは横スクロール）する表示態様でもよいが、装飾図柄の変動表示とは異なり、予め定められた特定の数字の組み合わせを所定時間ごとに切り替えて表示する表示態様が好適である。その一例としては、小図柄を構成する３つの図柄の組合せ（特定の数字の組合せ）として「１・３・５」、「４・６・８」」、「７・９・２」などを採用し、「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→・・・といったように、特定の数字を繰り返し表示する構成を適用することが可能である。このような構成によれば、小図柄の変動表示に関する制御を簡略化することができる。
【０９４７】
なお、小図柄は、主として特別図柄の変動表示中であること、および確定停止表示中であることを遊技者が認識できればよく、必ずしも装飾図柄と同様に３つの図柄の組合せで変動表示および確定停止表示する必要はなく、２つの図柄の組合せや、１つの図柄のみで変動表示および確定停止表示するものでもよい（その他の簡略化された記号や色などの識別要素であってもよい）。
【０９４８】
なお、スーパーリーチ演出の実行中は、少なくとも一部の期間において装飾図柄を小さく表示する（代替図柄を表示する）よう構成してもよいし、装飾図柄を非表示としてもよい（代替図柄も表示しないよう構成してもよい）が、そのような状況において、小図柄は常に変動表示している。この小図柄は、特別図柄が変動している最中は変動表示を行い、特別図柄が停止している最中は停止表示を行うものであり、装飾図柄と同じく、３つの図柄が変動表示および停止表示するものである。この小図柄を設けることで、装飾図柄を小さくしたい又は非表示としたいような状況（例えば、スーパーリーチ演出を実行する場合、第１可動役物Ｐ６５１や第２可動役物Ｐ６５２による演出を行って演出表示装置Ｐ７０の中央が隠れる場合など）であっても、変動中であること（換言すれば、当否結果が確定していないこと）を報知することができる。つまり、この小図柄は、表示担保用の（装飾図柄の表示状態を補償するための）図柄であると言える。
【０９４９】
なお、前述したとおり、この小図柄が変動表示する場合、特別図柄の変動開始から停止表示を行うまで、常に変動表示を継続することが好適である、つまり、装飾図柄が途中で仮停止を行う場合（例えば擬似連演出を実行するに際し、「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊な装飾図柄を仮停止する場合）であっても小図柄は途中で仮停止を行うことがな

いように構成することが好適であり（そのため、小図柄については、「ＮＥＸＴ」などの文字を表示する特殊な図柄を設けておらず、小図柄は確定停止しか行わない）、更に、はずれ変動である場合は大当りであるとの誤認を防ぐよう、大当り変動である場合は事前に大当りであることを察知されないよう、はずれ変動であっても大当り変動であっても、遊技者に対してはずれを示す図柄組み合わせを維持した状態で変動表示する（例えば、前述したとおり、小図柄の種類が「１」～「９」である場合、「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→・・・のように変動表示する）ことが好適である。更に、装飾図柄および小図柄が確定停止している状況から変動開始する場合、その起点となる図柄組合せ（変動開始直前の図柄組合せから切り替えられる図柄組合せであり、変動開始直前の各図柄列の図柄が変動開始直後に最初に切り替わる図柄の組合せ）は、確定停止時の図柄組合せから１つ進行した図柄組合せであるが、小図柄が確定停止している状況から変動開始する場合、その起点となる図柄組合せは、確定停止時の組合せにかかわらず、あらかじめ決まった図柄組合せとなる。例えば、装飾図柄および小図柄に係る数字組合せのいずれも「２・４・３」で確定停止している状況にて、装飾図柄および小図柄が変動開始する場合、装飾図柄の起点となる図柄組合せは「３・５・４」となるが、小図柄の起点となる図柄組合せは「１・３・５」固定であり、装飾図柄および小図柄に係る数字組合せのいずれも「３・３・３」で確定停止している状況にて、装飾図柄および小図柄が変動開始する場合、装飾図柄の起点となる図柄組合せは「４・４・４」となるが、小図柄の起点となる図柄組合せは「１・３・５」固定である。

【０９５０】

また、遊技者が認識しやすい装飾図柄表示領域Ｐ７００のほうが、表示担保用の（装飾図柄の表示状態を補償するための）小図柄表示領域Ｐ７３０よりも大きい。これは、装飾図柄および小図柄が確定停止している状況、装飾図柄はリーチ状態を形成した直後（スーパーリーチ演出へ発展していない状態でのリーチ状態）であり小図柄は変動表示中である状況に限らず、スーパーリーチ演出中などで装飾図柄が小図柄となっている状況であり小図柄は変動表示中である状況であっても、このように構成することが好適である。

【０９５１】

装飾図柄の表示位置は第１演出モード（例えば、通常演出モード、もしくは通常演出モードにおけるステージＡ）であるか第２演出モードで（例えば、確変演出モード、もしくは通常演出モードにおけるステージＢ）あるかに応じて異なる表示位置にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。一方で、小図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせればよいので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示位置として余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。なお、演出モードの詳細については後述する。

【０９５２】

装飾図柄の表示態様は第１演出モード（例えば、通常演出モード、もしくは通常演出モードにおけるステージＡ）であるか第２演出モード（例えば、確変演出モード、もしくは通常演出モードにおけるステージＢ）であるかに応じて異なる表示態様にすることで、演出モードに応じて装飾図柄での演出の多様性を実現できる。例えば、第１演出モードでは数字の装飾図柄のみで装飾図柄が構成され（「１」、「２」、・・・、「７」といった装飾図柄）、第２演出モードでは数字の装飾図柄と味方キャラクタの装飾図柄とを組み合わせて装飾図柄が構成される（「１」＋「キャラクタａ」、「２」＋「キャラクタｂ」、・・・、「７」＋「キャラクタｇ」といった装飾図柄）。一方で、小図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、第１演出モードであるか第２演出モードであるかにかかわらず、同一の表示態様のみ、例えば数字の装飾図柄のみで小図柄を構成し余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

【０９５３】

装飾図柄表示領域Ｐ７００は変動状況（例えば、ノーマルリーチ中であるか否か、スーパーリーチ演出中であるか否か、など）に応じて可変する（移動する、小図柄とする）ことで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる。一方で、小図柄は装飾図柄の表

示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、小図柄表示領域Ｐ７３０は可変しない（移動しない、小図柄としない）ようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

【０９５４】

装飾図柄は変動状況（例えば、変動開始時点なのか、変動途中なのか、変動終了間際なのか、など）に応じて変動速度が低速、中速、高速、超高速などに可変とすることで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる。一方で、小図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせればよいので、小図柄の変動速度は可変としない、もしくは可変とする段階を少なくする（例えば、低速と高速のみにする）ことで余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。また、変動方向についても、装飾図柄は、上から下への変動のみならず下から上への変動を可能とする（複数方向の変動を可能とする）一方で、小図柄は、上から下への変動のみとすることが好適である。

【０９５５】

装飾図柄は確定停止（特別図柄が停止するタイミングでの停止）するよりも前に仮停止（特別図柄の変動途中における仮停止であり、微小な揺れ変動を伴いながらの暫定的な停止）を行い、その際に数字以外の装飾図柄である特定図柄（例えば、スーパーリーチ演出への発展を予告する「スーパー」という文字が書かれた装飾図柄）を仮停止させることで、装飾図柄の演出とその他演出とに関連性を持たせることができる。一方で、小図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせればよいので、小図柄は仮停止もしなければ、特定図柄を仮停止させることもしないようにして余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

【０９５６】

装飾図柄はその他の予告演出（例えば、コメント予告演出、ステップアップ予告演出など）の表示領域と重複する、つまり重畳表示がなされる。演出表示装置Ｐ７０上の領域をできる限り用いて迫力ある演出を行うため、このような重畳表示を許容しているが、小図柄については、装飾図柄の表示状態を補償する役割を果たすため、小図柄表示領域Ｐ７３０は当該その他予告演出の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、どうしても重複してしまう特殊な予告演出（例えば、演出表示装置Ｐ７０全体に表示される群予告演出、背景予告演出など）との関係性については、小図柄の表示優先度を、当該特殊な予告演出の表示優先度よりも高く設定する（小図柄のほうが当該特殊な予告演出よりも前面に表示されるよう設定する）ことが好適である。また、右打ち報知画像（特別遊技中に表示される画像とは異なり、高ベース状態中に表示される高ベース状態専用の右打ち報知画像、但し、特別遊技中の画像と共通する画像でもよい）についても、遊技者に対して必ず視認できるようにすることが望ましいため、小図柄表示領域Ｐ７３０と右打ち報知画像の表示領域とは重複しない（重畳表示しない）よう設計することが望ましい。但し、装飾図柄表示領域Ｐ７００が移動したり拡大されたりした場合など、装飾図柄表示領域Ｐ７００と右打ち報知画像の表示領域とは重複する（重畳表示する）ようにしても良く、その場合は、装飾図柄の表示優先度を、右打ち報知画像の表示優先度よりも低く設定する（装飾図柄のほうが右打ち報知画像よりも後面に表示されるよう設定する）ことが好適である。

【０９５７】

特別遊技中においては、装飾図柄は組み合わせ表示ではなく、１つのみの表示としてよい。例えば、「７・７・７」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「７」が表示され、「２・２・２」が確定停止したうえで特別遊技が実行された場合は、特別遊技中には「２」が表示される。これにより、どの装飾図柄で大当りしたかを特別遊技中に認識することができる。変形例として、有利度が高い大当りに対応した装飾図柄（例えば、７Ｒ以上の大当りまたは１０Ｒの大当りであることを示す「３・３・３」、「５・５・５」、「７・７・７」など）のみ、特別遊技中に表示してもよい。このように特別遊技中に表示される１つの装飾図柄を表示する表示領域は、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領

域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましい（但し、強調表示とは重畳表示してもよく、その場合、強調表示の方が表示優先度は高い）。また、小図柄については、特別遊技中には非表示とすることが好適であるが（特別遊技中は変動表示が行われないため）、特別遊技中に表示してもよく、そのように構成する場合、特別遊技中の他の表示領域であるラウンド表示領域、右打ち表示領域、賞球獲得表示領域、累積賞球数表示領域とは重複しない、つまり重畳表示しないよう構成することが望ましく、強調表示とも重畳表示しないことが望ましい。

【０９５８】

装飾図柄においては、変動（例えば、上から下へのスクロール動作）を行う以外にも、変動開始時、仮停止直後、リーチ成立後、仮停止中などにおいては、所定の動作を伴った表示を行ってもよい（それぞれの状況における動作を、変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作と称してもよい）。例えば、非リーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および小図柄が「６２４」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「６」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「４」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる。この場合においては、小図柄は、各動作を一切行わない。

【０９５９】

また、ノーマルリーチとなる場合（確定停止時において、装飾図柄および小図柄が「２１２」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、中図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「１」が仮停止し揺れ動作を少しだけ行い、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は回転動作を行わない）。この場合においては、小図柄は、各動作を一切行わない。

【０９６０】

また、スーパーリーチ演出に発展する場合（確定停止時において、装飾図柄および小図柄が「２３２」と表示される場合）、変動開始時は、装飾図柄における左図柄、中図柄、右図柄の全てが拡大するような動作を行ったうえで変動を開始し、その後、左図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、右図柄が仮停止する際に、跳ねるような動作を行ったうえで「２」が仮停止してから揺れ動作を継続し、その後、リーチであることを報知するために左図柄と右図柄が回転動作を行ったうえで再度揺れ動作を継続し、その後、左図柄と右図柄とが揺れ動作を行っている最中に中図柄が変動し（この際、中図柄が拡大した状態で上から下へ変動しており、それまでは重複していなかったまたは重複割合が少なかった左右の図柄に対して、重複しているまたは重複割合が高くなっている）、その後、スーパーリーチ演出を実行するために通常背景からリーチ背景へと移行し、はずれの結果であることがスーパーリーチ演出にて報知されるとリーチ背景から通常背景へと移行し、移行後、左図柄、中図柄、右図柄が所定時間揺れ動作を継続し、その後、確定停止タイミングにて、左図柄、中図柄、右図柄の全ての動作を終了させる（中図柄は跳ねる動作も回転動作も行わない）。この場合においては、小図柄は、各動作を一切行わない。このように構成することで、装飾図柄の演出に多様性を持たせることができる一方で、小図柄は装飾図柄の表示状態を補償する役割さえ果たせれば良いので、小図柄については、特に動作を行わないよう構成し、余計な開発設計を行わずに済ませることが好適である。

【０９６１】
　また、変動停止してから待機デモ演出が表示されるまでの間であっても、変動停止してから所定時間経過後（例えば、１０秒後）には装飾図柄が揺れ動作を行ってもよいが、この状況においても、小図柄は一切動作を行わないことが好適である。このように構成することで、遊技待機中（図柄停止中）であっても、遊技意欲をかきたてることができるとともに、小図柄は揺れ動作を行わないことで、遊技待機中であることの報知を担保できる。なお、「遊技待機中」とは、第１特別図柄の作動保留球も第２特別図柄の作動保留球も存在しない変動待機状態（非変動状態）である。その他、待機デモ演出が表示された場合、装飾図柄は非表示となるが、小図柄は表示が継続されることが好適である。こうすることで、待機デモ演出画面の表示を強調しつつも、どのような図柄が停止しているかの表示を担保することができる。但し、待機デモ演出中であれば、遊技が行われていないため、小図柄についても非表示としてもよい。また、装飾図柄の中でも特定の図柄（例えば、中図柄の「７」）については、その他図柄と比べて、所定の動作を行わないまたは行う確率が低くなるよう構成してもよい。この所定の動作は、例えば前述した仮停止時動作（跳ねるような動作）であってよい（特に、リーチ成立後の中図柄の「７」について）。このように構成することで、特定の図柄における動作の希少性を高めることができる。なお、数字の装飾図柄と味方キャラクタの装飾図柄とを組み合わせて装飾図柄が構成される（「１」＋「キャラクタａ」、「２」＋「キャラクタｂ」、・・・、「７」＋「キャラクタｇ」といった装飾図柄）場合、装飾図柄の揺れ動作については、数字の装飾図柄も、味方キャラクタの装飾図柄も、いずれも揺れ動作を行うが、その揺れ幅（揺動距離であり、例えば、上下に揺れるのであれば、揺れ動作中の装飾図柄が最も上に表示されている状態と最も下に表示されている状態との距離幅）を異ならせることで、躍動感のある揺れ動作を実現しても良く、そのように構成した場合、数字の装飾図柄の揺れ幅を、味方キャラクタの装飾図柄の揺れ幅よりも小さくする、もしくは、数字の装飾図柄は揺れ動作を行わず、味方キャラクタの装飾図柄のみ揺れ動作を行うよう構成しても良い。
【０９６２】
　保留数表示領域Ｐ７４０は、特別図柄の作動保留球の個数を表示するための表示領域である。この保留数表示領域Ｐ７４０は、第１特別図柄の作動保留球の個数を表示する第１保留数表示領域Ｐ７４１と、第２特別図柄の作動保留球の個数を表示する第２保留数表示領域Ｐ７４２とを含む。
【０９６３】
　また、遊技盤Ｐ２０には、主制御基板Ｐ１００側で制御される主制御表示装置Ｐ２７と、演出制御基板Ｐ２００側で制御される副制御表示装置Ｐ２８とが設けられている。なお、主制御表示装置Ｐ２７については第４実施形態で詳述しているため、ここでは説明を省略する。
【０９６４】
　図１３４は、副制御表示装置Ｐ２８を示す模式図である。副制御表示装置Ｐ２８は、演出制御基板Ｐ２００にて点灯制御されるＬＥＤ表示装置であり、遊技盤Ｐ２０の前面側の所定位置に配設されている。この副制御表示装置Ｐ２８は、前述の主制御表示装置Ｐ２７が表示する各種の情報のうちの一部の情報を補助的に表示するものである。
【０９６５】
　副制御表示装置Ｐ２８には、図１３４に示すように、第１変動状態補助表示部Ｐ８０１、第２変動状態補助表示部Ｐ８０２、第１保留数補助表示部Ｐ８０３、第２保留数補助表示部Ｐ８０４などの各種表示手段が設けられている。
【０９６６】
　第１変動状態補助表示部Ｐ８０１は、１個のＬＥＤランプ（ＬＥＤセグメント）から構成されている。この第１変動状態補助表示部Ｐ８０１では、第１特別図柄の変動表示は当該ＬＥＤランプの点滅パターンに従って表示され、当該ＬＥＤランプの点滅が停止して点灯表示または消灯表示に切り替わることで第１特別図柄が確定表示される。具体的には、第１特別図柄が変動表示しているときは点滅表示を繰り返し、第１特別図柄が大当りを示

す態様で停止表示されているときは点灯表示され、第１特別図柄がはずれを示す態様で停止表示されているときは消灯表示される。

【０９６７】

第２変動状態補助表示部Ｐ８０２は、１個のＬＥＤランプ（ＬＥＤセグメント）から構成されている。この第２変動状態補助表示部Ｐ８０２では、第２特別図柄の変動表示は当該ＬＥＤランプの点滅パターンに従って表示され、当該ＬＥＤランプの点滅が停止して点灯表示または消灯表示に切り替わることで第２特別図柄が確定表示される。具体的には、第２特別図柄が変動表示しているときは点滅表示を繰り返し、第２特別図柄が大当りを示す態様で停止表示されているときは点灯表示され、第２特別図柄がはずれを示す態様で停止表示されているときは消灯表示される。

【０９６８】

第１保留数補助表示部Ｐ８０３は、２個のＬＥＤランプ（ＬＥＤセグメント）から構成されている。この第１保留数補助表示部では、当該２個のＬＥＤランプの点灯表示・点滅表示・消灯表示によって第１特別図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。具体的には、第１保留数補助表示部Ｐ８０３の２個のＬＥＤランプが消灯表示されている場合は第１特別図柄の作動保留球数が「０個」であることを示し、２個のＬＥＤランプのうち一方のＬＥＤランプが点滅表示され他方のＬＥＤランプが消灯表示されている場合は第１特別図柄の作動保留球数が「１個」であることを示し、２個のＬＥＤランプが点滅表示されている場合は第１特別図柄の作動保留球数が「２個」であることを示し、２個のＬＥＤランプのうち一方のＬＥＤランプが点灯表示され他方のＬＥＤランプが点滅表示されている場合は第１特別図柄の作動保留球数が「３個」であることを示し、２個のＬＥＤランプが点灯表示されている場合は第１特別図柄の作動保留球数が「４個」であることを示す。

【０９６９】

第２保留数補助表示部Ｐ８０４は、２個のＬＥＤランプ（ＬＥＤセグメント）から構成されている。この第２保留数補助表示部Ｐ８０４では、当該２個のＬＥＤランプの点灯表示・点滅表示・消灯表示によって第２特別図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。具体的には、第２保留数補助表示部Ｐ８０４の２個のＬＥＤランプが消灯表示されている場合は第２特別図柄の作動保留球数が「０個」であることを示し、２個のＬＥＤランプのうち一方のＬＥＤランプが点滅表示され他方のＬＥＤランプが消灯表示されている場合は第２特別図柄の作動保留球数が「１個」であることを示し、２個のＬＥＤランプが点滅表示されている場合は第２特別図柄の作動保留球数が「２個」であることを示し、２個のＬＥＤランプのうち一方のＬＥＤランプが点灯表示され他方のＬＥＤランプが点滅表示されている場合は第２特別図柄の作動保留球数が「３個」であることを示し、２個のＬＥＤランプが点灯表示されている場合は第２特別図柄の作動保留球数が「４個」であることを示す。

【０９７０】

また、本実施形態の遊技機は、上記実施形態の遊技機と同様に、遊技者が操作可能な入力装置として、演出ボタンＰ１５と、十字キーＰ１６とが設けられている。ここで、図１３５は、演出ボタンＰ１５と十字キーＰ１６を示す斜視図である。なお、演出ボタンＰ１５は「操作手段」とも呼称する。

【０９７１】

演出ボタンＰ１５には、発光可能な演出ボタンランプ（ＬＥＤ基板）１５ａが内蔵されている。この演出ボタンランプ１５ａは、演出ボタンＰ１５を発光するための発光体として、表面実装型の複数のＬＥＤが備えられている。この発光体（ＬＥＤ）としては、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）に発光可能な発光素子を有するフルカラーＬＥＤが好適に用いられる。また、演出ボタンＰ１５には、当該演出ボタンＰ１５が操作されたことを検出する演出ボタン検出センサ（図示せず）が備えられている。この操作検出センサの検出信号は、演出制御基板Ｐ２００に入力される。また、演出ボタンＰ１５には、振動を発生可能な振動モータ（図示せず）が内蔵されている。この振動モータは、演出制御基板Ｐ２００の制御のもと、演出ボタンＰ１５に振動を付与可能（伝達可能）に構成されている。

【０９７２】
十字キーＰ１６は、上下左右の４つのキーＰ１６ａ～１６ｄが十字形に配列されて構成されている。この十字キーＰ１６には、当該十字キーＰ１６が操作されたこと（いずれの方向のキーＰ１６ａ～１６ｄが操作されたか）を検出する十字キー検出センサ（図示せず）が備えられている。この十字キーセンサの検出信号は、演出制御基板Ｐ２００に入力される。この４つのキーＰ１６ａ～１６ｄはそれぞれ独立したキーであり、それぞれに対して検出センサが設けられている。
【０９７３】
［各種の演出］
第６実施形態の遊技機では、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板Ｐ２００および画像制御基板Ｐ３００により制御されて実行されるように構成されている。第６実施形態では、第２実施形態と同様に、複数種の演出モードとして、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常演出モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短演出モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変演出モード」が設定されており、主制御基板Ｐ１００側において管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のＢＧＭがスピーカＰ１１から出力される。このように背景画像およびＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。
【０９７４】
より具体的には、「通常演出モード」については「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」の４つのステージを備え、２０変動以上の経過又はＳＰリーチがはずれることを契機に、「ステージＡ」から「ステージＢ」へ移行、「ステージＢ」から「ステージＣ」へ移行、「ステージＣ」から「ステージＡ」へ移行し、先読み予告演出判定にて「先読みステージ」の実行（移行）に当選した場合は、現在滞在しているステージから「先読みステージ」へ移行する（「先読みステージ」に移行した時点でＳＰリーチの実行が確定し、大当りする場合は「先読みステージ」にてゾロ目が表示され、はずれる場合は「先読みステージ」にてゾロ目以外が表示され、次の変動で「先読みステージ」移行前のステージに復帰する）。「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のそれぞれについてＢＧＭ（ステージＢＧＭ）が異なる（「時短演出モード」のステージＢＧＭとも、「確変演出モード」のステージＢＧＭとも異なる）が、「ステージＡ」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）を契機にステージＢＧＭが途切れ（終了し）、次変動開始を契機にステージＢＧＭが最初から開始され、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」においては、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージＢＧＭが途切れることはなく（終了することはなく）、次変動に継続してステージＢＧＭが出力される（「時短演出モード」および「確変演出モード」についても、同様に継続出力する構成である）。
【０９７５】
ここで、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のいずれにおいても、擬似連演出を実行可能であるが、いずれのステージにおいても、擬似連演出における仮停止時（中図柄として所定の擬似連図柄（例えば「ＮＥＸＴ」という文字の図柄）が所定の仮停止位置の近傍に変動表示されたうえで仮停止表示される際）には、ステージＢＧＭが出力されず（途切れ）、再変動表示を契機にステージＢＧＭが最初から開始される、もしくは、再変動表示前とは異なる特定のＢＧＭへと切り替わる。その後、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」においてＳＰリーチへ発展する場合、各ステージ（滞在していたステージ）の背景画像からＳＰリーチ演

出の背景画像へと切り替わり（それとともにＳＰリーチ専用のＢＧＭへと切り替わり）、ＳＰリーチ実行中はステージＢＧＭが出力されず、ＳＰリーチにてはずれを示す演出が表示されることで、ＳＰリーチが実行された変動表示内で再度各ステージの背景画像（ＳＰリーチ発展前に表示していたステージの背景画像）へと切り替わるが、その状況においては、次の変動表示が開始するまで、ステージの背景画像が表示されていても、ステージＢＧＭは出力されず、ＳＰリーチ専用のＢＧＭも出力されない（無音である、もしくは、ステージＢＧＭともＳＰリーチ専用ＢＧＭとも異なる特定のＢＧＭが出力される）。よって、非リーチはずれの変動停止（確定停止）となってもステージＢＧＭが途切れることはなく（終了することはなく）、次変動に継続してステージＢＧＭが出力される「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」であっても（そうではない「ステージＡ」であっても）、ＳＰリーチを経由してはずれとなった場合は、変動停止（確定停止）よりも前にステージＢＧＭが途切れることなり、次変動開始を契機にステージＢＧＭが最初から開始される。

【０９７６】

なお、「時短演出モード」および「確変演出モード」においては擬似連演出が実行されない。ここで、擬似連演出が実行されることを示唆する特殊演出（例えば、継続台詞予告であり、以降の擬似連演出の実行が確定する「継続するよ！」、以降の擬似連演出の実行が確定しない「継続するかも？」などの演出）が実行されることで、以降に擬似連演出（再変動表示）が行われることが示唆されるが、この特殊演出は、「ステージＡ」および「ステージＣ」でのみ表示され、「ステージＢ」および「先読みステージ」では表示されない。つまり、事前に擬似連演出が実行される可能性を察知できるステージと察知できないステージの両方を用意し、そのステージ間でステージ遷移を繰り返すことで、遊技者に対して飽きさせないような演出を実現している。なお、「ステージＡ」では、キャラクタＡをモチーフとした特殊演出を実行するが、「ステージＢ」では、キャラクタＢをモチーフとした特殊演出を実行する。また、特殊演出とは異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されることが確定する擬似連確定演出（例えば、キャラクタＣが出現すると必ず「継続確定！」との台詞が表示される演出）も設けられ、更に、特殊演出とも擬似連確定演出とも異なる演出であり、発生するだけで以降に擬似連演出が実行されずＳＰリーチに発展することが確定する発展確定演出（例えば、キャラクタＤが出現すると必ず「発展確定！」との台詞が表示される演出）も設けられる。この擬似確定演出および発展確定演出は、「ステージＡ」、「ステージＢ」、「ステージＣ」、「先読みステージ」のいずれにおいても実行可能である。このように、擬似連演出が行われる場合および擬似連演出が行われない場合、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出を１以上組み合わせて表示させることで、擬似連演出の実行期待度、ＳＰリーチへの発展期待度を多様化させることができる。なお、１回の変動表示中において、特殊演出、擬似連確定演出、発展確定演出の全てが実行されてもよく、その場合、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似２変動表示や擬似３変動表示）においては、特殊演出が実行されるパターン、擬似連確定演出が実行されるパターン、発展確定演出が実行されるパターンを備えてもよく、ここで、ある再変動表示中（例えば、後述の擬似２変動表示や擬似３変動表示）において特殊演出が実行されるパターンでは、当該ある再変動表示中において特殊演出が実行された後に当該ある再変動表示中に擬似連確定演出が更に実行されてもよい。

【０９７７】

続いて、各種の遊技演出のうち、「ボタン操作演出（ボタン演出）」、「ボタンバイブ演出」、「左打ち報知演出」、「保留変化演出」、「保留変化示唆演出（アクション演出）」などの内容について説明する。

【０９７８】

［ボタン操作演出］

本実施形態のボタン操作演出（以下「ボタン演出」と呼称する）について説明する。図１３６は、ボタン演出の流れを説明するための模式図である。ボタン演出は、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作に基づき大当り期待度を示唆又は報知する予告演出である。

【０９７９】
ボタン演出は、図１３６に示すように、操作促進選出と、操作契機演出（「操作結果演出」とも呼称する）とを含む。また、ボタン演出は、「操作演出」とも呼称する。
【０９８０】
操作促進演出は、演出ボタンＰ１５の操作有効期間において実行される演出であり、遊技者に対して演出ボタンＰ１５の操作を促す演出である。操作有効期間とは、演出ボタンＰ１５が操作された場合に、この操作を有効に受け付ける期間（演出制御基板Ｐ２００において演出ボタンＰ１５の操作が有効に受け付けられる操作受付期間）である。この操作促進演出は、遊技者に対して操作有効期間であることを報知する演出であるとも言える。操作促進演出は、「操作手段促進演出」、「操作手段促進画像」とも呼称する。
【０９８１】
操作促進演出の実行中（操作有効期間中）は、画面上に演出ボタンＰ１５を模したボタン画像（「演出ボタン画像」、「操作手段画像」とも呼称する）と、操作有効期間の残余期間を視覚的に示すインジケータ画像（「メータ画像」、「操作有効期間示唆画像」とも呼称する）とが表示され、演出ボタンＰ１５の操作が有効であること又は演出ボタンＰ１５の操作を促すための報知が行われる。
【０９８２】
また、操作促進演出の実行中（操作有効期間中）は、ボタン画像およびインジケータ画像の表示とともに、演出ボタンランプ１５ａが特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）で発光される。本実施形態では、非操作有効期間中（演出ボタンＰ１５の初期化動作中を除く）は演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（例えば白色の発光色で連続点灯する態様）で発光される一方で、操作有効期間中は演出ボタンランプ１５ａが特定の報知態様（例えば赤色の発光色で連続点灯する態様）で発光される。つまり、本実施形態では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が開始されることを契機として、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）から特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）に切り替えられる制御が行われる、また、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が終了、または、操作有効期間内で演出ボタンＰ１５が操作されることを契機に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）から所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替えられる制御が行われたり、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が所定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）から特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）に切り替えられる制御が行われたりする。なお、詳細は後述するが、演出ボタンＰ１５の初期化動作中は、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光される。
【０９８３】
ここで、本実施形態では、「演出ボタンランプ１５ａの報知態様」には、演出ボタンランプ１５ａが点灯する報知態様と消灯する報知態様とを含み、さらに演出ボタンランプ１５ａが点灯する報知態様には、演出ボタンランプ１５ａが連続点灯（単に「点灯」とも呼称する」）する報知態様と点滅点灯（単に「点滅」とも呼称する）する報知態様とを含む意味で用いている。そして、必要に応じて、演出ボタンランプ１５ａが連続点灯（点灯）する報知態様と、演出ボタンランプ１５ａが点滅点灯（点滅）する報知態様と、演出ボタンランプ１５ａが消灯（非点灯）する報知態様とを区別して用いている。以下の説明では、「演出ボタンランプ１５ａの報知態様」を、「演出ボタンランプ１５ａの発光態様」、「演出ボタンランプ１５ａの点灯態様」「演出ボタンＰ１５の報知態様」、「演出ボタンＰ１５の発光態様」、「演出ボタンＰ１５の点灯態様」などと適宜言い換える場合がある。
【０９８４】
なお、本実施形態の変形例として、非操作有効期間中（演出ボタンＰ１５の初期化動作中を除く）は、演出ボタンランプ１５ａが非点灯または消灯した報知態様となる一方で、操作有効期間中は、演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（白色で連続点灯する報知態様）または特定の報知態様（赤色で連続点灯する報知態様）となるように構成してもよ

い。

【０９８５】

操作契機演出は、演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される演出である。この操作契機演出は、ボタン演出の種類に対応した演出態様（役物動作、画像表示、音声出力、ランプ発光、ボタンバイブなど）となる。なお、本実施形態において「演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される」には、（１）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合に限り実行されるという意味と、（２）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合または操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が終了した場合に実行されるという意味とを含む。そのため、操作契機演出の実行条件には、（ａ）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたときにのみ成立する場合と、（ｂ）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたときだけでなく、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されずに当該操作有効期間が終了したときでも成立する場合とがある。すなわち、上記実行条件（ａ）では、操作促進演出の実行中（操作有効期間中）に演出ボタンＰ１５が操作された場合には、当該演出ボタンＰ１５の操作に伴って操作促進演出が終了した後に、操作契機演出が開始されることになるが、操作促進演出の実行中（操作有効期間中）に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合には、操作促進演出が実行されないまま、操作有効期間の契機に伴ってボタン演出（操作促進演出）が終了する。一方、上記実行条件（ｂ）では、操作促進演出の実行中（操作有効期間中）に演出ボタンＰ１５が操作された場合には、当該演出ボタンＰ１５の操作に伴って操作促進演出が終了した後に、操作契機演出が開始されることになり、操作促進演出の実行中（操作有効期間中）に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合には、当該操作有効期間の経過に伴って操作促進演出が終了した後に、操作契機演出が開始されることになる。本実施形態では、上記実行条件（ａ）に基づくボタン演出が実行されるよりも、上記実行条件（ｂ）に基づくボタン演出Ｂが実行される場合の方が、大当り期待度が高く設定されている。なお、後述の各ボタン演出Ａ～Ｄにおける操作契機演出の実行条件（ａ，ｂのいずれに属するか）については、各ボタン演出Ａ～Ｄの具体例のところで説明する。また、詳細は後述するが、本実施形態のボタンバイブ演出については、「演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される」場合と、「演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される」場合がある。この「演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される」とは、演出ボタンＰ１５の操作や操作有効期間とは関係なく、つまり、ボタン演出とは無関係に実行される（そもそもボタン画像が表示されず、演出ボタンＰ１５の操作を必要とせず能動的に実行される）ことを意味する。ボタンバイブ演出については、「演出ボタン動作」、「演出ボタン動作演出」とも呼称する。

【０９８６】

図１３７は、本実施形態のボタン演出の種類を示す模式図である。この図１３７に示すように、本実施形態のボタン演出には、ボタン演出Ａと、ボタン演出Ｂと、ボタン演出Ｃと、ボタン演出Ｄとがある。

【０９８７】

ボタン演出Ａは、変動表示の開始時に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ａでは、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合、または、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が終了した場合に、操作契機演出の実行条件Ａが成立する。この実行条件Ａが成立した場合には、ボタン演出Ａの操作契機演出として、第１可動役物Ｐ６５１が画面前方に落下する（可動位置へと移動する）役物演出が実行される。

【０９８８】

ボタン演出Ｂは、変動表示の開始時または変動表示の実行中（リーチ成立前）に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｂでは、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合に、操作契機演出の実行条件Ｂが成立する。この実行条件Ｂが成立した場合には、ボタン演出Ｂの操作契機演出として、所定のキャラクタ画像が台詞を発する台詞予告演出（「コメント予告演出」とも呼称する）が実行される。

【０９８９】
ボタン演出Ｃは、変動表示の実行中（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｃでは、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合、または、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が終了した場合に、操作契機演出の実行条件Ｃが成立する。この実行条件Ｃが成立した場合には、ボタン演出Ｃの操作契機演出として、ＳＰリーチに発展することを示唆するＳＰリーチ発展演出（例えばＳＰリーチに発展することが確定する専用の背景画像の表示）と、後述のボタンバイブ演出（第１ボタンバイブ演出β）が実行される。なお、ボタン演出Ｃについては、変動表示の実行中（ＳＰリーチ発展後～当落分岐前）に実行されるボタン演出であってもよい。

【０９９０】
ボタンバイブ演出Ｄは、ＳＰリーチの実行中（当落分岐時）に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｄでは、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合、または、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が終了した場合に、操作契機演出の実行条件Ｄが成立する。この実行条件Ｄが成立した場合には、ボタン演出Ｄの操作契機演出として、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する役物演出と、後述のボタンバイブ演出（第２ボタンバイブ演出）が実行される。

【０９９１】
なお、上記のとおり、ボタン演出Ｃとボタン演出Ｄは、後述のボタンバイブ演出と連携して行われる演出であるため（これらのボタン演出Ｃ，Ｄの一部（操作契機演出）としてボタンバイブ演出が実行されるため）、この二つのボタン演出Ｃ，Ｄについては後述のボタンバイブ演出のところで再度説明する。

【０９９２】
［ボタンバイブ演出］
次に、ボタンバイブ演出（演出ボタンＰ１５の振動演出）について説明する。本実施形態の遊技機は、変動表示の実行中に、ボタンバイブ演出を実行可能に構成されている。このボタンバイブ演出は、演出ボタンＰ１５を振動させることで大当り期待度を示唆又は報知する予告演出である。なお、ボタンバイブ演出以外にも、演出ボタンの内部機構によって、演出ボタンＰ１５内部の可動物を回転させることで大当り期待度を示唆又は報知する予告演出であるボタン回転演出を備えてもよい。ボタンバイブ演出やボタン回転演出などを「演出ボタン動作」や「演出ボタン動作演出」と総称してよい。ボタンバイブ演出に関する説明については、「ボタンバイブ演出」を「ボタン回転演出」に読み替えることが可能である（又は「演出ボタン動作」や「演出ボタン動作演出」に読み替えることが可能である）ことを補足しておく。

【０９９３】
ボタンバイブ演出は、装飾図柄の変動表示の開始時から停止時までの間の所定のタイミングで実行可能である。本実施例では、装飾図柄の変動表示がＳＰリーチの変動表示である場合に、当該変動表示の大当り期待度を示唆又は報知するために、大当りとなる変動表示であるかはずれとなる変動表示であるかを問わずボタンバイブ演出を実行可能となっている。また、ＳＰリーチの変動表示でなくとも、Ｎリーチの変動表示であっても大当りとなる変動表示であれば、当該変動表示の大当り期待度を示唆又は報知するために、ボタンバイブ演出を実行可能となっている。換言すれば、リーチとならず且つ大当りとならない変動表示においては、当該変動表示の大当り期待度を示唆又は報知するために、ボタンバイブ演出が実行されることはない。但し、先読み演出としてボタンバイブ演出を実行する場合は、当該変動表示ではなくその後に予定されている変動表示の大当り期待度を示唆又は報知するために、リーチとならず且つ大当りとならない変動表示においてもボタンバイブ演出を実行可能とする。その際のボタンバイブ演出は、後述する第１ボタンバイブ演出αと同じ演出態様であり、演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される種別のボタンバイブ演出である。

【０９９４】

なお、本実施形態の変形例として、前述したとおり、装飾図柄の変動表示が非リーチの変動表示またはＮリーチの変動表示である場合でも、ボタンバイブ演出を実行可能に構成してもよい。また、本実施形態の変形例として、複数種のＳＰリーチのうちの特定のＳＰリーチの変動表示においてのみボタンバイブ演出が実行されるように構成してもよい。例えば、複数種のＳＰリーチとして、ＳＰリーチＡ、ＳＰリーチＣ、ＳＰリーチＣを有する場合（ＳＰリーチＡ＜ＳＰリーチＢ＜ＳＰリーチＣの順に大当り期待度が高いものとする）、少なくともＳＰリーチＣが実行される変動表示においてボタンバイブ演出を実行可能とする。このとき、ＳＰリーチＡおよびＳＰリーチＢをノーマルリーチから発展するＳＰリーチとし、ＳＰリーチＣをＮリーチまたはＳＰリーチＡ，Ｂから発展するＳＰリーチとして、Ｎリーチから ＳＰリーチＣに発展する変動パターンＸと、ＳＰリーチＡまたはＳＰリーチＢを経由してＳＰリーチＣに発展する変動パターンＹとを設けてもよい。前者の変動パターンＸが選択された場合には、Ｎリーチの実行中（ＳＰリーチに発展する前）にボタンバイブ演出を実行して、このボタンバイブ演出が実行されることによりＳＰリーチＣに発展することを示唆するように構成してもよい。また、後者の変動パターンＹの場合には、ＳＰリーチＡまたはＳＰリーチＢの実行中（ＳＰリーチに発展する前）にボタンバイブ演出を実行して、このボタンバイブ演出が実行されることによりＳＰリーチＣに発展することを示唆するように構成してもよい。なお、大当りとなる変動表示である場合には、ＳＰリーチＡおよびＳＰリーチＢに発展する（ＳＰリーチＣに発展しない）変動表示であっても、ボタンバイブ演出を実行してもよい。また、ＳＰリーチＡおよびＳＰリーチＢに発展する（ＳＰリーチＣに発展しない）変動表示でボタンバイブ演出が実行された場合、大当りが確定する（ＳＰリーチＣに発展する変動表示でボタンバイブ演出が実行されても大当りが確定しない）よう構成してもよい。

【０９９５】

図１３８は、本実施形態のボタンバイブ演出の実行タイミングを説明するための模式図である。図中には、ＳＰリーチの変動表示の基本的な流れが、紙面の左から右に向けて時系列的に表されている。なお、図１３８は、ボタンバイブ演出の実行タイミングを概念的に示すものであり、実際の実行タイミングについては、本実施例の記載を逸脱しない範囲で、図示のタイミングに対して多少前後してもよい。また、第１ボタンバイブ演出αと第１ボタンバイブ演出βについては、大当りとなる変動表示でもはずれとなる変動表示でも、実行される場合と実行されない場合とを有しており、第２ボタンバイブ演出と第３ボタンバイブ演出については、大当りとなる変動表示では実行されるがはずれとなる変動表示では実行されず、大当りとなる変動表示で実行される場合には第２ボタンバイブ演出か第３ボタンバイブ演出のいずれかのみが実行される。

【０９９６】

本実施形態のＳＰリーチは、例えば味方キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出（バトルリーチ演出）として構成されている。ＳＰリーチＡは敵キャラクタＡと対戦するバトル演出であり（大当り期待度１０％）、ＳＰリーチＢは敵キャラクタＢと対戦するバトル演出であり（大当り期待度２０％）、ＳＰリーチＣは敵キャラクタＣと対戦するバトル演出であり（大当り期待度６０％）である。本実施形態では、このＳＰリーチの変動表示の演出ルートとして、複数種の演出ルート１～３が設定されており、その演出ルートごとに異なる演出過程を経由して当該変動表示の結果（バトル演出の勝敗）が導出される。これを簡単に説明すると、演出ルート１はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が勝利となる「大当り」のルートであり、演出ルート２はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が敗北となる「はずれ」のルートであり、演出ルート３はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が一旦敗北となったように見せかけた後に逆転勝利する「大当り」のルートである。

【０９９７】

本実施形態のボタンバイブ演出には、図１３８に示すように、変動表示が開始されてから特定演出（ＳＰリーチ）に発展するまでの間に実行される第１ボタンバイブ演出と、特定演出（ＳＰリーチ）の実行中に実行される第２ボタンバイブ演出と、特定演出（ＳＰリーチ）の終了後に実行される第３ボタンバイブ演出とがある。

【０９９８】
第１ボタンバイブ演出は、現在実行中の変動表示の結果が大当りとなる期待度が高いことを示唆又は報知する高期待度演出として実行される。この第１ボタンバイブ演出は、高期待度演出（激熱演出）であるが大当り確定演出ではないため、第１ボタンバイブ演出が実行されても当該変動表示の結果が「はずれ」となる場合がある。この第１ボタンバイブ演出の種類には、当該変動表示の開始時に行われる第１ボタンバイブ演出αと、当該変動表示のＮリーチの実行中（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）に行われる第１ボタンバイブ演出βとがある。この第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βの演出例については後述する。
【０９９９】
第２ボタンバイブ演出は、現在実行中の変動表示が大当りであることを示唆または報知する大当り確定演出として実行される。この第２ボタンバイブ演出は、当該変動表示におけるＳＰリーチ終盤の当落分岐の直後に行われる。すなわち、この第２ボタンバイブ演出は、当落分岐の直後に大当り当選を報知する場合に実行される演出（大当り確定演出）となる。この第２ボタンバイブ演出の演出例については後述する。
【１０００】
第３ボタンバイブ演出は、現在実行中の変動表示の結果を一旦はずれと見せかけた後に、真の結果は大当りであることを示唆又は報知する復活演出として実行される。この第３ボタンバイブ演出の演出例については後述する。
【１００１】
なお、各ボタンバイブ演出の実行中は、演出ボタンランプ１５ａが発光する発光演出が行われる。第１ボタンバイブ演出αの実行中は、演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）で発光する。また、第１ボタンバイブ演出βの実行中は、演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）、または、特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）で発光する。また、第２ボタンバイブ演出の実行中は、演出ボタンランプ１５ａが特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）で発光される。また、第３ボタンバイブ演出の実行中は、演出ボタンランプ１５ａが特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）で発光される。なお、このボタンバイブ演出中における演出ボタンランプ１５ａの報知態様は、大当り期待度と関係しており、所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）＜特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）＜特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）という順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。なお、特別の報知態様（虹色発光）は、大当り当選確定の報知態様であるため、第２ボタンバイブ演出または第３ボタンバイブ演出が実行される場合のみ選択される。また、各ボタンバイブ演出を実行する場合に、演出ボタンＰ１５の振動レベルや、演出ボタンＰ１５の動作時間（演出ボタンＰ１５が振動する時間）などを異なる態様で実施してもよい。例えば、演出ボタンＰ１５の振動レベルが大きいほど大当り期待度を相対的に高くしたり、演出ボタンＰ１５の動作時間（演出ボタンＰ１５が振動する時間）が長いほど大当り期待度を相対的に高くしたりしてもよい。また、第１ボタンバイブ演出αの実行中は、演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）、または、特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）で発光し、第１ボタンバイブ演出βの実行中は、演出ボタンランプ１５ａが所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）で発光するよう構成してもよい。更に、第１ボタンバイブ演出αと第１ボタンバイブ演出βのいずれかまたはいずれにおいても、演出ボタンランプ１５ａが特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）で発光されてもよく、その場合は、第２ボタンバイブ演出や第３ボタンバイブ演出よりも、演出ボタンランプ１５ａが特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）で発光される確率が低くなるよう構成することが好適である。
【１００２】
また、各種のボタンバイブ演出は、演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される種別のボタンバイブ演出（つまり、操作契機演出として実行される種別のボタンバイブ演出

）と、演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される種別のボタンバイブ演出（つまり、ボタン演出とは無関係に実行される種別のボタンバイブ演出）とに分類される。具体的には、第１ボタンバイブ演出には、演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される種別のボタンバイブ演出（第１ボタンバイブ演出β）と、演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される種別のボタンバイブ演出（第１ボタンバイブ演出α）とが含まれる。一方で、第２ボタンバイブ演出は、演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される種別のボタンバイブ演出に属する。また、第３ボタンバイブ演出は、演出ボタンＰ１５の操作を契機とすることなく実行される種別のボタンバイブ演出に属する。なお、ここでの「演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される」の意味は、前述のボタン演出のところでの「演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される」の意味と同義である。また、第１ボタンバイブ演出βと第２ボタンバイブ演出は、まず操作促進演出が実行され、その操作促進演出の実行中の操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合または操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が終了した場合に実行される演出である。なお、本実施形態の変形例として、ボタンバイブ演出（便宜上「ボタンバイブ演出γ」と呼称する）を、遊技者に対して演出ボタンＰ１５の操作を促す操作促進演出として実行してもよい（操作促進演出の実行中であり且つ演出ボタンＰ１５が操作されていない状況で実行されるボタンバイブ演出を有していてもよい）。すなわち、所定のボタン演出を実行する場合に、その操作促進演出として、画面上にボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像を表示するとともに、その操作促進画像の表示中に演出ボタンＰ１５を振動させる演出（ボタンバイブ演出γ）を実行するように構成してもよい。その場合には、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５の操作が行われたとき、または、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５の操作が行われることなく当該操作有効期間が終了したときに、操作促進画像を非表示にするとともに、ボタンバイブ演出γの実行を終了することが好適である。また、ボタンバイブ演出γを操作促進演出として構成した場合には、その操作促進演出に対応する操作契機演出として、さらにボタンバイブ演出を実行してもよい。また、ボタンバイブ演出γを操作促進演出として構成した場合には、その操作促進演出に対応する操作契機演出としてボタンバイブ演出を再度実行しないようにしてもよい。加えて、ボタンバイブ演出γを操作促進演出として構成した場合、このボタンバイブ演出γを伴わずに行われるボタン演出が実行される場合よりも、ボタンバイブ演出γを伴って行われるボタン演出が実行される場合の方が、大当り期待度が相対的に高くなるように構成してもよい。具体的には、第２ボタンバイブ演出の実行契機となり得るボタン操作に対応する操作促進画像の表示中にボタンバイブ演出が実行されている（ボタンバイブ演出γが実行されている）場合、必ず第２ボタンバイブ演出が実行される、または、第２ボタンバイブ演出の実行契機となり得るボタン操作に対応する操作促進画像の表示中にボタンバイブ演出が実行されていない（ボタンバイブ演出γが実行されていない）場合よりも、第２ボタンバイブ演出が実行される確率が高くなるよう構成してもよい。また、第１ボタンバイブ演出βの実行契機となり得るボタン操作に対応するリーチ成立後に表示される操作促進画像の表示中にボタンバイブ演出が実行されている（ボタンバイブ演出γが実行されている）場合、必ず第１ボタンバイブ演出βが実行される、または、第１ボタンバイブ演出βの実行契機となり得るボタン操作に対応するリーチ成立後に表示される操作促進画像の表示中にボタンバイブ演出が実行されていない（ボタンバイブ演出γが実行されていない）場合よりも、第１ボタンバイブ演出βが実行される確率が高くなるよう構成してもよい（第１ボタンバイブ演出βの実行契機となり得るボタン操作に対応するリーチ成立後に表示される操作促進画像の表示中にボタン操作を行った場合の操作契機演出として、第１ボタンバイブ演出β以外にも、第１ボタンバイブ演出βよりも大当り期待度が低くボタンバイブ演出ではない予告演出が実行される場合があることが前提である）。

【１００３】

次に、第１ボタンバイブ演出αの演出例につい説明する。図１３９は、第１ボタンバイブ演出αの演出例を示す模式図である。まず、図中（Ａ）に示すように、前回の変動表示が終了して、装飾図柄が確定停止表示されている。続いて、図中（Ｂ）に示すように、今

回の変動表示の開始条件（変動開始条件）が充足して、装飾図柄の変動表示が開始される。この変動表示の開始時に、演出ボタンＰ１５が振動する第１ボタンバイブ演出αが実行され、当該変動表示において大当りに当選する期待度が高いことが示唆される。そして、図中（Ｃ）に示すように、今回の変動表示が開始されてから所定時間（例えば３秒）が経過したときに、第１ボタンバイブ演出が終了する。

【１００４】

次に、第１ボタン演出βの演出例について説明する。図１４０は、第１ボタンバイブ演出βの演出例を示す模式図である。まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。続いて、図中（Ｂ）に示すように、３列の装飾図柄のうち、左図柄に「６」が仮停止表示され、右図柄に「６」が仮停止表示されることで、当該変動表示においてリーチが成立する。続いて、図中（Ｃ）に示すように、Ｎリーチの実行中に、ボタン演出（ボタン演出Ｃとしての操作促進演出）が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示される。そして、図中（Ｄ）に示すように、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることで、その操作契機演出として、画面にはＳＰリーチに発展することが確定する専用の背景画像が表示されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動するボタンバイブ演出βが実行される。この操作契機演出が発生したことにより、遊技者に対してＳＰリーチに発展すること（大当りとなる期待度が高いこと）が示唆される。そして、図示省略するが、ＳＰリーチに発展すると、例えば味方キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出が開始される。なお、この場合の操作契機演出としては、第１ボタンバイブ演出β以外にも、第１ボタンバイブ演出βよりも大当り期待度が低くボタンバイブ演出ではない予告演出が実行される場合がある。

【１００５】

次に、第２ボタンバイブ演出の演出例について説明する。図１４１～図１４２は、第２ボタンバイブ演出の演出例を示す模式図である。まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。続いて、図中（Ｂ）に示すように、３列の装飾図柄のうち、左図柄に「６」が仮停止表示され、右図柄に「６」が仮停止表示されることで、当該変動表示においてリーチが成立する。次いで、続いて、図示省略するが、図１４０（Ｄ）と同様に、Ｎリーチの実行中に、ボタン演出（ボタン演出Ｃとしての操作促進演出）が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示されたうえで、図中（Ｄ）に示すように、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることで、その操作契機演出として、画面にはＳＰリーチに発展することが確定する専用の背景画像が表示されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動するボタンバイブ演出βが実行され、この操作契機演出が発生したことにより、遊技者に対してＳＰリーチに発展すること（大当りとなる期待度が高いこと）が示唆される。続いて、図中（Ｄ）に示すように、ＳＰリーチ中の演出としてバトル演出が開始される。続いて、図中（Ｅ）に示すように、ＳＰリーチの終盤に差し掛かり、その当落分岐時においてボタン演出（ボタン演出Ｄとしての操作促進演出）が発生する。次いで、図中（Ｆ）に示すように、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されると、その操作契機演出として、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する（可動位置へと移動する）役物演出が行われるとともに、演出ボタンＰ１５が振動する第２ボタンバイブ演出が実行されることで、当該変動表示において大当りに当選していることが示唆される。なお、このボタン演出Ｄでは、前述したように、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合でも、その操作有効期間が終了した際に、上記と同様の操作契機演出（役物演出、第２ボタンバイブ演出）が実行されることになる。続いて、図中（Ｇ）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して、装飾図柄が大当りを示す「６・６・６」の組合せ（大当り目）で仮停止表示される。なお、この装飾図柄の仮停止中においても、第２ボタンバイブ演出は継続している。変形例としては、図中（Ｆ）と図中（Ｇ）の間には所定時間（例えば３秒）第２ボタンバイブ演出を一時中断したうえで再開するよう構成してもよい。続いて、図（Ｈ）に示すように、装飾図柄の仮停止表示が終了して、装飾図柄が大当りを示す「６・６・６」の組合せ（大当り目）で確定停止表示される。なお、この装飾図柄が確定停止表示される前に第２ボタンバイブ演出が

終了する。そして、図中（Ｉ）に示すように、大当り遊技に移行する。なお、この大当り遊技の実行中には、装飾図柄、小図柄、保留画像および変動中画像は非表示となるが、特別図柄の作動保留球数（保留数表示領域Ｐ７４０に表示される保留球数情報）については継続表示される（図示例では、第１特別図柄の作動保留球数として「２」、第２特別図柄の作動保留球数として「０」が表示されている）。変形例として、小図柄（例えば「６・６・６」）についても、大当り遊技の実行中に継続表示してもよい。

【１００６】

次に、第３ボタンバイブ演出の演出例について説明する。図１４３～図１４４は、第３ボタンバイブ演出の演出例を示す模式図である。まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。続いて、図中（Ｂ）に示すように、３列の装飾図柄のうち、左図柄に「６」が仮停止表示され、右図柄に「６」が仮停止表示されることで、当該変動表示においてリーチが成立する。続いて、図示省略するが、図１４０（Ｄ）と同様に、Ｎリーチの実行中に、ボタン演出（ボタン演出Ｃとしての操作促進演出）が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示されたうえで、図中（Ｄ）に示すように、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることで、その操作契機演出として、画面にはＳＰリーチに発展することが確定する専用の背景画像が表示されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動するボタンバイブ演出βが実行され、この操作契機演出が発生したことにより、遊技者に対してＳＰリーチに発展すること（大当りとなる期待度が高いこと）が示唆される。次いで、図中（Ｃ）に示すように、ＮリーチからＳＰリーチに発展する。続いて、図中（Ｄ）に示すように、ＳＰリーチ中の演出としてバトル演出が開始される。次いで、図中（Ｅ）に示すように、ＳＰリーチの終盤の当落分岐時において、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が表示される。このとき、装飾図柄の仮停止表示として、装飾図柄の左図柄および右図柄が「６」で仮停止されている状態で、装飾図柄の中図柄が「７」で仮停止されることで、装飾図柄が「６・７・６」の組み合わせ（リーチはずれ目）で仮停止表示される。続いて、図（Ｆ）に示すように、装飾図柄がリーチはずれ目で仮停止表示されている状態において、画面に「勝負はこれからだ」という復活演出を示唆または煽る文字画像（復活示唆演出または復活煽り演出）が表示される。次いで、図中（Ｇ）に示すように、復活演出として、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する（可動位置へと移動する）役物演出が実行されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動する第３ボタンバイブ演出が実行される。なお、変形例としては、復活演出としては、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する（可動位置へと移動する）役物演出が実行されず、代わりに第２可動役物Ｐ６５２が画面の前方にスライド移動する（可動位置へと移動する）役物演出が実行されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動する第３ボタンバイブ演出が実行されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動する第３ボタンバイブ演出が実行されてもよい。また、更なる変形例としては、復活演出としては、第１可動役物Ｐ６５１も第２可動役物も動作させず（可動位置へと移動させず）に、画面上に味方キャラクタが虹色のオーラを纏った演出が実行されるとともに、演出ボタンＰ１５が振動する第３ボタンバイブ演出が実行されてもよい。続いて、図中（Ｈ）に示すように、画面に味方キャラクタが敵キャラクタに逆転勝利する演出（復活演出）が表示された直後、装飾図柄が大当りを示す「６・６・６」の組合せ（大当り目）で仮停止表示される。なお、この装飾図柄の仮停止中においても、第２ボタンバイブ演出は継続している。変形例としては、図中（Ｇ）と図中（Ｈ）の間には所定時間（例えば３秒）第２ボタンバイブ演出を一時中断したうえで再開するよう構成してもよい。そして、図（Ｉ）に示すように、装飾図柄の仮停止表示が終了して、装飾図柄が大当りを示す「６・６・６」の組み合わせ（大当り目）で確定停止表示される。この装飾図柄が確定停止表示される前に第３ボタンバイブ演出が終了する。そして、図中（Ｊ）に示すように、大当り遊技に移行する。なお、この大当り遊技の実行中には、装飾図柄、小図柄、保留画像および変動中画像は非表示となるが、特別図柄の作動保留球数（保留数表示領域Ｐ７４０に表示される保留球数情報）については継続表示される（図示例では、第１特別図柄の作動保留球数として「２」、第２特別図柄の作動保留球数として「０」が表示されている）。変形例として、小図柄（例えば「６・

６・６」）についても、大当り遊技の実行中に継続表示してもよい。
【１００７】
次に、各種ボタンバイブ演出が実行されるときの実行パターンについて説明する。図１４５は、ボタンバイブ演出の実行パターンテーブルを示す模式図である。本実施形態では、装飾図柄の変動演出パターンが特定演出（ＳＰリーチ）を伴う変動演出パターンである場合、この実行パターンテーブルを参照して、ボタンバイブ演出の実行パターンが抽選で選択される。具体的には、ボタンバイブ演出の実行パターンとして、実行パターンＰＢ０は、当該変動表示中にいずれのボタンバイブ演出も行われない実行パターンである。実行パターンＰＢ１は、当該変動表示中に第１ボタンバイブ演出αのみが行われる実行パターンである。実行パターンＰＢ２は、当該変動表示中に第１ボタンバイブ演出βのみが行われる実行パターンである。実行パターンＰＢ３は、当該変動表示中に第２ボタンバイブ演出のみが行われる実行パターンである。実行パターンＰＢ４は、当該変動表示中に第３ボタンバイブ演出のみが行われる実行パターンである。つまり、実行パターンＰＢ１～Ｐ４は、当該変動表示中に１回のボタンバイブ演出が行われる実行パターンである。また、実行パターンＰＢ５は、第１ボタンバイブ演出αおよび第２ボタンバイブ演出が行われる実行パターン（第１ボタンバイブ演出αが行われた後、第２ボタンバイブ演出が行われる実行パターン）である。実行パターンＰＢ６は、第１ボタンバイブ演出αおよび第３ボタンバイブ演出が行われる実行パターン（第１ボタンバイブ演出αが行われた後、第３ボタンバイブ演出が行われる実行パターン）である。実行パターンＰＢ７は、第１ボタンバイブ演出βおよび第２ボタンバイブ演出が行われる実行パターン（第１ボタンバイブ演出βが行われた後、第２ボタンバイブ演出が行われる実行パターン）である。実行パターンＰＢ８は、第１ボタンバイブ演出βおよび第３ボタンバイブ演出が行われる実行パターン（第１ボタンバイブ演出βが行われた後、第３ボタンバイブ演出が行われる実行パターン）である。このように本実施形態では、１回の変動表示の実行中にボタンバイブ演出が１回も行われない場合と、１回の変動表示の実行中にボタンバイブ演出が１回のみ行われる場合と、１回の変動表示の実行中にボタンバイブ演出が複数回行われる場合とがある。また、図示省略しているが、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βが行われる実行パターンである実行パターンＰＢ９、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βおよび第２ボタンバイブ演出が行われる実行パターンである実行パターンＰＢ１０、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βおよび第３ボタンバイブ演出が行われる実行パターンである実行パターンＰＢ１１も有している。なお、本実施形態では、当該変動表示の実行中にボタンバイブ演出が１回も行われない場合よりも、当該変動表示の実行中にボタンバイブ演出が１回のみ行われる場合の方が大当り期待度が相対的に高く、当該変動表示の実行中にボタンバイブ演出が１回のみ行われる場合よりも、当該変動表示の実行中に複数回行われる場合の方が大当り期待度が相対的に高くなる。また、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βのいずれも実行されないよりも、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βのいずれかが実行されるほうが、第２ボタンバイブ演出または第３ボタンバイブ演出が実行されやすい。更に、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βのいずれかが実行されるよりも、第１ボタンバイブ演出αおよび第１ボタンバイブ演出βのいずれも実行されるほうが、第２ボタンバイブ演出または第３ボタンバイブ演出が実行されやすい。但し、いずれの実行パターンであっても、第２ボタンバイブ演出よりも第３ボタンバイブ演出のほうが実行されにくい（例えば実行パターン５よりも実行パターン６は選択されにくい）。
【１００８】
≪可動体の初期化動作≫
次に、電源投入時の可動体の初期化動作について説明する。図１４６は、可動体の初期化動作処理のフローチャートである。可動体の初期化動作は、遊技機ＰＭの電源投入時（電源復帰時）に実行される確認動作であり、可動体が正常に動作するか否かを確認することを目的として行われる。なお、本実施形態では、第１可動役物Ｐ６５１、第２可動役物Ｐ６５２および演出ボタンＰ１５を総称して「可動体」とも呼称する。また、以降の説明

では、特段の場合を除き、「電源投入」または「電源断の復帰」は、前述の設定変更操作および設定確認操作（設定キースイッチＰ８１０の操作）を伴わない電源投入または電源断の復帰であるものとする（つまり、電源投入時または電源断の復帰時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行しない場合の電源投入または電源断の復帰とする）。

【１００９】

この可動体の初期化動作処理では、図１４６に示すように、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理（Ｓ９４１）と、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理（Ｓ９４２）と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理（Ｓ９４３）とが行われる。なお、本実施形態では、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理（Ｓ９４１）→演出ボタンＰ１５の初期化動作処理（Ｓ９４２）→第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理（Ｓ９４３）という順に処理が実行されるが、これに限定されるものではない。例えば、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理→第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理→演出ボタンＰ１５の初期化動作処理という順に処理（可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作処理を優先する処理）を実行してもよいし、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理→第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理→第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理という順に処理（演出ボタンＰ１５の初期化動作処理を優先する処理）を実行してもよい。また、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理と、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理とを、同時並行して実行するように構成してもよい。もしくは、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理と、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理とを、同時並行して実行するように構成してもよい。もしくは、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理と、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理とを、同時並行して実行するように構成してもよい。

【１０１０】

第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理（Ｓ９４１）では、第１可動役物Ｐ６５１を初期位置に復帰させる制御と、第１可動役物Ｐ６５１の動作を確認する制御が行われる。具体的には、図示省略するが、（１－１）第１可動役物Ｐ６５１を初期位置に復帰させる、（１－２）第１初期位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、（１－３）第１可動役物Ｐ６５１を下降移動させる、（１－４）第１可動位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、（１－５）第１可動役物Ｐ６５１を上昇移動させる、（１－６）第１初期位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、という順に各動作行われて、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作が完了となる。なお、初期化動作の開始時に、第１可動役物Ｐ６５１が初期位置に存在する場合には、（１－１）の処理をスキップして、（１－２）の処理から行われる。つまり、この初期化動作では、初期化動作の開始時の第１可動役物Ｐ６５１の位置に応じて（第１可動役物Ｐ６５１が初期位置に存在するか否かに応じて）、異なる動作が実行され得る。ここで、第１初期位置センサとは、第１可動役物Ｐ６５１が初期位置（第１初期位置）に位置するか否かを検出する検出手段であり、第１可動位置センサとは、第１可動役物Ｐ６５１が可動位置（第１可動位置）に位置するか否かを検出する検出手段である。なお、この第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作中は、第１役物ランプＰ６５１ａの発光制御も同時に行われる。本実施形態では、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作処理では、第１役物ランプＰ６５１ａの発光が開始された後に、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作が開始される。また、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作が終了した後に、第１役物ランプＰ６５１ａの発光が終了する（このとき、第１可動役物Ｐ６５１は演出動作中ではない）。また、第１可動役物Ｐ６５１の第１役物ランプＰ６５１ａの報知態様は、初期化動作中の報知態様（例えば白色の発光色で点滅点灯する報知態様）と、演出動作中の報知態様（例えば赤色の発光色で連続点灯する態様）とで異なるものとなっている。なお、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作が終了した後に、第１役物ランプＰ６５１ａの発光が終了しなくてもよく、そのように構成した場合は、第１可動役物Ｐ６５１の第１役物ランプＰ６５１ａの報知態様は、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作の終了前後で異なる報知態様としてもよい（例えば初期化動作の終了前は白色の発光色で点滅点灯する報知態様であり、初期化動作の終了後は白色の発光色で連続点灯する態様としてもよい）。

【１０１１】

演出ボタンＰ１５の初期化動作（Ｓ９４２）では、演出ボタンＰ１５が振動する動作を確認するために、振動モータを駆動させて演出ボタンＰ１５を所定時間（例えば４秒）だけ振動させる制御が行われる。なお、演出ボタンＰ１５の初期化動作中は、演出ボタンランプ１５ａの発光制御も同時に行われる。本実施形態では、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理では、演出ボタンランプ１５ａの発光が開始された後に、演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始される。本実施形態では、演出ボタンＰ１５の初期化動作中は、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する報知態様）で発光する。そして、演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了した後に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。ここで、演出ボタンＰ１５の初期化動作としては、まず演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する報知態様）で特定時間（例えば５秒）だけ発光させ、その後、特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する報知態様）の発光を継続しつつ振動モータを駆動させて演出ボタンＰ１５を所定時間（例えば４秒）だけ振動させ、その後、振動を終了させても特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する報知態様）の発光を規定時間（例えば５秒）継続させることで、演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了することになる。ここで、演出ボタンランプ１５ａの初期化動作中の報知態様に係る発光開始タイミングは、第１役物ランプＰ６５１ａの初期化動作中の報知態様に係る発光開始タイミングと略同一であってもよく、演出ボタンランプ１５ａの初期化動作中の報知態様に係る発光終了タイミングは、第１役物ランプＰ６５１ａの初期化動作中の報知態様に係る発光終了タイミングと略同一であってもよい。なお、演出ボタンの内部機構によって、演出ボタンＰ１５内部の可動物を回転させることで大当り期待度を示唆又は報知する予告演出であるボタン回転演出を備えている場合においては、演出ボタンＰ１５の初期化動作としては、演出ボタンＰ１５内部の可動物が回転する動作を確認するために、回転モータを駆動させて演出ボタンＰ１５内部の可動物を所定時間だけ回転させる制御が行われ、演出ボタンＰ１５の初期化動作中は、演出ボタンランプ１５ａの発光制御も同時に行われ、演出ボタンＰ１５の初期化動作処理では、演出ボタンランプ１５ａの発光が開始された後に、演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始されるとともに、演出ボタンＰ１５の初期化動作中は、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する報知態様）で発光し、演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了した後に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。

【１０１２】

第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作（Ｓ９４３）では、第２可動役物Ｐ６５２を初期位置に復帰させる制御と、第２可動役物Ｐ６５２の動作を確認する制御が行われる。具体的には、図示省略するが、（２－１）第２可動役物Ｐ６５２を初期位置に復帰させる、（２－２）第２初期位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、（２－３）第２可動役物Ｐ６５２を正面視左方に揺動させる、（２－４）第２可動位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、（２－５）第２可動役物Ｐ６５２を正面視右方に揺動させる、（２－６）第２初期位置センサの検出信号（オン信号）を確認する、という順に各動作行われて、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作が完了となる。なお、初期化動作の開始時に、第２可動役物Ｐ６５２が初期位置に存在する場合には、（２－１）の処理をスキップして、（２－２）の処理から行われる。つまり、この初期化動作では、初期化動作の開始時の第２可動役物Ｐ６５２の位置に応じて（第２可動役物Ｐ６５２が初期位置に存在するか否かに応じて）、異なる動作が実行され得る。ここで、第２初期位置センサとは、第２可動役物Ｐ６５２が初期位置（第１初期位置）に位置するか否かを検出する検出手段であり、第２可動位置センサとは、第２可動役物Ｐ６５２が可動位置（第１可動位置）に位置するか否かを検出する検出手段である。なお、この第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作中は、第２役物ランプＰ６５２ａの発光制御も同時に行われる。本実施形態では、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作処理では、第２役物ランプＰ６５２ａの発光が開始された後に、第２可動役物Ｐ６５１の初期化動作が開始される。また、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作が終了した後に、第２役物ランプＰ６５２ａの発光が終了する（このとき、第２可動役物Ｐ６

５２は演出動作中ではない）。ここで、第２役物ランプＰ６５２ａの初期化動作中の報知態様に係る発光開始タイミングは、第１役物ランプＰ６５１ａの初期化動作中の報知態様に係る発光開始タイミングと略同一であってもよく、第２役物ランプＰ６５２ａの初期化動作中の報知態様に係る発光終了タイミングは、第１役物ランプＰ６５１ａの初期化動作中の報知態様に係る発光終了タイミングと略同一であってもよい。また、第２可動役物Ｐ６５２の第２役物ランプＰ６５２ａの報知態様は、初期化動作中の報知態様（例えば白色の発光色で点滅点灯する報知態様）と、演出動作中の報知態様（例えば赤色の発光色で連続点灯する態様）とで異なるものとなっている。なお、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作が終了した後に、第２役物ランプＰ６５２ａの発光が終了しなくてもよく、そのように構成した場合は、第２可動役物Ｐ６５１の第２役物ランプＰ６５２ａの報知態様は、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作の終了前後で異なる報知態様としてもよい（例えば初期化動作の終了前は白色の発光色で点滅点灯する報知態様であり、初期化動作の終了後は白色の発光色で連続点灯する態様としてもよい）。

【１０１３】

ここで、可動体の初期化動作処理の実行タイミングについて説明する。図１４７は、遊技機の電源投入後に演出表示装置Ｐ７０に表示される表示画面の流れを示す模式図である。本実施形態では、遊技機の電源投入時（電源断の復帰時）において、演出表示装置Ｐ７０の表示画面が後述の通常画面に復帰するのと同時または略同時に、可動体の初期化動作処理が開始されるように構成されている。

【１０１４】

まず、図１４７（Ａ）に示すように、遊技機に電源断が発生している状態では、演出表示装置Ｐ７０の画面には何も表示されない。図１４７（Ｂ）に示すように、遊技機に電源が投入されて電源断から復帰すると、所定時間（例えば１秒）は演出表示装置Ｐ７０の画面には何も表示されないが、所定時間経過後には、演出表示装置Ｐ７０には「復帰中です」という文字画像（遊技機または演出表示装置が復旧中の状態であることを示す画像）が含まれた復帰中画面（上記第４実施形態等では、これを電源復帰報知画像、電源断復帰画像、電源断復帰画面と呼称している）が表示される。そして、図１４７（Ｃ）に示すように、演出表示装置Ｐ７０に復帰中画面が所定時間（例えば２秒）だけ表示された後、通常画面（待機画面）に切り替わる。この通常画面には、電源断前の演出状態とは無関係に、予め定められたデフォルト表示として、装飾図柄の初期組合せと、所定の背景画像とが表示される。図示例では、装飾図柄の初期組合せとして、予め定められた所定のはずれ目を示す「３・３・１」の組合せが停止表示されている。また、図示例では、所定の背景画像として、予め定められたデフォルトの演出モード（演出ステージ）に対応する背景画像（例えば、通常演出モードにおけるステージＡの背景画像）が表示されている。そして、本実施形態では、この初期画面の表示が開始されるのとほぼ同時に、可動体の初期化動作処理が開始されることになる。なお、この初期画面が表示された後は、演出表示装置Ｐ７０において装飾図柄の変動表示が可能な状態（演出表示装置Ｐ７０による演出表示が完全に復旧した状態）となる。つまり、初期画面に復帰した後は、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に演出制御コマンドが送信されることを契機に、演出表示装置Ｐ７０では当該演出制御コマンドに対応する演出表示が可能となる（例えば、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に変動開始コマンドが送信されることを契機に、演出表示装置Ｐ７０において装飾図柄の変動表示が開始されることとなる）。例えば、電源断復帰時に、変動表示が行われておらず、第１特別図柄の作動保留球も第２特別図柄の作動保留球も存在しない変動待機状態（非変動状態）であれば（変動待機状態での電源断前であれば）、初期画面の表示が表示され、可動体の初期化動作処理が実行されている最中においても、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始可能であり、それとともに、演出表示装置Ｐ７０において装飾図柄の変動表示が開始可能である。なお、本実施形態の変形例として、通常画面が表示されてから所定の時間が経過したときに、可動体の初期化動作を開始するように構成してもよい。また、復帰中画面が表示されてから所定の時間が経過したとき（通常画面が表示される前）に、可動体の初期化動作を

開始するように構成してもよい。さらに、主制御基板Ｐ１００からの所定の演出制御コマンドを受信したことを契機として、可動体の初期化動作を開始するように構成してもよい。なお、以降において、「可動体の初期化動作」とは、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作、演出ボタンＰ１５の初期化動作、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作のそれぞれを指すのではなく、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作、演出ボタンＰ１５の初期化動作、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作の全て（これら複数の初期化動作の全てが開始され且つ全てが終了するまで）を指している。

【１０１５】

≪初期化動作中のボタンバイブ演出≫

次に、可動体の初期化動作とボタンバイブ演出との関係について説明する。図１４８は、可動体の初期化動作とボタンバイブ演出との関係を説明するためのタイムチャートである。ここで、最下段のボタンバイブ演出のタイムチャートについては、演出ボタンＰ１５の初期化動作における所定時間の振動は「実行」扱いとしていない。なお、図１４８では、紙面の都合上、簡易的な画面表示（小図柄や保留画像などの一部の表示を省略した画面表示）を示している。

【１０１６】

まず、時点ｔ１では、変動待機状態（非変動状態）において、遊技機に電源断が発生する。時点ｔ２において、遊技機に電源が投入されて電源断から復帰する。時点ｔ３において、遊技機に電源が投入された以降の所定のタイミングで、演出表示装置Ｐ７０に復帰中画面が表示される。時点ｔ４において、演出表示装置Ｐ７０の表示画面が復帰中画面から通常画面（待機画面）に切り替わる。また、この時点ｔ４において、可動体の初期化動作処理が開始され、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作、演出ボタンＰ１５の初期化動作、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作が順番に行われる。

【１０１７】

時点ｔ５において、可動体の初期化動作の実行中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始される。また、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に変動開始コマンドが送信されることにより、装飾図柄の変動表示と小図柄の変動表示とが開始される。また、この時点ｔ５において、当該変動表示の開始時に演出抽選が行われ、ボタンバイブ演出の実行パターンとして、実行パターンＰＢ５の実行（第１ボタンバイブ演出αの実行と第２ボタンバイブ演出の実行）が決定されるものとする。そのため、本来であれば、当該変動表示の開始時（つまり時点ｔ５）において、第１ボタンバイブ演出αが実行されるはずであるが、可動体の初期化動作の実行中であるため、この可動体の初期化動作を優先すべく、第１ボタンバイブ演出αの実行が禁止される。ここで、本実施形態では、可動体の初期化動作として、（１）可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作の実行中且つ演出ボタンＰ１５の初期化動作の非実行中の状態であっても、（２）可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作の非実行中且つ演出ボタンＰ１５の初期化動作の実行中の状態であっても、当該可動体の初期化動作の実行中は第１ボタンバイブ演出αの実行が制限されるようになっている。つまり、第１ボタンバイブ演出αの実行タイミングが可動体の初期化動作の実行期間と重複する場合には、それが可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作であっても、ボタン演出１５の初期化動作であっても、第１ボタンバイブ演出αの実行が制限されることになる（第１ボタンバイブ演出αの実行がキャンセルされる）。また、可動体の初期化動作の終了間際に第１ボタンバイブ演出αの実行タイミングが到来した場合、可動体の初期化動作が終了するまでの間、第１ボタンバイブ演出αの実行が禁止されるだけでなく、可動体の初期化動作が終了した後に、第１ボタンバイブ演出αの残りの部分（第１ボタンバイブ演出αの実行期間うち可動体の初期化動作の実行期間と重複していない実行期間分の第１ボタンバイブ演出）が実行されることもない。なお、本実施形態の変形例として、第１ボタンバイブ演出αの実行開始タイミングに、可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作が実行中であっても、演出ボタンＰ１５の初期化動作である所定時間分の振動が完了していれば（または非実行中の状態であれば）、演出ボタンＰ１５の初期化動作（動作確認上の振動動作）と演出動作（演出上の振動動作）とが競

合することがないため、第１ボタンバイブ演出αを実行可能としてもよい。

【１０１８】

時点ｔ６において、可動体の初期化動作のうちの演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始される。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始されることを契機に、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光する（消灯状態から赤色の点滅状態に切り替わる）。また、時点ｔ７では、演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了する。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了することを契機に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）から所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。なお、それとともに所定時間の振動も終了する。

【１０１９】

続いて、時点ｔ８において、可動体の初期化動作が終了、つまり、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作と、演出ボタンＰ１５の初期化動作と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作とが全て終了する。なお、この時点ｔ８において、当該変動表示は継続している。

【１０２０】

続いて、時点ｔ９において、当落分岐演出としてボタン演出Ｄ（操作促進演出）が開始され、画面にボタン画像などの操作促進画像が出現する。この操作促進演出が開始されると、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）から特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。

【１０２１】

時点ｔ１０では、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機（または演出ボタンＰ１５が操作されずに操作有効期間が経過することを契機）として、第１可動役物Ｐ６５１が落下する（可動位置へと移動する）役物演出と、演出ボタンＰ１５が振動する第２ボタンバイブ演出とがそれぞれ実行され、当該変動表示が大当りであることが示唆される。演出ボタンＰ１５の振動中は、演出ボタンランプ１５ａが特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）で発光する。

【１０２２】

時点ｔ１１では、装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で仮停止表示される。そして、時点ｔ１２において、装飾図柄の仮停止表示が終了して、そのまま装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で確定停止表示される。

【１０２３】

このように本実施形態では、可動体の初期化動作の実行中に始動入賞することで行われる当該変動表示にて第１ボタンバイブ演出αの実行と第２ボタンバイブ演出の実行とが予定されている場合（演出抽選にて両方のボタンバイブ演出の実行が当選した場合）、当該変動表示の開始時に実行予定の第１ボタンバイブ演出αについては可動体の初期化動作を優先するために実行制限される一方で、当該変動表示の終盤に実行予定の第２ボタンバイブ演出については可動体の初期化動作と重複実行されるおそれがないため実行が許容されるようになっている。

【１０２４】

なお、本実施形態の変形例として、第１ボタンバイブ演出αと同時に実行し得る演出（連携して行われる）演出として、第１ボタンバイブ演出αの実行前または実行中に、所定の演出画像（例えば「チャンスだよ」という台詞画像）を表示するボタンバイブ同時表示演出（ボタンバイブ連携表示演出）を実行するように構成してもよい。その場合には、上記図１４８の適用においては、可動体の初期化動作を優先するため、第１ボタンバイブ演出αの実行については制限される一方で、ボタンバイブ同時表示演出（ボタンバイブ連携表示演出）である所定の演出画像の表示の実行は許容されることが好適である。それによれば、第１ボタンバイブ演出αの実行が制限されても、ボタンバイブ同時表示演出（ボタンバイブ連携表示演出）が実行されることで、本来であれば第１ボタンバイブ演出αが行われるはずの状況であること（大当り期待度が高いこと）を遊技者に認識させることができる。

【１０２５】
≪初期化動作中のボタン演出Ａ≫
次に、可動体の初期化動作とボタン演出Ａとの関係について説明する。図１４９は、可動体の初期化動作と第１ボタン演出との関係を説明するためのタイムチャートである。ここで、最下段のボタンバイブ演出のタイムチャートについては、演出ボタンＰ１５の初期化動作における所定時間の振動は「実行」扱いとしていない。なお、図１４９では、紙面の都合上、簡易的な画面表示（小図柄や保留画像などの一部の表示を省略した画面表示）を示している。
【１０２６】
まず、時点ｔ２１～ｔ２４については、前述の時点ｔ１～ｔ４と同様であるため、重複説明を省略する。時点ｔ２５では、可動体の初期化動作のうちの演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始される。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始されることを契機に、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光する（消灯状態から赤色の点滅状態に切り替わる）。
【１０２７】
続いて、時点ｔ２６において、可動体の初期化動作の実行中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始される。また、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に変動開始コマンドが送信されることにより、装飾図柄の変動表示と小図柄の変動表示とが開始される。また、この時点ｔ２６において、当該変動表示の開始時に演出抽選が行われ、ボタン演出Ａの実行と、第２ボタンバイブ演出の実行とが決定されるものとする。そのため、この時点ｔ２６（当該変動表示の開始時）において、ボタン演出Ａ（操作促進演出）の実行が開始され、画面にボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が出現する。
【１０２８】
続いて、時点ｔ２７において、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作される。但し、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたとしても、可動体の初期化動作の実行中、すなわち、演出ボタンランプ１５ａが特殊の発光態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光している間は、演出ボタンＰ１５の操作を契機として演出ボタンランプ１５ａの報知態様は変化せずに特殊の報知態様を継続する。また、この時点２７においては、本来であれば、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることを契機に、その操作契機演出として第１可動役物Ｐ６５１が落下する（可動位置へと移動する）役物演出が実行されるはずであるが、可動体の初期化動作の実行中であるため、この可動体の初期化動作を優先すべく、当該役物演出の実行が禁止される。ここで、本実施形態では、可動体の初期化動作として、（１）可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作の実行中且つ演出ボタンＰ１５の初期化動作の非実行中の状態であっても、（２）可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作の非実行中且つ演出ボタンＰ１５の初期化動作の実行中の状態であっても、当該可動体の初期化動作の実行中は役物演出の実行が制限される。つまり、ボタンバイブ演出の実行タイミングが可動体の初期化動作の実行期間と重複する場合には、それが可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作であっても、演出ボタンＰ１５の初期化動作であっても、役物演出の実行が制限される（役物演出の実行がキャンセルされる）。なお、本実施形態の変形例として、ボタン演出Ａによる役物演出の実行開始タイミングに、演出ボタンＰ１５の初期化動作中であっても、可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作が完了していれば（または非実行中の状態であれば）、可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作（動作確認上の役物動作）と演出動作（演出上の役物動作）とが競合することがないため、その役物演出を実行可能としてもよい。
【１０２９】
時点ｔ２８では、可動体の初期化動作のうちの演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了する。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了することを契機に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）から所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。なお、それとともに所定時間の振動

も終了する。
【１０３０】
時点ｔ２９では、可動体の初期化動作が終了、つまり、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作と、演出ボタンＰ１５の初期化動作と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作とが全て終了する。なお、この時点ｔ２９において、当該変動表示は継続している。
【１０３１】
時点ｔ３０では、当落分岐演出としてボタン演出Ｄ（操作促進演出）が開始され、画面にボタン画像などの操作促進画像が出現する。時点ｔ３１では、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機（または演出ボタンＰ１５が操作されずに操作有効期間が経過することを契機）として、第１可動役物Ｐ６５１が落下する（可動位置へと移動する）役物演出と、演出ボタンＰ１５が振動する第２ボタンバイブ演出とがそれぞれ実行され、当該変動表示が大当りであることが示唆される。
【１０３２】
時点ｔ３２では、装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で仮停止表示される。そして、時点ｔ３３において、装飾図柄の仮停止表示が終了して、そのまま装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で確定停止表示される。
【１０３３】
このように本実施形態では、可動体の初期化動作の実行中に始動入賞することで行われる当該変動表示にてボタン演出Ａの実行と第２ボタンバイブ演出の実行とが予定されている場合（演出抽選にてボタン演出Ａと第２ボタンバイブ演出の実行が当選した場合）、可動体の初期化動作中且つ当該変動表示の開始時に実行されるボタン演出Ａの操作有効期間内における演出ボタンランプ１５ａの報知態様は特別の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）であるのに対して、当該変動表示の終盤に実行される第２ボタンバイブ演出の操作有効期間内における演出ボタンランプ１５ａの報知態様は特定態様の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）となる点で、両者の報知態様が相違するものとなる。
【１０３４】
なお、本実施形態の変形例として、ボタン演出が実行される前の時間、すなわち、画面上にボタン画像（操作促進画像）が出現する前の時間を利用して、特殊エフェクト演出（エフェクト集合演出）を実行してもよい。この特殊エフェクト演出（エフェクト集合演出）は、ボタン演出が発生すること、すなわち、画面上にボタン画像が出現する演出（「ボタン出現演出」と呼称する場合がある）が実行されることを示唆するボタン出現示唆演出（演出ボタンが出現するか否かを煽るボタン出現煽り演出）として構成されている。
【１０３５】
ここで、図１５０は、特殊エフェクト演出（エフェクト集合演出）の演出例を示す模式図である。この特殊エフェクト演出は、図１５０（Ａ）に示すように、４つの演出ボタンＰ１５を半透明で表現した特殊エフェクト画像が表示され、この特殊エフェクト画像が１箇所に集合して合成されることで、図１５０（Ｂ）に示すように、１つの完全なボタン画像（非透明のボタン画像）が形成される演出となる。なお、本実施形態では、操作有効期間が開始されるまでは特殊エフェクト演出を行い、ボタン画像が完成したときにボタン操作有効期間が開始されるように、特殊エフェクト演出と操作有効期間との関係を定めることが可能である。
【１０３６】
ここで、この特殊エフェクト演出（エフェクト集合演出）を上記ボタン演出Ａのボタン出現示唆演出（ボタン出現煽り演出）に適用した場合について説明する。図１５１は、図１４９の変形例を示すタイムチャートである。なお、この図１５１は、前述の図１４９に対して、時点ｔ３０の部分の画面例のみが異なるものであるため、特段の場合を除き、他の部分の説明は省略する。
【１０３７】
本実施形態では、ボタン出現演出の演出パターンとして、特殊エフェクト演出（ボタン出現示唆演出またはボタン出現煽り演出）を伴ってボタン画像を表示する第１ボタン出現

演出パターンと、特殊エフェクト演出（ボタン出現示唆演出またはボタン出現煽り演出）を伴わずにボタン画像を表示する第２ボタン出現演出パターンとがある。本実施形態のボタン演出のうち、変動開始時に行われるボタン演出Ａでは、特殊エフェクト演出を伴わずにボタン画像を表示する第２ボタン出現演出パターンが実行される。一方、当落分岐時に行われるボタン演出Ｄでは、特殊エフェクト演出を伴ってボタン画像を表示する第１ボタン出現演出パターンが実行される。そのため、図１５１の時点ｔ２６において、ボタン演出Ａの実行を開始する際には、第２ボタン出現演出パターンが実行されることで、特殊エフェクト演出が行われることなくボタン画像が表示されることになる。一方、図１５１の時点ｔ３０において、ボタン演出Ｄの実行を開始する際には、第１ボタン出現演出パターンが実行されることで、先に特殊エフェクト演出が行われてからボタン画像が出現することになる。

【１０３８】

このように本変形例では、可動体の初期化動作の実行中に始動入賞することで行われる当該変動表示にてボタン演出Ａの実行と第２ボタンバイブ演出の実行とが予定されている場合（演出抽選にてボタン演出Ａと第２ボタンバイブ演出の実行が当選した場合）、可動体の初期化動作中且つ当該変動表示の開始時に実行されるボタン演出Ａにおけるボタン画像の出現時には特殊エフェクト演出を実行しないのに対して、当該変動表示の終盤に実行されるボタン演出Ｄにおけるボタン画像の出現時には特殊エフェクト演出を実行することで、可動体の初期化動作中のボタン演出Ａでは当該初期化動作を優先して煩雑な遊技進行となるのを防止し、可動体の初期化動作の終了後のボタン演出Ｄでは特殊エフェクト演出の発生により遊技者の期待感を高めることができ、遊技の状況に応じた適切な遊技進行処理を行うことが可能となる。

【１０３９】

なお、本実施形態の変形例として、変動開始時に行われるボタン演出Ａについても、特殊エフェクト演出を伴ってボタン画像を表示する第１ボタン出現演出パターンが実行されるように構成してもよい。その場合には、ボタン演出Ｄが実行される場合よりも、ボタン演出Ａが実行される場合の方が、特殊エフェクト演出を伴ってボタン画像を表示する第１ボタン出現演出パターンが実行される確率が相対的に低いこと（つまり、ボタン演出Ｄよりもボタン演出Ａの方が、第１ボタン出現演出パターンが実行されにくいこと）が好適である。また、変動開始時に行われるボタン演出Ｂについても、特殊エフェクト演出を伴わずにボタン画像を表示する第２ボタン出現演出パターンが実行されるように構成してもよい。その場合には、ボタン演出Ａが実行される場合よりも、ボタン演出Ｄが実行される場合の方が、特殊エフェクト演出を伴わずにボタン画像を表示する第２ボタン出現演出パターンが実行される確率が相対的に低いこと（つまり、ボタン演出Ａよりもボタン演出Ｄの方が、第２ボタン出現演出パターンが実行されにくいこと）が好適である。

【１０４０】

この特殊エフェクト演出については、表示態様を複数種類備えてもよく、そのように構成した場合、例えば、青いエフェクトを伴う特殊エフェクト演出よりも、赤いエフェクトを伴う特殊エフェクト演出のほうが、大当り期待度が高くなるよう構成してもよいし、ボタン画像を複数種類備え（青色ボタン画像と赤色ボタン画像などを備え、青色ボタン画像よりも赤色ボタン画像のほうが高期待度の予告演出が実行されやすく、例えば、青色のコメント予告演出よりも赤色のコメント予告演出が実行されやすい）、青いエフェクトを伴う特殊エフェクト演出よりも、赤いエフェクトを伴う特殊エフェクト演出のほうが、特定のボタン画像（例えば、赤色ボタン画像）となるよう構成してもよい。

【１０４１】

また、短時間（例えば、２秒）の特殊エフェクト演出よりも、長時間（例えば、４秒）の特殊エフェクト演出のほうが、大当り期待度が高くなるよう構成してもよいし、短時間（例えば、２秒）の特殊エフェクト演出よりも、長時間（例えば、４秒）の特殊エフェクト演出のほうが、特定のボタン画像（例えば、赤色ボタン画像）となるよう構成してもよい。また、特殊エフェクト演出の表示態様を複数種類備えるよう構成する場合、変動表示

中の前半部（リーチ前の所定タイミングであり、例えばボタン演出Ｂの実行タイミング）よりも、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミングであり、例えばボタン演出Ｄの実行タイミング）のほうが、期待度の高い特殊エフェクト演出が実行されやすくなるよう構成してもよい、もしくは、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミング）では特殊エフェクト演出を実行させず、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミング）のみ特殊エフェクト演出を実行可能なよう構成してもよい。

【１０４２】

また、特殊エフェクト演出の実行可否を抽選で決定して、特殊エフェクト演出が実行されない場合よりも、特殊エフェクト演出が実行される場合の方が、当該変動表示における大当り期待度が相対的に高くなるように構成してもよい。また、特殊エフェクト演出の実行時間（上記特殊エフェクト画像の表示時間）が長いほど、当該変動表示における大当り期待度が相対的に高くなる、或いは、ボタン操作を契機として大当りか否かを示す確度の高い演出が発生するように構成してもよい。そのとき、特殊エフェクト演出を当落分岐のタイミング（前述した変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングであり、例えばボタン演出Ｄの実行タイミング）にて実行する場合には、特殊エフェクト演出の演出時間（上記特殊エフェクト画像の表示時間）は、演出ボタンＰ１５の操作有効期間よりも長時間に設定されていることが好適である。なお、その構成とは逆に、特殊エフェクト演出の演出時間（上記特殊エフェクト画像の表示時間）を、演出ボタンＰ１５の操作有効期間よりも短時間に設定してもよい。また、その他の変形例として、ボタン画像の表示態様として、複数種の表示態様（例えば、青色ボタン画像、赤色ボタン画像、虹色ボタン画像、大型ボタン画像、小型ボタン画像など）を用意してもよい。その場合には、特殊エフェクト演出の実行可否および実行された場合の演出時間を、その後に実行予定のボタン画像の表示態様に応じて異ならせてもよい。

【１０４３】

また、更なる変形例として、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示（ターゲット前の変動である先読み変動表示）の実行中においてもコメント予告演出を実行可能且つ（ボタン画像を表示可能）とし、該先読み変動表示の実行中の方が、この先読み対象の作動保留球が消化されたときの変動表示（当該変動表示）の実行中よりも、特殊エフェクト演出が実行される可能性を低くしてもよいし、該先読み変動表示の実行中の方が、この先読み対象の作動保留球が消化されたときの変動表示（当該変動表示）の実行中よりも、高期待度の特殊エフェクト演出（前述したような赤いエフェクトを伴う特殊エフェクト演出や長時間（例えば、４秒）の特殊エフェクト演出など）が実行される可能性を低くしてもよい。

【１０４４】

その他変形例として、変動表示中の前半部（リーチ前の所定タイミングであり、例えばボタン演出Ｂの実行タイミング）で特殊エフェクト演出を実行させず（もしくは、高期待度の特殊エフェクト演出を実行させず低期待度の特殊エフェクト演出を実行させ）、変動表示中の後半部（リーチ後の特定タイミングであり、例えばボタン演出Ｄの実行タイミング）で特殊エフェクト演出を実行させる（もしくは、低期待度の特殊エフェクト演出ではなく高期待度の特殊エフェクト演出を実行させる）場合、変動表示中の前半部であるリーチ前の所定タイミングと、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングとの期間が長いほど（例えば、６０秒よりも９０秒であるほうが）、大当り期待度が高くなるよう構成してもよいし、変動表示中の後半部であるリーチ後の特定タイミングにおけるボタン画像が高期待度の画像となりやすく（例えば、青色ボタン画像ではなく赤色ボタン画像となりやすく）なるよう構成してもよい。

【１０４５】

≪初期化動作中のボタン演出Ｂ≫

次に、可動体の初期化動作とボタン演出Ｂとの関係について説明する。図１５２は、可動体の初期化動作と第２ボタン演出との関係を説明するためのタイムチャートである。ここで、最下段のボタンバイブ演出のタイムチャートについては、演出ボタンＰ１５の初期

化動作における所定時間の振動は「実行」扱いとしていない。なお、図１４９では、紙面の都合上、簡易的な画面表示（小図柄や保留画像などの一部の表示を省略した画面表示）を示している。

【１０４６】

まず、時点ｔ４１～ｔ４４については、前述の時点ｔ１～ｔ４と同様であるため、重複説明を省略する。時点５５では、可動体の初期化動作のうちの演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始される。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が開始されることを契機に、演出ボタンランプ１５ａが特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光する（消灯状態から赤色の点滅状態に切り替わる）。

【１０４７】

続いて、時点ｔ４６において、可動体の初期化動作の実行中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始される。また、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に変動開始コマンドが送信されることにより、装飾図柄の変動表示と小図柄の変動表示が開始される。また、この時点ｔ４６において、当該変動表示の開始時に演出抽選が行われ、ボタン演出Ｂの実行と、第２ボタンバイブ演出の実行とが決定されるものとする。そのため、この時点ｔ４６（当該変動表示の開始時）において、ボタン演出Ｂ（操作促進演出）が開始され、画面にボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が出現する。

【１０４８】

続いて、時点ｔ４７において、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作される。但し、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたとしても、可動体の初期化動作の実行中、すなわち、演出ボタンランプ１５ａが特殊の発光態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）で発光している間は、演出ボタンＰ１５が操作されたとしても、それを契機として演出ボタンランプ１５ａの報知態様は変化せずに特殊の報知態様を継続する。また、この時点ｔ４７において、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることで、その操作契機演出として、画面には「チャンス！！」という台詞画像が表示される台詞演出（「コメント予告演出」とも呼称する）が実行される。但し、このボタン演出Ｂの操作契機演出（台詞予告演出）は、前述したとおり、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたことを実行条件とするため、その操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されずに操作有効期間が終了した場合には、この操作契機演出（台詞演出）が実行されないままで当該ボタン演出Ｂが終了することになる。

【１０４９】

時点ｔ４８では、可動体の初期化動作のうちの演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了する。この演出ボタンＰ１５の初期化動作が終了することを契機に、演出ボタンランプ１５ａの報知態様が特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）から所定の報知態様（白色の発光色で連続点灯する態様）に切り替わる。なお、それとともに所定時間の振動も終了する。

【１０５０】

時点ｔ４９では、可動体の初期化動作が終了、つまり、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作と、演出ボタンＰ１５の初期化動作と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作とが全て終了する。なお、この時点ｔ４９において、当該変動表示は継続している。

【１０５１】

時点ｔ５０では、当落分岐演出としてボタン演出Ｄ（操作促進演出）が開始され、画面にボタン画像などの操作促進画像が出現する。時点ｔ５１では、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機（操作契機演出）として、第１可動役物Ｐ６５１が落下する（可動位置へと移動する）役物演出と、演出ボタンＰ１５が振動する第２ボタンバイブ演出とがそれぞれ実行され、当該変動表示が大当りであることが示唆される。なお、このボタン演出Ｄは、先に実行されたボタン演出Ｂとは異なり、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合でも、その操作有効期間が終了することを契機として、操作契機演出（役物演出、第２ボタンバイブ演出）が実行されることになる。

【１０５２】
時点ｔ５２では、装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で仮停止表示される。そして、時点ｔ５３において、装飾図柄の仮停止表示が終了して、そのまま装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で確定停止表示される。
【１０５３】
このように本実施形態では、電源投入直後に行われる演出ボタンの初期化動作中に変動表示が開始される場合でも、変動表示の開始時または前半に行われ得るボタン演出Ｂ（初期化動作と重複実行される可能性が相対的に高いボタン演出）については操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が実際に操作された場合に限り操作契機演出が実行される種別のボタン演出（操作契機演出の実行条件をボタン操作のみとする種別のボタン演出）とすることで、可動体の初期化動作とボタン演出Ｂとが重複実行された場合の処理負担を軽減できるようになっている。なお、変形例として、変動表示の開始時または前半に行われ得るボタン演出Ｂについても、変動表示の中盤（擬似連中やリーチ成立後など）または後半（ＳＰリーチの発展後など）に行われ得るボタン演出Ｄ（重複実行される可能性が相対的に低いボタン演出）と同様に、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合に限らず、その操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されずに操作有効期間が終了した場合にも、操作契機演出が実行され得るように構成してもよい。但し、その場合には、ボタン演出Ｄが実行される場合よりも、ボタン演出Ｂが実行される場合の方が、操作有効期間内に演出ボタンが操作されなかったときに操作契機演出が実行される確率が相対的に低いこと（つまり、ボタン演出Ｄよりもボタン演出Ｂの方が、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されなかったときに、操作契機演出が実行されにくいこと）が好適である。
【１０５４】
≪ボタンバイブ演出のその他の作用≫
本実施形態の遊技機では、複数回の変動表示（例えば今回の変動表示と次回の変動表示との間）に跨ってボタンバイブ演出（例えば、第１ボタンバイブ演出α、第１ボタんバイブ演出β、第２ボタンバイブ演出、第３ボタンバイブ演出など）が実行されないように構成されている。つまり、本実施形態のボタンバイブ演出は、図柄の確定停止表示時に実行されることがなく（確定停止表示の前後に跨って実行されることがなく）、必ず１回の変動表示の実行中（当該変動表示が確定停止表示される前）に完結するように構成されている。
【１０５５】
その一方で、大当り遊技の実行中にボタンバイブ演出（例えば、昇格演出や保留内連荘演出の実行に伴って実行されるボタンバイブ演出である第４ボタンバイブ演出）が実行される場合には、このボタンバイブ演出は複数回のラウンド遊技（例えば今回のラウンド遊技と次回のラウンド遊技との間）に跨って実行可能に構成されている。つまり、１回のラウンド遊技の終了条件は、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間が経過した場合、または、この最大開放時間が経過する前に規定カウント数の遊技球の入球が検出された場合であり、この１回のラウンド遊技の実行時間は常に固定的な時間値とはならず、そのラウンド遊技の進度（大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球状況）に応じて当該ラウンド遊技が最大開放時間に達する前の早期の段階で終了した場合には、ボタンバイブ演出が複数回のラウンド遊技間を跨いで実行され得ることになるからである。但し、このボタンバイブ演出は、大当り遊技の初回のラウンド遊技（第１ラウンド）から最終回のラウンド遊技（最終ラウンド）までに亘り連続的に実行されることはない。また、このボタンバイブ演出は、大入賞口Ｐ５４の最大開放時間よりも短い時間にて実行される。
【１０５６】
また、装飾図柄の変動表示中においては、前述した仮停止時動作、リーチ成立時動作の実行中（少なくとも実行開始時）は、仮停止している装飾図柄の表示態様（リーチ態様）に注意を向けるために、ボタンバイブ演出が実行されないよう構成されているが、変動開始時動作の実行中（少なくとも実行開始時）は、変動開始時動作をより一層盛り上げるために第１ボタンバイブ演出αが実行され得るよう構成されており、揺れ動作の実行中（少

なくとも実行開始時）は、揺れ動作のみで単調になることを防止するために、第１ボタンバイブ演出β、第２ボタンバイブ演出、第３ボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されている。但し、変動停止してから待機デモ演出が表示されるまでの間に実行され得る揺れ動作の実行中は、ボタンバイブ演出が実行されない。

【１０５７】

また、ボタンバイブ演出の実行中に光量調整を行っても、ボタンバイブ演出の実行に伴う演出ボタンランプ１５ａの特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）や特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）の発光における光量は変化しない（調整されない）が、ボタンバイブ演出の実行中に伴う遊技盤Ｐ２０（センター飾りＰ２１）に設けられた盤ランプＰ２５が赤色や虹色の発光色で連続点灯する発光における光量は変化する（調整される）。なお、変形例として、ボタンバイブ演出の実行中に光量調整を行うと、ボタンバイブ演出の実行に伴う演出ボタンランプ１５ａの特定の報知態様（赤色の発光色で連続点灯する態様）や特別の報知態様（虹色の発光色で連続点灯する態様）の発光における光量も、ボタンバイブ演出の実行中に伴う遊技盤Ｐ２０（センター飾りＰ２１）に設けられた盤ランプＰ２５が赤色や虹色の発光色で連続点灯する発光における光量も変化する（調整される）よう構成してもよい。但し、演出ボタンＰ１５の初期化動作中（振動中）に光量調整を行う場合、演出ボタンＰ１５の初期化動作（振動）に伴う演出ボタンランプ１５ａの特殊の報知態様（赤色の発光色で点滅点灯する態様）の発光における光量は変化しない（調整されない）。

【１０５８】

また、大当り変動におけるボタン演出Ｄの実行時におけるボタン画像が、前述した青色ボタン画像である場合は、第２ボタンバイブ演出が実行される場合もあれば、第３ボタンバイブ演出が実行される場合もある一方で、青色ボタン画像よりも大当り期待度が高い赤色ボタン画像や虹色ボタン画像である場合は、第２ボタンバイブ演出のみが実行される（もしくは、青色ボタン画像である場合よりも、第２ボタンバイブ演出が実行されやすく、第３ボタンバイブ演出が実行されにくい）よう構成されている。

【１０５９】

≪電源投入時の移行モードに応じた初期化動作≫

また、本実施形態の遊技機は、電源投入時の移行モードに応じて、可動体（可動役物および演出ボタン）の初期化動作の実行タイミングが異なり得るように構成されている。

【１０６０】

まず、遊技機の電源投入時の移行モードが遊技モード（第５実施形態を参照）である場合、すなわち、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）には、演出表示装置Ｐ７０の表示が復帰中画面から通常画面に切り替わるのと略同時に、可動体の初期化動作が実行される。

【１０６１】

遊技機の電源投入時の移行モードが設定変更モード（第５実施形態を参照）である場合、すなわち、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＮにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）には、この設定変更モードの実行中に可動体の初期化動作は実行されない。すなわち、設定変更モードの実行中は、演出表示装置Ｐ７０に設定変更中であることを促すための設定変更中画面が表示され、この設定変更中画面の視認性を阻害しないようにするため、可動体の初期化動作が実行されないようになっている。そして、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦに切り替えて、設定変更モードが終了した後に、可動体の初期化動作が実行される。

【１０６２】

遊技機の電源投入時の移行モードが設定確認モード（第５実施形態を参照）である場合、すなわち、設定キースイッチＰ８１０をＯＮにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０をＯＦＦにした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）には、この設定確認モードの実行中に可動体の初期化動作は実行されない。すなわち、設定確

認モードの実行中は、演出表示装置Ｐ７０に設定確認中であることを促すための設定確認中画面が表示され、この設定確認中画面の視認性を阻害しないようにするため、可動体の初期化動作が実行されないようになっている。そして、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦに切り替えて、設定確認モードが終了した後に、可動体の初期化動作が実行される。

【１０６３】

遊技機の電源投入時の移行モードがＲＡＭクリアモード（第５実施形態を参照）である場合、すなわち、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦにして、且つ、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０を押下した状態（ＯＮにした状態）で、電源を投入した場合（電源スイッチをＯＮにした場合）には、ＲＡＭクリアの処理（主制御マイコンＰ１１０に搭載されたＲＡＭＰ１０３の所定の記憶領域が初期化される処理）が実行されて、演出表示装置の表示が復帰中画面から通常画面に切り替わるのと略同時に、可動体の初期化動作が実行される。なお、本実施形態では、ＲＡＭクリアモードへの移行操作を行った場合でも、電源投入時またはＲＡＭクリアモードへの移行時から起算して所定猶予時間以内（例えば１秒以内）に設定キースイッチＰ８１０をＯＮに切り替えた場合には、設定変更モードに移行するようになっている。この設定確認モードの実行中は、前述したように、演出表示装置Ｐ７０に設定確認中であることを促すための設定確認中画面が表示され、この設定確認中画面の視認性を阻害しないようにするため、可動体の初期化動作が実行されないようになっている。そして、設定キースイッチＰ８１０をＯＦＦに切り替えて、設定変更モードが終了した後に、可動体の初期化動作が実行される。「所定猶予時間」とは、遊技機に電源が投入された後、設定変更スイッチＰ８１０の操作状態（ＯＮ／ＯＦＦ）を確認するための処理が行われるまでの時間である。例えば、電源投入直後の復帰中画面の表示中の期間を所定猶予時間内とすることで、この復帰中画面の表示中においては設定キースイッチＰ８１０のＯＮ操作により設定変更モードに移行可能に構成してもよい。その場合には、復帰中画面から通常画面に切り替わることを契機に、所定猶予時間が終了して、設定キースイッチＰ８１０をＯＮ操作しても、設定変更モードに移行しないことが好適である。また、所定猶予時間の終了時を可動体の初期化動作の開始時よりも前に設定することが好ましく、それによれば初期化動作が開始された後に設定変更モードに移行してしまうという不具合（設定変更モードの実行中に可動体の初期化動作が行われるという事態）を未然に防止することができる。

【１０６４】

［左打ち報知演出］

次に、左打ち報知演出について説明する。本実施形態の遊技機では、現在実行中の遊技状態に応じて、遊技者が左側領域ＰＡ１を狙って遊技を進める左打ち遊技と、遊技者が右側領域ＰＡ２を狙って遊技を進める右打ち遊技とを実行可能に構成されている。このとき、現在実行中の遊技状態が低ベース状態（特別遊技状態を除く）である場合、すなわち、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（左打ちが有利な遊技状態）である場合には、左打ち報知演出を実行可能である。この左打ち報知演出は、遊技球を左側領域ＰＡ１へ向けて発射させることを促す左打ち報知画像を表示する演出である。なお、本実施形態では、現在実行中の遊技状態が高ベース状態である場合、すなわち、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（右打ちが有利な遊技状態）である場合には、右打ち報知演出を実行可能である。また、特別遊技状態の実行中においても、右打ち報知演出を実行可能である。この右打ち報知演出は、遊技球を右側領域ＰＡ２へ向けて発射させることを促す右打ち報知画像を表示する演出である。

【１０６５】

図１５３は、左打ち報知画像の表示例を示す模式図である。図示例では、（Ａ）高ベース状態の終了直前（高ベース状態の最終回の変動表示）→（Ｂ）低ベース状態の開始（高ベース状態の最終回の変動表示終了後の図柄停止中であり低ベース状態の１回転目の変動表示開始前）→（Ｃ）低ベース状態での１回転目の変動表示、という順に表示画面が遷移した場合を示している。この図中（Ｃ）に示すように、左打ち報知画像（左打ち報知表示）は、例えば「左打ちして下さい」という文字画像（文字表示）と、左向きの矢印画像（

矢印表示）との組合せ画像から構成されている。この左打ち報知演出の実行中は、左打ち報知画像の表示の他に、スピーカから遊技者に左打ちを促す左打ち報知音（例えば「左打ちしてください」という音声）を出力してもよい。

【１０６６】

本実施形態においては、遊技状態が低ベース状態（非大当り中の低ベース状態）である場合に、左打ち報知演出の実行中では、左打ち報知画像の表示と、装飾図柄の表示（変動表示中の装飾図柄、仮停止表示中の装飾図柄、確定停止表示中の装飾図柄）とを重複表示可能である。この左打ち報知画像の表示と装飾図柄の表示とを重複表示する場合には、遊技者に対する左打ち報知の実効性を高めるために（左打ち報知画像の視認性を確保するために）、装飾図柄の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、左打ち報知画像の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が上位の優先度（高い優先度）に設定されている。なお、「重複表示」とは、一方の画像の表示と他方の画像の表示とを重ねて表示することを意味し、一方の画像の表示よりも他方の画像の表示の方が表示の優先度が高い場合には、一方の画像の表示の少なくとも一部が他方の画像の表示の存在により視認不能または視認性が低下し、一方の画像の表示よりも他方の画像の表示の方が表示の優先度が低い場合には、他方の画像の表示の少なくとも一部が一方の画像の表示の存在により視認不能または視認性が低下することになる。なお、装飾図柄の視認性を確保するために、左打ち報知画像を半透明な画像により形成してもよい。

【１０６７】

一方で、この左打ち報知演出の実行中には、左打ち報知画像の表示と、小図柄の表示と、保留画像および変動中画像の表示と、各特別図柄の作動保留球数の表示がそれぞれ重複表示されないように構成されている。それより、たとえ装飾図柄の視認性が左打ち報知画像によって妨げられたとしても、小図柄、保留画像、変動中画像、および各特別図柄の作動保留球数の表示の視認性は確保されているため、遊技者は現在の遊技状況（変動表示中、停止表示中、作動保留球数など）を適切に認識することができる。

【１０６８】

なお、本遊技機を正面視した場合に、左打ち報知画像の表示領域は、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作の動作領域（動作範囲）と少なくとも一部において重複しているが、この第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作の実行中は、左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）を規制している（可動体の初期化動作を優先している）。例えば、高ベース状態の最終回の変動表示が終了し、残存する第１特別図柄の作動保留球が消化されることで低ベース状態の１回転目の変動表示が開始されることで左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）が開始された直後に電源断が発生し、電源断復帰して可動体の初期化動作が実行される場合は、左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）は中断される。もしくは、変動表示が行われておらず、第１特別図柄の作動保留球も第２特別図柄の作動保留球も存在しない変動待機状態（非変動状態）中に遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで第１特別図柄の変動表示が開始することで左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）が行われている最中に電源断が発生し、電源断復帰して可動体の初期化動作が実行される場合は、左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）は中断される。但し、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作の実行中において、左打ち報知演出の実行タイミング（低ベース状態の１回転目の変動表示の実行タイミング）が到来した場合には、左打ち報知演出（左打ち報知画像の表示）を実行するように構成してもよい。例えば、高ベース状態の最終回の変動表示中に電源断が発生し、電源断復帰して可動体の初期化動作が実行されている最中に、高ベース状態の最終回の変動表示が終了し、残存する第１特別図柄の作動保留球が消化されることで低ベース状態の１回転目の変動表示が開始された場合、左打ち報知演出の実行（左打ち報知画像の表示）が可動体の初期化動作と同時並行して実行されてもよい。

【１０６９】

続いて、左打ち報知演出の実行タイミングについて説明する。図１５４は、左打ち報知演出の実行タイミングの説明に供するタイムチャートである。なお、以下の説明において

、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する場合とは、時短遊技状態（低確率高ベース状態）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する場合と、確変遊技状態（高確率高ベース状態）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する場合とを含む。また、時短遊技状態（低確率高ベース状態）または確変遊技状態（高確率高ベース状態）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する場合とは、時短遊技状態（低確率高ベース状態）または確変遊技状態（高確率高ベース状態）での変動表示回数（第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数の合計回数）が予め定められた所定回数（例えば１００回）に達した場合である。すなわち、時短遊技状態（低確率高ベース状態）または確変遊技状態（高確率高ベース状態）において、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数の合計回数が予め定められた所定回数（例えば１００回）に達することを契機として、これらの遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行することになる。

【１０７０】

また、本実施形態では、右打ち遊技となる遊技状態として高ベース状態（時短遊技状態、確変遊技状態）を例示して説明するが、この右打ち遊技となる遊技状態としては、高ベース状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の他にも、特別遊技（大当り遊技）の実行中の状態である特別遊技状態（大当り遊技状態）がある。そして、この特別遊技状態から通常遊技状態へ移行した場合についても、本実施例の左打ち報知演出に関する構成を適用することができる。但し、この特別遊技状態は、低ベース状態に属するため、特別遊技状態から通常遊技状態に移行する場合には、大当り中の低ベース状態から非大当り中の低ベース状態に移行することになるという点（低ベース状態同士での移行となる点）で、高ベース状態から低ベース状態への移行とは異なることを補足する。

【１０７１】

本実施形態の遊技機では、図１５４に示すように、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（高ベース状態）から第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（低ベース状態）へ移行した場合、この低ベース状態の１回転目の変動表示の開始時から左打ち報知演出を実行可能に構成されている。この低ベース状態の１回転目の変動表示とは、（ａ）移行前の高ベース状態の終了時に第１特別図柄の作動保留球のみが残存している場合には、この第１特別図柄の作動保留球（最先の第１特別図柄の作動保留球）が消化されることで行われる「第１特別図柄の変動表示」となり、（ｂ）移行前の高ベース状態の終了時に第２特別図柄の作動保留球のみが残存している場合には、この第２特別図柄の作動保留球（最先の第２特別図柄の作動保留球）が消化されることで行われる「第２特別図柄の変動表示」となり、（ｃ）移行前の高ベース状態の終了時に第１特別図柄の作動保留球と第２特別図柄の作動保留球とが共に残存している場合には、前述の特図２優先消化のもと、その第２特別図柄の作動保留球（最先の第２特別図柄の作動保留球）が消化されることで行われる「第２特別図柄の変動表示」となる。なお、図１５４の図示例では、高ベース状態の終了時に第１特別図柄の作動保留球のみが残存している場合を例示する。その一方で、移行前の高ベース状態の終了時に第１特別図柄の作動保留球も第２特別図柄の作動保留球も残存していない場合（いずれの作動保留球数も０である場合）には、高ベース状態の開始時から所定時間に亘り左打ち報知演出が実行されることになる（つまり、各特別図柄の作動保留球が０個の状態である変動待機状態（非変動状態）で左打ち報知演出が開始されることになる）。

【１０７２】

この左打ち報知演出は、１回転目の変動表示の開始時（または低ベース状態の開始時）から起算して所定時間が経過したときに終了する。所定時間とは、例えば３０秒であり、非リーチ種別の変動時間（後述の短縮変動の変動時間＝７秒、通常変動の変動時間＝１２秒）よりも相対的に短時間に設定されている。ここで、遊技状態が低ベース状態である場合、特別図柄の変動パターンの抽選処理では、特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターン（Ｎリーチの変動パターン、ＳＰリーチの変動パターン）よりも、特別図柄の変動時間が相対的に短い変動パターン（短縮変動の変動パターン、通常変動の変動パターン）

の方が選択され易く設定されており（例えば、前述の第２実施形態と同様に、短縮変動および通常変動の変動パターンの選択率が８０％と高確率に設定されており）、左打ち報知演出を複数回の変動表示に亘り実行可能に構成されている（左打ち報知演出が複数回の変動表示に亘り実行される可能性が極めて高くなっている）。

【１０７３】

なお、本実施形態では、低ベース状態の１回転目の変動表示であっても、この１回転目の変動表示が特定の変動表示である場合には、２回転目以降の変動表示において左打ち報知演出は実行されない。つまり、低ベース状態の１回転目の変動表示が特定の変動表示である場合には、当該１回転目の変動表示の途中まで（当該変動表示の開始時から上記所定時間に到達するまでの間）は左打ち報知演出が実行されるが、複数回の変動表示に亘り実行されないようになっている。この特定の変動表示とは、特別図柄の変動時間が相対的に長時間に設定された変動表示、すなわち、特別図柄の変動時間が上記所定時間以上に設定された変動表示であり、その一例としては、超ロング変動表示、ＳＰリーチの変動表示などが該当する。なお、この特定の変動表示として、大当りの変動表示を含めることもできる。すなわち、低ベース状態の１回転目の変動表示が大当りの変動表示である場合には、当該１回転目の変動表示が終了した後に大当り遊技に移行することになり、現在実行中の低ベース状態において当該１回転目と連続する２回転目以降の変動表示が発生しないからである。加えて、大当りの変動表示の終了後には、右打ちを主体とする大当り遊技に移行したうえで、さらには、その大当り遊技の終了後に高ベース状態に移行して、その大当り遊技の終了後の１回転目の変動表示も右打ちをすべき状況となる場合があるからである（そもそも左打ち報知演出を行う必要性が低いからである）。

【１０７４】

続いて、左打ち報知演出の実行中に電源断が発生した場合について説明する。図１５５は、左打ち報知演出の実行中に電源断が発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、図１５５に示すように、遊技状態が低ベース状態であるとき、１回転目の変動表示の開始時から左打ち報知画像を表示可能になっているが、この１回転目の変動表示の実行中に電源断が発生した場合には、その電源断の復帰後において行われる変動表示では左打ち報知演出が再開されない（左打ち報知画像は非表示となる）ように構成されている。つまり、電源断の復帰後において、１回転目の変動表示（当該電源断により中断された１回転目の変動表示）が再開されたとしても、その再開された１回転目の変動表示において左打ち報知演出は再開されず、また、２回転目以降の変動表示が行われたとしても左打ち報知演出は実行されないようになっている。その理由としては、電源断の復帰後であれば、高ベース状態から低ベース状態へ移行したことを示す演出（「通常モード開始」の表示など）を表示することなく、最初から低ベース状態として扱うことが適切であるため（例えば、ホール運営側が閉店時に電源断を行って、翌営業日の開店時に電源断の復帰を行う場合などを考えると、電源断の直前の遊技状態を考慮する必要がないため）である。

【１０７５】

その一方で、高ベース状態の最終回の変動表示の途中に電源断が発生し、当該電源断が復帰した後に再開された当該最終回の変動表示が終了することで、高ベース状態から低ベース状態へ移行した場合には、この低ベース状態の１回転目の変動表示の開始時から左打ち報知演出が実行可能に構成されている（左打ち報知演出が複数回の変動表示に亘り実行され得るようになっている）。これは、高ベース状態の最終回の変動表示の途中で電源断が発生し、当該電源断が復帰した場合は、未だ高ベース状態が継続している状況であることは間違いない状況であるため、再開した高ベース状態の最終回の変動表示においては右打ち報知画像の表示を再開して、適切な発射位置に関する情報を遊技者に教えるとともに、その後、高ベース状態が終了することで、適切な発射位置が切り替わったことについても遊技者に教えることで、電源断という事象が発生したとしても、遊技の進行状況（状況変化）を適切に報知するができるためである。

【１０７６】

なお、本実施形態の変形例として、高ベース状態の最終回の変動表示の実行中に電源断

が発生し、当該電源断が復帰した後に再開された当該最終回の変動表示が終了することで、高ベース状態から低ベース状態へ移行した場合には、この低ベース状態の１回転目の変動表示の実行中に左打ち報知演出は実行されないが、この低ベース状態の所定回転目の変動表示（例えば２回転目の変動表示）の開始時、または、この低ベース状態に移行してから特定の時間の経過時に、左打ち報知演出が実行されるように構成してもよい。さらには、高ベース状態の最終回の変動表示の実行中に電源断が発生した場合には、当該最終回の変動表示の残り時間（最終回の変動表示時間のうち、当該電源断の発生時に未だ実行されていない残りの変動表示時間）に応じて、低ベース状態での左打ち報知の実行可否または実行タイミングを変更してもよく、例えば、当該最終回の変動表示の残り時間が規定時間（例えば０．５秒）以上である場合には、低ベース状態の１回転目の変動表示から左打ち報知演出を実行可能とし、当該最終回の変動表示の残り時間が規定時間未満である場合には、低ベース状態の１回転目の変動表示からは左打ち報知演出を実行せず、所定回転目の変動表示（例えば２回転目の変動表示）から左打ち報知演出を実行するように構成してもよい。また、例えば、当該最終回の変動表示の残り時間が規定時間（例えば０．５秒）以上である場合には、低ベース状態の１回転目の変動表示から左打ち報知演出を実行可能とし、当該最終回の変動表示の残り時間が規定時間未満である場合には、当該低ベース状態に滞在中は左打ち報知演出を実行しないように構成してもよい。また、高ベース状態の最終回の変動表示の実行中に電源断が発生した場合には、この高ベース状態から低ベース状態に移行したとしても、当該低ベース状態に滞在中は左打ち報知演出を実行しないように構成してもよい。

【１０７７】

また、本実施形態の変形例として、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態へ移行したときに、高ベース状態の終了時に記憶されていた第２特別図柄の作動保留球が残存している場合には、この低ベース状態に移行した後において当該第２特別図柄の作動保留球が全て消化されたことを条件に、左打ち報知演出を実行可能としてもよい。

【１０７８】

また、本実施形態の変形例として、高ベース状態から低ベース状態に移行した場合に、この低ベース状態の開始時から起算して所定回数（例えば４回）の変動表示において、各変動表示の開始時から一定時間（例えば３秒間）だけ左打ち報知演出を実行するように構成してもよい。つまり、低ベース状態での最初の数回転の変動表示だけ、その変動表示の開始時から数秒間だけ左打ち報知演出を行うようにしてもよく、この構成によれば、左打ち報知演出を時間単位ではなく変動表示回数単位で行うことができ、遊技者に対して一層効果的な報知演出を行うことが可能となる。

【１０７９】

≪電サポ抜け後の先読み演出≫

次に、高ベース状態から低ベース状態へ移行した後の先読み演出について説明する。図１５６は、低ベース状態に移行した後の先読み演出の説明に供するタイムチャートである。なお、以下の説明では、先読み演出の実行契機となる作動保留球を「ターゲットの作動保留球」とも呼称し、ターゲットの作動保留球よりも前に消化される作動保留球を「ターゲット前の作動保留球」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球に対応する保留画像を「ターゲットの保留画像」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球に対応する保留画像を「ターゲット前の保留画像」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球が消化されることで表示される変動中画像を「ターゲットの変動中画像」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球が消化されることで表示される変動中画像を「ターゲット前の変動中画像」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球が消化されることで実行される変動表示を「ターゲットの変動表示」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球が消化されることで実行される変動表示を「ターゲット前の変動表示」とも呼称する。

【１０８０】

本実施形態の遊技機は、現在実行中の変動表示における遊技状態が低ベース状態である場合（第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態である場合）、第１特別図柄

の作動保留球を対象として変動表示中に先読み演出を実行可能であるが、第２特別図柄の作動保留球を対象として変動表示中に先読み演出は実行されない。一方、現在実行中の変動表示における遊技状態が高ベース状態である場合（第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態である場合）、第２特別図柄の作動保留球を対象として変動表示中に先読み演出を実行可能であるが、第１特別図柄の作動保留球を対象として変動表示中に先読み演出は実行されない。

【１０８１】

ここで、本実施形態では、図１５６に示すように、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態へ移行したときに、この低ベース状態での１回転目の変動表示の開始時（つまり左打ち報知演出の開始時）に、第１特別図柄の作動保留球が記憶されている場合には、その第１特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの間（「特定期間」と呼称する）は、少なくとも特定の先読み演出である保留変化演出が実行されないように構成されている。この低ベース状態の１回転目の変動表示の開始時（左打ち報知演出の開始時）に第１特別図柄の作動保留球が記憶されている場合とは、典型的には、移行前の高ベース状態の終了時に第１特別図柄の作動保留球が残存しているときである。そして、低ベース状態に移行した後であっても、高ベース状態から残存している第１特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの期間（特定期間）については、特定の先読み演出が実行されない。なお、図１５６では、低ベース状態の開始時（左打ち報知演出の開始時）に、第１特別図柄の作動保留球が「３個」残存している場合を例示しおり、この３個の第１特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの間（特定期間）は、特定の先読み演出は実行されないことになる。なお、移行前の高ベース状態の終了時に、第１特別図柄の作動保留球と第２特別図柄の作動保留球とが共に記憶されていた場合には、前述の特図２優先消化のもと、当該第２特別図柄の作動保留球が全て消化され、且つ、当該第１特別図柄の作動保留球が全て消化されるまでの期間が特定期間に該当する。なお、特定期間については、低ベース状態に移行した後であっても、高ベース状態から残存している第１特別図柄の作動保留球が全て消化され、且つ、消化されたことで実行される変動表示が全て終了（停止表示）するまでの期間としてもよい。

【１０８２】

その一方で、低ベース状態の特定期間が終了した後（左打ち報知演出の開始時に残存する第１特別図柄の作動保留球が全て消化された後）は、第１特別図柄の作動保留球（つまり、今回の低ベース状態の実行中に新たに生起した第１特別図柄の作動保留球）をターゲットの作動保留球として特定の先読み演出を実行することが可能となる。この特定の先読み演出の実行可否等を決定するための先読み判定は、前述したとおり、主制御基板Ｐ１００側からの事前判定結果に基づき演出制御基板Ｐ２００側にて行われる。

【１０８３】

なお、低ベース状態の特定期間中にて特定の先読み演出が実行されない理由は、以下のとおりである。まず、低ベース状態の１回転目の変動表示の開始時に、第１特別図柄の作動保留球が記憶されている場合とは、例えば、（Ａ）当該低ベース状態の移行前に滞在していた高ベース状態の実行中に生起した第１特別図柄の作動保留球が、この高ベース状態の終了時までに消化されなった場合と、（Ｂ）この高ベース状態の移行前にも、低ベース状態（前回の低ベース状態）に滞在しており、この低ベース状態（前回の低ベース状態）の実行中に生起した第１特別図柄の作動保留球がその後消化されることなく高ベース状態に移行して、この高ベース状態の終了時まで消化されなかった場合とがある。

【１０８４】

前者（Ａ）の場合については、高ベース状態（第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態）の実行中には、第１特別図柄の作動保留球が生起されたとしても、当該第１特別図柄の作動保留球は事前判定の対象とはならず、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へ該第１特別図柄の作動保留球に対応する事前判定コマンドが送信されることもないため、そもそも第１特別図柄の作動保留球に対する事前判定結果が存在せず、この第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として先読み演出を実行できない

からである。また、この高ベース状態が終了して低ベース状態が開始するときに、この低ベース状態が開始された後において、高ベース状態の実行中に取得した第１特別図柄の作動保留球を対象として事前判定を行うこともないからである（処理負担の増大を防止するため）。

【１０８５】

後者（Ｂ）の場合については、前回の低ベース状態において第１特別図柄の作動保留球を取得したとしても、この前回の低ベース状態から高ベース状態に移行した時点で、前回の低ベース状態から残存する第１特別図柄の作動保留球に対する事前判定結果は全てクリアされるため、その後に今回の低ベース状態に移行した場合でも、当該第１特別図柄の作動保留球に対する事前判定結果が存在せず、この第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として先読み演出を実行できないからである。

【１０８６】

また、本実施形態では、低ベース状態に移行した直後の特定期間中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで新たな第１特別図柄の作動保留球が生起された場合には、この新たな第１特別図柄の作動保留球を対象として事前判定結果は取得されるが、当該特定期間中においては、この事前判定結果（新たな第１特別図柄の作動保留球の事前判定結果）に基づく特定の先読み演出の実行も制限されるように構成されている。その理由として、前者（Ａ）の場合でも後者（Ｂ）の場合でも、高ベース状態が終了して低ベース状態が開始するときに残存する（高ベース状態の終了時に残存する）第１特別図柄の作動保留球（「第１特別図柄残存保留」とも呼称する）を対象として事前判定を行うことがないため、この第１特別図柄残存保留が消化されることで実行される変動表示が大当り変動だったりＳＰリーチに発展する変動だったりしたとしても、それを特定の先読み演出として事前報知することができない状況であるため、仮に第１特別図柄残存保留が消化されることで実行される変動表示が大当り変動だったりＳＰリーチに発展する変動だったりした場合に、低ベース状態に移行した直後の特定期間中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで生起した新たな第１特別図柄の作動保留球を対象とした特定の先読み演出が実行されてしまっても、当該新たな第１特別図柄の作動保留球の消化前の変動表示（第１特別図柄残存保留が消化されることで実行される変動表示）にて大当りやＳＰリーチが発生するため、適切な先読み演出を実行することができない（いずれの作動保留球がターゲットの作動保留球であるかが不明瞭である）ためである。また、後述するアクション演出（保留変化示唆演出）の実行可否等の抽選は、ターゲット前の作動保留球の事前判定結果が全て非リーチ種別（短縮変動又は通常変動）の変動パターンであることを条件に実行されるのだが、第１特別図柄残存保留がターゲット前の作動保留球である場合はそれら作動保留球の事前判定結果が存在しないため、保留変化示唆演出の実行条件を充足せず（ターゲット前の作動保留球の事前判定結果が全て非リーチ種別（短縮変動又は通常変動）の変動パターンであるかどうかが不明であり）、アクション演出（保留変化示唆演出）も実行することができない。

【１０８７】

なお、本実施形態の変形例として、低ベース状態に移行した直後の特定期間中であっても、この特定期間中に新たな第１特別図柄の作動保留球が生起された場合には、この特定期間中において新たな第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として特定の先読み演出を実行するように構成してもよい。また、本実施形態では、複数種の先読み演出のうちの特定の先読み演出（保留変化演出）の実行を禁止したが、この構成に限定されるものではなく、全ての先読み演出の実行を禁止してもよい。

【１０８８】

続いて、上述の特定の先読み演出の内容について説明する。この特定の先読み演出は、保留画像または変動中画像の表示態様を変化させる保留変化演出（保留変化先読み演出）と、この保留変化演出（保留変化先読み演出）が実行されることを示唆する保留変化示唆演出とを含む。

【１０８９】

［保留変化演出］
まず、本実施形態の保留変化演出について説明する。この保留変化演出は、先読み抽選の対象となった作動保留球（ターゲットの作動保留球）に対応する保留画像又は変動中画像の表示態様を異なる表示態様に変化させることで、当該ターゲットの作動保留球が消化されたときの変動表示（ターゲットの変動表示）にて大当りが発生する可能性を示唆又は報知する先読み演出である。本実施形態において、保留変化演出は、保留画像表示領域Ｐ７１０に表示した保留画像を変化させる保留画像変化演出と、変動中画像表示領域Ｐ７２０に表示した変動中画像を変化させる変動中画像変化演出とを含む。以下では両者を区別せずに、単に保留変化演出と呼称するが、保留画像を変化させる保留変化演出については上記のように保留画像変化演出と呼称してもよいし、変動中画像を変化させる保留変化演出については上記のように変動中画像変化演出と呼称してもよい。保留画像および変動中画像については、変動予定または変動中であることを示唆する表示内容であるため、双方を含め「変動示唆表示」と総称してもよく、保留画像については「変動開始条件充足前の変動示唆表示」と称してもよく、変動中画像については「変動開始条件充足後の変動示唆表示」と称してもよい。また、保留画像変化演出と変動中画像変化演出の双方を含め、「変更示唆演出」と総称してもよい。

【１０９０】
図１５７は、本実施形態の保留画像表示領域Ｐ７１０および変動中画像表示領域Ｐ７２０の説明に供する模式図である。前述したように、演出表示装置Ｐ７０の表示画面の下側領域には、特別図柄の作動保留球に対応する保留画像を表示するための保留画像表示領域Ｐ７１０が設けられている。保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球のうち、現在実行中の遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の作動保留球に対応する保留画像が表示される。すなわち、現在実行中の遊技状態が低ベース状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となるため、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像が表示される（第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像は表示されない）。一方、現在実行中の遊技状態が高ベース状態（時短遊技状態又は確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となるため、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像が表示される（第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像は表示されない）。但し、低ベース状態であっても高ベース状態であっても、保留数表示領域Ｐ７４０にて、第１特別図柄の作動保留球の個数と、第２特別図柄の作動保留球の個数との双方を同時に表示可能である。なお、各保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示される。

【１０９１】
保留画像表示領域Ｐ７１０には、各特別図柄の作動保留球の上限数に対応する４つの個別保留画像表示領域Ｐ７１１～Ｐ７１４が設けられている。個別保留画像表示領域Ｐ７１１は保留１（保留１個目）の保留画像に対応し、個別保留画像表示領域Ｐ７１２は保留２（保留２個目）の保留画像に対応し、個別保留画像表示領域Ｐ７１３は保留３（保留３個目）の保留画像に対応し、個別保留画像表示領域Ｐ７１４は保留４（保留４個目）の保留画像に対応する。個別保留画像表示領域Ｐ７１１～Ｐ７１４は、それぞれ同一サイズの表示領域として構成されており、それぞれ１個の保留画像を表示可能である。

【１０９２】
保留画像表示領域Ｐ７１０の左側には、当該変動表示にて消化された特別図柄の作動保留球に対応する変動中画像を表示するための変動中画像表示領域Ｐ７２０が設けられている。変動中画像表示領域Ｐ７２０には、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示のうち、現在実行中の遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動表示に対応する変動中画像が表示される。すなわち、現在実行中の遊技状態が低ベース状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となるため、第１特別図柄の変動表示に対応する変動中画像が表示される。一方、現在実行中の遊技状態が低ベース状態（時短遊技状態又は確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となるため、第２特別図柄の変動表示に対応する変動中画像が表示される。この変動中画

像表示領域Ｐ７２０は、個別保留画像表示領域Ｐ７１１～Ｐ７１４よりも大きなサイズの表示領域として構成されている。つまり、保留画像よりも変動中画像の方が、画像の表示サイズが大きく形成されている。

【１０９３】

保留画像表示領域Ｐ７１０には、特別図柄の作動保留球が記憶される毎に、左側の個別保留画像表示領域Ｐ７１１から順に１個ずつ保留画像が追加表示される。また、特別図柄の作動保留球が消化される毎に、変動中画像表示領域Ｐ７２０に表示された変動中画像が消失されるとともに、個別保留画像表示領域Ｐ７１１～７１４に表示された保留画像が１個ずつ左側の画像表示領域に移動する。ここで、個別保留画像表示領域Ｐ７１１～Ｐ７１４に表示された保留画像は、左から順に消化され、個別保留画像表示領域Ｐ７１１に表示された最先の保留画像（保留１の保留画像）が消化されると、当該保留画像が変動中画像表示領域Ｐ７２０に移動して、当該変動表示に対応する変動中画像として表示され、当該変動表示の終了時まで継続して表示される。但し、当該変動表示の実行中にＳＰリーチなどの特定演出に発展した以降においては、保留画像および変動中画像を非表示としてもよく、その場合には、特定演出が終了したことを契機として（ＳＰリーチに発展する前の背景演出（背景画像）、その一例として、通常モードに滞在中であれば当該通常モードに対応した背景演出（背景画像）に復帰したことを契機として）、保留画像および変動中画像を再び表示させて、当該変動表示の終了を契機として変動中画像の表示を終了する一方で、保留画像は当該変動表示が終了しても継続表示する（左側にシフト表示する）ように構成してもよい。また、変形例として、ＳＰリーチに発展した以降など、特定演出が発生している状況下であっても、保留画像および変動中画像を継続表示してもよく、その場合には、当該変動表示の終了を契機として変動中画像の表示を終了する一方、保留画像は当該変動表示が終了しても継続表示する（左側にシフト表示する）ように構成してもよい。また、その他の変形例として、ＳＰリーチに発展した以降など、特定演出が発生している状況であれば、保留画像は非表示とする一方で、変動中画像については継続表示してよく、その場合には、特定演出が終了したことを契機として（ＳＰリーチに発展する前の背景演出（背景画像）、その一例として、通常モードに滞在中であれば当該通常モードに対応した背景演出（背景画像）に復帰したことを契機として）、保留画像を再び表示させて、当該変動表示の終了を契機として変動中画像の表示を終了する一方、保留画像は当該変動表示が終了しても継続表示する（左側にシフト表示する）ように構成してもよい。

【１０９４】

≪保留画像／変動中画像≫

図１５８（Ａ）は、保留画像および変動中画像の説明に供する模式図である。本実施形態の保留画像および変動中画像は、例えば地球等の惑星や球技用のボールなどの球形状を模した球アイコンから構成されている。また、保留画像および変動中画像の表示態様として、「通常表示態様」および「特殊表示態様」が設定されている。

【１０９５】

（通常表示態様）

通常表示態様は、球アイコンの表示色が白色となる表示態様である。

【１０９６】

（特殊表示態様）

特殊表示態様１は、球アイコンの表示色が青色となる表示態様である。特殊表示態様２は、球アイコンの表示色が緑色となる表示態様である。特殊表示態様３は、球アイコンの表示色が赤色となる表示態様である。特殊表示態様４は、球アイコンの表示色が虹色となる表示態様である。

【１０９７】

本実施形態では、保留画像および変動中画像の表示態様として、通常表示態様、特殊表示態様１、特殊表示態様２、特殊表示態様３、特殊表示態様４、の５種類の表示態様が設定されている。なお、以下では、説明の便宜上、通常表示態様を「白色アイコン」、特殊表示態様１を「青色アイコン」、特殊表示態様２を「緑色アイコン」、特殊表示態様３を

「赤色アイコン」、特殊表示態様４を「虹色アイコン」とも呼称する。図面上では、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の５種類の表示態様を、その保留画像内又は変動中画像内に色彩の名称を付記することで表現する。つまり、図面上では、「白」の文字を付して白色アイコンの保留画像および変動中画像を表現し、「青」の文字を付して青色アイコンの保留画像および変動中画像を表現し、「緑」の文字を付して緑色アイコンの保留画像および変動中画像を表現し、「赤」の文字を付して赤色アイコンの保留画像および変動中画像を表現し、「虹」の文字を付して虹色アイコンの保留画像および変動中画像を表現する。

【１０９８】

ここで、保留画像および変動中画像の表示態様は、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）と関係しており、「白色アイコン」＜「青色アイコン」＜「緑色アイコン」＜「赤色アイコン」＜「虹色アイコン」の順に大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。つまり、特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」となる場合よりも「大当り」となる場合の方が、大当り期待度の高い表示態様の保留画像又は変動中画像が表示され易い。なお、「虹色アイコン」は、大当り当選が確定的となるプレミア的な表示態様を意味する。そのため、「虹色アイコン」の保留画像が出現した場合又は「虹色」の保留画像に変化した場合は、その保留画像に対応する変動表示にて大当り当選することが確約される。なお、保留画像および変動中画像の表示態様を、表示色ではなく、例えば形状や大きさ、模様、動作（アニメーション）等で表現してもよい。

【１０９９】

また、本実施形態では、保留画像又は変動中画像を動的画像として表示（「動作表示」、「アニメーション表示」または「ループ表示」とも呼称する）させるアニメーション演出を実行可能に構成されている。なお、この保留画像および変動中画像のアニメーション演出は、保留画像および変動中画像が全て動的画像のみで構成されている必要はなく、このアニメーション演出の一部において静的画像（静止画像）が含まれていてもよい。

【１１００】

画像制御基板Ｐ３００には、保留画像および変動中画像を動作表示（アニメーション表示）させるための動画データが記憶されている。この動画データの再生時間は、例えば０．５秒であり、先頭画像から最終画像にかけて連続性のある動作を記録した映像データから構成されている。そして、この０．５秒の動画データを繰り返し再生（ループ再生）することで、保留画像又は変動中画像が所定の動作表示（アニメーション表示）を繰り返すアニメーション演出が行われる。つまり、保留画像および変動中画像の動作表示（アニメーション表示）の周期は、動画データの再生時間に対応する「０．５秒」に設定されている。なお、本実施例では、保留画像が保留消化に伴い各画像表示領域間を移動することを「シフト表示」と呼称し、各画像表示領域内で保留画像又は変動中画像が動作（変形を含む）することを「動作表示」、「アニメーション表示」または「ループ表示」と呼称する。但し、保留画像又は変動中画像が各画像表示領域を越えて動作表示されてもよく、また、隣接する保留画像同士、又は、保留画像と変動中画像とが、少なくとも一部において前後に重畳した表示態様で動作表示されてもよい。

【１１０１】

図１５８（Ｂ）は、保留画像および変動中画像の動作表示（アニメーション表示）の一例を説明するための模式図である。このアニメーション表示は、保留画像および変動中画像が所定の動作を開始してから終了するまで（所定の動作の先頭から終端までの一連の動作が完了するまで）を１周期として、かかる周期の動的表示が繰り返し行われる演出である。本実施形態では、保留画像および変動中画像のアニメーション表示として、保留画像および変動中画像が上下軸を中心に回転動作する回転表示として構成されている。そして、前述したように、モーション表示の周期（すなわち動画データの再生時間）として「０．５秒」が設定され、この「０．５秒」を１周期として回転表示（３６０度の回転表示）が繰り返し実行される。

【１１０２】

保留画像および変動中画像には、動作表示（アニメーション表示）を開始する起点となる基準動作姿勢（動画データの先頭画像）がそれぞれ設定されている。装飾図柄の変動表示が開始されると、この基準動作姿勢を起点として動作表示が開始され、所定の周期（０．５秒）に到達する毎に基準動作姿勢から動作表示が繰り返される（ループ再生される）。一方、装飾図柄の変動表示が終了することを契機として、保留画像および変動中画像の動作表示は強制的に終了される。そして、次回の装飾図柄の変動表示が開始されることを契機として、保留画像および変動中画像が基準動作姿勢に切り替わり、この基準動作姿勢を起点として動作表示が開始される（ループ再生される）。なお、新たな保留画像が表示されたときは、既存の保留画像および変動中画像の動作表示とは無関係に、その基準動作姿勢を起点として動作表示が開始される。つまり、既存の保留画像および変動中画像が基準動作姿勢となっている場合を除き、新たな保留画像の動作表示と、既存の保留画像および変動中画像の動作表示とは互いに同期せず、互いの動作姿勢にズレが生じる。但し、新たな保留画像の動作表示と、既存の保留画像および変動中画像の動作表示とは、次回の変動表示が開始されたことを契機として互いに同期することとなる。なお、本変形例において、動作表示が「同期」するとは、各保留画像および変動中画像の動作表示において基準動作姿勢となるタイミングが同じタイミングとなることを意味する。つまり、各保留画像および変動中画像の動作周期が同一であることを前提に、動作表示中のいずれのタイミングにおいても各保留画像および変動中画像が同じ動作姿勢を取り得ることである。また、本実施形態では、装飾図柄の変動表示が開始されたことを契機として保留画像および変動中画像の動作表示を開始し、装飾図柄の変動表示が終了することを契機として保留画像および変動中画像の動作表示を終了（強制停止）する構成であったが、この構成に限定されるものではなく、保留画像および変動中画像の動作表示を装飾図柄の変動表示の開始および終了と関わりなく、継続的に実行する構成としてもよい。つまり、装飾図柄の変動表示が終了したことを契機として保留画像および変動中画像の動作表示を終了（強制停止）させることなく継続させて、各回の装飾図柄の変動表示間において動作表示を途切れさせることなく連続的（シームレス）に繋げるように構成してもよい。その場合には、始動入賞により新たな保留画像が表示されたとき、この新たな保留画像の動作表示が、既存の保留画像および変動中画像の動作表示と同期したかたちで開始されることが好適である。また、保留画像および変動中画像の動作表示を、装飾図柄の変動表示の開始および終了に関わりなく継続させる場合には、保留消化に伴い保留画像が左側にシフトするときも、保留画像の動作表示を継続させることが好適である。但し、保留消化に伴い保留画像が左側にシフトしている間だけ保留画像の動作表示を停止させて、保留画像がシフトした後に動作表示を再開させるように構成してもよい。

【１１０３】

≪保留変化示唆演出≫

続いて、保留変化示唆演出（「変更示唆演出」とも呼称する）について説明する。本実施形態では、保留変化演出の実行が開始される前に、当該保留変化演出が実行されることを示唆する保留変化示唆演出が実行される場合がある。この保留変化示唆演出は、保留変化演出が実行されること、すなわち、保留画像の表示態様が変化することを示唆する演出である。本実施形態の保留変化示唆演出は、所定のキャラクタがボールを模したボール画像（擬似的な保留画像）をターゲットの保留画像に向かって投げて、このボール画像をターゲットの保留画像に当てることで、ターゲットの保留画像の表示態様が変化することを示唆するアクション演出として構成されている。

【１１０４】

なお、本実施形態では、保留変化示唆演出(アクション演出)が行われてから保留変化演出が実行される場合（ターゲットの保留画像の表示態様が変化する場合）と、保留変化示唆演出（アクション演出）が行われることなく保留変化演出が実行される場合（ターゲットの保留画像の表示態様が変化する場合）とがある。なお、以下では、この保留変化示唆演出を「アクション演出」とも呼称する。また、本実施形態では、保留変化示唆演出（アクション演出）が行われることなく保留変化演出が実行される場合（ターゲットの保留画

像の表示態様が変化する場合）よりも、保留変化示唆演出(アクション演出)が行われてから保留変化演出が実行される場合（ターゲットの保留画像の表示態様が変化する場合）の方が、そのターゲットの保留画像が消化されることで行われる変動表示（ターゲットの変動表示）にて大当りとなる期待度が相対的に高くなるように構成されている。

【１１０５】

続いて、保留変化演出および保留変化示唆演出の演出例について説明する。ここで、図１５９は、保留変化示唆演出および保留変化演出の演出例を示す模式図である。

【１１０６】

まず、図１５９（Ａ）に示すように、当該変動表示が開始される。図示例では、変動中アイコンが白色アイコンであり、２個の保留アイコンも白色アイコンである。

【１１０７】

続いて、図１５９（Ｂ）に示すように、当該変動表示の実行中の所定タイミングにおいて、丸いボール（赤アイコンを模したボール）を持ったキャラクタが登場して、このボール（赤アイコンを模したボール）を１番目の保留画像（最先の保留画像）に向かって投げるアクション演出（保留変化示唆演出）が実行される。

【１１０８】

そして、図１５９（Ｃ）に示すように、キャラクタの投げたボール（赤アイコンを模したボール）が１番目の保留画像（最先の保留画像）に当たることで、この１番目の保留画像の表示態様が白色アイコンから赤色アイコンに変化する保留変化演出が実行される。つまり、本実施形態のアクション演出（保留変化示唆演出）では、キャラクタの持つボール（赤アイコン）が表示された時点で、いずれかの保留画像の表示態様が白色アイコン（通常表示態様）から赤色アイコン（特殊表示態様３）に変化することが示唆されるようになっている。

【１１０９】

ところで、本実施形態では、前述の第２実施形態と同様に、現在実行中の遊技状態が低ベース状態である場合、第１特別図柄の変動時間（当否判定の結果がはずれの場合の変動時間）は、当該第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶される第１特別図柄の作動保留球数に応じて異なり得るように構成されている。ここで、本実施形態では、前述の第２実施形態と同様に、図４９の変動パターンテーブル１を参照して、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）を選択するものとする。但し、本実施形態では、短縮変動の変動時間（変動パターンＰＨ１－１）を「７秒」、通常変動の変動時間（変動パターンＰＨ１－２）を「１２秒」とする。このとき、本実施形態では、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が３個の場合には、短縮変動の変動パターンＰＨ１－１（７秒）の選択率が相対的に高く、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が２個の場合には、通常変動の変動パターンＰＨ１－２（１２秒）の選択率が相対的に高くなっている。そのため、以下では、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が３個の場合には、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）として「７秒」の変動表示（当該変動表示を「変動表示Ａ」と呼称する）が実行され、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が２個の場合には、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）として「１２秒」の変動表示（当該変動表示を「変動表示Ｂ」と呼称する）が実行されるものとして説明する。なお、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が３個の場合には、通常変動の変動パターンＰＨ１－２（１２秒）が選択されず、第１特別図柄の変動時間（変動パターン）の抽選時に記憶されている第１特別図柄の作動保留球数が２個の場合には、短縮変動の変動パターンＰＨ１－１（７秒）が選択されないよう構成されてもよい。

【１１１０】

ここで、図１６０は、第１特別図柄の変動表示として前述の変動表示Ａ，Ｂが実行された場合のタイムチャートである。なお、以下の説明では、便宜上、保留変化示唆演出（ア

クション演出）と保留変化演出とを纏めて「保留関連演出」と呼称する場合がある。すなわち、保留変化示唆演出（アクション演出）が開始されてから保留変化演出が終了するまでの一連の演出を「保留関連演出」とも呼称する。また、以下の説明では、保留画像および変動中画像の１周期分の動作表示（１周期当たりの動作表示）を「単位動作表示」とも呼称する。

【１１１１】

図１６０に示すように、第１特別図柄の変動表示として変動表示Ａが実行される場合には、当該変動表示Ａが開始されてから終了するまでの間に（次の変動表示が開始されるまでの間に）、保留画像および変動中画像の単位動作表示が１４回（１周期×１４回）繰り返し行われる。つまり、変動表示Ａの実行中に行われる保留画像および変動中画像の単位動作表示の回数（ループ回数）は１４回となる。一方、第１特別図柄の変動表示として変動表示Ｂが実行される場合には、当該変動表示Ｂが開始されてから終了するまでの間に（次の変動表示が開始されるまでの間に）、保留画像および変動中画像の単位動作表示が２４回（１周期×２４回）繰り返し行われる。つまり、変動表示Ｂの実行中に行われる保留画像および変動中画像の単位動作表示の回数（ループ回数）は２４回となる。このように本実施形態では、遊技状態が低ベース状態である場合に、第１特別図柄の変動表示がいずれの変動表示Ａ，Ｂであったとしても、当該変動表示の実行中に保留画像および変動中画像の単位動作表示を複数回（１周期×複数回）実行することが可能となっている。換言すれば、第１特別図柄の変動時間として、最短の変動時間（変動表示Ａの変動時間）である「７秒」が選択された合であっても、当該変動表示の実行中に保留画像および変動中画像の単位動作表示が複数回実行されるようになっている。

【１１１２】

また、本実施形態では、第１特別図柄の変動表示の実行中に保留変化演出を実行する場合には、この第１特別図柄の変動表示が変動表示Ａおよび変動表示Ｂのいずれであっても、その変動表示において所定の保留関連演出（保留変化示唆演出および保留変化演出）を実行可能に構成されている。ここで、所定の保留関連演出の実行時間（所定の保留変化示唆演出が開始されてから保留変化演出が終了するまでの実行時間）は、これらの演出が実行されるときの変動時間に依存することなく、常に一定の実行時間ＴＢ（ＴＢ＝４秒）に設定されている。ここで、所定の保留関連演出とは異なる特定の保留関連演出も実行可能であるが、その実行時間は８秒としてもよく、特定の保留関連演出は、変動表示Ａの変動時間である７秒では実行されない（１変動内で実行しきれないため）が、変動表示Ｂの変動時間である１２秒では実行されることを補足しておく。なお、本実施形態では、保留変化演出の実行時間は、保留変化示唆演出の実行時間の一部と重複しており、保留変化演出の開始時よりも保留変化示唆演出の開始時の方が先のタイミングであり、且つ、保留変化示唆演出の終了時と保留変化演出の終了時とが略同時に設定されている（保留変化示唆演出の終了時よりも保留変化演出の終了時の方が後のタイミングとなるように設定してもよい）。また、所定の保留関連演出（保留変化演出および保留変化演出）の実行開始タイミングおよび実行終了タイミングは、この所定の保留関連演出が実行される変動時間に依存することなく、常に当該変動表示の停止時を基準に設定されており、所定の保留関連演出の実行終了タイミングは当該変動表示の終了時よりも所定時間ＴＣ（ＴＣ＝１秒）だけ前のタイミングであり、所定の保留関連演出の実行開始タイミングは当該変動表示の終了時よりも実行時間ＴＢおよび所定時間ＴＣの合計時間（ＴＢ＋ＴＣ＝５秒）だけ前のタイミングに設定されている。そのため、当該変動表示の変動時間の長短に関わらず、所定の保留関連演出の終了時から当該変動表示の終了時までの時間は常に一定であるが、当該変動表示の開始時から所定の保留関連演出の開始時までの時間は、当該変動表示の変動時間の長短に応じて異なり得るものとなる。つまり、当該変動表示の変動時間が短いほど所定の保留関連演出の実行タイミングが早くなり、当該変動表示の変動時間が長いほど所定の保留関連演出の実行タイミングが遅くなる。具体的には、第１特別図柄の変動表示が変動表示Ａである場合には、当該変動表示Ａの開始時から第１時間ＴＡ１（ＴＡ１＝２秒）後に所定の保留関連演出が実行され、第１特別図柄の変動表示が変動表示Ｂである場合には、

当該変動表示Ｂの開始時から第２時間ＴＡ２（ＴＡ２＝７秒）後に所定の保留関連演出が実行される。このとき、変動表示Ａおよび変動表示Ｂのいずれの実行中においても、所定の保留関連演出（保留変化示唆演出および保留変化演出）の前後で、保留画像および変動中画像の単位動作表示（アニメーション表示の１周期）が複数回（１周期×複数回）に亘り実行されるように構成されている。具体的には、変動表示Ａについては、この変動表示Ａが開始されてから所定の保留関連演出が開始されるまでの時間である第１時間ＴＡ１（２秒）内において、保留画像および変動中画像の単位動作表示が４回（０．５秒×４回）行われ、所定の保留関連演出が終了してから変動表示Ａが終了するまでの時間である所定時間ＴＣ（１秒）内において、保留画像および変動中画像の単位動作表示が２回（０．５秒×２回）行われる。また、変動表示Ｂについては、この変動表示Ｂが開始されてから所定の保留関連演出が開始されるまでの時間である第２時間ＴＡ２（７秒）内において、保留画像および変動中画像の単位動作表示が１４回（０．５秒×１４回）行われ、所定の保留関連演出が終了して変動表示Ｂが終了するまでの時間である所定時間ＴＣ（１秒）内において、保留画像および変動中画像の単位動作表示が２回（０．５秒×２回）行われる。

【１１１３】

このように本実施形態では、第１特別図柄の作動保留球数に応じて変動時間の異なる、いずれの変動表示Ａ，Ｂが実行される場合であっても、その変動時間内において保留変化示唆演出および保留変化演出を確実に完結させることができるとともに、保留関連演出の前後において保留画像および変動中画像の動作表示（アニメーション表示）をそれぞれ１周期以上行うことで遊技者が保留画像および変動中画像の動作表示を容易に認識することができ、これらの先読み演出（保留変化演出、保留変化示唆演出、アニメーション演出）の演出効果を一層高めることが可能となる。

【１１１４】

また、本実施形態において、ターゲットの保留画像を対象として行われる保留変化示唆演出は、ターゲット前の変動表示が開始されることを契機として実行され得るが、このターゲットの作動保留球が生起されることを契機としては実行されない。つまり、変動表示の開始時にターゲットの作動保留球が既に記憶されている場合には、当該変動表示（ターゲット前の変動表示）の実行中においてそのターゲットの保留画像を対象として保留変化示唆演出が実行され得る。一方、変動表示の実行中に新たな作動保留球（ターゲットの作動保留球）が生起された場合には、当該変動表示の実行中においてその新たな保留画像（ターゲットの保留画像）を対象として保留変化示唆演出は実行されない。そのため、例えば第１特別図柄の変動表示として変動表示Ｂの実行中であり、且つ、この現在実行中の変動表示Ｂの残り時間が７秒以上であるとき（つまり、所定の保留関連演出を実行可能な変動表示Ａの変動表示時間と同じ時間の残り時間があるとき）に、新たな第１特別図柄の作動保留球（ターゲットの作動保留球）が生起された場合でも、時間的には当該変動表示Ｂが終了するまでの間にターゲットの保留画像に対して所定の保留関連演出を実行することは可能であるが、この新たに生起されたターゲットの保留画像に対して保留変化示唆演出は実行されないようになっている。すなわち、変動表示Ｂの実行中に新たな作動保留球（ターゲットの作動保留球）が生起されることで、当該変動表示Ｂの実行中にこの新たな作動保留球（ターゲットの作動保留球）を対象とした保留変化演出（いわゆる入賞時保留変化演出）を行うことが予定されている場合に、この新たな作動保留球の生起時に保留変化示唆演出を実行するだけの残り時間（残りの変動表示時間）があったとしても、この残りの変動表示時間内においてターゲットの保留画像に対する保留変化示唆演出は実行されず、このターゲットの保留画像をいきなり特殊表示態様（例えば、青色アイコン、緑色アイコン、赤色アイコン、虹色アイコンなど）で表示させる保留変化演出（入賞時保留変化演出）のみが実行可能である。なお、その場合には、当該変動表示Ｂが終了して次回の変動表示が開始されることを契機に、この次回の変動表示の実行中にターゲットの保留画像に対して保留変化示唆演出（および保留変化演出）が実行され得ることが好適である。

【１１１５】

≪保留変化示唆演出とボタン演出との関係≫

また、本実施形態では、アクション演出（保留変化示唆演出）の実行可否等の抽選は、ターゲット前の作動保留球の事前判定結果が全て非リーチ種別（短縮変動又は通常変動）の変動パターンであることを条件に実行される。また、このアクション演出（保留変化示唆演出）の実行可否等の抽選では、ターゲットの作動保留球の事前判定結果が非リーチ種別の変動パターンである場合よりもＳＰリーチの変動パターンである場合、つまりターゲットの作動保留球（ターゲットの変動表示）の大当り期待度が高くなるほど、アクション演出の実行が決定され易くなっている。加えて、ターゲットの変動表示が非リーチ種別の変動表示である場合よりもＳＰリーチの変動表示である場合の方が、その変動表示中にボタン演出（例えば当落分岐時の予告演出として行われるボタン演出）が実行され易くなっている。そのため、本実施形態では、ターゲット前の変動表示とターゲットの変動表示とを比較した場合に、ターゲットの保留画像に対してアクション演出（保留変化示唆演出）が実行されるときの変動表示（ターゲット前の変動表示＝非リーチ種別の変動表示）よりも、このターゲットの保留画像に対してアクション演出（保留変化示唆演出）が実行されないときに行われる変動表示（ターゲットの変動表示＝ＳＰリーチの変動表示）の方が、その変動表示中にボタン演出が実行される確率が相対的に高くなるように構成されている。

【１１１６】

（保留関連演出の変形例１）

本実施形態において、保留画像および変動中画像の動作表示の１周期に要する時間（例えば０．５秒）を、主制御表示装置Ｐ２７に設けられた特別図柄保留ランプＰ７３，７４の点滅表示の１周期（点滅周期）に要する時間（例えば０．２秒＝点灯０．１秒＋消灯０．1秒）よりも長時間に設定してもよい。また同様に、保留画像および変動中画像の動作表示の１周期に要する時間（例えば０．５秒）を、副制御表示装置Ｐ２８に設けられた保留数補助表示部８０３，８０４の点滅表示の１周期（点滅周期）に要する時間（例えば０．２秒＝点灯０．１秒＋消灯０．1秒）よりも長時間に設定してもよい。

【１１１７】

（保留関連演出の変形例２）

本実施形態において、変動中画像の表示が開始されてから非表示となるまでの表示時間について、通常表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像の表示時間よりも、特殊表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像の表示時間の方が長時間となるように構成してもよい。

【１１１８】

（保留関連演出の変形例３）

本実施形態において、ターゲットの作動保留球が記憶されている状況において複数回の変動表示に亘って表示される先読みステージ（先読み専用ステージ背景）を設けて、この先読みステージ（先読み専用ステージ背景）が表示されている場合には、ステージＡやステージＢなどの非先読みステージ（通常ステージ背景）が表示されている場合よりも、保留変化示唆演出（アクション演出）が実行され易いように構成してもよい。また、遊技状態が高確率高ベース状態であるときの確変ステージ背景が表示されている場合には、遊技状態が低確率低ベース状態であるときの通常ステージ背景が表示されている場合よりも、保留変化示唆演出（アクション演出）が実行され易いように構成してもよい。

【１１１９】

（保留関連演出の変形例４）

本実施形態において、通常表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像が表示される変動表示よりも、特殊表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像が表示される変動表示の方が、ボタンバイブ演出（例えば、第１ボタンバイブ演出α、第１ボタンバイブ演出β、第２ボタンバイブ演出、第３ボタンバイブ演出など）が実行されやすくなるよう構成してもよい。また、通常表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像が表示される変動表示でボタンバイブ演出が実行される場合よりも、特殊表示態様の保留画像がシフト表示されることで表示された変動中画像が表示される変動表示でボタンバイブ演出が実行される場合のほうが、複数

種類のボタンバイブ演出が実行されやすくなるよう構成してもよい。
【１１２０】
≪初期化動作中の音量調整≫
次に、初期化動作中のスピーカＰ１１の音量調整について説明する。本実施形態では、遊技機に電源が投入された後（電源断が復帰した後）、復帰中画面の表示が終了して、装飾図柄や背景画像などを表示する通常画面（待機画面）の表示が開始された後であれば、スピーカＰ１１の音量を調整可能に構成されている。なお、通常画面に復帰した後は、変動待機状態および変動表示中の状態のいずれにおいても音量調整が可能となる。
【１１２１】
本実施形態では、前述の図７２に示すように、遊技者により所定の操作が行われると（例えば十字キーＰ１６の左右キーが同時に操作されると）、画面の音量調整画像表示領域Ｐ７３６に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像が横並びに表示される。音量調整画像は、現在の音量レベルを示すものであり、図示例では、現在の音量レベルに相当する３段階目の音量レベルに調整された表示態様となっている。そして、遊技者により左キー又は右キーが操作されることにより、スピーカＰ１１から出力されるＢＧＭや効果音などの音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。そして、音量の確定操作として演出ボタンＰ１５が操作されたとき、又は、音量調整の操作が行われることなく音量調整画像が表示されてから所定時間（例えば３秒）が経過したときに、当該音量調整画像の表示が終了する。
【１１２２】
ここで、本実施形態では、前述したように、遊技機の電源投入後において復帰中画面から通常画面に切り替わるタイミングで、可動体の初期化動作が開始される。そのため、通常画面に復帰した後に音量調整画像が表示された場合には、この音量調整画像の表示と可動体の初期化動作とが重複実行される場合がある。以下において、電源断の復帰後に音声調整画像の表示と可動体の初期化動作とが重複実行される場合について説明する。
【１１２３】
図１６１は、電源断の復帰後に音声調整画像の表示と可動体の初期化動作とが重複実行された場合のタイムチャートである。なお、図１６１では、紙面の都合上、簡易的な画面表示（小図柄や保留画像などの一部の表示を省略した画面表示）を示している。
【１１２４】
まず、時点ｔ６１では、変動待機状態（非変動状態）において、遊技機に電源断が発生する。時点ｔ６２において、遊技機に電源が投入されて電源断から復帰する。時点ｔ６３において、遊技機に電源が投入された以降の所定のタイミングで、演出表示装置Ｐ７０に復帰中画面が表示される。時点ｔ６４において、演出表示装置Ｐ７０の表示画面が復帰中画面から通常画面（待機画面）に切り替わる。この時点ｔ６４において、可動体の初期化動作処理が開始され、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作、演出ボタンＰ１５の初期化動作、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作が順番に行われる。
【１１２５】
続いて、時点ｔ６５において、遊技者が所定の操作を行うことで（例えば十字キーＰ１６の左キーまたは右キーが操作されることで）、音声調整画像の表示が開始される。それにより、音量調整画像の表示と可動体の初期化動作とが同時並行して実行される。
【１１２６】
時点ｔ６６では、可動体の初期化動作の実行中に、遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始される。また、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００に変動開始コマンドが送信されることにより、装飾図柄および小図柄の変動表示が開始される。この時点ｔ６６において、特別図柄、装飾図柄のおよび小図柄の変動表示が開始された場合であっても、当該変動表示の開始時の前後に跨って音量調整画像は継続して表示される。
【１１２７】

続いて、時点ｔ６７では、音量調整画像が表示されてから所定時間（音量調整の操作が行われることなく所定時間）が経過することで、音量調整画像の表示が終了する。

【１１２８】

そして、時点ｔ６８において、可動体の初期化動作が終了、つまり、第１可動役物Ｐ６５１の初期化動作と、演出ボタンＰ１５の初期化動作と、第２可動役物Ｐ６５２の初期化動作とが全て終了する。

【１１２９】

（音量調整に関する変形例１）

なお、本実施形態において、演出表示装置Ｐ７０の画面上に音量調整画像が表示されている状況で、ボタン演出の操作契機演出として役物演出が実行される場合には、音量調整画像の表示を役物演出の実行によって中断させることなく、この役物演出の実行の前後に亘って音量調整画像を継続表示可能に構成してもよい。

【１１３０】

（音量調整に関する変形例２）

また、本実施形態において、電源投入時の可動体の初期化動作の実行中に音量調整画像が表示され、その音量調整の操作が行われたとしても、可動体の初期化動作の実行中であることを示す（またはＲＡＭＰ１０３にバックアップされている情報が初期化されたことを示す）初期化報知音（例えば、「初期化しました」や「初期化動作中です」などの音声）の音量は変化しない（常に一定の音量（予め定められた一定の音量）で出力される）ように構成してもよい。

【１１３１】

≪可動役物と表示装置≫

次に、可動役物Ｐ６５１，６５２の所定の動作（初期化動作、演出動作）と演出表示装置Ｐ７０の表示内容との関係について説明する。下記の図１６２および図１６３では、「装飾図柄表示」の欄において、演出表示装置Ｐ７０の画面に装飾図柄の表示（変動表示、仮停止表示、確定停止表示）が行われている状態を「表示」とし、演出表示装置Ｐ７０の画面に装飾図柄の表示（変動表示、仮停止表示、確定停止表示）が行われていない状態を「非表示」としている。同様に、演出表示装置Ｐ７０の画面に小図柄の表示（変動表示、確定停止表示）が行われている状態を「表示」とし、演出表示装置Ｐ７０の画面に小図柄の表示（変動表示、確定停止表示）が行われていない状態を「非表示」としている。また、「保留画像表示／変動中画像表示」の欄において、演出表示装置Ｐ７０の画面に保留画像および変動中画像の少なくとも一方が表示されている状態を「表示」、演出表示装置Ｐ７０の画面に保留画像および変動中画像の両方が表示されていない状態を「非表示」としている。また、「保留球数表示」の欄において、演出表示装置Ｐ７０の画面（保留数表示領域Ｐ７５０）に各特別図柄の作動保留球の個数（０個を含む）が表示されている状態を「表示」、演出表示装置Ｐ７０の画面（保留数表示領域Ｐ７５０）に各特別図柄の作動保留球の個数（０個を含む）が表示されていない状態を「非表示」としている。

【１１３２】

図１６２は、電源断復帰後の可動役物の初期化動作と演出表示装置Ｐ７０の表示内容との関係を示すタイムチャートである。

【１１３３】

まず、時点ｔ７１では、変動待機状態（非変動状態）において、遊技機に電源断が発生する。「変動待機状態」とは、前述したとおり、第１特別図柄、第２特別図柄、装飾図柄、および小図柄のいずれもが変動表示を実行していない非変動中の状態であり、且つ、第１特別図柄の作動保留球数も第２特別図柄の作動保留球数も存在しない状態である。この時点ｔ７１において、各可動役物は動作しておらず初期位置で待機しているものとする。

【１１３４】

時点ｔ７２において、遊技機に電源が投入されて、当該電源断から復帰する。続いて、時点ｔ７３において、演出表示装置Ｐ７０の表示画面が復帰中画面から通常画面に切り替わり、通常画面の表示が開始される。この通常画面には、装飾図柄の初期組合せ（「３・

３・１」）と、小図柄の初期組合せ（「３・３・１」）と、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球数（いずれも０個）とが表示される。また、この通常画面の復帰と略同時に、可動体の動作チェックとして、可動役物（第１可動役物Ｐ６５１、第２可動役物Ｐ６５２）の初期化動作が開始される。

【１１３５】

続いて、時点７４において、複数個（図示例では３個とする）の遊技球が第１始動口Ｐ５１へ連続入球することで、第１特別図柄の変動表示が開始され、これと同期して装飾図柄の変動表示と小図柄の変動表示とが開始される。また、画面上には、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（２個の保留画像）が表示されるとともに、当該変動表示（第１特別図柄の変動表示）に対応する変動中画像が表示される。また、画面上には、第１特別図柄の作動保留球数として「２」が表示され、第２特別図柄の作動保留球数として「０」が表示される。つまり、図示例では、可動役物Ｐ６５１，６５２の初期化動作中であっても、複数個の始動入賞が発生することにより、演出表示装置Ｐ７０の画面上には、装飾図柄の表示（変動表示）と、小図柄の表示（変動表示）と、保留画像および変動中画像の表示と、各特別図柄の作動保留球数の表示とがそれぞれ行われている状態となる。

【１１３６】

次に、図１６３は、第１可動役物Ｐ６５１の演出動作（役物演出）と演出表示装置Ｐ７０の表示内容との関係を示すタイムチャートである。図１６３では、遊技状態が低ベース状態（通常遊技状態）であり、当該変動表示がＳＰリーチの変動表示（大当りの変動表示）である場合を例示する。

【１１３７】

まず、時点ｔ８１において、第１特別図柄の変動表示が開始される。また、これと同期して装飾図柄の変動表示と小図柄の変動表示とが開始される。また、画面上には、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（２個の保留画像）が表示されるとともに、当該変動表示（第１特別図柄の変動表示）に対応する変動中画像が表示されている。また、画面上には、現在の第１特別図柄の作動保留球数として「２」が表示され、現在の第２特別図柄の作動保留球数として「０」が表示されている。なお、前回の変動表示の終了時から今回の変動表示の開始時までの間においても、装飾図柄の停止表示（確定停止表示）、小図柄の停止表示（確定停止表示）、保留画像の表示、特別図柄の保留球数の表示が行われているため、図中の「装飾図柄表示」の欄、「小図柄表示」の欄、「保留画像表示／変動中画像表示」の欄、および「保留球数表示」の欄をそれぞれ「表示」としている。

【１１３８】

時点ｔ８２では、当該変動表示においてリーチが成立した後に、ＳＰリーチに発展する。このとき、装飾図柄の左図柄および右図柄は、いわゆるリーチ目を形成した状態で画面の両端に退避表示（仮停止表示）される。また、この時点ｔ８２では、当該変動表示がＳＰリーチに発展したことを契機に、保留画像および変動中画像が非表示となる。その一方で、ＳＰリーチに発展した後も、第１特別図柄の作動保留球数の表示と、第２特別図柄の作動保留球数の表示とは継続して行われる。

【１１３９】

時点ｔ８３では、当落分岐演出（当落分岐時の演出）として、ボタン演出Ｄが実行されて、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機に、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する（可動位置へと移動する）役物演出が実行される。なお、図示省略するが、このとき第２ボタンバイブ演出も操作契機演出として実行される。また、この時点５３では、役物演出が開始されることを契機に、装飾図柄の変動表示（画面両端に退避表示されている左図柄および右図柄の仮停止表示）が非表示となる。

【１１４０】

時点ｔ８４では、役物演出が終了することを契機に、装飾図柄の変動表示が再開されて、該装飾図柄が大当りを示す組合せ（図示例では「７・７・７」）で仮停止表示される。そして、時点ｔ８５では、装飾図柄の仮停止表示が終了して、そのまま装飾図柄が大当りを示す組合せ（図示例では「７・７・７」）で確定停止表示される。

【１１４１】
このように本実施形態では、補助的な表示（小図柄や保留数など）については遊技の状況に関わらず表示を継続する一方で、主要的な表示（装飾図柄や保留画像など）については可動役物Ｐ６５１，６５２の動作態様（初期化動作、演出動作）に応じた時系列的な表示態様の変化（非表示を含む）をもたせることで、遊技者に対して適切な遊技情報（遊技に関する情報）を報知することが可能となる。
【１１４２】
≪ボタンバイブ演出と装飾図柄表示／小図柄表示との関係≫
また、本実施形態では、装飾図柄の表示として、装飾図柄の変動表示、装飾図柄の仮停止表示、および装飾図柄の確定停止表示を実行可能である。その一方で、小図柄の表示としては、小図柄の変動表示、および小図柄の確定停止表示は実行可能であるが、小図柄の仮停止表示は実行不能である。
【１１４３】
ここで、３つの装飾図柄の変動表示（スクロール表示）が行われている状態では、この装飾図柄の組合せ（３つの装飾図柄の組合せ又は３つの装飾図柄のうちの２つの装飾図柄の組合せ）を遊技者は認識困難な状態となる。これに対して、遊技者が装飾図柄の組合せを認識容易な状態としては、３つの装飾図柄の組合せが確定停止表示されている状態と、３つの装飾図柄の組合せ又は３つの装飾図柄のうちの２つの装飾図柄の組合せが仮停止表示されている状態とがある。なお、２つの装飾図柄の組合せが仮停止表示されている状態とは、例えば、３つの装飾図柄のうちの左図柄と右図柄とが一致したリーチ状態（リーチ目）で仮停止表示されている状態などが例示される。このとき、装飾図柄の組合せを認識容易な状態として、３つの装飾図柄の組合せが確定停止表示されている状態である場合は、ボタンバイブ演出は実行されないが、３つの装飾図柄の組合せ又は３つの装飾図柄のうちの２つの装飾図柄の組合せが仮停止表示されている状態である場合は、ボタンバイブ演出が実行され得るものとなっている。
【１１４４】
一方、３つの小図柄が変動表示（スクロール表示）されている場合は、この小図柄の組合せ（３つの小図柄の組合せ又は３つの小図柄のうちの２つの小図柄の組合せ）を遊技者は認識困難な状態となる。これに対して、前述したように小図柄は仮停止表示されないため、小図柄の組合せを遊技者が認識容易な状態とは、３つの小図柄の組合せが確定停止表示されている状態のみとなる。そのため、小図柄の組合せを遊技者が認識容易な状態、すなわち、３つの小図柄の組合せが確定停止表示されている状態では、ボタンバイブ演出が実行されないようになっている。
【１１４５】
このように本実施形態では、装飾図柄の表示と小図柄の表示とは一定の対応関係を有するものであるが、装飾図柄の組合せを認識容易な状態（認識可能な状態）では、ボタンバイブ演出が実行され得る一方で、小図柄の組合せを認識容易な状態（認識可能な状態）では、ボタンバイブ演出は実行されないものとなっている。
【１１４６】
≪フリーズ演出≫
次に、第６実施形態のボタン演出の変形例について説明する。本変形例では、特定の変動表示中にボタン演出を実行することが決定された場合には、ボタン演出の開始に伴い、演出ボタンＰ１５の操作を遊技者に促すための操作促進演出が実行される。この操作促進演出においては、図１６４（ａ）に示すように、演出表示装置Ｐ７０に、演出ボタンＰ１５を模したボタン画像Ｐ６７１ａが表示される。本変形例では、操作促進演出が行われた場合に、演出パターンの選択が行われ、ここでの選択肢には第１演出と第２演出とが含まれている。
【１１４７】
（第１演出の一例）
ボタン演出が開始されると、図１６４（ａ）に示すように、ボタン画像Ｐ６７１ａが表

示されて操作促進演出が開始される。第１演出においては、遊技者が演出ボタンＰ１５に対し操作入力を行うと、図１６４（ｂ）に示すように、ボタン画像Ｐ６７１ａが消去されて操作促進演出が終了し、男の子の登場人物の画像Ｐ６７２に吹出画像Ｐ６７３が付加され、リーチなどの予告を行う台詞予告（「コメント予告演出」とも呼称する）を実行して、大当り期待度を示唆又は報知する例を示している（ボタン演出Ｂが実行される）。

【１１４８】

つまり、第１演出においては、操作促進演出中に演出ボタンＰ１５が操作されると、ボタン画像６７１が画面上から消え、演出表示装置Ｐ７０の表示内容は、ボタン画像Ｐ６７１ａを伴わないものに切り替わる。ここで本変形例では、この第１演出が基本となる通常切替演出とされている。

【１１４９】

なお、図示略は省略するが、第１演出中における装飾図柄の表示態様としては、全装飾図柄の変動中の画像が背景に重畳された半透明の画像として表示されている態様、装飾図柄の少なくとも一つが変動中の半透明の画像として表示されている態様、或いは、例えば透明画像として背景に重畳することにより何れも視認できない状態とされた態様、などが設定されている。

【１１５０】

（第２演出の一例）

このような第１演出に対して、第２演出は特殊切替演出となっており、第２演出においては、操作促進演出の開始に伴って計時が開始される第１期間と、第２演出固有の演出態様の実行期間である第２期間、及び第２期間に続く第３期間とが設定されている。以下では、第２演出の各種の演出態様について例を挙げて説明する。

【１１５１】

第２演出においては、操作促進演出の開始に伴い、図１６５（ａ）に示すようにボタン画像Ｐ６７１ａが表示される。本変形例では、ここで表示されるボタン画像Ｐ６７１ａは、第１演出で用いられた画像と同じものとされている。さらに、所定時間が経過すると、第１特殊演出が実行され、図１６５（ｂ）に示すように、第２演出用のボタン画像Ｐ６７１ｂに切替る。この第１特殊演出中には、演出制御基板Ｐ２００において演出ボタンＰ１５の操作が許可されず、遊技者が演出ボタンＰ１５に対し操作を行っても、その操作が演出に反映されない。また、図１６５の（ｂ）の例では、第１演出中に演出ボタンＰ１５を押しても、例えば台詞予告のような演出は実行されずに、それまでと同じ登場人物設定であったり、同じ場面設定であったりといった、それまでの演出の延長線上にあるに過ぎない同一系統の演出が継続され、ボタン画像６７１の表示が残り続ける。

【１１５２】

つまり、ボタン画像Ｐ６７１ｂが表示されているにも関わらず演出ボタンＰ１５の操作が効かない状態となり、画面中央部にボタン画像Ｐ６７１ｂの表示が維持される。このような第１特殊演出のことを、以下ではフリーズ演出と称する場合がある。ボタン画像Ｐ６７１ｂは、第１演出時の操作ボタン画像Ｐ６７１ａと区別できるよう、フリーズ、凝固、凍結、或いは氷結といった類の表現があてはまるような態様で描かれており、加えて本実施例では、輝きを表現する光輝の画像が付加されている。この光輝の画像は動画であってもよい。

【１１５３】

このような第２演出の発生確率は、第１演出の発生確率よりも低く設定されている。さらに、本変形例においては、第１演出と第２演出との間における当りの期待度（例えば大当り期待度）の相関、第２演出の部分的構成（例えばフリーズ演出の期間）と当りの期待度との同じく当りの期待度の相関、などが各種設定されている。詳細は後述するが、例を挙げれば、大当り期待度について、第１演出よりも第２演出のほうが高く設定されている。また、第２演出におけるフリーズ演出の期間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【１１５４】

なお、図示は省略するが、本変形例では、図１６４（ａ）に示す通常のボタン画像Ｐ６

７１ａから、図１６５（ｂ）に示すフリーズ演出中のボタン画像Ｐ６７１ｂに変化する間に、例えば、ぼかしや透かし等の手法を用いて遷移状態を示すボタン画像が表示される。ここでいう遷移状態とは、ボタン操作がされてフリーズ演出が開始された際に、ボタン画像Ｐ６７１ｂが、例えば一瞬にして凍ったという様子など演出するためのものであり、氷結の程度が例えば０．５秒程度の間に徐々に増していくといったような演出態様を意味している。また、本変形例では、フリーズ演出開始後、氷結の程度が定常状態に達した様子のボタン画像Ｐ６７１ｂの表示態様は、演出ボタンＰ１５の操作の前後で変化しないようになっているが、これに限られず、演出ボタンＰ１５の操作があると、ボタン画像Ｐ６７１ｂの表示を継続しながらも一部を変化させる表示態様としてもよい。

【１１５５】

さらに、フリーズ演出中における装飾図柄の表示態様としては、第１演出中と同様に、全装飾図柄、或いは一部の装飾図柄を変動中の半透明の画像として表示する態様、或いは、何れも視認できない状態とした態様、などが設定されている。一例として、数字や文字の図柄とともに装飾図柄の一部を構成する人物やデザイン画などの画像のみが変化する表示態様を採用することが可能である。

【１１５６】

また、フリーズ演出中の、装飾図柄を除いた画像である背景画像の表示態様として、静止したフリーズ状態とする表示態様が採用されている。さらに、この他にも、背景画像の一部のみが変化している限定的なアニメーションの表示態様を採用することが考えられる。限定的なアニメーションの表示態様としては、例えば、景色の一部のみ、或いは人物、車両等といった画像構成要素のみを変化させるものが挙げられる。さらに、第２期間中に演出ボタンＰ１５を例えば発光させたり、演出ボタンＰ１５の操作を促す文字の表示や音声ガイドの出力を行ってもよい。

【１１５７】

また、フリーズ演出の際には、その旨の文字や音声によるメッセージ出力や、光装飾や効果音等の効果演出により、フリーズ演出中であることを報知してもよい。なお、本変形例では、ボタン画像Ｐ６７１ｂを、フリーズ演出前の通常の場合のボタン画像Ｐ６７１ｂと異ならせているが、ボタン画像として共通の画像を用いてもよい。

【１１５８】

このようなフリーズ演出に対しては、時間に基づいた制御が行われており、後述する所定期間（第２期間）が経過すると、演出ボタンＰ１５が有効になるのに伴い、フリーズが解除された状態となる。そして、ここでは第１演出におけるものと同じボタン画像Ｐ６７１ａ（例えば図１６６（ａ）参照）がフリーズ解除されたものとして用いられる。さらに、このボタン画像Ｐ６７１ａが表示されている間に、遊技者により演出ボタンＰ１５が操作されると、第１演出の場合と同様にボタン画像Ｐ６７１ａが画面上から消え、その後の演出パターンの表示が実行される（例えば図１６６（ｂ）参照）。

【１１５９】

図１６７に、第２演出に設定された各種期間や各種状態を、第１演出と対比して示す。図１６７において、（ａ）は第１演出を示し、（ｂ）は第２演出を示している。先ず、第１演出においては、前述のように、変動期間中に操作促進演出が開始され（（タイミング）Ｔ１）、矢印Ａで示すように、操作促進演出の間に演出ボタンＰ１５への操作があると（Ｔ２）、その後はボタン操作後の演出パターンが実行される。

【１１６０】

これに対して第２演出においては、操作促進演出の開始（Ｔ１）に伴い、第１期間タイマ（図示略）により計時される第１期間が始まる（図中の（ｂ１）を参照）。この第１期間は、ボタン画像Ｐ６７１ａが画面上に表示されてから消されるまでの制御の実行期間として規定される。本変形例においては、フリーズ演出が開始され（Ｔ３）、ボタン画像Ｐ６７１ｂが表示されると、この表示を継続しつつ演出ボタンＰ１５の操作を受け付けない第２期間が定められている。この第２期間は、第１期間よりも短い期間とされており（図中の（ｂ２）を参照）、第２期間タイマ（図示略）により計時されている。

【１１６１】
第２期間の継続中は、フリーズ演出である第１特殊演出（図中の（ｂ３）参照）が行われているが、フリーズ演出が終わると、第２期間に続く第３期間（図中の（ｂ２）を参照）が始まる。この第３期間は、第３期間タイマ（図示略）により計時されるものであり、第３期間中は、ボタン画像Ｐ６７１ａを表示しつつ、演出ボタンＰ１５の操作を有効とする。第３期間中に行われる演出は第２特殊演出（図中の（ｂ３）を参照）とされており、第２特殊演出は第１特殊演出に続いて実行される。
【１１６２】
つまり、第１特殊演出（フリーズ演出）の発生タイミングは、第１期間の開始から終了までの間の何れかのタイミングであり、第１期間の間は操作促進演出が、ボタン画像を変化させずに、或いは第２期間や第３期間の開始時に変化させながら、継続される。そして、第２期間の開始（Ｔ３）から第３期間の開始（Ｔ４）までの間に、矢印Ｂで示すようにボタン操作を行っても操作ボタン画像Ｐ６７１ｂは表示されたままとなり、ボタン画像Ｐ６７１ａへの切替えが行われる第３期間の開始以降に、矢印Ｃで示すようにボタン操作がされれば、ボタン画像Ｐ６７１ａが消去されて、ボタン操作後の演出が実行される。
【１１６３】
なお、第１期間の開始から第２期間の開始までの時間（ここでは「遅れ時間」と称する）は、例えば３秒、５秒、１０秒など種々の値を取り得る。この遅れ時間を相対的に短くすれば、遊技者に演出ボタンＰ１５を至急操作させるような遊技性が実現可能となり、逆に遅れ時間を相対的に長くすると、遊技者に演出ボタンＰ１５を余裕をもって操作させるような遊技性が実現可能となる。
【１１６４】
また、第２期間の開始時期の決定にあたり、例えば第１期間の開始から終了（第３期間の終了）までの一連の演出パターンを総合的に規定した複数の操作促進演出パターンＭａ～Ｍｚを設定しておき、操作促進演出パターンＭａ～Ｍｚを適宜選択して実行することにより促進演出を行うようにしてもよい。このほかに、第１期間に係る操作促進演出パターンＭ１ａ～Ｍ１ｚ、第２期間に係る操作促進演出パターンＭ２ａ～Ｍ２ｚ、第３期間に係る操作促進演出パターンＭ３ａ～Ｍ３ｚといったように、操作促進演出パターンを細分化して設定しておき、これらを例えばＭ１ａ＋Ｍ２ｂ＋Ｍ３ｃ、或いはＭ１ｅ＋Ｍ２ａ＋Ｍ３ｙといったように適宜組み合わせて促進演出を行うようにしてもよい。さらに、第１期間に対する第２期間の開始の遅れ時間を抽選により決定することも可能である。
【１１６５】
なお、本変形例では、第１特殊演出から第２特殊演出に変化すると、通常時のボタン画像Ｐ６７１ａを表示することにより、フリーズ解除演出として、フリーズが解かれた旨を遊技者に報知しているが、第２特殊演出（フリーズ解除演出）中の専用の画像を用いてもよい。また、これとは別に、第２特殊演出の表示態様を第１特殊演出と同じものとして、両者の演出態様の区別がつかないようにしてもよい。この場合は、第３期間の開始を遊技者が把握し難いゲーム性を実現することが可能となる。また、第１期間と第２期間の始期を一致させ、促進演出の開始当初からフリーズ演出を実行するようにしてもよい。この場合は、操作促進演出が即フリーズ演出となるゲーム性を実現できる。
【１１６６】
続いて、第２演出におけるリーチに伴う演出パターンについて説明する。第２演出における演出パターンの一例においては、フリーズ演出の発生後（図１６５（ｂ）参照）、左右の装飾図柄がリーチの組み合わせで停止し（揺動する等の仮停止の表示態様を含む）、中央の装飾図柄が変動表示されている状況になると、フリーズ演出が終了し、図１６８（ａ）に示すように、フリーズが解かれた状態のボタン画像Ｐ６７１ａが表示される。このとき、第３期間が開始されて演出ボタンＰ１５が有効となり、演出ボタンＰ１５が操作されると、この操作が表示態様に反映され、図１６８（ｂ）に示すように、ボタン画像Ｐ６７１ａの画像を消した演出に切換えられる。そして、演出表示装置Ｐ７０においては、その後の演出上のストーリーに対応した内容の画像が表示される。なお、リーチとならない

場合も共通であるが、ボタン画像Ｐ６７１ａの背景では、多くの場合においては動画が進行している。このため、ボタン画像Ｐ６７１ａが消える際の背景画像が常に同じものになるという可能性は極めて少なく、背景画像はその時々で多様に異なるのが通常である。そして、演出ボタンＰ１５が操作されることにより、それまでとは別系統の新たな状況が多様な演出パターンによって展開されることになる。新たな状況を表す演出パターンの一例として、登場人物が無台詞の状態から図１６６（ｂ）に示すように台詞を発して大当り期待度を示唆又は報知するなどの演出パターンを挙げることができる。

【１１６７】

図１６９及び図１７０は、リーチに伴う演出パターンの他の一例を示している。この演出例においては、フリーズ演出中にリーチが発生しただけではフリーズは解かれず、演出パターンがスーパーリーチに発展する場合に、フリーズが解除される。すなわち、図１６９（ａ）に示すように、リーチとともにフリーズ演出が発生し、更に図１６９（ｂ）に示すように、スーパーリーチに発展する際に遊技者の高揚感を雷の画像６７６を伴って煽る演出（煽り演出）が実行された場合に、フリーズが解かれ、演出ボタンＰ１５が有効となる。そして、演出ボタンＰ１５が操作されると、促進演出が終了してボタン画像Ｐ６７１ｂの画像が消え、図１７０（ａ）に示すようにフリーズ解除後のボタン画像Ｐ６７１ａが表示され、更に図１７０（ｂ）に示すように、その後の演出上のストーリーに対応した内容の画像が表示される。なお、図１６８（ａ）や図１６９（ｂ）では、図示を簡略化するため、装飾図柄やボタン画像Ｐ６７１ａ，６７１ｂの背景となる画像が表示されていない無背景の状態が示されているが、多くの場合、装飾図柄やボタン画像Ｐ６７１ａ，６７１ｂの背後では、背景となる何らかの画像を表示する演出が実行されている。

【１１６８】

さらに、第２演出については、第１期間ないし第２期間と各種当りの期待度との相関が定められており、第１期間ないし第２期間が長いほど各種当りの期待度が高くなるよう設定されている。すなわち、図１７１は、操作促進演出に係る操作促進演出パターンテーブルを模式的に示しており、図１７１（ａ）は、当否判定結果がはずれの場合に用いられる変動パターンを示している。また、図１７１（ｂ）は、当否判定結果が大当り（１５Ｒ大当り）のときに用いられるものであり、図１７１（ｃ）は、当否判定結果が大当り（２Ｒ大当り）または小当りのときに用いられるものである。

【１１６９】

また、各図中、操作促進演出として、促進演出Ｌ１及び促進演出Ｌ２は、促進演出Ｍ及び促進演出Ｓに比較して、実行に長時間を要する操作促進演出パターンを示しており、更に促進演出Ｌ２は、促進演出Ｌ１に比べて長時間の操作促進演出パターンである。また、促進演出Ｍ及び促進演出Ｓについては、促進演出Ｍのほうが促進演出Ｓよりも、実行に長時間を要する。なお、操作促進演出の長さの種類はここで例示したものに限らず、より多数であっても少数であってもよい。

【１１７０】

図１７１（ａ）においては、パターン抽選値０～１０には促進演出Ｌ１が対応付けられ、パターン抽選値１１～４０には促進演出Ｍが対応付けられている。パターン抽選値４１～２５５には促進演出Ｓが対応付けられている。図１７１（ｂ）においては、パターン抽選値０～１０には促進演出Ｌ１、パターン抽選値１１～２３０には促進演出Ｌ１、パターン抽選値２３１～２５０には促進演出Ｍ、パターン抽選値２５１～２５５には促進演出Ｓが対応付けられている。さらに、図１７１（ｃ）においては、パターン抽選値０～１６０には促進演出Ｌ１、パターン抽選値１６１～２５５には促進演出Ｍが対応付けられている。

【１１７１】

なお、ここでは操作促進演出全体と各種当り信頼度との関係について説明したが、フリーズ演出（第１特殊演出）やフリーズ解除演出（第２特殊演出）と各種当り期待度との関係を定め、例えばフリーズ演出ないしフリーズ解除演出が長いほど（或いは短いほど）各種当りの期待度が高くなるよう設定してもよい。また、第２演出については、ボタン画像Ｐ６７１ａの表示終了後からボタン画像Ｐ６７１ｂに係る操作有効期間が開始するまでの

時間が長いほど、相対的に大当り期待度が高くなるものでもよい。また、操作促進演出の開始後、フリーズ演出が比較的早く始まった場合には、各種当りの信頼度が高まる、といった関係が設定されるように、パターン抽選値の割振りを行うことも可能である。

【１１７２】

さらに、複数個の始動入賞に対応し、複数回の図柄変動表示に跨って行われる予告演出パターンである連続予告演出や先読み演出と、操作促進演出との関連付けを行ってもよい。例えば、保留抽選結果中に１５Ｒ大当りとなる抽選結果（ターゲットの作動保留球）が含まれている場合に、当該抽選結果に対応する変動表示（ターゲットの変動表示）よりも前の変動表示（ターゲット前の変動表示）中に促進演出を開始し、その後フリーズ演出を複数回の図柄変動表示に跨って継続的に実行し、１５Ｒ大当りとなる変動表示（ターゲットの変動表示）が開始される際やその最中に、フリーズ解除演出を開始することなどが考えられる。このようにすることにより、操作促進演出の更なる多様化が可能となる。また、この場合、第１期間タイマ及び第２期間タイマは、複数回の変動表示に跨って計時を実行することになる。

【１１７３】

また、本変形例においては、上述したように、所定のボタン演出の演出パターンとして、演出パターンＡ（通常のボタン画像Ｐ６７１ａの表示中に演出ボタンＰ１５が操作されることを契機にボタン画像Ｐ６７１ａを消去させた後に特殊のボタン画像Ｐ６７１ｂを表示させない演出パターンＡ）と、演出パターンＢ（通常のボタン画像Ｐ６７１ａの表示中に演出ボタンＰ１５が操作されることを契機にボタン画像Ｐ６７１ａを消去させた後に特殊のボタン画像Ｐ６７１ｂを表示させる演出パターンＢ）とを有する。ここで、特定の先読み演出が実行されるターゲット前の変動表示の実行中には、演出パターンＢは実行されないが、演出パターンＡは実行される。これに対して、ターゲットの変動表示の実行中には、演出パターンＢを実行可能であるとともに、演出パターンＡも実行可能である。つまり、ターゲット前の作動保留球が消化されることで行われるターゲット前の変動表示の実行中よりも、ターゲットの作動保留球が消化されることで行われるターゲットの変動表示の実行中の方が、演出パターンＢが実行され易く構成されている。なお、ターゲット前の変動表示の実行中においても、演出パターンＢが相対的に低確率で実行されるように構成してもよい。また、ターゲットの変動表示の実行中には、演出パターンＡが実行される確率よりも、演出パターンＢが実行される確率の方が高くなるように構成されることが好適である。なお、特殊のボタン画像Ｐ６７１ｂについては、前述したような赤色ボタン画像としてもよく、通常のボタン画像Ｐ６７１ａについては、前述したような青色ボタン画像としてもよい。

【１１７４】

また、本実施形態の変形例として、当該変動表示の実行中に演出パターンＡが実行される場合よりも、当該変動表示の実行中に演出パターンＢが実行される場合の方が、当該変動表示の実行中にボタンバイブ演出が実行され易く構成してもよい。また、当該変動表示の実行中に演出パターンＡが実行される場合には、当該変動表示において第２ボタンバイブ演出（大当り確定演出）は実行されないが、当該変動表示の実行中に演出パターンＢが実行される場合には、当該変動表示の実行中において第２ボタンバイブ演出（大当り確定演出）が実行可能となるように構成してもよい。もしくは、当該変動表示の実行中に演出パターンＡが実行される場合よりも、当該変動表示の実行中に演出パターンＢが実行される場合のほうが、当該変動表示の実行中において第２ボタンバイブ演出（大当り確定演出）が実行されやすいように構成してもよい。

【１１７５】

以上、第６実施形態（変形例を含む）において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【１１７６】

まず、第６実施形態によれば、画像演出やランプ演出などの視覚的な演出以外にも、演出ボタンの振動による触覚的な演出（ボタンバイブ演出）にて当落の期待度を示唆するこ

とができるとともに、当落の結果（当該変動表示が大当り変動、はずれ変動のいずれであっても）、その触覚的な演出を当該変動表示中の様々なタイミングで実行することで、遊技者に飽きを覚えさせることのない遊技演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１７７】

また、第６実施形態によれば、当該変動表示が高期待度（激熱）であることを示唆または報知するが故に遊技者にとって重要な演出とされる触覚的な演出（ボタンバイブ演出）が正常に動作可能か否かを事前に確認可能とするとともに、その確認動作と演出上の触覚的な演出との重複実行を防止することで、その確認動作と演出動作とを明確に切り分けて適切な演出進行を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１７８】

また、第６実施形態によれば、電源断の復帰後の可動体の初期化動作が行われている最中にボタン演出を実行する状況となった場合に、可動体の初期化動作を優先させつつも、この初期化動作の進行を阻害しない態様（ボタン画像の出現を示唆または煽ることのない簡素な態様）でボタン演出を実行可能とすることで、遊技者の期待感を必要以上に煽らない演出進行とすることができるとともに、電源断の復帰直後の遊技進行の処理が煩雑となることを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１７９】

また、第６実施形態によれば、電源断の復帰後の可動体の初期化動作が行われている最中にボタン演出を実行する状況となった場合に、可動体の初期化動作を優先させつつも、この初期化動作の進行を阻害しない態様（ボタン操作が非実行の場合には操作結果演出を発生させることのない簡素な態様）でボタン演出を実行可能とすることで、遊技者の期待感を必要以上に煽らない演出進行とすることができるとともに、ボタン操作がない場合の演出進行の処理を簡素化することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８０】

第６実施形態によれば、遊技状態が移行することを契機に遊技領域内の実射位置が切り替わる場合でも、その実射位置に関する報知が遊技者に対して過度な報知となるのを抑制することで、遊技者に不信感や違和感を抱かせるのを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８１】

また、第６実施形態によれば、図柄の変動表示時間の長短に依存することなく、いずれの変動表示中であっても保留変化の可能性を示唆する保留変化示唆演出を実行可能とすることで、保留変化に対する遊技者の関心や注目度を一層高めることができるとともに、保留変化に関連する演出の単調性を解消することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８２】

また、第６実施形態によれば、表示の担保を役割とする補助的な表示（小図柄や保留数など）については遊技の状況に関わらず表示を継続する一方で、演出効果の発揮を役割とする主要的な表示（装飾図柄や保留画像など）については遊技の状況に応じた時系列的な表示態様の変化（非表示を含む）をもたせることで、その遊技の状況に応じて遊技者が注目すべき演出内容をある程度絞らせることができるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８３】

また、第６実施形態によれば、初期化動作中の演出ボタンの報知態様と、振動動作中の演出ボタンの報知態様とを異ならしめることで、遊技者に対して正しい遊技の進行状況を報知することができ（遊技者が誤った認識のもとで遊技を進めてしまう事態を防止することができ）、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８４】

また、第６実施形態によれば、遊技状態が移行した場合にその移行後の遊技状態の開始時に保留情報が記憶されていたとしても、この保留情報を対象とする先読み演出を実行しないように構成することで、演出制御の処理負担を軽減させることができるとともに、遊技状態の移行直後の先読み演出の発生によって却って演出のメリハリがなくなる事態を防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８５】

また、第６実施形態によれば、ターゲットの保留情報を対象として特定の先読み演出が実行される場合に、この先読み演出が行われるターゲット前の変動表示の実行中よりも、ターゲットの保留情報が消化されることで行われるターゲットの変動表示の実行中の方が、ボタン演出が実行され易くすることで、ターゲット前の変動表示～ターゲットの変動表示までの複数回の変動表示に亘り演出を盛り上げることができるとともに演出のメリハリを持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８６】

また、第６実施形態によれば、遊技状態が移行することを契機に遊技領域内の実射位置が切り替わることで、遊技者に対して実射位置に関する報知表示を行う場合に、この実射位置の報知表示と装飾図柄の表示とが重複表示されたとしても、この実射位置の報知表示と小図柄の表示、保留画像等の表示、および保留数の表示とを重複表示させないように構成することで、たとえ装飾図柄の視認性が実射位置の報知表示によって妨げられたとしても、小図柄、保留画像等、および保留数の表示の視認性は確保されているため、遊技者は現在の遊技状況（変動表示中、停止表示中、作動保留球数など）を適切に認識することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１１８７】

［第７実施形態］

次に、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第７実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態～第６実施形態のうちの１又は２以上の組合せに係るぱちんこ遊技機と同様の構成（構成要素のうちの一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものを含む）を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、上述の第２実施形態～第６実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【１１８８】

以下、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。

【１１８９】

＜盤面構成＞

まず、第７実施形態のぱちんこ遊技機の盤面構成について簡単に説明する。この第７実施形態では、前述の第６実施形態（図１３３を参照）等と同様に、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の下方に配置された第１始動口Ｐ５１、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の右方に配置された作動ゲートＰ５３、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４のいずれかに入球可能である。一方、遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤Ｐ２０の裏側へ排出するアウト口Ｐ２９が設けられている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域ＰＡのうち、遊技球を左側領域ＰＡ１に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域ＰＡ２に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。

【１１９０】

＜各種表示装置＞

演出表示装置Ｐ７０の表示領域には、前述の図１３３に示すように、装飾図柄表示領域Ｐ７００、保留画像表示領域Ｐ７１０、変動中画像表示領域Ｐ７２０、小図柄表示領域Ｐ７３０、保留数表示領域Ｐ７４０などが設けられている。

【１１９１】

装飾図柄表示領域Ｐ７００は、前述したように、装飾図柄を変動表示および停止表示（確定停止表示、仮停止表示）するための表示領域である。装飾図柄表示領域Ｐ７００には、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域Ｚ１、中図柄表示領域Ｚ２、右図柄表示領域Ｚ３）が設けられており、左図柄表示領域Ｚ１に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域Ｚ２に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域Ｚ３に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。本実施形態の装飾図柄は、複数の識別情報（数字、キャラクタ）を有した演出図柄により構成されている。この装飾図柄には、複数の識別情報のうちの一つとして、「１」～「９」の数字情報が設定されている（すなわち、全９種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「１」～「９」の順に配置されており、演出表示装置Ｐ７０上では「１」～「９」の順序（又は「９」～「１」の順序）で各表示領域Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３にて巡回表示又はスクロール表示され、「９」のあとは再び「１」に戻る（又は「１」のあとは再び「９」に戻る）ようになっている。なお、装飾図柄の構成については後述する。

【１１９２】

保留画像表示領域Ｐ７１０は、特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）を表示するための表示領域である。この保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）が表示され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）が表示される。この保留画像表示領域Ｐ７１０には、第１特別図柄の保留画像又は第２特別図柄の保留画像として最大で４個（各特別図柄の作動保留球の最大記憶数に対応する４個）の表示が可能である。そして、第１特別図柄の保留画像は、第１特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第２特別図柄の保留画像は、第２特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示される。

【１１９３】

変動中画像表示領域Ｐ７２０は、現在実行中の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）を表示するための表示領域である。この変動中画像表示領域Ｐ７２０には、第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）である場合は、第１特別図柄の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示され、第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）である場合は、第２特別図柄の変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。

【１１９４】

小図柄表示領域Ｐ７３０は、小図柄（「簡易図柄」とも呼称する）を変動表示および停止表示（確定停止表示）するための表示領域である。小図柄とは、特別図柄、普通図柄、装飾図柄に続く、第４の図柄である。すなわち、本実施形態では、特別図柄の変動表示を演出的に示す演出図柄の変動表示として、装飾図柄の変動表示とは別に、小図柄の変動表示が画面上に小さく表示される。この小図柄は、装飾図柄の左図柄、中図柄および右図柄とそれぞれ対応する３つの図柄から構成されており、装飾図柄と同様に、例えば「１」～「９」の全９種類の数字の識別要素により構成されている。なお、装飾図柄を「メイン装飾図柄」又は「第１装飾図柄」と呼称し、小図柄を「サブ装飾図柄」又は「第２装飾図柄」と呼称してもよい。

【１１９５】

この小図柄表示領域Ｐ７３０は、装飾図柄表示領域Ｐ７００よりも相対的に小さな表示領域に形成されている。この小図柄表示領域Ｐ７３０には、詳細図示を省略しているが、小図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左小図柄表示領域、中小図柄表示領域、右小図柄表示領域）が設けられており、左小図柄表示領域に対応して小図柄の左図柄（「左小図柄」と呼称する）、中小図柄表示領域に対応して小図柄の中図柄（「中小図柄」と呼称する）、右小図柄表示領域に対応して小図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。この小図柄を構成する３つの図柄のうち、左小図柄は装飾図柄の左図柄に対

応し、中小図柄は装飾図柄の中図柄に対応し、右小図柄は装飾図柄の中図柄に対応する。そして、小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示および装飾図柄の変動表示と同期して行われ、小図柄の停止表示は、特別図柄の停止表示および装飾図柄の停止表示と同期して行われる。

【１１９６】

なお、本実施形態では、装飾図柄は確定停止表示および仮停止表示を行うのに対して、小図柄は確定停止表示を行うが仮停止表示は行わない。すなわち、装飾図柄（左図柄、図柄および右図柄の少なくとも１つ）が仮停止表示を行ったとしても、小図柄は仮停止表示を行うことなく変動表示を継続する。

【１１９７】

また、小図柄の変動表示は、装飾図柄の変動表示と同じように、「１」～「９」の数字をスクロール表示（例えば縦スクロールまたは横スクロール）する表示態様でもよいが、装飾図柄の変動表示とは異なり、予め定められた特定の数字の組み合わせを所定時間ごとに切り替えて表示する表示態様が好適である。その一例としては、小図柄を構成する３つの図柄の組合せ（特定の数字の組合せ）として「１・３・５」、「４・６・８」」、「７・９・２」などを採用し、「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→「１・３・５」→「４・６・８」→「７・９・２」→・・・といったように、特定の数字を繰り返し表示する構成を適用することが可能である。このような構成によれば、小図柄の変動表示に関する制御を簡略化することができる。

【１１９８】

なお、小図柄は、主として特別図柄の変動表示中であること、および確定停止表示中であることを遊技者が認識できればよく、必ずしも装飾図柄と同様に３つの図柄の組合せで変動表示および確定停止表示する必要はなく、２つの図柄の組合せや、１つの図柄のみで変動表示および確定停止表示するものでもよい（その他の簡略化された記号や色などの識別要素であってもよい）。

【１１９９】

保留数表示領域Ｐ７４０は、特別図柄の作動保留球の個数を表示するための表示領域である。この保留数表示領域Ｐ７４０は、第１特別図柄の作動保留球の個数を表示する第１保留数表示領域Ｐ７４１と、第２特別図柄の作動保留球の個数を表示する第２保留数表示領域Ｐ７４２とを含む。なお、以下では、第１特別図柄の作動保留球の個数を「第１特図保留数」、第２特別図柄の作動保留球の個数を「第２特図保留数」と呼称する場合がある。

【１２００】

また、遊技盤Ｐ２０には、前述の図１３３に示すように、主制御基板Ｐ１００側で制御される主制御表示装置Ｐ２７と、演出制御基板Ｐ２００側で制御される副制御表示装置Ｐ２８とが設けられている。なお、主制御表示装置Ｐ２７については第４実施形態で詳述し、副制御表示装置Ｐ２８については第６実施形態で詳述しているため、ここでは説明を省略する。

【１２０１】

＜可動役物＞

また、遊技盤Ｐ２０には、前述の図１３３に示すように、遊技の展開状況に応じて演出動作を実行する複数の可動役物Ｐ６５１，６５２が取り付けられている。第１可動役物Ｐ６５１は、センター飾りＰ２１の上端側に位置する初期位置（他の初期位置と区別するため「第１初期位置」とも呼称する）と、センター飾りＰ２１の下端側に位置する可動位置（他の可動位置と区別するため「第１可動位置」とも呼称する）との間で、上下方向にスライド移動（往復移動）可能に構成されている。第２可動役物Ｐ６５２は、上記支点を中心に右方に揺動してセンター飾り８０の後方に退避する初期位置（他の初期位置と区別するため「第２初期位置」とも呼称する）と、上記支点を中心に左方に揺動して演出表示装置Ｐ７０の画面前方に現れる可動位置（他の可動位置と区別するため「第２可動位置」とも呼称する）との間で揺動可能に構成されている。なお、図１３３では、各可動役物Ｐ６５１，６５２が初期位置に復帰した状態（初期位置に位置している状態）を示している。

【１２０２】
＜演出ボタン＞
また、本実施形態の遊技機は、上記実施形態の遊技機（図１３５等を参照）と同様に、遊技者が操作可能な入力装置として、演出ボタンＰ１５と、十字キーＰ１６とが設けられている。この演出ボタンＰ１５には、演出ボタンランプ（ＬＥＤ基板）１５ａが内蔵されている。この演出ボタンランプ１５ａは、演出ボタンＰ１５を発光するための発光体として、表面実装型の複数のＬＥＤが備えられている。この発光体（ＬＥＤ）としては、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）に発光可能な発光素子を有するフルカラーＬＥＤが好適に用いられる。また、演出ボタンＰ１５には、当該演出ボタンＰ１５が操作されたことを検出する演出ボタン検出センサ（図示せず）が備えられている。この操作検出センサの検出信号は、演出制御基板Ｐ２００に入力される。また、演出ボタンＰ１５には、振動を発生可能な振動モータ（図示せず）が内蔵されている。この振動モータは、演出制御基板Ｐ２００の制御のもと、演出ボタンＰ１５に振動を付与可能（伝達可能）に構成されている。なお、演出ボタンＰ１５を「操作手段」と呼称する場合がある。
【１２０３】
＜装飾図柄＞
続いて、第７実施形態の装飾図柄について説明する。図１７２は、第７実施形態の装飾図柄の構成を示す模式図である。
【１２０４】
装飾図柄は、複数種の識別情報（数字情報、キャラクタ情報など）の組合せからなる。本実施形態の装飾図柄は、数字図柄（数字画像）と、キャラ図柄（キャラ画像）とを有して構成されている。数字図柄は、「１」～「９」までの９種類の数字を示す図柄により構成されている。キャラ図柄は、９種類のキャラクタ（キャラクタＡ～Ｉ）を示す図柄により構成されている。この９種類のキャラクタは、互いに異なるキャラクタであり、主人公のキャラクタ、仲間のキャラクタ、敵のキャラクタなどが例示される。なお、数字図柄については、「１」と「５」と「９」は緑色とし、「３」と「７」は赤色とし、それ以外の数字は青色としてもよい。そのように構成した場合、「３」と「５」はゾロ目となることで高確率状態又は及び／又は高ベース状態への移行が確定する４Ｒ大当りに対応し、「７」はゾロ目となることで高確率状態又は及び／又は高ベース状態への移行が確定する１０Ｒ大当りに対応し、それ以外の数字はゾロ目となることで高確率状態又は及び／又は高ベース状態への移行が確定しない４Ｒ大当り（昇格演出に成功すると高確率状態又は及び／又は高ベース状態への移行が確定する４Ｒ大当り）に対応することが望ましい。なお、小図柄については、数字図柄のみで構成されており（キャラ図柄を含んでおらず）、数字の色も装飾図柄と同様であるが、変形例としては、小図柄についてはいずれの数字も白色としてもよい。また、数字の形状についても、装飾図柄と小図柄とで異なっていてもよい（例えば、装飾図柄では明朝体で、小図柄ではゴシック体としてよい）。また、キャラ図柄については、「キャラクタＧ」がその他キャラクタと比べて表示領域が相対的に大きくなることが望ましい。これは数字図柄も同様で、「７」はその他数字と比べて表示領域が相対的に大きくなることが望ましい。
【１２０５】
図１７２に示すように、数字図柄とキャラ図柄とは１対１の関係で対応付けられており、「１」の数字図柄に対して「キャラクタＡ」のキャラ図柄が対応付けられ、「２」の数字図柄に対して「キャラクタＢ」のキャラ図柄が対応付けられ、「３」の数字図柄に対して「キャラクタＣ」のキャラ図柄が対応付けられ、「４」の数字図柄に対して「キャラクタＤ」のキャラ図柄が対応付けられ、「５」の数字図柄に対して「キャラクタＥ」のキャラ図柄が対応付けられ、「６」の数字図柄に対して「キャラクタＦ」のキャラ図柄が対応付けられ、「７」の数字図柄に対して「キャラクタＧ」のキャラ図柄が対応付けられ、「８」の数字図柄に対して「キャラクタＨ」のキャラ図柄が対応付けられ、「９」の数字図柄に対して「キャラクタＩ」のキャラ図柄が対応付けられている。ここで、ステージＡ、Ｂ，Ｃについては、各数字図柄に対応付けられるキャラ図柄が異なっても良く、例えば、

ステージＢにおいては「１」～「９」の数字それぞれに対して「キャラクタａ」～「キャラクタｉ」（「キャラクタＡ」～「キャラクタＩ」とは異なるキャラクタ）が対応付けられたりしてもよい。時短演出モードや確変演出モードも同様に、各数字図柄に対応付けられるキャラ図柄がステージＡ，Ｂ，Ｃとは異なってもよいが、時短演出モードや確変演出モードでは、キャラ図柄を付帯させずに数字図柄のみで装飾図柄を構成してもよい。このように各ステージに応じて装飾図柄の表示態様（キャラ図柄）を異ならせてもよいが、小図柄についてはいずれのステージであっても表示態様（数字の色）を共通とすることが望ましい。

【１２０６】

本実施例では、装飾図柄を表示するレイヤとして、数字図柄を表示するレイヤよりもキャラ図柄を表示するレイヤを下位に配置しており、手前側のレイヤ（優先度の高いレイヤ）に数字画像が表示され、奥側のレイヤ（優先度の低いレイヤ）にキャラ画像が表示される（手前側から奥行側に向かって、数字図柄、キャラ図柄の順に重畳表示される）。それにより、数字図柄とキャラ図柄とが重畳表示される場合、数字図柄の背後にキャラ図柄が表示される位置関係となる。なお、後述の図１８３～図１８４では、便宜上、数字図柄を表示するレイヤとキャラ図柄を表示するレイヤとを纏めて、一つの装飾図柄のレイヤＬＡ２として図示している。変形例としては、数字図柄を表示するレイヤとキャラ図柄を表示するレイヤとを同一のレイヤとし、数字図柄をキャラ図柄の前面に配置するデザインとしてもよい。

【１２０７】

ここで、前述したとおり、数字図柄とキャラ図柄との対応関係は１対１でなくてもよく、例えば滞在中の遊技状態（演出モード／演出ステージ）などに応じて、数字図柄とキャラ図柄との対応関係が変化してもよい。また、装飾図柄の構成要素として、数字図柄およびキャラ図柄の他にも、キャラクタの名称を示すキャラ名図柄や、数字図柄および／またはキャラ図柄の背景部分となる背景図柄（数字図柄やキャラ図柄を豪華に見せるために背面に付帯する背景図柄）などを付加してもよい。

【１２０８】

また、本実施形態の装飾図柄としては、数字図柄およびキャラ図柄からなる通常の装飾図柄の他に、この通常の装飾図柄とは異なる態様の特殊な装飾図柄（特殊図柄）が設定されている。この特殊図柄には、擬似連の発生を示唆する仮停止図柄となる「ＮＥＸＴ」などの擬似連図柄や、ＳＰリーチの発生を示唆する仮停止図柄なる「ＳＰ」などの発展図柄などがある。この特殊図柄は、装飾図柄の通常の図柄配列には含まれておらず、特定の変動パターン（擬似連の変動パターン）の変動演出において一時的に表示され得るものである。そのため、詳細は後述するが、変動待機状態（変動待機期間）において表示され得る装飾図柄は、通常の装飾図柄（数字図柄およびキャラ図柄）のみであり、特殊図柄は変動待機状態（変動待機期間）において表示されることはない。

【１２０９】

また、前述したとおり、各装飾図柄は、数字図柄に付された色彩の種類により図柄属性が定められている。つまり、複数の装飾図柄は、互いに異なる識別情報（数字、キャラクタ）から構成されているが、数字図柄に共通の色彩が付されることにより、同一の図柄属性にグループ化されることになる。本実施例では、装飾図柄（数字図柄）の色彩として「青色」、「緑色」、「赤色」の３種類が設定されている。具体的に、装飾図柄「２」、「４」、「６」、「８」は青色の図柄属性（青色属性）に分類され、装飾図柄「１」、「５」、「９」は緑色の図柄属性（緑色属性）に分類され、装飾図柄「３」、「７」は赤色の図柄属性（赤色属性）に分類される。本実施形態では、装飾図柄の図柄属性として、「青色」＜「緑色」＜「赤色」の順に１段階ずつ、出玉獲得の期待度及び確変移行の期待度が高くなる。以下では、便宜上、青色属性の装飾図柄を「青図柄」、緑色属性の装飾図柄を「緑図柄」、赤色属性の装飾図柄を「赤図柄」とも称する。また、図面上では、数字図柄の明瞭化のため、「青色」、「緑色」、「赤色」の表示色を全て「白抜き」で表現している。

【１２１０】
なお、変形例として、現在滞在中の遊技状態（演出モード／演出ステージ）に応じて、数字図柄の色彩を異ならせてもよい。例えば、現在滞在中の遊技状態が低ベース状態である場合には、装飾図柄「２」、「４」、「６」、「８」は青図柄、装飾図柄「１」、「５」、「９」は緑図柄、装飾図柄「３」、「７」は赤図柄に形成し、現在滞在中の遊技状態が高ベース状態である場合には、装飾図柄「２」、「４」、「６」、「８」は青図柄、装飾図柄「１」、「５」、「９」は緑図柄、装飾図柄「３」は赤図柄、装飾図柄「７」は金図柄に形成してもよい。また、前述したとおり、現在滞在中の遊技状態（演出モード／演出ステージ）に応じて、キャラ図柄のキャラクタを異ならせてもよい。現在滞在中の遊技状態が低ベース状態である場合には、９種類のキャラクタをキャラクタＡ～Ｉで構成し、現在滞在中の遊技状態が高ベース状態である場合には、９種類のキャラクタをキャラクタａ～ｉで構成してもよい。
【１２１１】
本実施形態では、大当りを示す装飾図柄の組合せ（「大当り図柄組合せ」又は「大当り目」とも呼称する）は、同一の識別情報（数字およびキャラクタ）の装飾図柄が３つ揃った停止態様の組合せ「＊・＊・＊」から構成される（＊：任意の数字の装飾図柄）。すなわち、この大当り図柄組合せ（大当り目、ゾロ目とも称する）は、「１・１・１」、「２・２・２」、「３・３・３」、「４・４・４」、「５・５・５」、「６・６・６」、「７・７・７」、「８・８・８」、「９・９・９」、といった同一の識別情報（数字およびキャラクタ）の装飾図柄が全て揃った停止態様の組合せである。
【１２１２】
はずれを示す装飾図柄の組合せ（「はずれ図柄組合せ」または「はずれ目」とも呼称する）は、３つの装飾図柄のうちの少なくとも１つの装飾図柄が他の装飾図柄と相違する停止態様の組合せ（例えば「１・３・８」、「５・６・７」）である。ここで、はずれ図柄組合せのうち、装飾図柄の左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが相違する（例えば前後に数コマずれた）停止態様の組合せ（例えば「２・４・２」、「７・８・７」）を「リーチはずれ組合せ」または「リーチはずれ目」とも呼称する。
【１２１３】
なお、装飾図柄の変動表示中において、３つの装飾図柄のうち、左図柄および右図柄が一致している状態で仮停止表示され、残りの中図柄がスクロール表示されているときの装飾図柄の組合せ（つまり、リーチが成立しているときの装飾図柄の組合せ）を「リーチ状態目」とも呼称する。なお、本実施形態では、所定の先読み演出（同色図柄停止先読み演出）にて停止表示される装飾図柄の組合せ（はずれを示す組合せ）として、いわゆるチャンス目（同色図柄組合せ）と呼ばれる装飾図柄の組合せが設定されている（詳細後述）。
【１２１４】
＜背景画像＞
背景画像は、装飾図柄、小図柄、保留画像、変動中画像、予告演出画像などの背景表示として重畳的に表示される画像である。この背景画像は、本遊技機の題材となったアニメやゲーム、テレビドラマなどに関する動画像または静止画像を有して構成されている。本実施例の背景画像としては、ステージ背景画像と、リーチ背景画像とを含む。なお、各背景画像の内容については後述する。
【１２１５】
＜ＢＧＭ：バックグラウンドミュージック＞
本実施形態では、スピーカから出力されるＢＧＭ（背景楽曲、背景音楽）として、複数種のＢＧＭが設定されている。本実施例のＢＧＭとしては、ステージＢＧＭと、リーチＢＧＭとを含む。各種ＢＧＭは、画像制御基板Ｐ３００のＲＯＭＰ３０２（音声ＲＯＭなど）に記憶されており、サブサブＣＰＵＰ３０１または音声ＩＣにより読み出し可能となっている。なお、各ＢＧＭの内容については後述する。
【１２１６】
次に、第７実施形態の遊技機の特徴たる遊技演出のうち、「モード演出（ステージ演出

）」、「画像動作演出」、「画像変形演出」、「ボタン演出」などの内容について説明する。なお、以下の説明では便宜上、先読み演出もしくは先読み抽選の実行契機となる作動保留球を「ターゲットの作動保留球」とも呼称し、ターゲットの作動保留球よりも前に消化される作動保留球を「ターゲット前の作動保留球」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球に対応する保留画像を「ターゲットの保留画像」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球に対応する保留画像を「ターゲット前の保留画像」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球が消化されることで表示される変動中画像を「ターゲットの変動中画像」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球が消化されることで表示される変動中画像を「ターゲット前の変動中画像」とも呼称する。また、ターゲットの作動保留球が消化されることで実行される変動表示を「ターゲットの変動表示」とも呼称し、ターゲット前の作動保留球が消化されることで実行される変動表示を「ターゲット前の変動表示」とも呼称する。

【１２１７】

［モード演出］

まず、第７実施形態のモード演出（ステージ演出）について説明する。なお、図１７３は、第７実施形態のモード演出（ステージ演出）の説明に供する模式図である。本実施形態のモード演出（ステージ演出）は、現在滞在中の演出モード（演出ステージ）に応じた背景画像やＢＧＭが設定される当該演出モード（当該演出ステージ）に依存した演出である。

【１２１８】

第７実施形態では、上記第２実施形態と同様に、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときは「通常演出モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態（低確率低ベース状態）であるときは「時短演出モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）であるときは「確変演出モード」が設定されるように制御されており、主制御基板Ｐ１００側において管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定されて、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、当該演出モード専用の背景画像（「ステージ背景画像」と呼称する）が設定されるとともに、当該演出モード専用のＢＧＭ（「ステージＢＧＭ」と呼称する）が設定される。このようにステージ背景画像およびステージＢＧＭは演出モード毎に互いに異なるように設定されているため、ステージ背景画像又はステージＢＧＭの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

【１２１９】

＜通常演出モード＞

演出モードが通常演出モードである場合（遊技状態が低確率低ベース状態である場合）には、通常演出モードに対応するステージ背景画像（「通常背景画像」と呼称する）が画面に表示されるとともに、通常演出モードに対応するステージＢＧＭ（「通常ＢＧＭ」と呼称する）がスピーカＰ１１から出力される。

【１２２０】

通常演出モードには、ステージＡ、ステージＢ、ステージＣおよび先読みステージの４種類の演出ステージが設定されており、所定回数（例えば２０回転）の変動表示の経過又はＳＰリーチの変動表示が「はずれ」で終了することを契機に、ステージＡからステージＢへ移行、ステージＢからステージＣへ移行、もしくはステージＣからステージＡへ移行し、先読み抽選（予告演出判定）にて先読みステージの実行（移行）に当選した場合は、現在滞在中の演出ステージから「先読みステージ」へ移行する（「先読みステージ」に移行した時点でＳＰリーチの実行が確定し、大当りする場合は「先読みステージ」にてゾロ目が表示され、はずれる場合は「先読みステージ」にてゾロ目以外が表示され、次の変動で「先読みステージ」移行前のステージに復帰する、もしくは、当該変動内でＳＰリーチはずれ後に「先読みステージ」移行前のステージに復帰する）。なお、ＳＰリーチは前述

したとおり、例えば味方キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出（バトルリーチ演出）として構成されている。ＳＰリーチＡは敵キャラクタＡと対戦するバトル演出であり（大当り期待度１０％）、ＳＰリーチＢは敵キャラクタＢと対戦するバトル演出であり（大当り期待度２０％）、ＳＰリーチＣは敵キャラクタＣと対戦するバトル演出であり（大当り期待度６０％）であり、このＳＰリーチの変動表示の演出ルートとして、複数種の演出ルート１～３が設定されており、その演出ルートごとに異なる演出過程を経由して当該変動表示の結果（バトル演出の勝敗）が導出され、演出ルート１はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が勝利となる「大当り」のルートであり、演出ルート２はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が敗北となる「はずれ」のルートであり、演出ルート３はＳＰリーチ（バトル演出）の結果が一旦敗北となったように見せかけた後に逆転勝利する「大当り」のルートである。これらＳＰリーチＡ～Ｃは、通常演出ステージにて実行されるが、時短演出モードではＳＰリーチＤ（大当り期待度１５％）、ＳＰリーチＥ（大当り期待度５０％）が同様の演出態様（敵キャラクタと対戦するバトル演出であり演出ルート１～３が設定されている演出態様）にて実行され、確変演出モードではＳＰリーチＦ（大当り期待度４０％）、ＳＰリーチＧ（大当り期待度７０％）が同様の演出態様（敵キャラクタと対戦するバトル演出であり演出ルート１～３が設定されている演出態様）にて実行される。

【１２２１】

この通常演出モードでは、演出ステージの種類に応じて異なる複数種のステージ背景画像（通常背景画像）が設定されており、ステージＡに対応して表示されるステージ背景画像（「通常背景画像Ａ」と呼称する）と、ステージＢに対応して表示されるステージ背景画像（「通常背景画像Ｂ」と呼称する）と、ステージＣに対応して表示されるステージ背景画像（「通常背景画像Ｃ」と呼称する）と、先読みステージに対応して表示されるステージ背景画像（「通常背景画像Ｄ」と呼称する）とがある。

【１２２２】

また、通常演出モードでは、演出ステージの種類に応じて異なる複数種のステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ）が設定されており、ステージＡに対応して出力されるステージＢＧＭ（「通常ＢＧＭ－Ａ」と呼称する）と、ステージＢに対応して出力されるステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ｂ）と、ステージＣに対応して出力されるステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ｃ）と、先読みステージに対応して出力されるステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ｄ）とがある。この通常ＢＧＭ－Ａ～Ｄは、通常演出モード中において通常背景画像Ａ～Ｄと同期または調和したかたちで出力される。

【１２２３】

通常演出モードのステージＡは、当該通常演出モード（いずれかの演出ステージ）の滞在中において電源断が発生した場合に、該電源断から復帰した際に初期設定（初期表示）されるデフォルトの演出ステージとして構成されている。そのため、ステージＡに対応して設定される通常背景画像Ａは、通常演出モード（いずれかの演出ステージ）において電源復帰した場合に最初に設定される、通常演出モード（低ベース状態）におけるデフォルトのステージ背景画像（通常背景画像）となる。また、この通常背景画像Ａは、演出モードが通常演出モードに移行したとき（遊技状態が低ベース状態に移行したとき）に最初に再生されるステージ背景画像でもある。同様に、ステージＡに対応して設定される通常ＢＧＭ－Ａは、通常演出モード（いずれかの演出ステージ）において電源復帰した場合に最初に設定される、通常演出モード（低ベース状態）におけるデフォルトのステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ）となる。また、この通常ＢＧＭ－Ａは、演出モードが通常演出モードに移行したとき（遊技状態が低ベース状態に移行したとき）に最初に再生されるステージＢＧＭでもある。なお、いずれの遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）においても、ＲＡＭクリアモードにて電源復帰した場合には、その電源復帰時のステージ背景画像として、通常背景画像Ａが最初に設定（表示）され、電源復帰時のＢＧＭとして、ステージＢＧＭ－Ａが最初に設定（出力）される。なお、本実施例では、通常演出モード（低ベース状態）のデフォルトのステージ背景画像となる通常背景画像Ａを「第１ステージ背景画像」、通常演出モード（低ベース状態に）のデフォルトのステージＢＧＭとなる通常ＢＧＭ－Ａ

を「第１ステージＢＧＭ」と呼称する場合がある。変形例として、高ベース状態が終了することで移行する低ベース状態（高ベース状態中にて実行される特別遊技終了後に移行する低ベース状態を含む）では、低ベース移行直後（例えば、移行してから１０変動）はステージＡではなくステージＣに移行してもよいし、新たなステージであるステージＤといった特殊ステージ（ステージＢＧＭ－Ｄが出力される特殊ステージ）に移行してもよい。

【１２２４】

また、この通常演出モードでは、いずれの演出ステージに滞在中であっても、実行中の変動表示が通常変動（非リーチ変動）である場合は、装飾図柄の変動表示の開始時から終了時（確定停止時）までに亘り、該演出ステージに応じた種類の通常背景画像が継続して表示されるとともに、該演出ステージに応じた種類の通常ＢＧＭが継続して出力される。

【１２２５】

ここで、現在滞在中の演出ステージがステージＡであるときに、当該変動表示がはずれの通常変動（非リーチはずれ）であり、且つ、次の変動表示もはずれの通常変動（非リーチはずれ）である場合には、当該変動表示の終了時（確定停止時）において、表示中の通常背景画像Ａおよび出力中の通常ＢＧＭ－Ａは途切れずに（中断されずに）、次回の変動表示に跨って連続的に表示または出力される。つまり、複数回のはずれの通常変動（非リーチはずれ）が連続する場合には、この複数回の通常変動に跨って、通常背景画像Ａが途切れることなく継続して表示されるとともに、通常ＢＧＭ－Ａが途切れることなく継続して出力されることになる。

【１２２６】

現在滞在中の演出ステージがステージＢ、ステージＣもしくは先読みステージであるときは、当該変動表示がはずれの通常変動（非リーチはずれ）であり、且つ、次の変動表示もはずれの通常変動（非リーチはずれ）である場合でも、当該変動表示が終了（確定停止）することを契機に、表示中の通常背景画像Ｂ～Ｄおよび出力中の通常ＢＧＭ－Ｂ～Ｄが途切れて（終了して）、次回の変動表示が開始されることを契機に、再び通常背景画像Ｂ～Ｄが最初（動画像の先頭）から表示されるとともに、再び通常ステージＢＧＭ－Ｂ～Ｄが最初（楽曲の先頭）から出力されることになる。

【１２２７】

また、通常演出モードでは、現在滞在中の演出ステージがステージＡ、ステージＢ、ステージＣ、先読みステージのいずれにおいても、当該変動表示の実行中に擬似連演出を実行可能であるが、いずれの演出ステージに滞在中であっても、擬似連演出における仮停止時（中図柄として所定の擬似連図柄（例えば「ＮＥＸＴ」という文字の図柄）が所定の仮停止位置の近傍に変動表示されたうえで仮停止表示される際）には、ステージＢＧＭが出力されず（途切れ）、再変動表示を契機にステージＢＧＭが最初から開始される、もしくは、再変動表示前とは異なる特定のＢＧＭへと切り替わるようになっている。

【１２２８】

＜時短演出モード＞

演出モードが時短演出モードである場合（遊技状態が低確率高ベース状態である場合）には、時短演出モードに対応するステージ背景画像（「時短背景画像」と呼称する）が画面に表示されるとともに、時短演出モードに対応するステージＢＧＭ（「時短ＢＧＭ」と呼称する）がスピーカから出力される。時短背景画像は、時短演出モードに対応して設定されるデフォルトのステージ背景画像、すなわち、時短演出モードにおいて電源復帰した場合に最初に設定される背景画像（ステージ背景画像）となる。また、この時短背景画像は、演出モードが時短演出モードに移行したとき（遊技状態が低確率高ベース状態に移行したとき）に最初に表示されるステージ背景画像でもある。同様に、時短ＢＧＭは、時短演出モードに対応して設定されるステージＢＧＭ、すなわち、時短演出モードにおいて電源復帰した場合に最初に設定されるＢＧＭ（ステージＢＧＭ）となる。また、この時短ＢＧＭは、演出モードが時短演出モードに移行したとき（遊技状態が低確率高ベース状態に移行したとき）に最初に再生される楽曲、または、演出モードが時短演出モードに移行する前（遊技状態が低確率高ベース状態に移行する前）に遊技者の操作によりステージＢＧ

Ｍが設定されていない場合に自動的に再生されるＢＧＭでもある。この時短ＢＧＭは、時短演出モード中において時短背景画像と同期または調和したかたちで出力される。

【１２２９】

この時短演出モードでは、実行中の変動表示が通常変動（非リーチ変動）である場合は、装飾図柄の変動表示の開始時から終了時（確定停止時）までの間、時短背景画像が継続して表示されるとともに、時短ＢＧＭが継続して出力される。なお、この時短演出モードでは、詳細後述するが、遊技の進行状況に応じて開放される追加のステージＢＧＭが設定されており、現在出力中のステージＢＧＭ（時短ＢＧＭ）を他のステージＢＧＭに変更可能である。すなわち、時短演出モードは、ステージＢＧＭを選択可能な演出モードである。なお、時短演出モードにおいては、変動表示の実行中に擬似連演出が実行されない。

【１２３０】

また、現在の演出モードが時短演出モードであるときに、当該変動表示がはずれの通常変動（非リーチはずれ）であり、且つ、次の変動表示もはずれの通常変動（非リーチはずれ）である場合には、当該変動表示の終了時（確定停止時）に、表示中の時短背景画像および出力中の時短ＢＧＭは途切れずに（中断されずに）、次回の変動表示に跨って連続的に表示または出力される。つまり、複数回のはずれの通常変動（非リーチはずれ）が連続する場合には、この複数回の通常変動に跨って、時短背景画像が途切れることなく継続して表示されるとともに、時短ＢＧＭが途切れることなく継続して出力されることになる。

＜確変演出モード＞

【１２３１】

演出モードが確変演出モードである場合（遊技状態が高確率高ベース状態である場合）には、確変演出モードに対応するステージ背景画像（「確変背景画像」と呼称する）が画面に表示されるとともに、確変演出モードに対応するステージＢＧＭ（「確変ＢＧＭ」と呼称する）がスピーカから出力される。確変背景画像は、確変演出モードに対応して設定されるデフォルトのステージ背景画像、すなわち、確変演出モードにおいて電源復帰した場合に最初に設定される背景画像（ステージ背景画像）となる。また、この確変背景画像は、演出モードが確変演出モードに移行したとき（遊技状態が高確率高ベース状態に移行したとき）に最初に表示されるステージ背景画像でもある。同様に、確変ＢＧＭは、確変演出モードに対応して設定されるステージＢＧＭ、すなわち、確変演出モードにおいて電源復帰した場合に最初に設定されるＢＧＭ（ステージＢＧＭ）となる。また、この確変ＢＧＭは、演出モードが確変演出モードに移行したとき（遊技状態が高確率高ベース状態に移行したとき）に最初に再生される楽曲、または、演出モードが確変演出モードに移行する前（遊技状態が高確率高ベース技状態に移行する前）に遊技者の操作によりステージＢＧＭが設定されていない場合に自動的に再生されるＢＧＭでもある。この確変ＢＧＭは、確変演出モード中において確変背景画像と同期または調和したかたちで出力される。

【１２３２】

この確変演出モードでは、実行中の変動表示が通常変動（非リーチ変動）である場合は、装飾図柄の変動表示の開始時から終了時（確定停止時）までの間、確変背景画像が継続して表示されるとともに、確変ＢＧＭが継続して出力される。なお、この確変演出モードでは、詳細後述するが、遊技の進行状況に応じて開放される追加のステージＢＧＭが設定されており、現在出力中のステージＢＧＭ（確変ＢＧＭ）を他のステージＢＧＭに変更可能である。すなわち、確変演出モードは、ステージＢＧＭを選択可能な演出モードである。なお、確変演出モードにおいては、変動表示の実行中に擬似連演出が実行されない。

【１２３３】

また、現在の演出モードが確変演出モードであるときに、当該変動表示がはずれの通常変動（非リーチはずれ）であり、且つ、次の変動表示もはずれの通常変動（非リーチはずれ）である場合には、当該変動表示の終了時（確定停止時）に、表示中の確変背景画像および出力中の確変ＢＧＭは途切れずに（中断されずに）、次回の変動表示に跨って連続的に表示または出力される。つまり、複数回のはずれの通常変動（非リーチはずれ）が連続する場合には、この複数回の通常変動に跨って、確変背景画像が途切れることなく継続し

て表示されるとともに、確変ＢＧＭが途切れることなく継続して出力されることになる。
【１２３４】
なお、本実施形態では、高ベース状態において表示されるデフォルトのステージ背景画像として、低確率高ベース状態（時短演出モード）において表示されるデフォルトのステージ背景画像（時短背景画像）と、高確率高ベース状態（確変演出モード）において表示されるデフォルトのステージ背景画像（確変背景画像）とが設定されているが、以下では両者（時短背景画像および確変背景画像）を特に区別する必要がない場合には、この高ベース状態で表示されるデフォルトのステージ背景画像を総称して「第２ステージ背景画像」とも呼称する。同様に、本実施形態では、高ベース状態において出力されるデフォルトのステージＢＧＭとして、低確率高ベース状態（時短演出モード）において出力されるデフォルトのステージＢＧＭ（時短ＢＧＭ）と、高確率高ベース状態（確変演出モード）において出力されるデフォルトのステージＢＧＭ（確変ＢＧＭ）とが設定されているが、以下では両者（確変ＢＧＭおよび時短ＢＧＭ）を特に区別する必要がない場合には、この高ベース状態で出力されるデフォルトのステージＢＧＭを総称して「第２ステージＢＧＭ」とも呼称する。
【１２３５】
＜リーチ背景画像／リーチＢＧＭ＞
本実施形態では、各演出モード（演出ステージ）において、実行中の変動表示がＳＰリーチ変動である場合は、装飾図柄の変動表示の開始時からＳＰリーチに発展するまで（リーチが成立してＳＰリーチに発展するまで）の間、現在の演出モード（演出ステージ）に応じたステージ背景画像が継続して表示されるとともに、現在の演出モード（演出ステージ）に応じたステージＢＧＭが継続して出力される。この当該変動表示の実行中にＳＰリーチに発展する場合には、表示中の背景画像がステージ背景画像からＳＰリーチ専用の背景画像（「リーチ背景画像」と呼称する）に切り替わるとともに、出力中のＢＧＭがステージＢＧＭからＳＰリーチ専用のＢＧＭ（「リーチＢＧＭ」と呼称する）に切り替わる。このリーチ背景画像およびリーチＢＧＭは、各演出モード（演出ステージ）におけるＳＰリーチ演出の種類に応じて設定されており、ＳＰリーチ演出の種類が異なればリーチ背景画像およびリーチＢＧＭもそれぞれ異なる態様となる。当該変動表示においてＳＰリーチ演出が終了した場合には、このＳＰリーチ演出の終了時もしくは終了直後に、表示中の背景画像がリーチ背景画像から元のステージ背景画像（ＳＰリーチに発展する前に表示されていたステージ背景画像）に復帰する。また、当該変動表示においてリーチ背景画像から元のステージ背景画像に復帰した場合には、次回の変動表示が開始されるまで、当該ステージ背景画像が表示されていたとしても、これに対応するステージＢＧＭは出力されず、リーチＢＧＭも出力されない。すなわち、次回の変動表示が開始されるまでは、無音の状態、もしくはステージＢＧＭおよびリーチＢＧＭとは異なる特定のＢＧＭが出力される。また、ＳＰリーチ変動が「はずれ」で終了した場合は、次回の変動表示の開始時に、現在の演出モード（演出ステージ）に対応するステージ背景画像が最初（動画像の先頭）から表示されるとともに、現在の演出モード（演出ステージ）に対応するステージＢＧＭが最初（楽曲の先頭）から出力されることになる。すなわち、現在の演出モード（演出ステージ）が通常演出モードのステージＡ、時短演出モード、確変演出モードである場合は、前述したように、非リーチの変動表示が「はずれ」で終了（確定停止）しても、ステージＢＧＭが途切れることなく（終了することなく）、次回の変動表示に亘り継続してステージＢＧＭが出力されるが、これらの演出モードおよび演出ステージにおいても、当該変動表示においてＳＰリーチを経由して「はずれ」となる場合には、当該変動表示が終了（確定停止）する前に、ステージＢＧＭが途切れて、次回の変動表示が開始されることを契機にステージＢＧＭが最初から開始される。
【１２３６】
なお、本実施形態では、当該変動表示がＳＰリーチ変動である場合に、ＳＰリーチの終了時または終了後に元のステージ背景画像に復帰するように構成されているが、当該変動表示が大当りのＳＰリーチ変動である場合には、リーチ背景画像を装飾図柄の確定停止表

示まで継続的に表示して元のステージ背景画像には復帰しないように構成してもよい。但し、当該変動表示がはずれのＳＰリーチ変動である場合には、装飾図柄が確定停止表示される前に、元のステージ背景画像に復帰するものとなる。このリーチ背景画像から元のステージ背景画像の復帰時は、装飾図柄の仮停止表示中または仮停止表示の直前であることが好ましい。

【１２３７】

また、変形例として、実行中の変動表示がＳＰリーチ変動である場合、装飾図柄の変動表示の開始時からリーチの成立時までは、現在の演出モード（演出ステージ）に応じたステージ背景画像が表示されるとともに、現在の演出モード（演出ステージ）に応じたステージＢＧＭが出力され、リーチの成立時からＳＰリーチの発展時までは、Ｎリーチ（現在の演出モードにてリーチが成立し、当該リーチ状態を所定時間継続するリーチ演出であり、その後にＳＰリーチに発展する可能性があるリーチ演出である、前述したとおりノーマルリーチとも称する）専用のリーチ背景画像が表示されるとともに、Ｎリーチ専用のリーチＢＧＭが出力され、ＳＰリーチの発展時からは（元のステージ背景画像に復帰するまでは）、ＳＰリーチ専用のリーチ背景画像が表示されるとともに、ＳＰリーチ専用のリーチＢＧＭが出力されるように構成してもよい。なお、Ｎリーチ中もＳＰリーチ中も、小図柄については全ての図柄（左図柄、中図柄、右図柄）が変動を継続している（つまり、リーチ状態を形成していない）。

【１２３８】

＜ＢＧＭ選択演出＞

次に、高ベース状態（有利遊技状態）において行われるＢＧＭ選択演出について説明する。図１７４はＢＧＭ選択演出の表示画面を示す模式図である。

【１２３９】

本実施形態では、高ベース状態の実行中に出力されるステージＢＧＭを遊技者による操作（演出ボタンＰ１５および十字キーＰ１６の操作）によって選択させるＢＧＭ選択演出を実行可能である。そのため、高ベース状態の実行中においては、この高ベース状態において出力されるデフォルトのステージＢＧＭ（第２ステージＢＧＭ）を他のステージＢＧＭ（第３ステージＢＧＭ）に変更することができる。

【１２４０】

ＢＧＭ選択演出は、高ベース状態に滞在中の所定の期間（「ＢＧＭ選択可能期間」と呼称する）において実行される。このＢＧＭ選択可能期間には、高ベース状態に滞在中の期間うち、通常変動（変動時間が所定時間以上の非リーチはずれ変動）中の期間（その図柄固定期間を含む）や、リーチ変動の変動開始からリーチ成立までの所定期間などが含まれる。なお、通常変動よりも変動時間の短い短縮変動（変動時間が所定時間未満の非リーチはずれ変動）については、ＢＧＭを選択する時間幅がとれないため、ＢＧＭ選択可能期間から除外されるが、この短縮変動であってもＢＧＭ選択可能期間としてよい（図柄固定期間を含んでＢＧＭが選択可能であることを考えると、短縮変動、当該短縮変動終了後の図柄固定期間、当該図柄固定期間終了後に実行される新たな変動に亘ってＢＧＭが選択可能であるため、短縮変動であってもその後の変動などを含めると十分にＢＧＭ選択可能期間が確保されるためである）。また、リーチ成立後の期間では、ＳＰリーチに発展することを契機に、該ＳＰリーチ専用に設定されたＢＧＭ（リーチ背景画像と同期または調和したリーチＢＧＭ、ＳＰリーチＢＧＭとも称する）が出力されることになる。この期間においては前述したとおりＢＧＭが選択できない。なお、変形例として、高ベース状態における特定の変動表示の実行を契機としてＢＧＭ選択演出を実行するように構成してもよい。特定の変動表示としては、所定の先読み演出が開始されたときの変動表示の開始時または変動表示の途中や、高ベース状態において例えば１００回転の変動表示の終了を契機に低ベース状態に移行する場合（但し１００回転中に大当り当選しないことが前提）における９１回転目の変動表示の開始時などが例示される。更なる変形例としては、高ベース状態におけるこのような特定の変動表示以外（正確には、特定の変動表示以外の変動表示におけるＳＰリーチ発展中以外）にＢＧＭ選択演出を実行可能としてもよい。なお、図柄固定期

間（図柄固定時間）は、確定停止期間（確定停止時間）とも称する期間であり、特別図柄又は装飾図柄の変動表示が終了し、特別図柄又は装飾図柄が確定停止してから次変動が開始するまで当該確定停止の状況を維持する期間である。この図柄固定期間（図柄固定時間）を有することで、遊技者は特別図柄又は装飾図柄が確定停止していること（換言すれば変動していない状況であること）を認識することができ、変動の境目を明確に把握することができる。なお、図柄固定期間（図柄固定時間）はいずれの変動表示においても（第１特別図柄の非リーチ変動でもリーチ変動でも、第２特別図柄の変動表示の非リーチ変動でもリーチ変動でも）０．５秒である。なお、変形例として、低ベース状態における第１特別図柄の図柄固定期間（図柄固定時間）は０．５秒であり、高ベース状態における第２特別図柄の図柄固定期間（図柄固定時間）は０．３秒であってもよい。以下においては、「図柄固定時間（図柄固定期間）」という用語を使用した場合には、特段の場合を除き、特別図柄の図柄固定時間（図柄固定期間）と装飾図柄の図柄固定時間（図柄固定期間）との両方を指すものとする。

【１２４１】

このＢＧＭ選択演出では、遊技者が選択可能なステージＢＧＭ（楽曲）が追加的に開放される。つまり、高ベース状態においてＢＧＭ選択演出が発生すると、遊技者が選択可能なステージＢＧＭとして、デフォルトのステージＢＧＭ（第２ステージＢＧＭ）とは異なる種類のステージＢＧＭ（第３ステージＢＧＭ）が追加される。そのため、ＢＧＭ選択演出の実行中は、遊技者による選択操作によって、出力中のＢＧＭの種類を第２ステージＢＧＭから第３ステージＢＧＭへ変更可能である。

【１２４２】

また、本実施形態では、高ベース状態において所定の条件が成立する毎に、追加的に開放される第３ステージＢＧＭの種類が増加する。その一例としては、連荘の回数に応じて遊技者が選択可能となる第３ステージＢＧＭの種類を増加させて、連荘を重ねるごとに第３ステージＢＧＭの選択の幅が広がるように構成してもよい。「連荘」とは、特定遊技状態にて所定の大当りに当選した場合、その特別遊技の終了後の遊技状態として、再び特定遊技状態が継続することをいう。ここで、特定遊技状態とは、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高められた状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態のことである。また、その他の例としては、高ベース状態において所定の大当りに当選した場合に、遊技者が選択可能となる第３ステージＢＧＭの種類を増加させてもよい。「所定の大当り」としては、例えば、本遊技機に設定された複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当りや、確変遊技状態への移行契機となる大当り（特定大当り）などが適用される。なお、この第３ステージＢＧＭは、連荘前に既に選択可能としてもよい。つまり、低確率低ベース状態にて大当りしてその後に低確率高ベース状態又は高確率低ベース状態に移行した場合、その時点で第２ステージＢＧＭだけでなく第３ステージＢＧＭを複数種類（例えば、後述する楽曲２及び楽曲３の２種類）を選択可能な状態としてもよい。それ以外にも、連荘前に既に第３ステージＢＧＭが全種類選択可能な状態としてもよい。

【１２４３】

ＢＧＭ選択演出では、図１７４に示すように、画面上に、ＢＧＭの選択肢として複数種の第３ステージＢＧＭの楽曲名を示す画像と、ＢＧＭを選択するための十字キースイッチ１６（上下のキーＰ１６ａ，１６ｂ）の画像と、選択したＢＧＭを決定するための演出ボタンＰ１５の画像とが表示される（これらをＢＧＭ選択演出に係る画像とも称する）。図示例では、複数種の第３ステージＢＧＭとして、第３ステージＢＧＭ－Ａ（楽曲２）と、第３ステージＢＧＭ－Ｂ（楽曲３）と、第３ステージＢＧＭ－Ｃ（楽曲４）とが設定されている。すなわち、図１７３では、上から順に、現在まで出力されていたデフォルトの第２ステージＢＧＭの楽曲名「楽曲１」と、新たな選択肢としての候補を示す３種類の第３ステージＢＧＭの楽曲名（第３ステージＢＧＭ－Ａの楽曲名「楽曲２」、第３ステージＢＧＭ－Ｂの楽曲名「楽曲３」、第３ステージＢＧＭ－Ｃの楽曲名「楽曲４」）とが表示さ

れている。この追加開放された第３ステージＢＧＭ－Ａ～Ｃはそれぞれ異なる楽曲から構成されている。そして、このように上下のキーの操作に応じて所望のステージＢＧＭを選択し、この選択したステージＢＧＭを演出ボタンＰ１５の操作により確定することができる。なお、変形例としては、演出ボタンＰ１５の操作を必要とせず、上記のキーの操作のみで確定させてもよい。つまり、上下のキーの操作によって右矢印が付帯するカーソル箇所に所望の楽曲名を合わせるだけで完結させてもよい。図示例では、複数種のステージＢＧＭの中から第３ステージＢＧＭ－Ａが選択されている状態を示している。この第３ステージＢＧＭ－Ａは、第１ステージＢＧＭ－Ａよりも遅いテンポの楽曲である。また、第２ステージＢＧＭは、第１ステージＢＧＭ－Ａよりも早いテンポの楽曲である。変形例として、第３ステージＢＧＭ－Ａは、第１ステージＢＧＭ－Ａよりも速く且つ第２ステージＢＧＭよりも遅いテンポの楽曲であってもよいし、第２ステージＢＧＭよりも速いテンポの楽曲であってよい。また、変形例としては、第３ステージＢＧＭ－Ｂ～Ｃについても、同様に、第１ステージＢＧＭ－Ａよりも遅いテンポの楽曲であってもよいし、第１ステージＢＧＭ－Ａよりも速く且つ第２ステージＢＧＭよりも遅いテンポの楽曲、あるいは、第２ステージＢＧＭよりも速いテンポの楽曲であってよい。なお、不図示ではあるが、ＢＧＭ選択演出の実行中においても装飾図柄及び小図柄は変動表示が可能であり、ＢＧＭ選択演出に係る画像と同時に表示される。なお、ＢＧＭ選択演出に係る画像と装飾図柄は重畳して表示されるが、ＢＧＭ選択演出に係る画像のほうが前面に表示される（上位のレイヤである）一方、ＢＧＭ選択演出に係る画像と小図柄とは重畳して表示されない。

【１２４４】

＜ステージＢＧＭの楽曲テンポの比較＞

続いて、ステージＢＧＭの楽曲テンポ（以下、単に「テンポ」と呼称する）について説明する。なお、ＢＧＭのテンポとは、ＢＧＭとして出力される音声の速度（演奏速度）である（付言すると楽曲の１拍の早さを規定するものである）。

【１２４５】

本実施形態においては、低ベース状態のデフォルトのステージＢＧＭである第１ステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ａ）は相対的に遅いテンポで出力されるが、高ベース状態のデフォルトのステージＢＧＭである第２ステージＢＧＭ（時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭ）は相対的に早いテンポで出力される。つまり、通常ＢＧＭ－Ａのテンポは、時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポよりも遅いテンポに設定されている。一例としては、通常ＢＧＭ－Ａは予め定められた標準テンポよりも遅いテンポ（低速テンポ）に設定され、時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭは標準テンポよりも速いテンポ（高速テンポ）に設定される。一方、通常ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃ、ＢＧＭ－Ｄのテンポは、時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポよりも速いテンポ（超高速テンポ）に設定されている。すなわち、低ベース状態のデフォルトのステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ａ）のテンポよりも、高ベース状態のデフォルトＢＧＭ（時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭ）の方が相対的に速いテンポ（アップテンポ）となることで、低ベース状態（非有利遊技状態）から高ベース状態（有利遊技状態）に移行したときの遊技者の高揚感を一層高めることができる。また、デフォルトのステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ａ、時短ＢＧＭ、確変ＢＧＭ）よりも、その他のステージＢＧＭ（通常ＢＧＭ－Ｂ～Ｄ）の方が相対的に速いテンポとなることで、低ベース状態（非有利遊技状態）に滞在中であっても、遊技者に演出ステージが切り替わることの楽しみを提供することができ、この低ベース状態（非有利遊技状態）でのステージ演出がマンネリ化するのを抑制することが可能となる。

【１２４６】

なお、変形例として、通常ＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃ、ＢＧＭ－Ｄのテンポ（低速テンポ）を時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポに設定してもよい。すなわち、低ベース状態にて出力される第１ステージＢＧＭ全般を、高ベース状態にて出力される第２ステージＢＧＭよりも遅いテンポに設定することで、各遊技状態の変動効率（低ベース状態では変動効率が相対的に低く、高ベース状態では変動効率が相対的に高い）に適応したＢＧＭ展開が可能となる。

【１２４７】
　また、変形例として、通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（低速テンポ）は第２ステージＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポに設定し、通常ＢＧＭ－Ｄのテンポ（超高速テンポ）は時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも速いテンポに設定してもよい。すなわち、先読みステージにて出力される通常ＢＧＭ－Ｄが最速のテンポとなることで、先読みステージが最もスピード感のあるＢＧＭ展開となり、先読み演出の演出効果を高めることが可能となる。それ以外にも、再変動表示を契機に再変動表示前とは異なる特定のＢＧＭへと切り替わるように構成した場合は、当該特定のＢＧＭについても、通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（低速テンポ）よりも速いテンポにしてもよい。更に、当該特定のＢＧＭについては、時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも速いテンポ又としてもよい（更なる変形例としては遅いテンポとしてもよい）。なお、ＳＰリーチＢＧＭについては、ＳＰリーチの前半期間と中盤期間と後半期間とでテンポを変化させても良く、そのように構成した場合、ＳＰリーチの前半期間のＳＰリーチＢＧＭは通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（低速テンポ）よりも遅いテンポとし、ＳＰリーチの中盤期間のＳＰリーチＢＧＭは通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（低速テンポ）よりも速いテンポとし、ＳＰリーチの後半期間のＳＰリーチＢＧＭは通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（低速テンポ）よりも遅いテンポとしてもよい。更に、ＳＰリーチの前半期間のＳＰリーチＢＧＭは時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポとし、ＳＰリーチの中盤期間のＳＰリーチＢＧＭは時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも速いテンポとし（更なる変形例としては遅いテンポとし）、ＳＰリーチの後半期間のＳＰリーチＢＧＭは時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポとしてもよい。
【１２４８】
　さらに、変形例として、通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｂのテンポ（低速テンポ）は時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポに設定し、通常ＢＧＭ－Ｃ、ＢＧＭ－Ｄのテンポ（超高速テンポ）は時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも速いテンポに設定してもよい。
【１２４９】
　また、変形例として、通常ステージＢＧＭ－Ａ、ＢＧＭ－Ｄのテンポ（低速テンポ）は時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも遅いテンポに設定し、通常ＢＧＭ－Ｂ、ＢＧＭ－Ｃのテンポ（超高速テンポ）は時短ＢＧＭおよび／または確変ＢＧＭのテンポ（高速テンポ）よりも速いテンポに設定してもよい。
【１２５０】
　［画像動作演出］
　次に、第７実施形態の画像動作演出について説明する。画像動作演出は、変動表示の非実行中（変動待機中）に実行される待機中動作演出（「第１演出」とも呼称する）と、変動表示の実行中に実行される変動中動作演出（第２演出とも呼称する）とを含む。待機中動作演出（第１演出）は、第１画像を静止させた状態において、当該第１画像の背後に配置される第２画像を第１動作させる演出として構成される。変動中動作演出（第２演出）は、第１画像を動作させた状態において、当該第１画像の背後に配置される第２画像を第２動作させる演出として構成される。本実施形態では、画像動作演出における動作表示の対象となる２つの画像（第１画像、第２画像）として、第１画像には装飾図柄を適用し、第２画像には背景画像（ステージ背景画像）を適用する。なお、詳細後述するが、画像動作演出における動作表示の対象となる２つの画像（第１画像、第２画像）として、第１画像には装飾図柄の数字図柄（数字画像）を適用し、第２画像には装飾図柄のキャラ図柄（キャラ画像）を適用してもよい。
【１２５１】
　［待機中動作演出］

まず、本実施形態の待機中動作演出（第１演出）について説明する。待機中動作演出は、装飾図柄を停止表示（静止表示）させた状態で、ステージ背景画像を第１動作（第１動作表示）させる演出である。この待機中動作演出は、特別図柄および装飾図柄等が停止表示されている期間、すなわち、変動待機期間（前述の変動待機状態に滞在中の期間）において実行される。「変動待機状態」とは、前述したとおり、第１特別図柄、第２特別図柄、装飾図柄、および小図柄のいずれもが変動表示を実行していない非変動表示中の状態であり、且つ、第１特別図柄の作動保留球も第２特別図柄の作動保留球も記憶されていない状態である。

【１２５２】

ここで、図１７５は、変動待機期間の説明に供する模式図である。この変動待機期間は、第１待機期間と、第２待機期間とを含む。なお、変動待機期間の終了条件（「待機終了条件」と呼称する）は、第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２に遊技球が入球して、特別図柄の変動表示が開始されることである。換言すると、この変動待機期間の終了条件（待機終了条件）は、特別図柄の変動開始条件が充足することである。そして、この変動待機期間に移行した場合には、待機終了条件が充足するまでは変動待機期間が継続し、待機終了条件が充足することを契機に変動待機期間が終了する。なお、変動待機期間は、作動ゲートＰ５３や一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４に遊技球が入球しても終了することはない。また、待機終了条件として、遊技者が発射ハンドルＰ１２に触れたこと（発射ハンドルＰ１２を操作したこと）、すなわち発射ハンドルＰ１２への遊技者の接触がタッチセンサにより検出されたことを加えてよい。

【１２５３】

第１待機期間は、特別図柄の変動表示が終了して確定停止時間（確定停止期間）が経過したときに開始される。すなわち、特別図柄の確定停止時間の経過時に、特別図柄の作動保留球数が記憶されていないことを契機に、第１待機期間（変動待機期間）が開始される。なお、以下では、特別図柄または装飾図柄の確定停止時間（確定停止期間）を「図柄固定時間（図柄固定期間）」と呼称する場合がある。第１待機期間に滞在中は、上記の待機中動作演出（第１演出）が実行される。本実施例において、第１待機期間は例えば「６０秒」に設定されており（第１待機期間が開始してから６０秒をタイマ計時し、６０秒経過で終了するように構成され）、この時間尺を利用して待機中動作演出が実行可能となっている。この待機中動作演出は、詳細後述するが、変動待機期間が開始される直前、すなわち、確定停止時間（図柄固定時間）の経過時に表示されていた演出表示を継続する態様で実行される。つまり、この第１待機期間では、直前の確定停止時間（図柄固定時間）にて表示されていた装飾図柄の停止表示と小図柄の停止表示とが維持されるとともに、直前の確定停止時間（図柄固定時間）にて表示されていたステージ背景画像の再生表示（ループ表示）が維持される。そして、第１待機期間の滞在中に次の変動表示が開始されずに（第１待機期間の滞在中に待機終了条件が充足されずに）、この第１待機期間が終了すると、実行中の待機中動作演出が中断して（終了して）、第２待機期間（待機デモ演出）が開始される。そのため、この第１待機期間は、待機デモ演出が実行されるまでの待ち期間であるともいえる。なお、変形例として、第１待機期間は、特別図柄の変動表示が終了して確定停止時間（確定停止期間）が開始した時に同時に開始されるものとしてもよい。つまり、特別図柄の確定停止時間の開始時に、特別図柄の作動保留球数が記憶されていないことを契機に、第１待機期間（変動待機期間）が開始されるものとしてもよい。

【１２５４】

第２待機期間は、第１待機期間が終了してから特定時間が経過するまでの期間である。この第２待機期間に滞在中は、直前の第１待機期間において表示されていた装飾図柄とステージ背景画像は表示されず、客待ち演出としての待機デモ演出（待機デモ画面）が実行される。本実施例において、第２待機期間は例えば「３０秒」に設定されており（第２待機期間が開始してから３０秒をタイマ計時し、６０秒経過で終了するように構成され）、この時間尺を利用して待機デモ演出が実行可能となっている。この待機デモ演出では、変動待機状態であることを特定可能な演出として、例えば本遊技機の説明や紹介を行うため

のデモンストレーションムービーが再生される。なお、この第２待機期間に滞在中、すなわち、待機デモ演出の実行中には、小図柄の停止表示は継続して実行される。そして、第２待機期間の滞在中に次の変動表示が開始されずに（第２待機期間の滞在中に待機終了条件が充足されずに）、この第２待機期間が終了すると、再び第１待機期間に移行して、待機中動作演出が再度実行される。すなわち、本実施形態では、変動待機期間（変動待機状態）に移行すると、待機終了条件が成立するまでの間（次の変動が開始されるまでの間）、第１待機期間→第２待機期間→第１待機期間→第２待機期間→・・・の順に繰り返し実行される。なお、この第１待機期間及び第２待機期間のいずれにおいても音量調整が可能であるが、当該音量調整の操作が第１待機期間及び第２待機期間のいずれで実行されたとしても、第１待機演出及び第２待機演出のタイマ計時は中断しない。つまり、音量調整の操作が待機終了条件とならない。そのため、音量調整の操作がなされることで、第１待機演出及び第２待機演出の前面に（上位レイヤに）音量調整画像が表示されることになる。

【１２５５】

待機中動作演出は、前述したように、変動待機期間のうちの第１待機期間において実行される。より具体的には、この待機中動作演出は、変動待機状態において第１待機期間が到来するたびに実行される。ここで、待機中動作演出において表示される装飾図柄は、直近の変動表示において確定停止表示された装飾図柄と同一の図柄が維持される。つまり、直近の変動表示の終了時に確定停止表示された装飾図柄と同一の図柄が、待機中動作演出においても継続して停止表示されることになる。そのため、変動待機期間が開始されてから終了するまでの間に、複数回の第１待機期間（待機中動作演出）が実行される場合であっても、この複数回の待機中動作演出において表示（停止表示）される装飾図柄は、直近の変動表示の終了時に確定停止表示された装飾図柄と同一となる。

【１２５６】

この待機中動作演出においては、図１７５に示すように、装飾図柄の停止表示中の表示態様として、第１表示態様と、第２表示態様とを有する。本実施形態では、第１待機期間が開始されてから所定の時間（例えば１０秒）が経過するまでは装飾図柄の停止表示中の表示態様が第１表示態様となり、第１待機期間が開始されてから所定の時間を経過したときに、装飾図柄の停止表示中の表示態様が第１表示態様から第２表示態様に変化する（所定の時間の経過後は、装飾図柄の停止表示中の表示態様が第２表示態様となる）。なお、１回の変動待機期間内において第１待機期間が複数回発生する場合には、１回目の第１待機期間（確定停止期間の経過後に到来する第１待機期間）においてのみ装飾図柄の停止表示態様が上記所定の時間の経過を契機に第１表示態様から第２表示態様に切り替わり、２回目以降の第１待機期間（第２待機期間の経過後に到来する第１待機期間）においては装飾図柄の停止表示態様は最初から最後まで第２表示態様となる（第１表示態様は表示されない）。なお、第１待機期間のうち、装飾図柄の停止表示中の表示態様が第１表示態様となる期間を「第１待機期間Ａ」、装飾図柄の停止表示中の表示態様が第２表示態様となる期間を「第１待機期間Ｂ」と呼称する場合がある。よって、１回の変動待機期間内において第１待機期間が複数回発生する場合には、１回目の第１待機期間は、第１待機期間Ａと第２待機期間Ｂとから構成され、２回目以降の第１待機期間は、第１待機期間Ｂのみから構成されると言える。そのため、第１待機期間Ａの滞在中に行われる待機中動作演出を「待機中動作演出Ａ」、第１待機期間Ｂの滞在中に行われる待機中動作演出を「待機中動作演出Ｂ」と区別することもできる。

【１２５７】

第１表示態様は、直近の装飾図柄の変動表示にて確定停止表示されたときの装飾図柄の停止表示態様と同一の表示態様である。つまり、この第１表示態様は、前述したように、直近の変動表示の終了時に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を維持したものである。具体的には、この第１表示態様は、数字図柄が停止（静止）し、且つ、キャラ図柄が停止（静止）している状態で、数字図柄の表示色が基本表示色となる表示態様である。すなわち、この第１表示態様では、装飾図柄の全体が停止（静止）した状態で、「２」、「４」、「６」、「８」の数字図柄は青色で表示され、「１」、「３」、「５」、「９」の数

字図柄は緑色で表示され、「７」の数字図柄は赤色で表示される表示態様である。
【１２５８】
第２表示態様は、第１表示態様と比較して、数字図柄の表示色のみが異なる表示態様である。つまり、図柄変化演出では、装飾図柄の停止表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変化させるに際して、装飾図柄の構成要素のうち、キャラ図柄の表示態様を変化させずに、数字図柄の表示色のみを変化させる（数字図柄の数字自体は変わらない）。具体的には、この第２表示態様は、第１表示態様と同様に、数字図柄が停止（静止）し、且つ、キャラ図柄が停止（静止）している状態で、数字図柄の表示色が基本表示色（第１表示態様のの表示色）とは異なる表示色となる表示態様である。すなわち、この第２表示態様では、装飾図柄が停止（静止）した状態で、「１」～「９」までのいずれの数字図柄についても、二以上の異なる色を組み合わせた縞模様（縞々模様）となる表示態様である。そのため、この第２表示態様の数字図柄は、第１表示態様の数字図柄における少なくとも一部の領域（全ての領域でもよい）の色が他の色に変化したものとなる。なお、図１７５では、数字図柄の明瞭化のため、第２表示態様の数字図柄を黒で塗り潰した態様で表現している。
【１２５９】
なお、本実施形態の変形例として、停止表示中の装飾図柄の第２表示態様は、当該装飾図柄を構成するキャラ図柄が揺れ動作を行う表示態様としてもよい（例えば、上下の揺動を２秒周期で実行してもよい）。その場合でも、装飾図柄全体が停止表示中であれば、すなわち、装飾図柄全体の位置座標（画面全体に対する位置座標）が移動しなければ、この装飾図柄（キャラ図柄）は静止している状態を継続していると言うことができる。その他変形例としては、停止表示中の装飾図柄の第２表示態様は、数字図柄を消去してキャラ図柄のみとしてもよいし、もしくは、キャラ図柄が笑ったり怒ったりと２秒ごとに表情が変化してもよいし、もしくは、キャラクタが２秒周期で光るようにしてもよい。
【１２６０】
また、待機中動作演出では、この装飾図柄の第１表示態様または第２表示態様による停止表示と連係して、ステージ背景画像の第１動作が実行される。ステージ背景画像の第１動作とは、ステージ背景画像をループ動作（ループ再生）する態様の動作表示として構成されている。この待機中動作演出において表示されるステージ背景画像は、現在滞在中の演出モード（演出ステージ）に対応して設定されるステージ背景画像である。つまり、この待機中動作演出において表示されるステージ背景画像は、変動待機状態に移行する直前の確定停止期間にて表示された背景画像（ステージ背景画像）が維持されたものであり、その直近の装飾図柄の変動表示の終了時に表示されていたステージ背景画像が、待機中動作演出においても継続して動作表示（ループ動作）されることになる。そのため、この待機中動作演出は、第１待機期間が開始される直前（直近の装飾図柄の確定停止期間）に表示されていた演出態様（装飾図柄の停止表示と背景画像のループ表示）を継続させた演出であるともいえる。
【１２６１】
本実施形態のステージ背景画像（通常背景画像、時短背景画像、確変背景画像）は、先頭画像から最終画像にかけて連続性のある動作を記録した動画像（動画像データ）から構成されている。そして、このステージ背景画像としての動画像を繰り返し再生することで、ステージ背景画像が所定の動作表示（ループ表示）を繰り返す動作演出が行われる。よって、このステージ背景画像は、時間の経過とともに変化しつつも、一定の時間ごとに同一の画像が繰り返し表示される背景画像となる。なお、このステージ背景画像のループ表示は、全て動的画像のみで構成されている必要はなく、このループ表示の一部において静的画像（静止画像）が含まれていてもよい。
【１２６２】
また、本実施形態では、第１待機期間の滞在中（待機中動作演出の実行中）に、待機終了条件もしくは特別図柄の変動開始条件が充足して（新たな特別図柄の作動保留球が発生して）、新たな特別図柄の変動表示を開始する場合には、当該第１待機期間において行わ

れていたステージ背景画像のループ表示を継続させたまま（途切れさせずに）、装飾図柄の変動表示を開始する。つまり、待機中動作演出の実行中に新たな変動表示が開始される場合には、この待機中動作演出の終了時点においてステージ背景画像のループ表示を中断することなく、装飾図柄の変動表示の開始の前後に亘り（第１待機期間の終了時と新たな変動表示の開始時とに跨って）、ステージ背景画像のループ表示を継続的に実行する。それにより、新たな変動表示の開始時の前後に跨ってステージ背景画像をシームレスに繋げることができ、遊技者に違和感を与えることなく新たな遊技を開始させるこができる。

【１２６３】

なお、本実施形態では、第１待機期間の開始時（装飾図柄の確定停止期間の経過後）から待機中動作演出が実行されるように構成されているが、この構成に限定されるものではなく、前述したとおり、装飾図柄の確定停止期間の開始時（装飾図柄の仮停止表示終了直後の確定停止時）から待機中動作演出が実行され得るように構成してもよい。すなわち、前述したとおり、確定停止表示中の装飾図柄の表示態様と、第１待機期間開始時の装飾図柄の表示態様とは、実質同一の表示態様となるため、この待機中動作演出の開始時を装飾図柄の確定停止期間の開始時（装飾図柄の仮停止表示終了直後の確定停止時）に設定したとしても何ら矛盾は生じない。

【１２６４】

［変動中動作演出］

次に、本実施形態の変動中動作演出（第２演出）について説明する。変動中動作演出は、装飾図柄の変動表示（動作表示）が実行されている状態で、ステージ背景画像を第２動作（第２動作表示）させる演出である。本実施例では、第２動作の対象となるステージ背景画像は、前述の第１動作の対象となったステージ背景画像と同一の背景画像である。すなわち、変動中動作演出は、装飾図柄の変動開始前または開始時から表示されていたステージ背景画像を当該変動表示中に第２動作させることにより実行されるものである。この変動中動作演出は、装飾図柄の変動開始から変動停止までの間であって、ステージ背景画像が表示されている期間のうちの少なくとも一部の期間で実行される。そのため、このステージ背景画像の第２動作は、当該変動表示中に当該ステージ背景画像が表示されている期間として、当該変動表示中の開始時からＳＰリーチに発展するまでの期間（リーチ背景画像に切り替わるまでの期間）、または、ＳＰリーチが終了してから当該変動表示が終了するまでの期間（ＳＰリーチの終了を契機に復帰したステージ背景画像が表示されている期間）において実行可能となっている。

【１２６５】

本実施形態において、背景画像の第２動作は、ステージ背景画像を上下に振動（振動表示）させる態様の動作として構成されている。すなわち、変動中動作演出では、ループ表示中のステージ背景画像を上下に振動させる態様の動作演出（ステージ背景画像をループ動作させつつ上下に振動させる態様の動作演出）が行われる。なお、変形例として、背景画像の第２動作を、表示中のステージ背景画像から他の背景画像に変化（変化動作）させる態様の動作として構成してもよい。すなわち、変動中動作演出をステージ背景画像から他の背景画像に変化（変化動作）させる背景変化演出として構成してもよい。他の背景画像とは、ステージ背景画像以外の背景画像であり、例えば、リーチ背景画像、先読み背景画像、暗転画像（ブラックアウト画像）などが該当する。また、現在滞在中の演出ステージを他の演出ステージに移行する場合に、現在滞在中の演出ステージに対応して表示されるステージ背景画像から次の演出ステージに対応して表示されるステージ背景画像に切り替える動作を適用してもよい。

【１２６６】

次に、本実施形態の画像動作演出（待機中動作演出および変動中待機演出）の演出例について説明する。図１７６～図１７７は、待機中動作演出および変動中待機演出の演出例を示す模式図である。なお、図１７６～図１７７の演出例では、各変動表示が通常変動（非リーチはずれの変動表示）であるものとする。

【１２６７】

まず、図中（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示の開始と同期して、装飾図柄の変動表示が開始される。この変動表示中の装飾図柄の背景には、現在滞在中の演出モード（演出ステージ）に対応して設定されたステージ背景画像がループ表示される。このステージ背景画像のループ表示は、当該ステージ背景画像が左右方向にスクロール表示される態様で行われる。また、このステージ背景画像のループ表示と同期したかたちで、現在滞在中の演出モード（演出ステージ）に対応して設定されたステージＢＧＭがスピーカＰ１１から出力される。なお、装飾図柄の変動表示の開始時に、当該装飾図柄が一旦上方に移動してから下方にむけて移動（スクロール表示）するような特殊動作を行ってもよいが、小図柄については変動表示の開始時にそのような特殊動作は行わない。

【１２６８】

続いて、図中（Ｂ）に示すように、装飾図柄の変動表示が仮停止表示される。この図示例では、装飾図柄がはずれを示す「２・１・４」の組合せ（はずれ目）で仮停止表示されている。

【１２６９】

続いて、図中（Ｃ）に示すように、当該変動表示が終了して、装飾図柄がはずれを示す「２・１・４」の組み合わせ（はずれ目）で確定停止表示される。

【１２７０】

続いて、図中（Ｄ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球が記憶されていない状態において装飾図柄の確定停止時間（図柄固定時間）が経過することで、変動待機状態（変動待機期間）に移行して、第１待機期間が開始される。この第１待機期間が開始されることに伴い、待機中動作演出が開始され、装飾図柄の確定停止期間の終了時から継続して、装飾図柄の停止図柄の組合せ（はずれ目）が第１表示態様にて停止表示されるとともに、その装飾図柄の背後においてステージ背景画像が継続してループ表示される。また、この待機中動作演出（第１待機期間）の実行中は、装飾図柄の確定停止期間の終了時から継続して同じステージＢＧＭが出力されている。つまり、この第１待機期間では、当該第１待機期間が開始される直前（直近の装飾図柄の確定停止期間）のステージ背景画像とステージＢＧＭとが継続して出力されることになる。なお、変形例として、待機中動作演出（第１待機期間）が開始されることを契機（装飾図柄の確定停止期間が終了することを契機）に、ステージＢＧＭの出力を停止させてもよい。

【１２７１】

続いて、図中（Ｅ）に示すように、変動待機期間（第１待機期間）が開始されてから所定の時間（例えば１０秒）が経過したときに、停止表示中の装飾図柄の表示態様が第１表示態様から第２表示態様に切り替わる。なお、装飾図柄の停止表示態様が第２表示態様に変化した時点においても、ステージ背景画像が継続してループ表示されるとともに、ステージＢＧＭが継続して出力される。但し、本実施例では、停止表示中の装飾図柄の表示態様が第２表示態様に変化したときから規定の時間（例えば１５秒）を経過したときに、ステージＢＧＭの出力が停止され、無音状態（消音状態）に移行する。なお、このステージＢＧＭの出力の停止については、ステージＢＧＭのループ再生は継続するものの、その音量を０（ミュート状態）に設定するものでもよい。無音状態（消音状態）又はミュート状態に移行する際は、突如無音状態としてもよいが、徐々に音量を低減させる（フェードアウトさせる）よう構成することが好適である。なお、第１待機期間の開始前後に出力されているＢＧＭ（装飾図柄が停止表示して第１表示態様で表示されるよりも前の所定期間、又は、装飾図柄が停止表示して第１表示態様で表示された後の所定期間に出力されているＢＧＭ）と、停止表示中の装飾図柄が第２表示態様となってから無音状態又はミュート状態になるまでに出力されているＢＧＭとが異なるように構成してもよい。その他変形例として、１回の変動待機期間中に第１待機期間が複数回実行される場合において、１回目の第１待機期間において装飾図柄が第１表示態様から第２表示態様に変化したときに出力されているＢＧＭと、２回目以降の第１待機期間が開始されるとき（つまり２回目以降の第１待機期間において装飾図柄が第２表示態様で出現するとき）に出力されているＢＧＭとが異なるように構成してもよい。

【１２７２】
続いて、図中（Ｆ）に示すように、第１待機期間が終了して、第２待機期間が開始される。この第２待機期間に移行すると、待機中動作演出が中断して、待機デモ演出が開始される。つまり、第２待機期間が開始されると、それまで停止表示されていた装飾図柄が非表示となり、背景画像が通常背景画像から待機デモ（デモンストレーション）専用の背景画像に切り替わる。また、この待機デモ演出（第２待機期間）の実行中においても、ステージＢＧＭの出力が停止された無音状態（消音状態）となる。なお、変形例として、ステージＢＧＭのループ再生は継続するものの、その音量を０（ミュート状態）に設定するものでもよい。また、この第２待機期間では、装飾図柄は非表示となるが、小図柄（停止表示中の小図柄）は継続して表示される。

【１２７３】
続いて、図中（Ｇ）に示すように、第２待機期間が終了すると、第１待機期間が再度開始される。この２回目の第１待機期間においても、待機中動作演出として、装飾図柄の停止表示と、ステージ背景画像のループ表示とが実行される。なお、今回の待機中動作演出における装飾図柄の停止表示示態様は、前回の待機中動作演出の終了時に停止表示されていた装飾図柄の停止表示態様（第２表示態様）と同一なる。つまり、２回目の待機中動作演出では、装飾図柄の停止表示態様が最初から最後まで第２表示態様となる（第１表示態様となることはない）。また、今回の第１待機期間においては、直近の待機デモ演出の終了時から継続して、ステージＢＧＭの出力が停止された無音状態（消音状態）となる。なお、変形例として、ステージＢＧＭのループ再生は継続するものの、その音量を０（ミュート状態）に設定するものでもよい。

【１２７４】
続いて、図中（Ｈ）に示すように、第１待機期間中に待機終了条件が充足されると、変動待機期間が終了して、装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、直前の第１待機期間の終了時から継続してステージ背景画像がループ表示される。つまり、変動待機期間の終了を契機として、装飾図柄は停止表示（静止表示）から変動表示（動作表示）に切り替わり、ステージ背景画像は当該変動待機期間の終了の前後に跨って（変動開始時の前後に跨って）ループ表示を継続する。また、新たな変動表示が開始されることを契機に、ステージＢＧＭの出力が開始または再開される。この新たな変動表示の開始時にステージＢＧＭを最初（楽曲の先頭）から出力してもよいが、前述したとおり、待機デモ演出の実行中などの無音状態（消音状態）においても、ステージＢＧＭのループ再生を継続させつつ音量を０（ミュート状態）に設定することで無音状態（消音状態）を形成している場合には、ループ再生中のステージＢＧＭをこの新たな変動表示が開始された時点から通常の音量に復帰させることで、その変動開始の開始時にステージＢＧＭを途中（楽曲の途中）から出力するものでもよい。

【１２７５】
続いて、図中（Ｉ）に示すように、装飾図柄の変動表示中に、ボタン演出が発生して、画面上にはボタン画像などの操作促進画像が表示される。なお、ボタン演出の詳細については後述する。

【１２７６】
続いて、図中（Ｊ）に示すように、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機として、表示中のステージ背景画像を上下に振動させる変動中動作演出が実行される。つまり、図示例の変動中動作演出では、恰も演出ボタンＰ１５が操作されたときの勢い（反動）によって、ステージ背景画像のループ表示が一旦停止して画面が上下に揺れ動くような態様で行われる。なお、変形例としては、所定のキャラクタ画像が登場して「揺れるよ！」というセリフを発する台詞予告演出が実行された直後に、変動中動作演出が実行されるように構成してもよい。

【１２７７】
続いて、図中（Ｋ）に示すように、変動中動作演出が終了すると、ステージ背景画像のループ表示が再開される。なお、この変動中動作演出は、ステージ背景画像のループ表示

（第１動作）を継続した状態で振動動作（第２動作）を加えるものでもよい。
【１２７８】
続いて、図中（Ｌ）に示すように、装飾図柄がはずれを示す「３・３・５」の組合せ（はずれ目）で仮停止表示される。
【１２７９】
続いて、図中（Ｍ）に示すように、装飾図柄の仮停止表示が終了して、装飾図柄がはずれを示す「３・３・５」の組み合わせ（はずれ目）で確定停止表示される。なお、図示例では、当該変動表示の終了時（確定停止表示時）において、特別図柄の作動保留球が記憶されている状況のため、当該変動表示の終了後（確定停止時間の経過後）に変動待機期間へは移行しない。
【１２８０】
続いて、図中（Ｎ）に示すように、次回の特別図柄の変動表示が開始され、この特別図柄の変動表示の開始と同期して、装飾図柄の変動表示が開始される。このように、図中（Ａ）から図中（Ｆ）の直前までステージ背景画像のループ表示が継続し、図中（Ｇ）から図中（Ｎ）までステージ背景画像のループ表示が継続することになる（前述したとおり、変動中動作演出の実行時はループ表示が一時中断してもよいが、変動中動作演出の実行時もループ表示が継続してもよい）。
【１２８１】
＜遊技状態に応じた待機中動作演出の演出内容＞
本実施形態では、待機中動作演出の演出内容は、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じて異なるようになっている。すなわち、現在滞在中の遊技状態が低ベース状態（通常遊技状態）である場合は、装飾図柄の停止表示中において、該低ベース状態に対応するステージ背景画像（通常背景画像）がループ表示される演出態様となる。また、現在滞在中の遊技状態が高ベース状態（時短遊技状態または確変遊技状態）である場合は、装飾図柄の停止表示中において、該高ベース状態に対応したステージ背景画像（時短背景画像または確変背景画像）がループ表示される演出態様となる。このように、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じてステージ背景画像が異なるものとなるため、待機中動作演出の演出内容は、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じて異なるようになっている。なお、前述したように、低ベース状態において変動表示および停止表示される装飾図柄（キャラ図柄など）と、高ベース状態において変動表示および停止表示される装飾図柄（キャラ図柄など）とを異なる態様の図柄で形成することで（装飾図柄の停止表示態様を異ならしめることで）、低ベース状態において行われる待機中動作演出と高ベース状態において行われる待機中動作演出とを異なる演出内容に構成してもよい。
【１２８２】
＜遊技状態に応じた変動中動作演出の演出内容＞
また、本実施形態では、変動中動作演出の演出内容は、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じて異なるようになっている。すなわち、現在滞在中の遊技状態が低ベース状態である場合は、装飾図柄の変動表示中において、該低ベース状態に対応したステージ背景画像（通常背景画像）が振動する演出態様となる。また、現在滞在中の遊技状態が高ベース状態である場合は、装飾図柄の変動表示中において、該高ベース状態に対応したステージ背景画像（時短背景画像または確変背景画像）が振動する演出態様となる。このように、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じてステージ背景画像が異なるものとなるため、変動中動作演出の演出内容は、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態／高ベース状態）に応じて異なるようになっている。なお、前述したように、低ベース状態において変動表示および停止表示される装飾図柄（キャラ図柄など）と、高ベース状態において変動表示および停止表示される装飾図柄（キャラ図柄など）とを異なる態様の図柄で形成することで（装飾図柄の変動表示態様を異ならしめることで）、低ベース状態において行われる変動中動作演出と高ベース状態において行われる変動中動作演出とを異なる演出内容に構成してもよい。

【１２８３】
＜遊技状態共通の待機デモ演出＞
本実施形態では、低ベース状態の変動待機期間（第２待機期間）において行われる待機デモ演出は、高ベース状態の変動待機期間（第２待機期間）において行われる待機デモ演出と同じ演出内容に構成されている。つまり、前述したように、低ベース状態の第１待機期間において行われる待機中動作演出と、高ベース状態の第１待機期間において行われる待機中動作演出とでは、互いに異なる演出内容が表示されるが、低ベース状態の第２待機期間において行われる待機デモ演出と、高ベース状態の第２待機期間において行われる待機デモ演出とでは、互いに同一の演出内容が表示される。すなわち、第１待機期間中に行われる待機中動作演出に関しては、滞在中の演出モード（演出ステージ）に依存した演出内容となるため、その滞在中の遊技状態（低ベース状態、高ベース状態）に応じて演出内容が異なるものとなるが、第２待機期間中に行われる待機デモ演出に関しては、滞在中の演出モード（演出ステージ）に依存しない言わば固定的な演出内容となるため、その滞在中の遊技状態（低ベース状態、高ベース状態）に関わらず演出内容が同じものとなる。
【１２８４】
＜待機デモ演出中の特図入賞＞
本実施形態では、待機デモ演出の実行中に第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には、所定演出（待機中入賞演出）が発生する。この所定演出（待機中入賞演出）は、変動待機期間中（第１待機期間または第２待機期間）に遊技球が第１始動口Ｐ５１又は第２始動口Ｐ５２に入球することを契機として実行されて、当該変動待機期間が終了して遊技が再開されることを示唆または報知する演出である。この所定演出（待機中入賞演出）は、スピーカから特定音声（特定の変動開始音）が出力される演出である。本実施形態では、特定音声の音声パターンとして、音声パターン１（効果音Ａ）、音声パターン２（効果音Ｂ）、音声パターン３（効果音Ｃ）が設定されている。特定音声の音声パターンは、大当り期待度と関係しており、音声パターン１（効果音Ａ）＜音声パターン２（効果音Ｂ）＜音声パターン３（効果音Ｃ）という順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。なお、低ベース状態において行われる所定演出（待機中入賞演出）と、高ベース状態において行われる所定演出（待機中入賞演出）とを異なる演出内容として構成してもよい。また、特定音声に付随して演出表示装置Ｐ７０に特定キャラクタを表示してもよく、そのように構成する場合は音声パターンに応じたキャラクタが表示されるよう構成することが好適である。なお、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には所定演出を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には所定演出を実行しない（もしくは、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には全ての種類の所定演出を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には一部の所定演出のみを実行可能とする）よう構成してもよい。更に、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には所定演出を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には所定演出を実行しない（もしくは、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には全ての種類の所定演出を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には一部の所定演出のみを実行可能とする）よう構成してもよい。
【１２８５】
なお、変動待機期間中の特図入賞（第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球）が大当り入賞である場合には、所定演出（待機中入賞演出）の実行とは別に、特殊入賞演出が実行される。この特殊入賞演出は、大当り当選を確定的に報知する大当り確定演出（プレミア演出）であり、スピーカＰ１１から特殊音声（大当り確定音）を出力する演出である。この特殊入賞演出は、所定演出（待機中入賞演出）が実行された直後（所定音声が出力された直後）、もしくは、この大当り入賞を契機として実行される変動表示の実行中に特殊音声（大当り確定音）を出力することで行われる。なお、低ベース状態において行われる特殊音声と、高ベース状態において行われる特殊音声とを異なる演出内

容として構成してもよい。また、特殊音声に付随して演出表示装置Ｐ７０に特定キャラクタを表示してもよく、そのように構成する場合は特殊音声に応じたキャラクタが表示されるよう構成することが好適である。なお、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には特殊音声を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には特殊音声を実行しない（もしくは、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には全ての種類の特殊音声を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には一部の特殊音声のみを実行可能とする）よう構成してもよい。更に、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には特殊音声を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には特殊音声を実行しない（もしくは、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には全ての種類の特殊音声を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には一部の特殊音声のみを実行可能とする）よう構成してもよい。

【１２８６】

≪変動中動作演出中の特図入賞≫

また、本実施形態では、変動中動作演出の実行中に第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合でも、待機中入賞演出（特定音声の出力）は実行されない。すなわち、待機中入賞演出は、前述したように、変動待機状態が終了して遊技が再開されることを示唆または報知する演出であるため、この変動表示中（変動中動作演出の実行中）に特図入賞（第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球）が発生したとしても待機中入賞演出は実行されない。但し、変動表示中（変動中動作演出の実行中）に特図入賞が発生した場合には、特定音声とは異なる所定音声（所定の入賞音、もしくは特定の変動開始音と対応させて所定の変動開始音と称する）を出力するように構成してもよい。なお、第１特別図柄および第２特別図柄の作動保留球が記憶されていない状態における確定停止時間（確定停止期間）に第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合でも、待機中入賞演出（特定音声の出力）は実行されない。その際も、特定音声とは異なる所定音声を出力してもよい。所定音声の音声パターンとして、音声パターン４（効果音Ｄ）、音声パターン５（効果音Ｅ）、音声パターン６（効果音Ｆ）が設定されている。所定音声の音声パターンは、大当り期待度と関係しており、音声パターン４（効果音Ｄ）＜音声パターン５（効果音Ｅ）＜音声パターン６（効果音Ｆ）という順に、大当り期待度が１段階ずつ高くなるように設定されている。なお、低ベース状態において行われる所定音声と、高ベース状態において行われる所定音声とを異なる演出内容として構成してもよい。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球が記憶されている状態における確定停止時間（確定停止期間）に第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合でも、待機中入賞演出（特定音声の出力）は実行されない。その際も、特定音声とは異なる所定音声を出力してもよい。なお、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には所定音声を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には所定音声を実行しない（もしくは、低ベース状態においては、第１始動口Ｐ５１への遊技球があった場合には全ての種類の所定音声を実行可能である一方で第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には一部の所定音声のみを実行可能とする）よう構成してもよい。更に、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には所定音声を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には所定音声を実行しない（もしくは、高ベース状態においては、第２始動口Ｐ５２への遊技球があった場合には全ての種類の所定音声を実行可能である一方で第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には一部の所定音声のみを実行可能とする）よう構成してもよい。

【１２８７】

ここで、変動中動作演出の実行中に、第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球があった場合には第１特別図柄の作動保留球が生起され、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球があった場合には第２特別図柄の作動保留球が生起されることになる。このとき、現在の遊技状態

が第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（低ベース状態）であるときは、第１特別図柄の作動保留球が生起されたことを契機に、先読み抽選処理が実行される。この先読み抽選処理では、当該第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として、特定演出（特定の先読み演出）の実行可否が決定される。また、現在の遊技状態が第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（高ベース状態）であるときは、第２特別図柄の作動保留球が生起されたことを契機に、先読み抽選処理が実行される。この先読み抽選処理では、当該第２特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として、特定演出（特定の先読み演出）の実行可否が決定される。

【１２８８】

本実施形態において、特定演出（特定の先読み演出）は、装飾図柄の停止表示時に行われる同色図柄停止先読み演出により構成されている。この同色図柄停止先読み演出とは、ターゲットの作動保留球が生起されたときの変動表示から、ターゲットの作動保留球の１個前の作動保留球が消化される変動表示までの１または複数の回の変動表示において、装飾図柄の停止図柄の組合せとして、所定の同色図柄の組合せ（いわゆるチャンス目と呼ばれる特定のはずれ図柄）を停止表示させることで、ターゲットの作動保留球が消化されたときの変動表示にて大当り当選する期待度を示唆又は報知する先読み演出である。本実施形態において、この同色図柄停止先読み演出は、装飾図柄の停止図柄としてチャンス目の仮停止表示期間が開始されてから確定停止表示期間（図柄固定時間）が終了するまでの間において実行されるものとする。ここで、チャンス目（同色チャンス目）とは、左図柄・中図柄・右図柄として、互いに同一の図柄属性（同一の色）の装飾図柄が揃った出目のことをいう。但し、本実施例では、同一属性（同一の色）の装飾図柄が３つ揃った場合でも、リーチ態様（いわゆるリーチ状態目）を形成することがない。これはチャンス目とリーチ状態目とが混在することで、先読み予告演出が希薄となるのを防止するためである。すなわち、同色チャンス目は、三つの装飾図柄が互いに同一属性（同一の色）として揃った非リーチ態様の出目をいう。本実施例では、上記の図柄属性に対応して、青色属性のチャンス目（例えば「２・６・４」）、緑色属性のチャンス目（例えば「１・５・９」）、赤色属性のチャンス目（例えば「３・３・７」）が設定されている。なお、ターゲットの作動保留球が生起されたときの変動表示にてチャンス目を停止表示させる場合には、このターゲットの作動保留球の生起時に行われる先読み抽選処理にて、当該変動表示の開始時に抽選にて決定された装飾図柄の停止図柄の組合せをチャンス目に差し替えることで、当該変動表示の終了時に当該チャンス目を停止表示させることが可能となる。

【１２８９】

なお、上記の特定演出（特定の先読み演出）として、同色図柄停止先読み演出以外の先読み演出を適用してもよい。この特定演出としては、例えば、カウントダウン演出や、入賞時保留変化演出などを採用することができる。カウントダウン演出とは、新たな作動保留球（ターゲットの作動保留球）が生起されたことを契機として、このターゲットの作動保留球が消化されることで実行される変動表示（ターゲットの変動表示）までの実行回数をカウントダウンする先読み演出である。このカウントダウン演出では、例えば、ターゲットの変動表示の２回前の変動表示では「２」を表示し、ターゲットの変動表示の１回前の変動表示では「１」を表示し、ターゲットの変動表示では「０」を表示する。また、入賞時保留変化先読み演出とは、新たな作動保留球（ターゲットの作動保留球）が生起されたことを契機として、ターゲットの保留画像をいきなり特殊表示態様（例えば、青色アイコン、緑色アイコン、赤色アイコン、虹色アイコンなど）で表示させる保留変化演出（先読み演出）である。

【１２９０】

＜低ベース状態の所定演出について≫

次に、低ベース状態における所定演出（待機中入賞演出）の実行可否について説明する。図１７８（Ａ）は、低ベース状態の待機デモ演出の実行中に第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートであり、図１７８（Ｂ）は、低ベース状態の待機デモ演出の実行中に第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャー

トである。
【１２９１】
まず、図１７８（Ａ）に示すように、現在の遊技状態が低ベース状態である場合、待機デモ演出の実行中に遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することを契機として、所定演出（待機中入賞演出）が実行される。また、図１７８（Ｂ）に示すように、現在の遊技状態が低ベース状態である場合は、待機デモ演出の実行中に遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球することを契機として、所定演出（待機中入賞演出）が実行される。すなわち、現在の遊技状態が低ベース状態である場合には、待機デモ演出の実行中に遊技球が入球した始動口の種別に関わらず、第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球を契機として同じ所定演出（待機中入賞演出）を実行可能である。なお、前述したとおり、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球を契機とした場合は、一部の種類の所定演出（待機中入賞演出）を実行しないよう構成してもよい。
【１２９２】
（低ベース状態の特定演出について）
次に、低ベース状態における特定演出（同色図柄停止先読み演出）の実行可否について説明する。図１７９（Ａ）は、低ベース状態の変動中動作演出の実行中に第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートであり、図１７９（Ｂ）は、低ベース状態の変動中動作演出の実行中に第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【１２９３】
まず、図１７９（Ａ）に示すように、現在の遊技状態が低ベース状態である場合は、変動中動作演出の実行中に遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することを契機として、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行可能である。なお、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行するのではなく、次変動から特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行してもよく、そのように構成する場合は、次変動がターゲットの変動表示でないこと（ターゲット前の変動表示であること）が好適である。一方、図１７９（Ｂ）に示すように、現在の遊技状態が低ベース状態である場合は、変動中動作演出の実行中に遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球したとしても、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行しないようになっている。すなわち、現在の遊技状態が第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（低ベース状態）においては、第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行可能であるが、第２特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行することはない。
【１２９４】
（高ベース状態の所定演出について）
次に、高ベース状態における所定演出（待機中入賞演出）の実行可否について説明する。図１８０（Ａ）は、高ベース状態の待機デモ演出の実行中に第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートであり、図１８０（Ｂ）は、高ベース状態の待機デモ演出の実行中に第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【１２９５】
まず、図１８０（Ａ）に示すように、現在の遊技状態が高ベース状態である場合、待機デモ演出の実行中に遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球することを契機として、所定演出（待機中入賞演出）が実行される。また、図１８０（Ｂ）に示すように、現在の遊技状態が高ベース状態である場合は、待機デモ演出の実行中に遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球することを契機として、所定演出（待機中入賞演出）が実行される。すなわち、現在の遊技状態が高ベース状態である場合には、待機デモ演出の実行中に遊技球が入球した始動口の種別に関わらず、第１始動口Ｐ５１または第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球を契機として同じ所定演出（待機中入賞演出）を実行可能である。なお、前述したとおり、第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球を契機とした場合は、一部の種類の所定演出（待機中入賞演出

）を実行しないよう構成してもよい。
【１２９６】
（高ベース状態の特定演出について）
次に、低ベース状態における特定演出（同色図柄停止先読み演出）の実行可否について説明する。図１８１（Ａ）は、高ベース状態の変動中動作演出の実行中に第１始動口Ｐ５１への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートであり、図１８１（Ｂ）は、高ベース状態の変動中動作演出の実行中に第２始動口Ｐ５２への遊技球の入球が発生した場合のタイムチャートである。
【１２９７】
まず、図１８１（Ｂ）に示すように、現在の遊技状態が高ベース状態である場合は、変動中動作演出の実行中に遊技球が第２始動口Ｐ５２に入球することを契機として、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行可能である。なお、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行するのではなく、次変動から特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行してもよく、そのように構成する場合は、次変動がターゲットの変動表示でないこと（ターゲット前の変動表示であること）が好適である。一方、図１８１（Ａ）に示すように、現在の遊技状態が高ベース状態である場合は、変動中動作演出の実行中に遊技球が第１始動口Ｐ５１に入球したとしても、当該変動表示において特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行しないようになっている。すなわち、現在の遊技状態が第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（高ベース状態）においては、第２特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行可能であるが、第１特別図柄の作動保留球をターゲットの作動保留球として特定演出（同色図柄停止先読み演出）を実行することはない。
【１２９８】
＜ステージ背景画像の動的表示の比較＞
続いて、第２画像の第１動作速度として、ステージ背景画像の動的表示速度（ループ表示速度）について説明する。本実施形態においては、低ベース状態において表示されるステージ背景画像（通常背景画像）も、高ベース状態において表示されるステージ背景画像（時短背景画像および／または確変背景画像）も、一定時間の間隔で同一の画像が繰り返し表示される動的表示（ループ表示）が行われるが、通常背景画像の動的表示（ループ表示）は相対的に低速表示である一方で、時短背景画像および／または確変背景画像の動的表示（ループ表示）は相対的に高速表示である。すなわち、低ベース状態において表示される通常背景画像は相対的に遅い速度（移動速度、スクロール速度）でループ動作するが、高ベース状態において表示される時短背景画像および／または確変背景画像は、相対的に速い速度（移動速度、スクロール速度）でループ動作する。例えば、通常背景画像にて表示される雲画像が画面の右端から左端まで移動するには６秒を要する一方で、時短背景画像および／または確変背景画像にて表示されるキャラクタ画像は画面の右端から左端まで移動するには１秒しか要さないように構成してもよい。その他、通常背景画像にて表示される背景画像として背景画像ａ～ｅの５つがあり、それぞれ動的表示を行うとともに、それぞれが５秒ごとに切り替わる（背景画像ａ→ｂ→ｃ→ｄ→ｅの順で切り替わる）一方で、時短背景画像および／または確変背景画像にて表示される背景画像として背景画像ｆ～ｌの７つがあり、それぞれ動的表示を行うとともに、それぞれが１秒ごとに切り替わる（背景画像ｆ→ｇ→ｈ→ｉ→ｊ→ｋ→ｌの順で切り替わる）ように構成してもよい。
【１２９９】
なお、低ベース状態において表示される通常背景画像のループ動作の１周期よりも、高ベース状態において表示される時短背景画像および／または確変背景画像のループ動作の１周期の方が、相対的に短い周期になるように構成してもよい。すなわち、低ベース状態において表示される通常背景画像の開始画像（先頭画像）が表示されてから次に当該開始画像（先頭画像）が表示されるまでの時間よりも、高ベース状態において表示される通常背景画像の開始画像（先頭画像）が表示されてから次に当該開始画像（先頭画像）が表示されるまでの時間の方が短時間となるように構成してもよい。

【１３００】
＜装飾図柄の変動表示速度＞
続いて、装飾図柄（第１図柄）の動作速度として、装飾図柄の変動表示速度（低速変動、高速変動）について説明する。本実施形態では、当該変動表示として通常変動（非リーチのはずれ変動）が実行される場合に、装飾図柄のスクロール表示では、３列の装飾図柄が変動表示を開始した直後から加速して、各列の装飾図柄が高速変動状態に移行する。この高速変動中は、各列の装飾図柄が識別不能または識別困難な表示状態となり、停止表示中よりも装飾図柄の透過率が高くなる。そのため、高速変動中の装飾図柄を透過して、当該装飾図柄の背後に表示される画像（当該装飾図柄の背後に重畳される画像）、すなわち、現在の演出モードに対応するステージ背景画像などを視認可能または視認容易な状態（透過表示状態）となる。各列の装飾図柄が高速変動状態に移行してから所定時間が経過すると、高速変動中の各装飾図柄が減速して低速変動状態に移行する。この低速変動中は、各列の装飾図柄が識別可能または識別容易な表示状態となり、各列の装飾図柄が高速変動中の装飾図柄よりも透過率が低くなる。そのため、低速変動中は、装飾図柄の背後に表示される画像（当該装飾図柄の背後に重畳される画像）を視認不能または視認困難な状態（非透過表示状態）となる。そして、低速変動中の各列の装飾図柄が徐々に減速されていき、各列の装飾図柄の変動速度が「０」となったときに、装飾図柄が停止表示される（仮停止表示された後に確定停止表示される）。
【１３０１】
本実施形態では、遊技状態が低ベース状態である場合に行われる通常変動（非リーチのはずれ変動）においては、装飾図柄が変動表示を開始してから高速変動状態（透過表示状態）に達するまでに要する所要時間は、相対的に長い時間（例えば１．５秒）に設定されている。一方、遊技状態が高ベース状態である場合に行われる通常変動（非リーチのはずれ変動）においては、装飾図柄が変動表示を開始してから高速変動状態（透過表示状態）に達するまでに要する所要時間は、相対的に短い時間（例えば０．５秒）に設定されている。
【１３０２】
また、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態である場合に行われる通常変動（非リーチのはずれ変動）においては、装飾図柄が低速変動状態（非透過表示状態）に移行してから停止表示（仮停止表示または確定停止表示）されるまでに要する所要時間は相対的に長い時間（例えば２秒）に設定されている。一方、遊技状態が高ベース状態である場合に行われる通常変動（非リーチのはずれ変動）においては、装飾図柄が低速変動状態（非透過表示状態）に移行してから停止表示（仮停止表示または確定停止表示）されるまでに要する所要時間は相対的に短い時間（例えば０．３秒）に設定されている。
【１３０３】
［画像変形演出］
次に、本実施形態の画像変形演出について説明する。図１８２は、画像変形演出を説明するための模式図である。
【１３０４】
本実施形態の画像変形演出は、表示中の画面に含まれる所定領域の画像（「変形対象画像」と呼称する）に対して、拡大、縮小、回転、平行移動、歪曲、傾斜などの変形を加える特殊演出である。その一例として、図１８２（Ｂ）には変形対象画像を縮小変形した状態を示しており、図１８２（Ｃ）には変形対象画像を斜めに傾斜変形した状態を示している。
【１３０５】
ここで、本実施形態において、演出表示装置Ｐ７０に表示される画像は、所定の優先順位が設定された複数のレイヤに分けて描画されるようになっている。「レイヤ」とは、全体画像（フレーム画像）を構成する各画像の表示の優先度を規定する階層構造の各層を意味する。各レイヤは、表示の優先度が高いものほど上位のレイヤ（遊技者から見て前方側）に配置され、表示の優先度が低いものほど下位のレイヤ（遊技者から見て後方側）に配

置される。
【１３０６】
図１８３は、変動演出（画像動作演出の非実行中）におけるフレーム画像のレイヤ構造を概念的に示す模式図である。このフレーム画像は、表示の優先度の低い方から順に、ステージ背景画像を表示するレイヤＬＡ１、装飾図柄を表示するレイヤＬＡ２、保留画像および変動中画を表示するレイヤＬＡ３、特図保留球数を表示するレイヤＬＡ４、小図柄を表示するレイヤＬＡ５、音量・光量設定画像（音量調整画像、光量調整画像と称する）を表示するレイヤＬＡ６、エラー報知画像を表示するレイヤＬＡ７などを含み構成される。この複数のレイヤＬＡ１～ＬＡ７の画像は後述の変形処理を施すことなくフレームバッファに描画され、このフレームバッファに描画された画像が１フレーム分のフレーム画像として演出表示装置に出力されて表示される。なお、フレームバッファは、演出表示装置Ｐ７０に出力すべき画像データのフレームを一時的に記憶するバッファメモリ（ＶＲＡＭ）である。
【１３０７】
図１８４は、変動演出（画像変形演出の実行中）におけるフレーム画像のレイヤ構造を概念的に示す模式図である。このフレーム画像は、表示の優先度の低い方から順に、特殊背景画像を表示するレイヤＬＢ１、変形対象画像を表示するレイヤＬＢ２、保留画像および変動中画像を表示するレイヤＬＡ３、特図保留球数を表示するレイヤＬＡ４、小図柄を表示するレイヤＬＡ５、音量・光量設定画像を表示するレイヤＬＡ６、エラー報知画像を表示するレイヤＬＡ７などを含み構成される。なお、特殊背景画像は、画像変形演出専用の背景画像であり、画像変形演出以外では現出することのない特殊の背景画像として構成されている。つまり、画像変形演出の実行中は、変形対象画像の背後に表示される背景画像として、ステージ背景画像ではなく、特殊背景画像が用いられる。
【１３０８】
変形対象画像のレイヤＬＢ２には、装飾図柄と、ステージ背景画像と、枠画像とを含む。このレイヤＬＢに含まれる枠画像は、変形対象画像の外縁を形成する枠形状の画像であり、この枠画像の内側に装飾図柄やステージ背景画像などの枠内画像が表示される。そして、このレイヤＬＢ２に含まれる画像全体が画像変形演出の対象（変形対象画像）となる。なお、この変形対象画像には、エフェクト画像やキャラクタ画像などの所定の装飾オブジェクト画像が追加されてもよい。
【１３０９】
ここで、変形対象画像のレイヤＬＢ２は、図１８４（Ｂ）に示すように、ステージ背景画像を表示するレイヤＬＡ１と、装飾図柄を表示するレイヤＬＡ２と、枠画像を表示するレイヤＬＢ３とを結合（統合）することで、新たな一つのレイヤ（結合レイヤ）として生成される。この変形対象画像のレイヤＬＢ２は、該変形対象画像を異形状に変形させる所定の変形処理を施したうえでフレームバッファに描画される。一方、変更の対象とはならないその他の画像にレイヤについては変形処理を施さずにフレームバッファに直接描画される。そして、フレームバッファに描画された画像が１フレーム分のフレーム画像として演出表示装置Ｐ７０に出力されて表示される。
【１３１０】
続いて、画像変形演出の演出例について、図１８２を参照して説明する。図１８２では、通常変動（非リーチ変動）の実行中に画像変形演出が実行される場合を例示しているが、リーチ変動（ＳＰリーチ変動）の実行中に画像変形演出が実行されてもよく、その場合はリーチ演出の実行前（リーチ成立前）に実行されてもよいし、リーチ演出の実行中（ＳＰリーチ演出の実行中に画像変形演出が実行されるものでもよい。そのように構成した場合、リーチ変動（ＳＰリーチ変動）が実行される場合の方が、非リーチ変動が実行される場合よりも、画像変形演出が実行される確率が高いよう構成することが好適である。なお、非リーチ変動であっても、先読み演出もしくは先読み抽選の実行契機となる作動保留球であるターゲットの作動保留球が存在する場合（ターゲット前の変動表示である場合）のほうが、ターゲットの作動保留球が存在しない場合（ターゲット前の変動表示でない場合

）よりも、画像変形演出が実行される確率が高いよう構成することが好適である。
【１３１１】
まず、図１８２（Ａ）に示すように、当該変動表示が開始されて、演出表示装置Ｐ７０の画面上には、装飾図柄の変動表示、小図柄の変動表示、保留画像の表示、変動中画像の表示、作動保留球数の表示、ステージ背景画像の表示などが行われている。なお、ここで表示されている装飾図柄およびステージ背景画像は、装飾図柄のレイヤＬＡ２およびステージ背景画像ＬＡ１のレイヤなどを結合して生成された変形対象画像のレイヤＬＢ２に含まれる画像の一部（枠画像の内側の画像）として表示されている。このとき、枠画像は演出表示装置Ｐ７０の表示領域よりも大きなサイズの画像（演出表示装置Ｐ７０の表示領域からはみ出ている画像）として形成されており、画面上には現出されていない。なお、この図１８２（Ａ）の状態では、変形対象画像のレイヤＬＢ２を生成せずに、ステージ背景画像ＬＡ１のレイヤおよび装飾図柄のレイヤＬＡ２に含まれる画像がそのまま表示されたものでもよい。
【１３１２】
続いて、図１８２（Ｂ）に示すように、画像変形演出が開始されることで、装飾図柄、ステージ背景画像および枠画像を含む変形対象画像が徐々に縮小表示される。つまり、全体画面に対して変形対象画像が徐々に縮小変形することで、上記の図１８２（Ａ）では表示されていなかった枠画像が徐々に表示されていき、この枠画像の周囲に画像変形演出専用の特殊背景画像が現出されていく。
【１３１３】
続いて、図１８２（Ｃ）に示すように、上記の図１８２（Ｂ）で縮小変形された変形対象画像が正面視左側に向けて徐々に傾斜変形することで、変形対象画像に立体感が付与されている。
【１３１４】
そして、図１８２（Ｄ）に示すように、変形対象画像が再び正面を向いた状態で徐々に拡大表示されていき、これが元の大きさの画像に復元されることで、画像変形演出が終了する。この変形対象画像が元の大きさの画像（通常の大きさの画像）に復元されると、画像変形演出の実行中に表示されていた枠画像が表示されなくなる。
【１３１５】
ここで、本実施形態では、変動中動作演出の実行中において、画像変形演出を実行可能に構成されている。変動中動作演出の実行中に画像変形演出を実行する場合には、それまで表示されていた変動中動作演出のオブジェクト画像（変動表示中の装飾図柄、第１動作及び／又は第２動作中のステージ背景画像）を変形対象画像として表示することで行われる。つまり、変動中動作演出のオブジェクト画像（変動表示中の装飾図柄、第１動作及び／又は第２動作中のステージ背景画像）を枠画像の内側に嵌め込んだかたちで変形対象画像を形成し、この変形対象画像に含まれるステージ背景画像（第２画像）を第１動作（ループ動作）及び／又は第２動作（振動動作）させることで変動中動作演出が実行される。換言すれば、変動中動作演出として第１動作（ループ動作）及び／又は第２動作（振動動作）を実行しつつ、画像変形演出を同時に実行可能とする。なお、変動中動作演出として第１動作（ループ動作）及び／又は第２動作（振動動作）を実行しつつ、画像変形演出を同時に実行する演出を特殊変形演出と呼称してもよい。一方、待機中動作演出の実行中においては、画像変形演出を実行しないように構成されている。それにより、変動待機期間中に装飾図柄などのオブジェクト画像が特殊態様に変形することで、遊技者に装飾図柄の変動表示中であると誤認混同させるのを防止することができる。
【１３１６】
なお、上記実施形態では、変形対象画像として装飾図柄とステージ背景画像と枠画像とを適用したが、この構成に限定されるものではなく、この変形対象画像に保留画像や変動中画像などの他のオブジェクト画像を含めてもよい。但し、エラー報知画像や音量・光量設定画像、小図柄表示、特図保留数表示については、変形対象画像に含めないことが好ましい。それにより、画像変形演出の実行中に遊技機のエラーが発生した場合でも、エラー

報知画像の視認性を阻害しないようにすることができる。さらに、音量・光量設定画像を変形対象画像から除外してその視認性を確保することで、画像変形演出の実行中であっても、遊技者による音量および／または光量の調整操作を阻害しないようにすることができる。加えて、小図柄表示および特図保留数表示を変形対象画像から除外してその視認性を確保することで、画像変形演出の実行中であっても、遊技者が現在の遊技状況（変動表示中、停止表示中、作動保留球数など）を適切に認識することが可能となる。なお、大当り遊技の実行中に表示される大当り中演出の各種画像（上記の大入賞口カウントアップ演出、強調演出、オーバー入賞演出、オマケ入賞演出など）については、これらの表示の視認性を確保するために、変形対象画像に含めないことが好ましい。ここで、エラー報知画像の表示中に画像変形演出（特殊変形演出）を実行可能であり、画像変形演出（特殊変形演出）の実行中にエラー報知画像を表示可能であり、更に、音量・光量設定画像の表示中に画像変形演出（特殊変形演出）を実行可能であり、画像変形演出（特殊変形演出）の実行中に音量・光量設定画像を表示可能である。なお、画像変形演出（特殊変形演出）が実行される場合、変形開始時に略同時に特別音声を出力可能であり、その特別音声については画像変形演出（特殊変形演出）の実行が終了するよりも先に終了するよう構成されている。また、変形対象画像としては、後述するボタン画像やインジケータ画像、ボタン出現予告演出などを含む予告演出全般も対象となる。

【１３１７】

次に、本実施形態の画像動作演出（待機中動作演出、変動中動作演出）の変形例について説明する。すなわち、上記実施形態では、画像動作演出（待機中動作演出、変動中動作演出）において、第１画像として装飾図柄を適用し、第２画像として背景画像（ステージ背景画像）を適用した場合を例示したが、この構成に限定されるものではなく、第１画像として装飾図柄の数字図柄を適用し、第２図柄として装飾図柄のキャラ図柄（数字図柄の背後に表示されるキャラ図柄）を適用してもよい。この変形例の画像動作演出は、特別図柄の停止表示中に数字図柄（第１画像）を静止させた状態でキャラ図柄（第２画像）が第１動作させる待機中動作演出と、特別図柄の変動表示中にキャラ図柄（第２画像）を第２動作させる変動中動作演出とから構成される。つまり、この変形例に係る画像動作演出は、装飾図柄を構成する画像の一部について所定の動作を行わせる演出である。

【１３１８】

待機中動作演出では、装飾図柄の停止表示中において、当該装飾図柄を構成する画像のうち、数字図柄（第１画像）を完全停止させた状態で、キャラ図柄（第２画像）のみを第１動作させる演出である。このキャラ図柄の第１動作とは、例えばキャラ図柄（第２画像）に対応するキャラクタ画像が首を縦に振る動作である。なお、この第１動作は、キャラ図柄（第２画像）の表示位置（画面全体に対する位置座標）を変化させずに行われる。すなわち、第１動作は、キャラ図柄（第２画像）の位置座標が固定された状態で行われる動作である。この待機中動作演出は、上記実施形態と同様に、変動待機状態の第１待機期間において行われ、待機終了条件を充足または第２待機期間に移行することを契機に終了（中断）する。なお、この待機中動作演出においても、上記の第１待機期間Ａにおいては数字図柄（第１画像）が第１表示態様で停止表示され、上記の第１待機期間Ｂにおいては数字図柄（第１画像）が第２表示態様で停止表示されるように構成してもよい。

【１３１９】

変動中動作演出では、装飾図柄の変動表示中において、当該装飾図柄を構成する画像のうち、当該装飾図柄を構成する画像のうち、キャラ図柄（第２画像）を第２動作させる演出である。キャラ図柄（第２画像）の第２動作とは、例えばキャラ図柄（第２画像）に対応するキャラクタ画像が身体を横に振る動作である。この変動中待機動作演出は、装飾図柄の変動表示の開始直後、装飾図柄の擬似連演出中の仮停止表示時、装飾図柄の停止表示前の減速時などの、装飾図柄の表示態様を認識可能または認識容易な実行タイミングで行われる。

【１３２０】

［ボタン操作演出］

次に、第７実施形態のボタン演出について説明する。図１８５は、第７実施形態のボタン演出の概要を説明するための模式図である。ボタン演出は、前述したように、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作に基づき大当り期待度を示唆又は報知する予告演出である。

【１３２１】

ボタン演出は、図１８５に示すように、演出ボタンＰ１５の操作有効期間中に行われる操作促進演出と、演出ボタンＰ１５の操作有効期間の終了後に行われる操作契機演出とを含む。なお、「操作有効期間の終了」とは、操作ボタンが操作されることなく操作有効期間が経過（満了）することで当該期間が終了する場合と、操作有効期間内に演出ボタンが操作されることで当該期間が経過（満了）する前であっても当該期間が途中で終了する場合の双方を含んでいる。

【１３２２】

操作促進演出は、演出ボタンＰ１５の操作有効期間において実行される演出であり、遊技者に対して演出ボタンＰ１５の操作を促す演出である。操作有効期間とは、演出ボタンＰ１５が操作された場合に、この操作を有効に受け付ける期間（演出制御基板Ｐ２００において演出ボタンＰ１５の操作が有効に受け付けられる操作受付期間）である。そのため、この操作促進演出は、遊技者に対して操作有効期間であることを報知する演出であるとも言える。操作促進演出は、「操作手段促進演出」とも呼称する。

【１３２３】

操作促進演出の実行中（操作有効期間中）は、画面上に演出ボタンＰ１５を模したボタン画像（「演出ボタン画像」、「操作手段画像」とも呼称する）と、操作有効期間の残余期間を視覚的に示すインジケータ画像（「メータ画像」、「操作有効期間示唆画像」とも呼称する）とが表示され、演出ボタンＰ１５の操作が有効であることの報知と、演出ボタンＰ１５の操作を促すための報知とが行われる。それ以外にも、ボタン画像の近傍に、遊技者に対して単発操作を促す「押せ！！」や「一撃！！！」といった文字画像を付帯させたり、連打操作を促す「連打しろ！！」や「激しく連打！！！」といった文字画像を付帯させたりすることも好適である。なお、「押せ！！」よりも「一撃！！！」の方が大当り期待度は高く、「連打しろ！！」よりも「激しく連打！！！」の方が後述する特殊ボタン画像と同時に出現しやすく、後述する第２出現予告演出を経由して出現しやすい。また、「押せ！！」よりも「一撃！！！」の方が大当り期待度は高く、「連打しろ！！」よりも「激しく連打！！！」の方が後述する特殊ボタン画像と同時に出現しやすく、後述する第２出現予告演出を経由して出現しやすい。

【１３２４】

この操作有効期間の種別には、第１有効期間と、第２有効期間とがある。操作有効期間が第１有効期間として設定された場合は、この第１有効期間内に演出ボタンの操作が行われた場合に限り操作契機演出が実行可能となる。操作有効期間が第２有効期間として設定された場合は、この第２有効期間内に演出ボタンの操作が行われた場合または第２有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該第２有効期間が終了した場合に操作契機演出が実行可能となる。第１有効期間および第２有効期間は、互いに同一の時間値であってもよいし、互いに異なる時間値であってもよい。なお、以下の説明においては、第１有効期間と第２有効期間とを特に区別する必要がない場合には、単に「操作有効期間」と呼称する。

【１３２５】

ここで、図１８６は、演出ボタンＰ１５の報知態様を示す模式図である。本実施形態において、演出ボタンＰ１５の報知態様は、演出ボタンランプ１５ａの動作態様（発光報知態様）と、振動モータの動作態様（振動報知態様）との組合せにより規定される。発光報知態様には、演出ボタンＰ１５が消灯している報知態様と、演出ボタンＰ１５が白色で点灯する報知態様と、演出ボタンＰ１５が赤色で点灯する報知態様と、演出ボタンＰ１５が赤色で点滅する報知態様と、演出ボタンＰ１５が虹色で点灯する報知態様とを含む。振動報知態様には、演出ボタンＰ１５が振動しない報知態様と、演出ボタンＰ１５が振動する報知態様とを含む。なお、動作態様は振動のみに限らず、前述したとおり、演出ボタンＰ１５の内部機構によって、演出ボタンＰ１５内部の可動物を回転させる動作態様（回転報

知態様）としてもよい。そのため、振動報知態様については、単に動作報知態様（発光以外の報知態様）と称してもよく、振動報知態様（振動の有無）については、動作報知態様（動作の有無）や回転報知態様（回転の有無）に置き換えても良く、ボタンバイブ演出については、演出ボタン動作演出（ボタン動作演出）や演出ボタン回転演出（ボタン回転演出）と称してもよいことを補足しておく。

【１３２６】

演出ボタンの報知態様は、これらの発光報知態様と振動報知態様との組合せにより、第１報知態様と、第２報知態様と、第３報知態様と、第４報知態様と、第５報知態様とに大別される。第１報知態様は、演出ボタンＰ１５が白色で点灯し、且つ、この演出ボタンＰ１５が振動しない報知態様である。第２報知態様は、演出ボタンＰ１５が赤色で点灯し、且つ、この演出ボタンＰ１５が振動しない報知態様である。第３報知態様は、演出ボタンＰ１５が赤色で点灯し、且つ、この演出ボタンＰ１５が振動する報知態様である。第４報知態様は、演出ボタンＰ１５が虹色で点灯し、且つ、この演出ボタンＰ１５が振動する報知態様である。第５報知態様は、演出ボタンＰ１５が赤色で点滅し、且つ、この演出ボタンＰ１５が振動しない報知態様である。そのため、第１報知態様および第２報知態様は、前述のボタンバイブ演出が実行されていない状態の報知態様であり、第３報知態様および第４報知態様は、前述のボタンバイブ演出が実行されている状態の報知態様であると言える。

【１３２７】

本実施形態では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間中の報知態様は、第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）となる。また、演出ボタンＰ１５の非操作有効期間中（操作契機演出中および初期化動作中を除く）の報知態様は、第１報知態様（白色点灯且つ非振動）となる。また、演出ボタンＰ１５の非操作有効期間中且つ操作契機演出中の報知態様は、第３報知態様（赤色点灯且つ振動）または第４報知態様（虹色点灯且つ振動）となる。また、演出ボタンＰ１５の非操作有効期間中且つ初期化動作中の報知態様は、第５報知態様（赤色点滅且つ非振動）となる。なお、第５報知態様については、赤色点滅且つ振動としてもよい。ここで、本実施形態では、ボタン演出を実行するに際して、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が第１有効期間および第２有効期間のいずれに設定されている場合でも、演出ボタンＰ１５の操作有効期間（操作促進演出）が開始されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様から第２態様に切り替えられる制御が行われる。一方、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が終了する場合には、この操作有効期間の種別（第１有効期間／第２有効期間）と、この操作有効期間の終了後に実行予定の操作契機演出の種別（詳細後述）とに応じて、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様から第１報知態様、第３報知態様および第４報知態様のいずれかに切り替えられる制御が行われる。

【１３２８】

なお、変形例として、第１報知態様を、演出ボタンＰ１５が非点灯（消灯）且つ振動しない報知態様とし、第２報知態様を、演出ボタンＰ１５が白色で点灯且つ振動しない報知態様とし、第３報知態様を、演出ボタンＰ１５が赤色で点灯且つ振動する報知態様とし、第４報知態様を、演出ボタンＰ１５が虹色で点灯且つ振動する報知態様とし、第５報知態様を、演出ボタンが赤色で点滅且つ振動しない報知態様としてもよい。なお、第５報知態様については、演出ボタンＰ１５が赤色点滅且つ振動する報知態様としてもよい。また、他の変形例として、第１報知態様を、演出ボタンＰ１５が非点灯（消灯）且つ振動しない報知態様とし、第２報知態様を、演出ボタンＰ１５が点灯且つ振動しない報知態様とし、第３報知態様を、演出ボタンＰ１５が点灯且つ振動する報知態様とし、第４報知態様を、演出ボタンＰ１５が虹色で点灯且つ振動する報知態様とし、第５報知態様を、演出ボタンＰ１５が点滅且つ振動しない報知態様としてもよい。なお、第５報知態様については、演出ボタンＰ１５が赤色点滅且つ振動する報知態様としてもよい。

【１３２９】

操作契機演出は、演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される演出である。この操作契機演出は、ボタン演出の種類に対応した演出態様（役物動作、画像表示、音声出力、

ランプ発光、ボタンバイブなど）となる。本実施形態において「演出ボタンＰ１５の操作を契機として実行される」には、（１）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合に限り実行されるという意味と、（２）操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作された場合または操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されず当該操作有効期間が経過した場合に実行されるという意味とを含む。そのため、操作契機演出の実行条件は、前述した演出ボタンの操作有効期間の種別に応じて異なるものとなる。すなわち、操作有効期間が第１有効期間として設定された場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５の操作が行われた場合に限り、操作契機演出の実行条件が成立する（操作有効期間内に演出ボタンが操作されなかった場合は、操作契機演出の実行条件が不成立となる）。また、操作有効期間が第２有効期間に設定された場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５の操作が行われた場合でも、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることなく当該操作有効期間が経過した場合でも、操作契機演出の実行条件が成立する。なお、操作契機演出は、「操作対応演出」、「操作結果演出」とも呼称する。

【１３３０】

この操作契機演出の種別には、現在実行中の変動表示が大当りであるか否か不確定である種別の操作契機演出（「所定種別の操作契機演出」と呼称する）と、現在実行中の変動表示が大当りであることを確定的に報知する種別の操作契機演出（「特定種別の操作契機演出」）とがある。また、所定種別の操作契機演出として、演出態様（表示内容）及び大当り期待度が異なる複数種類の操作契機演出を有している。更に、所定種別の操作契機演出には、大当り期待度が相対的に低いことを示唆する弱操作契機演出と、大当り期待度が相対的に高いことを示唆する強操作契機演出とを含む。また、弱操作契機演出として、演出態様（表示内容）及び大当り期待度（１％～１０％）が異なる複数種類の操作契機演出を有しており、強操作契機演出として、演出態様（表示内容）及び大当り期待度（４０％～８０％）が異なる複数種類の操作契機演出を有している。弱操作契機演出には、大当り期待度が０％に設定された操作契機演出（はずれのみが導出される操作契機演出）を含んでもよい。また、強操作契機演出には、大当り期待度が１００％に設定された操作契機演出（大当りのみが導出される操作契機演出）は含まれない。一方、特定種別の操作契機演出は、大当り確定である（大当り期待度が１００％である）ことを示唆する大当り確定演出（プレミア演出）である。すなわち、特定種別の操作契機演出は、大当り期待度が１００％に設定された操作契機演出（大当りのみが導出される操作契機演出）のみが含まれる。また、特定種別の操作契機演出として、演出態様（表示内容）が異なる複数種類の操作契機演出を有している。この特定種別の操作契機演出は、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が後述の当落分岐期間に設定される操作契機演出（大当確定演出）だけでなく、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が後述のリーチ前予告期間および／またはリーチ後予告期間に設定される操作契機演出（大当り確定演出）を含んでいてもよい。

【１３３１】

＜ボタン演出の演出例＞

続いて、各種のボタン演出が実行される場合の演出例について、図１８７～図１９２を参照して説明する。なお、図１８７～図１９２においては、便宜上、背景表示（背景画像）の図示を省略している。

【１３３２】

≪所定種別の操作契機演出：台詞予告演出≫

所定種別の操作契機演出が弱操作契機演出（台詞予告演出）として実行される場合のボタン演出の演出例について説明する。図１８７は、弱操作契機演出（台詞予告演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。

【１３３３】

まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。図示省略するが、画面には、現在の演出モード（演出ステージ）に対応するステージ背景画像が表示される。このとき、演出ボタンＰ１５の報知態様は、第１報知態様（白色点灯且つ非振動）である。

【１３３４】
続いて、図中（Ｂ）に示すように、ボタン演出の操作促進演出が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示される。この操作促進演出が開始されるのと同時に、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が設定される。また、この操作有効期間の開始時に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ振動）から第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）に切り替えられる。
【１３３５】
ここで、操作有効期間が第１有効期間に制御されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることを条件に、操作契機演出の実行条件が成立し、図中の（Ｃ）の状態に移行する。一方、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときは、操作契機演出の実行条件が成立せず、図中（Ｄ２）の状態に移行する。
【１３３６】
一方、操作有効期間が第２有効期間に設定されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンが操作されたとき、あるいは、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときに、操作契機演出の実行条件が成立して、図中の（Ｃ）の状態に移行する。
【１３３７】
ここで、図中（Ｃ）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立した場合には、操作有効期間（第１有効期間または第２有効期間）の終了後に、操作契機演出（弱操作契機演出）が実行される。この操作契機演出は、所定の文字列の台詞画像（セリフ画像）が表示される台詞予告演出である。この台詞予告演出では、大当り期待度等に応じて、「いまいち」（大当り期待度１％）、「がんばれ」（大当り期待度５％）、「チャンス」（大当り期待度２０％）などの複数種の台詞画像のいずれかが画面に表示されるようになっている。また、操作有効期間が終了することを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。なお、台詞予告演出として特定種別の操作契機演出を実行する場合を有していてもよく、例えば、大当り期待度が１００％である「おめでとう！」といった台詞画像を有しており、当該台詞画像が表示されて操作有効期間が終了した場合も、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わるが、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第３報知態様（赤色点灯且つ振動）に切り替わってもよい。
【１３３８】
そして、図中（Ｄ１）に示すように、台詞画像が表示されてから所定の時間（例えば２秒）が経過すると、台詞画像が消去されて、ボタン演出（操作契機演出）が終了する。その後、当該変動表示が引き続き行われる。
【１３３９】
一方、図中（Ｄ２）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立しなかった場合には、操作有効期間の経過後に、操作契機演出（台詞予告演出）が実行されることなくボタン演出が終了する。また、操作有効期間が経過することで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。そして、図中（Ｄ１）と同様に、当該変動表示が引き続き行われる。
【１３４０】
このように所定種別の操作契機演出として弱操作契機演出（後述の復活演出を伴わない弱操作契機演出）を含むボタン演出では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が第１有効期間に設定される場合と第２有効期間に設定される場合とがある。この操作有効期間が第１有効期間および第２有効期間のいずれに設定される場合であっても、操作有効期間が開始されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様から第２報知態様に切り替わり、操作有効期間が終了することを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様から第１報知態様に切り替わる。また、操作有効期間が第１有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときは、当該弱

操作契機演出に対応する台詞予告演出が実行されないようになっている。一方、操作有効期間が第２有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときでも、当該弱操作契機演出に対応する台詞予告演出が実行されるようになっている。なお、弱操作契機演出である台詞予告演出については、第１有効期間のみが設定され、第２有効期間が設定されないよう構成してもよい。また、台詞予告演出として特定種別の操作契機演出を実行する場合も第１有効期間のみが設定されるよう構成してもよい。

【１３４１】

≪所定種別の操作契機演出：強操作契機演出≫

次に、所定種別の操作契機演出が強操作契機演出（カットン予告演出）として実行される場合のボタン演出の演出例について説明する。図１８８は、強操作契機演出（カットイン予告演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。なお、以下では、上記の図１８７の演出例と共通する部分については説明を省略することがある。

【１３４２】

図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。図示省略するが、画面には、現在の演出モード（演出ステージ）に対応するステージ背景画像が表示される。このとき、演出ボタンＰ１５の報知態様は、第１報知態様（白色点灯且つ非振動）である。本実施例では、図示省略するが、当該変動表示の実行中にリーチが成立し、その後にＳＰリーチに発展したものとする。

【１３４３】

図中（Ｂ）に示すように、当該変動表示においてＳＰリーチ演出が実行されている。このＳＰリーチ演出は、味方キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出（バトルリーチ演出）として構成されている。このＳＰリーチ演出の実行中は、当該ＳＰリーチ演出に対応するリーチ背景画像が表示される。なお、図面上では、「ＳＰリーチ」という文字を付記することで、ＳＰリーチ演出の実行中またはリーチ背景画像の表示中であることを表現する。そのため、「ＳＰリーチ」の文字が付記されていない場合には、特段の場合を除き、ステージ背景画像または他の種類の背景画像が表示されているものとする。また、ＳＰリーチ演出では、装飾図柄の左図柄および右図柄の表示態様が数字図柄のみとなり（装飾性の低い表示態様となり）、画面の左右の端に移動したかたちで表示（変動表示）される。

【１３４４】

続いて、図中（Ｃ）に示すように、このＳＰリーチ演出の実行中に、ボタン演出の操作促進演出が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示される。この操作促進演出が開始されるのと同時に、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が設定される。また、この操作有効期間の開始時に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ振動）から第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）に切り替えられる。

【１３４５】

ここで、操作有効期間が第１有効期間に制御されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることを条件に、操作契機演出の実行条件が成立し、図中の（Ｄ）の状態に移行する。一方、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときは、操作契機演出の実行条件が成立せず、図中（Ｅ２）の状態に移行する。

【１３４６】

一方、操作有効期間が第２有効期間に設定されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたとき、あるいは、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときに、操作契機演出の実行条件が成立して、図中の（Ｄ）の状態に移行する。

【１３４７】

ここで、図中（Ｄ）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立した場合には、操作有効期間（第１有効期間または第２有効期間）の終了後に、操作契機演出（強操作契機演出）が実行される。この操作契機演出は、本機種の主要キャラクタのカットイン画像が表

示されるカットン予告演出である。このカットイン予告演出では、大当り期待度等に応じて、青色のカットイン画像（大当り期待度５％）、緑色のカットイン画像（大当り期待度１５％）、赤色のカットイン画像（大当り期待度４０％）、金色のカットイン画像（大当り期待度７５％）などの複数種のカットイン画像のいずれかが画面に表示されるようになっている。また、この操作契機演出が開始されることを契機に（操作有効期間が終了することを契機に）、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第３報知態様（赤色点灯且つ振動）に切り替わる。

【１３４８】

そして、図中（Ｅ１）に示すように、カットイン画像が表示されてから所定の時間（例えば３秒）が経過すると、カットイン画像が消去されて、ボタン演出（操作契機演出）が終了する。また、ボタン演出（操作契機演出）が終了することを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第３報知態様（赤色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。その後、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出に戻り、ＳＰリーチ演出が引き続き行われる。なお、変形例として、操作契機演出の実行中（途中）に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に戻るように構成してもよい。

【１３４９】

一方、図中（Ｅ２）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立しなかった場合には、操作有効期間の経過後に、操作契機演出（カットイン予告演出）が実行されることなくボタン演出が終了する。また、操作有効期間が経過することで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。そして、図中（Ｅ１）と同様に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出に戻り、ＳＰリーチ演出が引き続き行われる。

【１３５０】

このように所定種別の操作契機演出として強操作契機演出を含むボタン演出では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が第１有効期間に設定される場合と第２有効期間に設定される場合とがある。この操作有効期間が第１有効期間および第２有効期間のいずれに設定される場合であっても、操作有効期間が開始されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様から第２報知態様に切り替わり、操作有効期間が終了することを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様から第１報知態様に切り替わる。また、操作有効期間が第１有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときは、当該強操作契機演出に対応するカットイン予告演出が実行されないようになっている。一方、操作有効期間が第２有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときでも、当該強操作契機演出に対応するカットイン予告演出が実行されるようになっている。なお、強操作契機演出であるカットイン予告演出については、第２有効期間のみが設定され、第１有効期間が設定されないよう構成してもよい。また、青色のカットイン画像、緑色のカットイン画像、赤色のカットイン画像、金色のカットイン画像のうち、金色のカットイン画像が表示される場合に限り、演出ボタンＰ１５の報知態様が、第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第３報知態様（赤色点灯且つ振動）へと切り替わるよう構成してもよい。また、カットイン予告演出として特定種別の操作契機演出を実行する場合を有していてもよく、例えば、大当り期待度が１００％である虹色のカットイン画像を有し、当該カットイン画像が表示されて操作有効期間が終了した場合も、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第３報知態様（赤色点灯且つ振動）に切り替わるが、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わってもよい（この場合も第２有効期間のみが設定されてよい）。また、Ｎリーチ中に同様又は類似したカットイン予告演出を実行してもよく、その場合は金色のカットイン画像又は虹色のカットイン画像しか表示されないよう構成してもよい（演出ボタンＰ１５の報知態様の切り替わりパターンは、ＳＰリーチ演出実行中に実行されるカットイン予告演出と同様に構成することが好適である）。

【１３５１】
≪特定種別の操作契機演出：大当り確定演出≫
次に、特定種別の操作契機演出が実行される場合のボタン演出の演出例について説明する。図１８９～図１９０は、特定種別の操作契機演出を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。なお、以下では、上記の図１８７～図１８８の演出例と共通する部分については説明を省略することがある。
【１３５２】
まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。また、図中（Ｂ）に示すように、当該変動表示においてＳＰリーチ演出が実行されている。
【１３５３】
続いて、図中（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出の最終局面（当落分岐の場面）において、ボタン演出の操作促進演出が開始され、画面にはボタン画像やインジケータ画像などの操作促進画像が表示される。この操作促進演出が開始されるのと同時に、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が設定される。また、この操作有効期間の開始時に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ振動）から第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）に切り替えられる。なお、このボタン操作演出については、決め演出と呼称する。
【１３５４】
ここで、操作有効期間が第１有効期間に制御されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることを条件に、操作契機演出の実行条件が成立し、図中の（Ｄ）の状態に移行する。一方、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときは、操作契機演出の実行条件が成立せず、図中（Ｅ２）の状態に移行する。
【１３５５】
一方、操作有効期間が第２有効期間に設定されている場合には、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたとき、あるいは、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときに、操作契機演出の実行条件が成立して、図中の（Ｄ）の状態に移行する。
【１３５６】
ここで、図中（Ｄ）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立した場合には、操作有効期間（第１有効期間または第２有効期間）の終了後に、操作契機演出（大当り確定演出）が実行される。なお、この操作契機演出（大当り確定演出）は、決め成功演出とも呼称される（詳細後述）。この操作契機演出では、第１可動役物Ｐ６５１が画面の前方に落下する役物演出が行われるとともに、この第１可動役物Ｐ６５１の周囲に虹色のエフェクト画像が表示されることで、大当り当選が確定的に報知される。また、この操作契機演出が開始されることを契機（操作有効期間が終了することを契機）に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わる。なお、変形例として、第１有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合と、第２有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合とで、その操作契機演出の開始時（操作有効期間の終了時）に現出される演出ボタンＰ１５の報知態様を異ならせてよい。すなわち、第２有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合には、この操作契機演出が開始されること（操作有効期間が終了すること）を契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わる。一方、第１有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合には、この操作契機演出が開始されること（操作有効期間が終了すること）を契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わらずに、演出ボタンＰ１５の報知態様が第３報知態様（赤色点灯且つ振動）または特定の報知態様（虹色点灯且つ非振動）に切り替わるようにしてもよい。また、第１有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合と、第２有効期間において操作契機演出の実行条件を充足した場合とで、その操作契機演出の態様（例えば、可動役物の動作態様、エフェクト画像の表示態様など）を異ならせてもよい。すなわち、第１有効期間に対応する操作契機演出と、第２有効期間に対応する操作契機演出とを、互いに異なる演出（態様）として構成してもよい。その場合は、第１

有効期間に対応する操作契機演出の開始時（操作有効期間の終了時）には演出ボタンＰ１５の報知態様が第３報知態様（赤色点灯且つ振動）または特定の報知態様（虹色点灯且つ非振動）に切り替わり、第２有効期間に対応する操作契機演出の開始時（操作有効期間の終了時）には第４態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わるようにしてもよい。

【１３５７】

続いて、図中（Ｅ１）に示すように、ボタン演出（操作契機演出）が終了すると、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で仮停止表示される。このとき、ＳＰリーチ演出の終了直前の状態であり（背景画像はリーチ背景画像であり）、装飾図柄は数字図柄のみで仮停止表示されている。なお、図中（Ｄ）及び（Ｅ１）の双方を合わせて操作契機演出（大当り確定演出）である決め成功演出としてもよい。

【１３５８】

続いて、図中（Ｆ１）に示すように、ＳＰリーチ演出が終了することで、背景画像が元のステージ背景画像（リーチ背景画像に切り替わる前のステージ背景画像）に復帰する。また、それにより仮停止表示中の装飾図柄が数字図柄とキャラ図柄とを組合せた表示態様に復帰する。なお、図中（Ｅ１）から（Ｆ１）に移行する間、つまり背景画像が元のステージ背景画像（リーチ背景画像に切り替わる前のステージ背景画像）に復帰する最中は、演出ボタンＰ１５の報知態様を特殊報知態様である虹色点灯且つ非振動としてもよい。また、変形例としては、背景画像が元のステージ背景画像（リーチ背景画像に切り替わる前のステージ背景画像）に復帰せず、リーチ背景画像上で装飾図柄が数字図柄のみで確定停止してもよい。

【１３５９】

そして、図中（Ｇ１）に示すように、装飾図柄の仮停止表示が終了して、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で確定停止表示される。なお、この装飾図柄が確定停止表示される前に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。変形例としては、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わらず、第４報知態様（虹色点灯且つ振動）を維持してもよい。

【１３６０】

一方、図中（Ｅ２）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立しなかった場合には、操作有効期間の経過後に、操作契機演出（大当り確定演出）が実行されることなくボタン演出が終了し、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で仮停止表示される。また、操作有効期間が経過することで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。また、図中（Ｅ２）～（Ｆ２）では、上記の図中（Ｅ１）～（Ｆ１）と同様に、装飾図柄の仮停止表示中に、背景画像がリーチ背景画像から元のステージ背景画像に復帰するとともに、この仮停止表示中の装飾図柄が数字図柄のみの表示態様から数字図柄とキャラ図柄とからなる表示態様へと復帰する。そして、図中（Ｇ２）では、上記の図中（Ｇ１）と同様に、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で確定停止表示される。なお、変形例としては、背景画像が元のステージ背景画像（リーチ背景画像に切り替わる前のステージ背景画像）に復帰せず、リーチ背景画像上で装飾図柄が数字図柄のみで確定停止してもよい。また、変形例としては、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わらず、第４報知態様（虹色点灯且つ振動）を維持してもよい。

【１３６１】

このように特殊種別の操作契機演出として大当り確定演出を含むボタン演出では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が第１有効期間に設定される場合と第２有効期間に設定される場合とがある。この操作有効期間が第１有効期間および第２有効期間のいずれに設定される場合であっても、操作有効期間が開始されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様から第２報知態様に切り替わる。また、操作有効期間が第１有効期間および第２有効期間のいずれに設定される場合であっても、操作契機演出の実行条件を充

足したときは、操作有効期間が終了することを契機に（大当り確定演出が実行されることを契機に）、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様から第４報知態様に切り替わる。一方、操作有効期間が第１有効期間に設定されている場合に、操作契機演出の実行条件を充足しなかったときには、操作有効期間が経過することを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様から第１報知態様に切り替わる。また、操作有効期間が第１有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときは、当該特定種別の操作契機演出に対応する大当り確定演出が実行されないようになっている。一方、操作有効期間が第２有効期間に設定される場合、当該操作有効期間内において演出ボタンＰ１５が操作されなかったときでも、当該特定種別の操作契機演出に対応する大当り確定演出が実行されるようになっている。なお、この決め演出については、第２有効期間のみが設定され、第１有効期間が設定されないよう構成してもよい。そのため、決め成功演出も、後述する決め失敗演出も、決め演出にて第２有効期間が設定されることで実行される演出であってよい。

【１３６２】

≪所定種別の操作契機演出：決め失敗演出≫

次に、所定種別の操作契機演出が弱操作契機演出（決め失敗演出）として実行される場合のボタン演出の演出例を説明する。図１９１～図１９２は、弱操作契機演出（決め失敗演出）を含むボタン演出の演出例を示す模式図である。なお、決め失敗演出とは、当落分岐演出における失敗演出（はずれを示唆する演出）であり、決め成功演出とは、当落分岐演出における成功演出（大当り当選を示唆する演出）である。この図１９１～図１９２では、この決め失敗演出の実行後に、いわゆる復活演出が実行される場合の演出例を示している。本実施形態では、決め失敗演出の実行後に復活演出が実行される場合（すなわち、復活演出を伴う弱操作契機演出が実行される場合）には、演出ボタンＰ１５の操作有効期間として第２有効期間のみが設定される（第１有効期間は適用外）。変形例として第１有効期間を適用する場合は、当該第１有効期間に演出ボタンＰ１５が操作されたとき、図中（Ｄ）が実行されず、図中（Ｃ）から（Ｅ）へ移行することが好適である（つまり、図中（Ｄ）の演出が操作契機演出に相当することが好適である）。なお、以下では、上記の図１８７～図１９０の演出例と共通する部分については説明を省略することがある。

【１３６３】

まず、図中（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始される。また、図中（Ｂ）に示すように、当該変動表示においてＳＰリーチ演出が実行されている。

【１３６４】

続いて、図中（Ｃ）に示すように、ＳＰリーチ演出の最終局面（当落分岐の場面）において、ボタン演出の操作促進演出が開始される。また、この操作促進演出が開始されるのと同時に、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が設定される。

【１３６５】

ここで、前述したように、今回のボタン演出（復活演出を伴うボタン演出）では、操作有効期間が第２有効期間に設定されており、この操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されたとき、あるいは、演出ボタンＰ１５が操作されることなく操作有効期間が経過したときに、操作契機演出の実行条件が成立して、図中の（Ｄ）の状態に移行する。つまり、今回のボタン演出（復活演出を伴うボタン演出）では、操作契機演出の実行条件が不成立となることはない（簡潔に言えば、操作有効期間内の演出ボタンＰ１５の操作有無に関わらず、必ず決め失敗演出が実行される）。

【１３６６】

ここで、図中（Ｄ）に示すように、操作契機演出の実行条件が成立すると、操作有効期間の終了後に、操作契機演出（決め失敗演出）が実行される。この操作契機演出（決め失敗演出）では、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出が表示される。また、この操作契機演出（決め失敗演出）の実行と略同時に、装飾図柄がはずれを示す「３・４・３」の組合せ（リーチはずれ目）で仮停止表示される。このとき、ＳＰリーチ演出の終了直前の状態であり（背景画像はリーチ背景画像であり）、装飾図柄は数字図柄のみで仮停止

表示されている。また、この操作契機演出が実行されることを契機（操作有効期間が終了することを契機）に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。

【１３６７】

続いて、図中（Ｅ）に示すように、ＳＰリーチ演出が終了することで、背景画像が元のステージ背景画像（リーチ背景画像に切り替わる前のステージ背景画像）に復帰する。また、それにより仮停止表示中の装飾図柄が数字図柄とキャラ図柄とを組合せた表示態様に復帰する。なお、仮に当該変動表示がはずれ変動である場合（当該変動表示に係る当否判定の結果がはずれである場合）は、この状態で装飾図柄が確定停止する、つまり、装飾図柄がはずれを示す「３・４・３」の組合せ（リーチはずれ目）で確定停止することになる。大当り変動である場合（当該変動表示に係る当否判定の結果が大当りである場合）は、以降で説明する復活演出が実行されることになる。

【１３６８】

続いて、図中（Ｆ）に示すように、復活演出が実行される。この復活演出では、例えば画面上に味方キャラクタが虹色のオーラを纏った演出が表示される。また、復活演出が実行されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に切り替わる。また、この復活演出の実行中では、当該復活演出専用の背景画像が一時的に表示されている。なお、復活演出専用の背景画像上で、装飾図柄が数字図柄のみ（「３・３・３・」）で仮停止表示されてもよい。

【１３６９】

続いて、図中（Ｇ）に示すように、背景画像が復活演出専用の背景画像から元のステージ背景画像に切り替わり、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で仮停止表示される。この仮停止表示中の装飾図柄は、数字図柄とキャラ図柄とを組合せた表示態様となる。なお、図中（Ｆ）から（Ｇ）に移行する間、つまり背景画像が復活演出専用の背景画像から元のステージ背景画像に切り替わる最中は、演出ボタンＰ１５の報知態様を特殊報知態様である虹色点灯且つ非振動としてもよい。また、変形例としては、背景画像が復活演出専用の背景画像から元のステージ背景画像に復帰せず、復活演出専用の背景画像上で装飾図柄が数字図柄のみで確定停止してもよい。

【１３７０】

そして、図中（Ｈ）に示すように、装飾図柄の仮停止表示が終了して、装飾図柄が大当りを示す「３・３・３」の組合せ（大当り目）で確定停止表示される。なお、この装飾図柄が確定停止表示される前に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わる。変形例としては、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わらず、第４報知態様（虹色点灯且つ振動）を維持してもよい。

【１３７１】

なお、上記実施形態では、操作契機演出（決め失敗演出）の終了後に、更なるボタン演出が実行されることなく（新たな操作有効期間が設定されることなく）、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に変化したが、この構成に限定されるものではなく、操作契機演出（決め失敗演出）の終了後に、更なるボタン演出が実行され（新たな操作有効期間が設定され）ることで、演出ボタンＰ１５の報知態様を第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）に変化させ、当該操作有効期間の終了時（操作契機演出の実行条件を充足していることを条件）に、演出ボタンＰ１５の報知態様を第２報知態様（赤色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に変化させるように構成してもよい。もしくは、操作契機演出（決め失敗演出）の終了後に、更なるボタン演出が実行され（新たな操作有効期間が設定され）ることで、演出ボタンＰ１５の報知態様を第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）又は特殊報知態様（虹色点灯且つ非振動）に変化させ、当該操作有効期間の終了時（操作契機演出の実行条件を充足していることを条件）に、演出ボタンＰ１５の報知態様を第４報知態様（虹色点灯且つ

振動）又は特殊報知態様（虹色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に変化（又は継続）させるように構成してもよい。なお、これらのように構成した場合の新たな操作有効期間については、第２有効期間のみが設定され、第１有効期間が設定されないよう構成してもよい。

【１３７２】

＜１回の変動表示中における複数回の操作有効期間の発生＞

次に、１回の変動表示中において複数回の操作有効期間が設定される場合について説明する。図１９３は、１回の変動表示中に実行される複数回の演出ボタンの内容を説明するための模式図である。本実施形態では、当該変動表示が開始されてから終了するまでの間に、複数回の操作有効期間が設定されて、その複数回の操作有効期間に対応する複数回のボタン演出が実行される場合がある。

【１３７３】

本実施形態において、演出ボタンＰ１５の操作有効期間は、１回の変動表示中においてリーチが成立するまでの一部の期間（「リーチ前予告期間」と呼称する）として設定される場合と、１回の変動表示中においてリーチが成立した後（当落分岐演出中を除く）の一部の期間（「リーチ後予告期間」と呼称する）として設定される場合と、１回の変動表示中において当落分岐演出中の一部の期間（「当落分岐期間」と呼称する）として設定される場合とがある。図１９３では、リーチ前予告期間（１回目の操作有効期間）に対応してボタン演出Ｅが発生し、リーチ後予告期間（２回目の操作有効期間）に対応してボタン演出Ｆが発生し、当落分岐期間（３回目の操作有効期間）に対応してボタン演出Ｇが発生した場合を例示する。なお、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作がなくとも、演出ボタンＰ１５の操作があったものと見做す機能である自動操作機能を備えており、当該自動操作機能については、自動操作機能設定状態と自動操作機能解除状態のいずれかに設定される。自動操作機能解除状態にて所定条件（例えば、操作有効期間外に演出ボタンＰ１５を１秒間長押し操作すること）を充足することで、自動操作機能設定状態へと切り替わり、自動操作機能設定状態にて特定条件（例えば、操作有効期間であるか否かにかかわらず演出ボタンＰ１５を単発操作すること）を充足することで、自動操作機能解除状態へと切り替わる。自動操作機能設定状態にて操作有効期間に到達すると、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作がなくとも、演出ボタンＰ１５の操作があったものと見做し、操作有効期間内の所定タイミングにて操作促進演出が終了し、操作契機演出が実行されることになる（なお、所定タイミング到達前に遊技者による演出ボタンＰ１５の操作があれば、当該操作を優先し、当該操作により操作促進演出が終了して操作契機演出が実行される）。この場合、演出ボタンＰ１５の報知態様の切り替わりについては、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作があった場合と同様である、つまり、前述してきたとおりの内容となる。念のため補足しておくと、自動操作機能解除状態である場合は、前述してきたとおり、第１有効期間であれば遊技者による演出ボタンＰ１５の操作で操作促進演出が終了して操作契機演出が実行され、第２有効期間であれば遊技者による演出ボタンＰ１５の操作又は操作有効期間の満了で操作促進演出が終了して操作契機演出が実行される（演出ボタンＰ１５の報知態様の切り替わりについても前述したとおりである）。

【１３７４】

ボタン演出Ｅは、変動表示中のリーチ成立前に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｅでは、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ前予告期間且つ第１有効期間に制御される。すなわち、ボタン演出Ｅでは、操作有効期間中に演出ボタンＰ１５が操作された場合には、当該演出ボタンＰ１５の操作を契機として操作有効期間が終了して、操作契機演出が開始されることになるが、操作有効期間中に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合には、操作契機演出が実行されないまま、操作有効期間の終了に伴ってボタン演出が終了する。このボタン演出Ｅの操作契機演出は、所定のキャラクタ画像が台詞を発する台詞予告演出（コメント予告演出）である。なお、このボタン演出Ｅは、前述の図１８７に示すボタン演出（所定種別の操作契機演出が台詞予告演出として実行される場合のボタン演出、又は、特定種別の操作契機演出が台詞予告演出として実行される場合のボタン

演出）と同一または類似する演出であり、演出内容の詳細は図１８７を参照されたい（但し、このボタン演出Ｅでは、操作有効期間が第１有効期間に設定されているため、第１有効期間に対応する演出の流れとなる）。なお、自動操作機能設定状態である場合は、ボタン演出Ｅに係る操作有効期間が半分（５割）経過したタイミングで、操作促進演出が終了し、操作契機演出が実行される。

【１３７５】

ボタン演出Ｆは、変動表示中のリーチ成立後（当落分岐時を除く）に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｆでは、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ後予告期間且つ第２有効期間に制御される。すなわち、ボタン演出Ｆでは、操作有効期間中（操作促進演出の実行中）に演出ボタンＰ１５が操作された場合には、当該演出ボタンＰ１５の操作を契機として操作有効期間（操作促進演出）が終了して、操作契機演出（カットイン予告演出）が実行される。また、操作有効期間中（操作促進演出の実行中）に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合には、当該操作有効期間の終了に伴って操作促進演出が終了した後に、操作契機演出（カットイン予告演出）が実行される。このボタン演出Ｆの操作契機演出は、本機種の主要キャラクタの画像がカットイン表示されるカットイン予告演出である。なお、このボタン演出Ｆは、前述の図１８８に示すボタン演出（所定種別の操作契機演出がカットイン予告演出として実行される場合のボタン演出、又は、特定種別の操作契機演出がカットイン予告演出として実行される場合のボタン演出）と同一または類似する演出であり、演出内容の詳細は図１８８を参照されたい（但し、このボタン演出Ｆでは、操作有効期間が第２有効期間に設定されているため、第２有効期間に対応する演出の流れとなる）。なお、自動操作機能設定状態である場合は、ボタン演出Ｆに係る操作有効期間が半分（５割）経過したタイミングで、操作促進演出が終了し、操作契機演出が実行される。

【１３７６】

ボタン演出Ｇは、変動表示中の当落分岐時に実行されるボタン演出である。このボタン演出Ｇでは、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が当落分岐期間且つ第２有効期間に制御される。すなわち、ボタン演出Ｇでは、操作有効期間中（操作促進演出の実行中）に演出ボタンＰ１５が操作された場合には、当該演出ボタンＰ１５の操作を契機として操作有効期間（操作促進演出）が終了して、操作契機演出（役物演出）が実行される。また、操作有効期間中（操作促進演出の実行中）に演出ボタンＰ１５が操作されなかった場合には、当該操作有効期間の終了に伴って操作促進演出が終了した後に、操作契機演出（役物演出）が実行される。このボタン演出Ｇの操作契機演出は、可動役物（第１可動役物Ｐ６５１）が画面の前方に落下する役物演出である。なお、このボタン演出Ｇは、前述の図１８９～図１９２に示すボタン演出（特定種別の操作契機演出が決め成功演出として実行される場合のボタン演出、又は、所定種別の操作契機演出が決め失敗演出として実行される場合のボタン演出）と同一または類似する演出であり、演出内容の詳細は図１８９～図１９２を参照されたい（但し、このボタン演出Ｇでは、操作有効期間が第２有効期間に設定されているため、第２有効期間に対応する演出の流れとなる）。なお、自動操作機能設定状態である場合は、ボタン演出Ｇに係る操作有効期間が８割経過したタイミングで、操作促進演出が終了し、操作契機演出が実行される。変形例としては、ボタン演出Ｇについては、自動操作機能の対象外としてもよい（自動操作機能設定状態である場合でも、遊技者による演出ボタンＰ１５の操作又は操作有効期間の満了で操作促進演出が終了して操作契機演出が実行されるよう構成してもよい）。なお、ボタン演出Ｆの実行期間後であり、ボタン演出Ｇの実行期間前の一部期間である特殊期間を特殊有効期間としてもよく、当該特殊有効期間においては、操作促進演出を実行しないが演出ボタンＰ１５の操作があるごとに（連打することで）画面周囲に炎形状のエフェクト画像を表示し且つその色が変化する場合がある特殊操作演出を実行可能としてもよい。この特殊有効期間で遊技者が連打操作を行うことで、炎形状のエフェクト画像の色が青→緑→赤→虹（虹は大当り時のみ表示可能）に変化され得るのだが、色の変化が進むほど大当り期待度が高い。ここで、前述したとおり、特殊操作演出においては操作促進演出を実行しないため、特殊有効期間中の演出ボタン

Ｐ１５の報知態様は、炎形状のエフェクト画像の色がいずれであっても第１報知態様（白色点灯且つ非振動）である。但し、変形例としては、炎形状のエフェクト画像の色が虹色になった場合に限り、第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）又は特殊報知態様（虹色点灯且つ非振動）に切り替わるよう構成してもよい。

【１３７７】

ここで、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ前予告期間である場合には、この操作有効期間において、現在の演出モード（演出ステージ）に対応するステージＢＧＭが継続して出力されている。このリーチ前予告期間における操作有効期間（操作契機演出実行前）にて出力されているステージＢＧＭの音量は、相対的に大きい音量である（特に、操作有効期間が当落分岐期間である場合と比して）。なお、操作契機演出が実行された場合のステージＢＧＭの音量は、実行前と比して同じもしくは低減されるが、出力されない（消音される）ということはない。また、操作有効期間がリーチ後予告期間である場合には、この操作有効期間において、現在実行中のリーチ演出に対応するリーチＢＧＭが継続して出力されている。このリーチ後予告期間における操作有効期間（操作契機演出実行前）において出力されているときのリーチＢＧＭの音量は、相対的に大きい音量である（特に、操作有効期間が当落分岐期間である場合と比して）。なお、操作契機演出が実行された場合のリーチＢＧＭの音量は、実行前と比して同じもしくは低減されるが、出力されない（消音される）ということはない（低減されることが望ましい）。但し、前述したように、Ｎリーチ中であるリーチ後予告期間にてカットイン予告演出を実行する場合の操作有効期間（操作契機演出実行前）にて出力されているリーチＢＧＭの音量は、相対的に大きい音量である（特に、操作有効期間が当落分岐期間である場合と比して）が、操作契機演出が実行された場合のリーチＢＧＭの音量は、実行前とは異なり出力されない（消音される）ことが好適である。

【１３７８】

一方、操作有効期間が当落分岐期間である場合には、この操作有効期間においては、ＢＧＭが出力されていない（消音されている）、もしくは、現在実行中のリーチ演出に対応するリーチＢＧＭが出力されているが、この当落分岐告期間における操作有効期間（操作契機演出実行前）において出力されているときのリーチＢＧＭの音量は、相対的に小さい音量となる（特に、操作有効期間がリーチ前予告期間である場合やリーチ後予告期間である場合と比して）。なお、この当落分岐期間における操作有効期間にてリーチＢＧＭが消音されている場合でも、ボタン出現音などのボタン演出（操作促進演出）に付随する音声については通常通りに出力される。なお、操作契機演出が実行された後は、決め成功演出の実行であればリーチＢＧＭが相対的に大きい音量で出力され（特に、当落分岐期間における操作有効期間と比して）、決め失敗演出の実行であればリーチＢＧＭが相対的に小さい音量で出力される（特に、操作契機演出として決め成功演出が実行された後と比して）が、当落分岐期間である操作有効期間よりは大きい音量で出力される。

【１３７９】

また、本実施形態では、操作有効期間が第１有効期間または第２有効期間に制御されている状況においては、ボタン演出が単発操作演出である場合よりも、ボタン演出が連打操作演出である場合の方が、当該操作有効期間中においてＢＧＭが出力され易い、または、出力中のＢＧＭの音量が相対的に大きくなるように設定されている。なお、単発操作演出とは、演出ボタンＰ１５を１回だけ操作することを促すボタン演出であり、連打操作演出とは、演出ボタンＰ１５を複数回操作（連続して操作）することを促すボタン演出である。ここで、ＳＰリーチ終盤の当落分岐時においてボタン演出を実行する際には、前述したように、その操作有効期間中においてはＢＧＭが消音もしくは低減されている状態となり易いが、当該ボタン演出が単発操作演出として設定されている場合よりも、当該ボタン演出が連打操作演出として設定されている場合の方が、当該操作有効期間中においてＢＧＭが出力され易くなる（もしくは、出力中のＢＧＭの音量低下が小さくなる）ように構成されていることが好適である。

【１３８０】

＜ボタン演出と特図保留数との関係＞
次に、ボタン演出と特図保留数との関係について説明する。本実施形態では、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ前予告期間且つ第１有効期間として実行されるボタン演出Ｅ（以下、便宜上「第１ボタン演出」とも呼称する）では、当該変動表示の開始時に記憶されている特別図柄の作動保留球の個数に応じて当該第１ボタン演出の出現率（実行確率）が異なるようになっている。すなわち、この第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）は、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に多い（作動保留球の個数が所定数よりも多い）ときに実行される変動表示よりも、作動保留球の個数が相対的に少ない（作動保留球の個数が所定数よりも少ない）ときに実行される変動表示の方が、その変動表示中において発生する確率（出現率）が高く設定されている。

【１３８１】
一方、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ後予告期間且つ第２有効期間、または、当落分岐期間且つ第２有効期間として実行されるボタン演出Ｆ，Ｇ（以下、便宜上、「第２ボタン演出」とも呼称する）では、当該変動表示の開始時に記憶されている特別図柄の作動保留球の個数に応じて当該第２ボタン演出の出現率（実行確率）が異なることはない。すなわち、この第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）は、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に多い（作動保留球の個数が所定数よりも多い）状況であるときに実行される変動表示と、作動保留球の個数が相対的に少ない（作動保留球の個数が所定数よりも少ない）状況であるときに実行される変動表示とで、その変動表示中において発生する確率（出現率）が同一に設定されている。変形例として、第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）は、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に多い（作動保留球の個数が所定数よりも多い）ときに実行される変動表示よりも、作動保留球の個数が相対的に少ない（作動保留球の個数が所定数よりも少ない）ときに実行される変動表示の方が、その変動表示中において発生する確率（出現率）が高く設定されてもよいが、その確率の差異は、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に多い（作動保留球の個数が所定数よりも多い）ときに実行される変動表示で第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）が発生する確率と、作動保留球の個数が相対的に少ない（作動保留球の個数が所定数よりも少ない）ときに実行される変動表示で第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）が発生する確率との差異よりも小さくなることが好適である。

【１３８２】
なお、ここでの特別図柄の作動保留球の個数とは、現在滞在中の遊技状態が低ベース状態（第１特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態）であれば第１特別図柄の作動保留球の個数であり、現在滞在中の遊技状態が高ベース状態（第２特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態）であれば第２特別図柄の作動保留球の個数となる。また、この特別図柄の作動保留球の個数は、当該変動表示の開始時（作動保留球の消化時）に存在する作動保留球の個数である（当該変動表示により消化された作動保留球は含まない）。その変形例としては、第１特別図柄の作動保留球の個数と第２特別図柄の作動保留球の個数との合算値を使用してもよい。

【１３８３】
また、本実施形態の変形例として、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に多い（作動保留球の個数が所定数よりも多い）状況であるときに実行される変動表示においてボタン演出が発生する確率（出現率）と、特別図柄の作動保留球の個数が相対的に少ない（作動保留球の個数が所定数よりも少ない）状況であるときに実行される変動表示においてボタン演出が発生する確率（出現率）との変動幅を考えた場合、第１ボタン演出の出現率の変動幅よりも、第２ボタン演出の出現率の変動幅の方が小さくなるように構成してもよい。

【１３８４】
＜ボタン画像＞
本実施形態では、図１９４に示すように、ボタン演出の種類に応じて、演出ボタンＰ１５の操作有効期間に表示されるボタン画像の種類が異なり得るように構成されている。図１９４は、複数種類のボタン画像を示す模式図である。

【１３８５】

ボタン画像には、図１９４に示すように、演出ボタンＰ１５を通常態様で示す通常ボタン画像（第１ボタン画像）と、演出ボタンＰ１５を特殊態様で示す特殊ボタン画像（第２ボタン画像）とがある。通常ボタン画像および特殊ボタン画像は、いずれも演出ボタンＰ１５の形態を模したボタン画像であるが、特殊ボタン画像は通常ボタン画像を拡大表示した大きさのボタン画像（拡大ボタン画像）となっている。なお、本実施例においては、いずれのボタン画像（通常ボタン画像、特殊ボタン画像）が表示される場合でも、このボタン画像の表示とともに、操作有効期間の残余期間を視覚的に示すインジケータ画像（「操作有効期間示唆画像」とも呼称する）などの操作促進画像が合わせて表示される。なお、本実施形態では、通常ボタン画像（第１ボタン画像）と特殊ボタン画像（第２ボタン画像）とを特に区別する必要がない場合は、単に「ボタン画像」と呼称する。

【１３８６】

第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）の操作有効期間中は、特殊ボタン画像が表示されることはなく、常に通常ボタン画像が表示される。すなわち、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ前予告期間且つ第１有効期間として設定される場合には、その操作有効期間内において表示されるボタン画像は常に通常ボタン画像となる。

【１３８７】

第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）の操作有効期間中は、通常ボタン画像が表示される場合と、特殊ボタン画像が表示される場合とがある。すなわち、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ後予告期間且つ第２有効期間、または、当落分岐期間且つ第２有効期間として設定される場合には、その操作有期間内において通常ボタン画像および特殊ボタン画像のいずれかを選択的に表示可能である。変形例として、ボタン演出Ｆで特殊ボタン画像が表示されるよりも、ボタン演出Ｇで特殊ボタン画像が表示されたほうが大当り期待度は高くなる（もしくは、ボタン演出Ｆで特殊ボタン画像が表示されても大当り確定ではないが、ボタン演出Ｇで特殊ボタン画像が表示されると大当り確定である）よう構成してもよい。そのように構成した場合、ボタン演出Ｆで特殊ボタン画像が表示された場合は復活演出が実行されることがないよう構成してもよい。更なる変形例として、第２ボタン演出のうちボタン演出Ｇに関しては、特殊ボタン画像のみを表示可能とする、又は、特殊ボタン画像として特殊ボタン画像Ａ（拡大表示）と特殊ボタン画像Ｂ（拡大表示及び金色表示）とを有しても良く、特殊ボタン画像Ａより特殊ボタン画像Ｂのほうが大当り期待度は高く（もしくは、特殊ボタン画像Ａは大当り確定ではないが、特殊ボタン画像Ｂは大当り確定であり）、更には、特殊ボタン画像Ｂが表示された場合は復活演出が実行されることがないよう構成してもよい。

【１３８８】

＜ボタン出現音＞

本実施形態では、実行されるボタン演出の種類に応じて、ボタン画像の出現時（操作有効期間の開始時）にスピーカＰ１１から出力されるボタン出現音の種類が異なり得るように構成されている。このボタン出現音は、画面上にボタン画像が出現したことを報知するだけでなく、演出ボタンの操作を促進（指示）するための音声であり、ボタン画像の直前に出力する音声であるため、「操作促進音」、「操作指示音」、又は「出現前音」と呼称する場合がある。このボタン出現音の種類には、出現音Ａと、出現音Ｂとがある。出現音Ａは、例えば「ポン」や「ピコ」という大当り期待度が相対的に低い効果音である。出現音Ｂは、例えば「ピッポッパ」や「シャキーン」という大当り期待度が相対的に高い効果音である。なお、出現音Ａの音量と出現音Ｂの音量とを同じレベルの音量で出力してもよいが、出現音Ａの音量よりも出現音Ｂの音量の方が大きなレベルの音量とし、出現音Ａよりも出現音Ｂのほうが出力期間を長くすることが好適である。変形としては、出現音Ｂの音量よりも出現音Ａの音量の方が大きなレベルの音量としてもよいし、出現音Ｂよりも出現音Ａのほうが出力期間を長くしてもよい。

【１３８９】

第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）では、ボタン画像の出現時において、出現音Ｂが出力されることはなく、常に出現音Ａが出力される。すなわち、演出ボタンＰ１５の操作有効

期間がリーチ前予告期間且つ第１有効期間として制御される場合には、ボタン画像の出現時に出力されるボタン出現音は常に出現音Ａとなる。

【１３９０】

第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）では、ボタン画像の出現時において、ボタン出現音Ａが出力される場合と、ボタン出現音Ｂが出力される場合とがある。すなわち、演出ボタンＰ１５の操作有効期間がリーチ後予告期間且つ第２有効期間、または、当落分岐期間且つ第２有効期間として実行される場合には、ボタン画像の出現時に出力されるボタン出現音として出現音Ａおよび出現音Ｂのいずれかを選択的に出力可能である。なお、出現音Ｂについては、ボタン演出Ｇでは出力され得るが、ボタン演出Ｆでは出力されないように構成してもよい。

【１３９１】

また、本実施形態では、第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）におけるボタン画像の出現時よりも、第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）におけるボタン画像の出現時の方が、ボタン出現音が出力される直前において、それまで出力されていたＢＧＭの音量が低下もしくは消音され易く構成されている。すなわち、第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）においては、出力中のＢＧＭ（ステージＢＧＭ）の音量が、操作有効期間の開始に伴いボタン出現音が出力される直前において低下もしくは消音される確率が相対的に低い（特に、第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）におけるボタン出現音が出力される直前と比して）、又は、低下及び消音がされない。一方、第２ボタン演出（ボタン演出Ｆ，Ｇ）においては、出力中のＢＧＭ（リーチＢＧＭ）の音量が、操作有効期間の開始に伴いボタン出現音が出力される直前において低下もしくは消音される確率が相対的に高い（特に、第１ボタン演出（ボタン演出Ｅ）におけるボタン出現音が出力される直前と比して）、又は、必ず低下もしくは消音される。特に、当落分岐時のボタン演出Ｇについては、ボタン画像の出現時（ボタン出現音の出力時）またはその直前において、出力中のＢＧＭ（リーチＢＧＭ）の音量が低下または消音されることが好ましい。すなわち、当落分岐の開始直前または開始時においては、何らかのかたちで出力中のＢＧＭ（リーチＢＧＭ）の出力を制限または抑制することが望ましい（例えば、ＢＧＭの再生を停止する、ＢＧＭの再生を中断する、音量を零（ミュート）にする、音量を小さくする）。そして、このボタン演出Ｇでは、演出ボタンＰ１５が操作されることを契機として、決め成功演出（当落分岐成功）が実行される場合は、大当り専用のＢＧＭ（リーチＢＧＭではあるが大当り時にのみ出力される大当り専用リーチＢＧＭ）に切り替えられ、決め失敗演出（当落分岐失敗）が実行される場合は、はずれ専用のＢＧＭ（リーチＢＧＭではあるがはずれ時又は大当り時且つ復活演出選択時にのみ出力されるはずれ専用リーチＢＧＭ）またはＢＧＭ停止状態（消音状態）に切り替えられることが好適である。

【１３９２】

＜ボタン出現予告演出＞

本実施形態では、ボタン演出が実行される前の時間、すなわち、画面上にボタン画像（操作促進画像）が出現する前の時間を利用して、ボタン出現予告演出が実行される場合がある。このボタン出現予告演出は、ボタン演出が発生すること、すなわち、画面上にボタン画像が出現することを予告するボタン出現示唆演出（ボタン画像が出現するか否かを煽るボタン出現煽り演出）として構成されている。なお、ボタン出現示唆演出（ボタン出現煽り演出）が実行されることで、ボタン演出の発生が確定する、つまりボタン画像が出現することが確定するよう構成してもよい。

【１３９３】

図１９５は、ボタン出現予告演出の演出例を示す模式図である。本実施形態において、ボタン出現予告演出の種類には、第１出現予告演出と、第２出現予告演出とがある。このボタン出現予告演出の後に表示されるボタン画像としては、通常ボタン画像（第１ボタン画像）と、特殊ボタン画像（第２ボタン画像）とがある。なお、図１９５では、ボタン出現予告演出の実行後に表示されるボタン画像として通常ボタン画像が表示された場合を示しているが、これはボタン画像の一つの例として通常ボタン画像を代表的に示したものに

過ぎず、この通常ボタン画像に替えて特殊ボタン画像を適用することも可能である。ここでは通常ボタン画像と特殊ボタン画像とを特に区別する必要がないため、単に「ボタン画像」と呼称して説明する。

【１３９４】

第１出現予告演出は、図１９５（Ａ）に示すように、光のオーラを模したエフェクト画像（通常エフェクト画像）を表示する通常エフェクト演出である。この通常エフェクト画像が表示された後にボタン画像が出現すると成功演出となる。一方、この通常エフェクト画像が表示されても、ボタン画像が出現せずに、当該通常エフェクト画像が消失すると失敗演出となる。この第１出現予告演出は、ボタン演出の種別が第１ボタン演出および第２ボタン演出のいずれであっても実行可能である。

【１３９５】

第２出現予告演出は、図１９５（Ｂ）に示すように、複数の演出ボタンＰ１５を半透明で表現したエフェクト画像（特殊エフェクト画像）を１箇所に集合させる特殊エフェクト演出である。この特殊エフェクト画像が１箇所に集合して合成されることで１つの完全なボタン画像（非透明のボタン画像）が形成されると成功演出となる。一方、この特殊エフェクト画像が１箇所に集合しても、ボタン画像が形成されず、当該エフェクト画像が消失すると失敗演出となる。この第２出現予告演出は、ボタン演出の種別が第１ボタン演出である場合には実行されず、ボタン演出の種別が第２ボタン演出である場合には実行可能である。ここで、第１出現予告演出が実行されるよりも、第２出現予告演出が実行されるほうが大当り期待度は高い。なお、第２ボタン演出である場合において、ボタン演出Ｆが実行される場合よりも、ボタン演出Ｇが実行される場合のほうが、第２出現予告演出が実行されやすくなるよう構成してもよい。また、変形例として、第１出現予告演出及び第２出現予告演出よりも大当り期待度が高く演出態様も異なる第３出現予告演出を有し、第１ボタン演出であるボタン演出Ｅでは第１出現予告演出及び第２出現予告演出のいずれかを実行し（第３出現予告演出を実行せず）且つ第２出現予告演出の実行確率が相対的に低く、第２ボタン演出であるボタン演出Ｆでは第１出現予告演出及び第２出現予告演出のいずれかを実行し（第３出現予告演出を実行せず）且つ第２出現予告演出の実行確率が相対的に高く、第２ボタン演出であるボタン演出Ｇでは第３出現予告演出を実行する（第１出現予告演出及び第２出現予告演出を実行しない）よう構成してもよい。

【１３９６】

ここで、本実施形態においては、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が相対的に短時間である第１時間に設定されているボタン演出（「ボタン演出１」と呼称する）と、演出ボタンＰ１５の操作有効期間が相対的に長時間である第２時間に設定されているボタン演出（「ボタン演出２」と呼称する）とを備えていてもよい。なお、このボタン演出１とボタン演出２とは、演出ボタンＰ１５の操作有効期間に表示されるボタン画像が同一であるものとする。このとき、ボタン演出１が実行される際には、操作有効期間が第１有効期間且つ第１時間に設定される場合と、操作有効期間が第２有効期間且つ第１時間に設定される場合とがある。また、ボタン演出２が実行される際には、操作有効期間が第１有効期間且つ第２時間に設定される場合と、操作有効期間が第２有効期間且つ第２時間に設定される場合とがある。なお、変形例として、演出ボタンＰ１５の操作有効期間の残余時間を示すインジケータ画像の減少速度（残余時間の長さを表す画像が徐々に減少または消失する速度）に着目して、上記ボタン演出１はインジケータ画像の減少速度が相対的に速く設定されたボタン演出とし、上記ボタン演出２はインジケータ画像の減少速度が相対的に遅く設定されたボタン演出として構成してもよい。なお、その場合にはいずれのボタン演出１，２についても単発操作演出として構成することが好ましい。なお、単発操作演出だけでなく連打操作演出としても実行される場合、単発操作演出に係るボタン演出よりも、連打操作演出に係るボタン演出のほうが、インジケータ画像の減少速度が相対的に遅く設定されることが好適である。

【１３９７】

本実施形態においては、演出ボタンＰ１５の操作有効期間の時間値として第１時間と第

２時間とを設けた場合、当落分岐期間については、その操作有効期間として第１時間が設定される確率よりも、操作有効期間として第２時間が設定される確率の方が相対的に高く設定されている（特に、リーチ前予告期間の操作有効期間、リーチ後予告期間の操作有効期間と比して）。

【１３９８】

また、演出ボタンＰ１５の操作有効期間の時間値として第１時間と第２時間とを設けた場合、当該変動表示において大当りに当選している場合には、操作有効期間の時間値が第１時間であるボタン演出１が実行される確率よりも、操作有効期間の時間値が第２時間であるボタン演出２が実行される確率の方が高くなるように構成されている（当該変動表示において大当りに当選していない場合と比して）。

【１３９９】

また、演出ボタンの操作有効期間の時間値として第１時間と第２時間とを設けた場合、当該変動表示中において操作有効期間の時間値が第２時間であるボタン演出２が実行された場合に、このボタン演出２の実行後に更なるボタン演出が実行される確率は相対的に低いが、当該変動表示中において操作有効期間の時間値が第１時間であるボタン演出１が実行された場合に、このボタン演出２の実行後に更なるボタン演出が実行される確率は相対的に高くなるように構成されている。変形例としては、演出ボタンの操作有効期間の時間値として第１時間と第２時間とを設けた場合、当該変動表示中において操作有効期間の時間値が第１時間であるボタン演出１が実行された場合に、このボタン演出１の実行後に更なるボタン演出が実行される確率は相対的に低いが、当該変動表示中において操作有効期間の時間値が第２時間であるボタン演出２が実行された場合に、このボタン演出２の実行後に更なるボタン演出が実行される確率は相対的に高くなるように構成されてもよい。

【１４００】

（当落分岐時のボタン演出に付随する報知演出）

次に、当落分岐時のボタン演出に付随して行われる報知演出について説明する。図１９６は、大当りの変動表示の当落分岐時においてボタン演出が実行される場合のタイムチャートである。

【１４０１】

まず、時点ｔ９１では、当該変動表示として大当りの変動表示が開始される。時点ｔ９２では、当該変動表示の実行中において、ＳＰリーチに発展する。時点ｔ９３では、ＳＰリーチ終盤の当落分岐時においてボタン演出が発生し、このボタン演出の操作有効期間として第２有効期間が設定される。すなわち、この時点ｔ９３において実行されるボタン演出は、操作有効期間が第２有効期間且つ当落分岐期間として実行されるボタン演出（第２ボタン演出）である。

【１４０２】

続いて、時点ｔ９４において、操作有効期間内に演出ボタンＰ１５が操作されることを契機に、操作有効期間が終了して、大当り当選を示唆する操作契機演出（決め成功演出）が開始される。この操作契機演出では、画面上に決め成功画像（例えば虹色のエフェクト画像）が表示されるとともに、この画面の前方に第１可動役物Ｐ６５１が落下する役物演出が行われる。また、この時点ｔ９４では、操作契機演出の開始と同時に、当該大当りを報知する報知演出として、スピーカＰ１１から大当り確定音（一発告知音）が出力される第１報知演出と、演出ランプＬＰが特定発光パターン（虹色発光パターン）で点灯する第２報知演出と、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４態様（虹色点灯且つ振動）に設定される第３報知演出とが開始される。

【１４０３】

続いて、時点ｔ９５において、操作契機演出が開始されてから所定の時間が経過すると、大当り確定音の出力が停止することで、第１報知演出が終了する。また、時点ｔ９６において、第１可動役物Ｐ６５１が初期位置に復帰することで、操作契機演出が終了する。また、この時点ｔ９６では、装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で仮停止表示される。時点ｔ９７では、装飾図柄の仮停止表示中において、演出ボタンＰ１５の報知態様

が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に切り替わることで、第３報知演出が終了する。また、時点ｔ９８において、演出ランプＬＰの点灯が停止することで、第２報知演出が終了する。そして、時点ｔ９９において、当該変動表示が終了して、装飾図柄が大当りを示す組合せ（大当り目）で確定停止表示される。このように、本実施形態では、第１報知演出（音声報知）と第２報知演出（点灯報知）と第３報知演出（振動報知）とを段階的に終了させることで、当該操作契機演出（当落分岐演出）が遊技者にとって有利な結果（大当り）となることに対する余韻を十分に体感させることができる。なお、第２報知演出については、変動中に終了せず、変動終了後（大当り遊技開始後）も継続して実行するよう構成してもよい。

【１４０４】

なお、上記実施形態では、大当りの変動表示中の時点ｔ９７において、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に復帰しているが、この演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）から第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に復帰した後に、所定の昇格演出が実行されることを契機として、このボタン演出の報知態様が再度第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に変化するように構成してもよい。この所定の昇格演出では、所定の大当り種別を示す装飾図柄の組合せ（例えば「２・２・２」や「４・４・４」などの通常大当りを示す組合せ）を仮停止表示した後に、再変動表示を行うことにより、この所定の大当り種別よりも有利な特定の大当り種別を示す装飾図柄の組合せ（例えば「３・３・３」や「７・７・７」などの特定大当りを示す組合せ）が確定停止表示するか否かを煽る再抽選演出が行われる。その再変動表示後に特定の大当り種別を示す装飾図柄の組合せが確定停止表示された場合には昇格成功演出となり、その再変動表示後に特定の大当り種別を示す装飾図柄の組合せが確定停止表示せず、再度所定の大当り種別を示す装飾図柄の組合せが確定停止表示された場合には昇格失敗演出となる。この昇格演出（再抽選演出）が昇格成功演出となる場合には、該昇格成功演出が実行されることを契機に演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）から第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に再度変化する。一方、この昇格演出（再抽選演出）が昇格失敗演出となる場合には、該昇格失敗演出が実行されたとしても、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に再度変化することなく第１報知態様（白色点灯且つ非振動）を継続する。ここで、昇格成功演出が実行されることを契機に、演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様（虹色点灯且つ振動）に再度変化した場合には、第２報知演出が終了するタイミングよりも前（演出ランプＬＰが消灯する前）のタイミングで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に復帰することが好ましい。ここで、上述の「第２報知演出が終了するタイミングよりも前（演出ランプＬＰが消灯する前）のタイミングで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様（白色点灯且つ非振動）に復帰する」とは、（１）最初に演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様となった際（時点ｔ９４）に、第１報知演出と第２報知演出とが同時に開始され、その後にこれらの第１～第３報知演出が全て終了（第２報知演出が最後に終了）した後、昇格成功演出によって演出ボタンＰ１５の報知態様が再度第４態様に変化した際に、第１報知演出と第２報知演出とが同時に開始され、その後に第２報知演出が終了するタイミングよりも前のタイミングで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様に復帰する場合と、（２）最初に演出ボタンＰ１５の報知態様が第４報知態様となった際（時点ｔ９４）に、第１報知演出と第２報知演出とが同時に開始され、その後に第１報知演出と第３報知演出とが終了（第２報知演出は終了しない）した後、その第２報知演出が継続している状態で実行された昇格成功演出によって演出ボタンＰ１５の報知態様が再度第４態様に変化した際に、第１報知演出が同時に開始され（ここでも第２報知演出が継続している）、その後に第２報知演出が終了するタイミングよりも前のタイミングで、演出ボタンＰ１５の報知態様が第１報知態様に復帰する場合のいずれかである。

【１４０５】

以上、第７実施形態（変形例を含む）において達成される主要な効果を整理すれば、下

記のようになる。
【１４０６】
まず、第７実施形態によれば、装飾図柄（第１画像）とこの装飾図柄の背後に表示される背景画像（第２画像）とを、変動待機中と変動表示中とで互いに異なる動作を実行させることで、変動待機中の状態と変動表示中の状態とを遊技者に誤認混同させることを防止しつつ、遊技者に飽きを覚えさせることのない遊技演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【１４０７】
また、第７実施形態によれば、待機中動作演出の開始時から所定時間を経過したときに、当該待機中動作演出における装飾図柄の表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変化させることで、変動待機期間中の制御処理の負担を軽減させつつ、変動待機期間中においても遊技者の興味を遊技機に惹き付けることができ、ひいては、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。
【１４０８】
また、第７実施形態によれば、待機中動作演出の実行中に始動入賞（特図入賞）が発生した場合には、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態、高ベース状態）や入賞した始動口の種類に関わらず、その始動入賞を契機として所定演出（待機中入賞演出）を実行する一方で、変動中動作演出の実行中に始動入賞（特図入賞）が発生した場合には、現在滞在中の遊技状態（低ベース状態、高ベース状態）や入賞した始動口の種類に応じて、その始動入賞を契機として実行され得る特定演出（同色図柄停止先読み演出）の実行可否を異ならしめることで、始動入賞を契機として行われる演出に対する遊技者の関心や注目度を一層高めることができるとともに、所定演出および特定演出の単調性を解消することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【１４０９】
また、第７実施形態によれば、待機中動作演出における装飾図柄（第１図柄）と背景図柄（第２図柄）との表示態様を、その直前の確定停止期間における装飾図柄（第１図柄）と背景図柄（第２図柄）との表示態様を継続する態様で実行することにより、この待機中動作演出の実行に際して、遊技者が違和感を持つことが低減されるとともに、装飾図柄が変動表示中であると誤認させることを防止でき（変動待機状態であることを明確に報知でき）、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【１４１０】
また、第７実施形態によれば、変動中動作演出の実行中において画像変形演出を重複して実行することで、装飾図柄の変動動作（変動表示）と、背景画像の第２動作と、変形対象画像の変形動作とを組み合わせた斬新且つ特異な遊技演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【１４１１】
また、第７実施形態によれば、低ベース状態において表示されるステージ背景画像の動的表示速度（ループ表示の速度）を相対的に遅く、且つ、低ベース状態において出力されるステージＢＧＭのテンポを相対的に遅くする一方で、高ベース状態において表示されるステージ背景画像の動的表示速度（ループ表示の速度）を相対的に速く、且つ、高ベース状態において出力されるステージＢＧＭのテンポを相対的に速くすることで、各遊技状態におけるステージ背景画像とステージＢＧＭとの調和や一体感を創出することができるため、モード演出（ステージ演出）における演出効果を一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。
【１４１２】
また、第７実施形態によれば、変動表示中にボタン演出が実行されるに際して、演出ボタンＰ１５の操作有効期間の種別（第１有効期間、第２有効期間）と、演出ボタンＰ１５の操作を契機として行われる操作契機演出の種別とに応じて、その操作有効期間の終了後における演出ボタンＰ１５の報知態様を異ならしめることで、その演出ボタンＰ１５の報知態様によって現在の遊技状況を遊技者に正しく報知することができるとともに（遊技者

が誤った認識のもとで遊技を進めてしまう事態を防止することができるとともに）、遊技者参加型のボタン演出の多様化を図ることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１４１３】

また、第７実施形態によれば、１回の変動表示においてボタン演出を複数回実行する場合でも、当該ボタン演出の実行タイミング（リーチ前、リーチ後、当落分岐）に応じて操作有効期間の種別（第１有効期間、第２有効期間）、特図保留数に応じたボタン演出の出現率、ボタン画像の種別、ボタン画像の出現予告パターンなどを相互に異ならしめることで、遊技者参加型のボタン演出の多様化を図ることができるとともに、遊技者に飽きを覚えさせることのないボタン演出を実現することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１４１４】

また、第７実施形態によれば、ボタン演出の操作契機演出（当落分岐演出）と同期して行われる各種の報知演出に関して、第１報知演出（音声報知）と第２報知演出（点灯報知）と第３報知演出（振動報知）とを段階的に終了させることで、当該操作契機演出（当落分岐演出）が遊技者にとって有利な結果（大当り）となることに対する余韻を十分に体感させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１４１５】

［第８実施形態］

次に、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第８実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第２実施形態～第７実施形態のうちの１又は２以上の組合せに係るぱちんこ遊技機と同様の構成（構成要素のうちの一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものを含む）を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、上述の第２実施形態～第７実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【１４１６】

以下、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機は、所定の条件を充足した場合に遊技を停止且つ報知する抑制機能を搭載した遊技機である。なお、所定の条件とは、後述の抑制機能作動条件に対応する。

【１４１７】

＜盤面構成＞

まず、第８実施形態のぱちんこ遊技機の盤面構成について簡単に説明する。この第８実施形態では、前述の第６実施形態（図１３３を参照）等と同様に、左側領域ＰＡ１を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の下方に配置された第１始動口Ｐ５１、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６３のいずれかに入球可能である。一方、右側領域ＰＡ２を流下する遊技球は、主として、センター飾りＰ２１の右方に配置された作動ゲートＰ５３、第２始動口Ｐ５２、大入賞口Ｐ５４のいずれかに入球可能である。一方、遊技領域ＰＡの下端には各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤Ｐ２０の裏側へ排出するアウト口Ｐ２９が設けられている。本実施例では、前述の第５実施形態と同様に、遊技領域ＰＡに打ち出されて遊技に供された遊技球の個数、つまり、遊技領域ＰＡの各入賞口またはアウト口Ｐ２９に入球して遊技盤Ｐ２０の裏面側に排出された遊技球（遊技済み球）の個数が後述の遊技済み球検出スイッチＰ８９１にて計数されるようになっている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域ＰＡのうち、遊技球を左側領域ＰＡ１に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域ＰＡ２に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。

【１４１８】

＜遊技機の電気構成＞

次に、第８実施形態の遊技機における電気的な構成を説明する。この第８実施形態にお

いて、主制御基板Ｐ１００には、前述の第５実施形態（図１１６を参照）と同様に、設定キースイッチＰ８１０、ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０、性能表示モニタＰ８３０等が搭載されている。また、主制御基板Ｐ１００には、前述の第５実施形態（図１１６を参照）と同様に、遊技領域ＰＡから排出された遊技球を検出する遊技済み球検出スイッチＰ８９１、外枠１に対して前枠Ｐ２が開放されているか否かを検出する枠開放スイッチＰ８９２などが電気的に接続されている。これら遊技済み球検出スイッチＰ８９１および枠開放スイッチＰ８９２は、Ｉ／Ｏポート回路Ｐ１０４を介して、各々の検出信号をメインＣＰＵＰ１０１に出力する。また、この第８実施形態においても、主制御表示装置Ｐ２７（図１０６を参照）には、第１特別図柄表装置７１、第２特別図柄表示装置Ｐ７２、第１特別図柄保留ランプＰ７３、第２特別図柄保留ランプＰ７４、普通図柄表示装置Ｐ７５、普通図柄保留ランプＰ７６、ラウンド表示灯Ｐ７７、状態表示灯Ｐ７８、右打ち指示灯Ｐ７９、エラー表示灯Ｅｒなどの各種表示手段が設けられている。また、この第８実施形態においても、副制御表示装置Ｐ２８（図１３４を参照）には、第１変動状態補助表示部Ｐ８０１、第２変動状態補助表示部Ｐ８０２、第１保留数補助表示部Ｐ８０３、第２保留数補助表示部Ｐ８０４などの各種表示手段が設けられている。この副制御表示装置Ｐ２８は、前述したとおり、主制御表示装置Ｐ２７が表示する各種の情報のうちの一部の情報を補助的に表示するものである。なお、その他の構成については、基本的には第２実施形態と同様であるため、説明を省略する。

【１４１９】

＜遊技機の主要な機能構成＞

次に、第８実施形態の遊技機（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の各種機能について説明する。図１９７は第８実施形態の遊技機（主として主制御基板Ｐ１００／演出制御基板Ｐ２００）の機能ブロック図である。第８実施形態の主制御基板Ｐ１００には、第５実施形態等と異なる点として、抑制機能制御手段Ｐ１７７が備えられている。抑制機能制御手段Ｐ１７７は、所定の条件を充足した場合に抑制機能を作動させる制御を実行する。なお、第８実施形態の主制御基板Ｐ１００は、前述の第５実施形態と同様に、電源投入時移行モード制御手段Ｐ１７５を備えている。この電源投入時移行モード制御手段Ｐ１７５は、前述したように、遊技機の電源投入時に行われる選択操作に応じて移行する４つのモード（後述の設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）を制御するものである。この電源投入時の移行モード（設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）の内容については、第５実施形態で詳述しているため、ここでは説明を省略する（詳しくは第５実施形態を参照されたい）。

【１４２０】

＜遊技仕様＞

次に、第８実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様について説明する。図１９８は、第８実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様を示す図である。なお、第８実施形態の遊技仕様（図１９８）は、基本的には前述の第５実施形態の遊技仕様（図１２１）とほぼ同様であり、以下では第５実施形態の遊技仕様と異なる点（大当り種別）を説明する。

【１４２１】

この第８実施形態の大当り種別（大当り内訳）について説明する。第８実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当り」となる場合、図１９９に示す特別図柄大当り図柄テーブルを参照して、大当り種別（大当り図柄、図柄群）を決定する。なお、前述したとおり、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り（確変大当り）を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り（非確変大当り）を意味する。詳細は後述するが、特定大当りに当選した場合は、大当り遊技の終了後から特別図柄の確率変動機能が作動し、該大当り遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。また、「特定大当り」および「通常大当り」のいずれに当選した場合でも、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動時間短縮機能および電チュー

サポート機能が作動して、大当り遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで継続する。なお、本実施例では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図１９９では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

【１４２２】

図１９９（Ａ）は、第１特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第１特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、５Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）と、５Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）とが設定されている。

【１４２３】

第１特別図柄の「５Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「５ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄の「５Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【１４２４】

第１特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「５ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【１４２５】

図１９９（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口Ｐ５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、５Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）とが設定されている。

【１４２６】

第２特別図柄の「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「１０ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄の「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１０

０回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【１４２７】

第２特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「５ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口Ｐ５４の最大開放時間は、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次回の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【１４２８】

なお、各大当り種別の賞球獲得期待値は、以下のとおりである。「賞球獲得期待値」とは、１回の大当り遊技において遊技者が獲得を期待できる賞球数（理論賞球数）である。第１特別図柄の「５Ｒ特定大当り（図柄群Ａ）」に係る賞球獲得期待値は、７５０個（５ラウンド×１０カウント×１５個賞球＝７５０個）に設定されている。また、第１特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に係る賞球獲得期待値は、７５０個（５ラウンド×１０カウント×１５個賞球＝７５０個）に設定されている。また、第２特別図柄の「１０Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に係る賞球獲得期待値は、１５００個（１０ラウンド×１０カウント×１５個賞球＝１５００個）に設定されている。また、第２特別図柄の「５Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に賞球獲得期待値は、７５０個（５ラウンド×１０カウント×１５個賞球＝７５０個）に設定されている。

【１４２９】

＜抑制機能＞

次に、遊技機の抑制機能について説明する。抑制機能とは、詳細は後述するが、所定の計数値「ＭＹ」が予め定められた規定値に達した場合に、遊技を停止且つ報知する機能をいう。

【１４３０】

本実施形態において、抑制機能に関するデータは、主制御基板Ｐ１００に設けられたＲＡＭＰ１０３の抑制機能情報報記憶領域Ｐ１０３Ｄに格納されている。

【１４３１】

ここで、図２００（Ａ）は主制御基板Ｐ１００のＲＡＭＰ１０３の記憶領域を模式的に示す図である。ＲＡＭＰ１０３には、遊技制御情報記憶領域Ｐ１０３Ａ、設定値情報記憶領域Ｐ１０３Ｂ、性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃ、抑制機能情報記憶領域Ｐ１０３Ｄなどが設けられている。遊技情報記憶領域Ｐ１０３Ａには、遊技の進行を制御するための情報（特別図柄および普通図柄の変動表示に関する情報、大当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、賞球の払い出しに関する情報など）が記憶されている。設定値情報記憶領域Ｐ１０３Ｂには、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる当選確率（大当り確率）を特定するための設定値の情報が記憶されている。性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃには、遊技の性能情報（ベース値）を特定するための情報が記憶されている。なお、この性能情報記憶領域Ｐ１０３Ｃには、遊技規則で定める試験を行うための処理に用いられる情報が記憶されていてもよい。抑制機能情報記憶領域Ｐ１０３Ｄには、抑制機能を制御するための情報が記憶されている。

【１４３２】

図２００（Ｂ）はＲＡＭＰ１０３の抑制機能情報記憶領域Ｐ１０３Ｄを模式的に示す図である。抑制機能情報記憶領域Ｐ１０３Ｄには、ＭＹカウンタＰ１０３８、抑制機能作動フラグＰ１０３９などが設けられている。

【１４３３】

ＭＹカウンタＰ１０３８は、ＭＹを計数するためのカウンタである。「ＭＹ」は、下記の式（Ａ）に示すように、セーフ数とアウト数との差球数に基づく計数値であり、遊技者に付与される遊技価値数（遊技者の持ち球または遊技機の出玉）を示す指標である。

ＭＹ＝セーフ数（賞球予定数）－アウト数（遊技済み球数）・・・（Ａ）

【１４３４】

抑制機能作動フラグＰ１０３９は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の閾値（後述の規定値＝「９５０００」）に達したこと、すなわち、後述の抑制機能作動条件を充足したこと示すフラグである。抑制機能作動フラグＰ１０３９は、抑制機能作動条件を充足したときにＯＮとなる。また、抑制機能作動フラグＰ１０３９は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源投入が行われたときにＯＦＦとなる。

【１４３５】

ここで、図２０１は、ＭＹカウンタＰ１０３８の加算数および減算数を説明するための図である。本実施形態では、遊技球が各入賞口又はアウト口Ｐ２９に入球した場合にＭＹカウンタＰ１０３８の更新（加減算）が行われる。

【１４３６】

本実施形態では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値にセーフ数を加算する。「セーフ数」とは、各入賞口への遊技球の入球に基づき、払出装置（賞球払出ユニットＰ３４）から賞球として払い出されることが予定される遊技球（セーフ球）の個数、つまり賞球予定数を意味する。つまり、本実施形態のセーフ数は、払出装置から実際に払い出された実賞球数ではなく、メインＣＰＵＰ１０１が払出装置に払い出しを行わせることを決定した賞球予定数である。ＭＹカウンタＰ１０３８は、第１始動口Ｐ５１に遊技球が１個入球した場合（第１始動口スイッチＰ５１１が遊技球の入球を検出した場合）、第１始動口Ｐ５１に遊技球が１個入球したときに払い出される予定のセーフ数（賞球予定数）として「４」を加算する。また、ＭＹカウンタＰ１０３８は、第２始動口Ｐ５２に遊技球が１個入球した場合（第２始動口スイッチＰ５２１が遊技球の入球を検出した場合）、第２始動口Ｐ５２に遊技球が入球したときに払い出される予定のセーフ数（賞球予定数）として「１」を加算する。また、ＭＹカウンタＰ１０３８は、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４に遊技球が１個入球した場合（一般入賞口スイッチＰ６１１，６４１が遊技球の入球を検出した場合）、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４に遊技球が入球したときに払い出される予定のセーフ数（賞球予定数）として「３」を加算する。また、ＭＹカウンタＰ１０３８は、大入賞口Ｐ５４に遊技球が１個入球した場合（大入賞口スイッチＰ５４１が遊技球の入球を検出した場合）、大入賞口Ｐ５４に遊技球が入球したときに払い出される予定のセーフ数（賞球予定数）として「１５」を加算する。

【１４３７】

また、本実施形態では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値からアウト数を減算する。「アウト数」とは、遊技領域ＰＡに打ち出されて遊技に使用された遊技球（アウト球）の個数、つまり、遊技領域ＰＡの各入賞口（第１始動口Ｐ５１、第２始動口Ｐ５２、一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４、大入賞口Ｐ５４）またはアウト口Ｐ２９に入球して遊技盤Ｐ２０の裏面側に排出された遊技球（アウト球）の個数である。なお、アウト球は、前述の遊技済み球検出スイッチＰ８９１により検出される。ＭＹカウンタＰ１０３８は、遊技済み球検出スイッチＰ８９１がアウト球を１個する毎に、アウト数として「１」を減算する。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８が「０」である場合には、遊技済み球検出スイッチＰ８９１においてアウト球（遊技済み球）が検出されたとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８は減算されない。つまり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「０」未満の数値（マイナスの数値）にはならず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「０」である状況においてアウト球（遊技済み球）が発生したとしても、そのアウト数に応じた数値は減算されず、

ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「０」を維持する。
【１４３８】
なお、メインＣＰＵＰ１０１は、ＭＹカウンタＰ１０３８を更新する毎に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値を特定するための演出制御コマンド（「差球数信号」と呼称する）を生成して、これを演出制御基板Ｐ２００に出力する。演出制御基板Ｐ２００は、この差球数信号に基づき、後述の抑制機能関連演出（事前報知演出、抑制報知演出）を実行する。
【１４３９】
続いて、ＭＹカウンタＰ１０３８の更新方法の具体例について説明する。図２０２（Ａ）はＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値を概念的に示す図である。横軸は時間軸を示し、縦軸はＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値を示している。図２０２（Ｂ）は差球数の実累積値を概念的に示す図である。横軸は時間軸を示し、縦軸は差球数の実累積値を示している。ここで、「ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値」は、セーフ数とアウト数との差球数が「０」以下のときはアウト数を減算しない場合の差球数の累積値（加工値）を示すものであるが、「差球数の実累積値」は、セーフ数とアウト数との差球数が「０」以下のときでもアウト数を減算する場合の差球数の累積値（実数値）を示すものである。なお、図中（Ａ）と（Ｂ）は同一の事象を示すものであり、各時点ｔ１０１～ｔ１０７は相互に対応している。また、時点ｔ１０１～ｔ１０７までの間には、電源断および電源復帰は発生しないものとする。
【１４４０】
まず、時点ｔ１０１の遊技開始時において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「０」であるとする。時点ｔ１０１～ｔ１０２までの間、アウト数がセーフ数を上回ることで、差球数の実累積値は減少傾向（右下がり）となる。なお、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「０」である場合は、アウト数が計数されても（遊技球が発射されても）、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は減算されない（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値はマイナス値にはならない）。
【１４４１】
時点ｔ１０２において、例えば１回目の大当りが発生することで、大当り遊技が開始される。それにより、時点ｔ１０２～ｔ１０３までの間、セーフ数がアウト数を上回ることで、差球数の実累積値は増加傾向（右上がり）に転じる。そのため、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は、時点ｔ１０２を基準（底値＝０）として、時点ｔ１０２～ｔ１０３までの間、セーフ数とアウト数との差球数の分だけ増加を続ける。そして、時点ｔ１０３において、１回目の大当り遊技が終了する。この時点１０３において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「７００」であるとする。
【１４４２】
続いて、時点ｔ１０３～ｔ１０５までの間、次の大当りが発生することなく、アウト数がセーフ数を下回ることで、差球数の実累積値は再び減少傾向（右下がり）となる。ここで、時点ｔ１０３～ｔ１０４までは、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「１」以上であるためセーフ数とアウト数との差球数の分だけ減少を続ける。つまり、時点ｔ１０３～ｔ１０４までの間は、先の時点ｔ１０１～ｔ１０２までの間とは異なり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が減算処理される。なお、時点ｔ１０４では、この時点ｔ１０４における差球数の実累積値が、時点ｔ１０２における差球数の実累積値と同一の値まで低下することで、再度、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「０」となる。それにより、時点ｔ１０４～時点ｔ１０５までの間、アウト数が計数されても（遊技球が発射されても）、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は減算されない（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値はマイナス値にはならない）。
【１４４３】
続いて、時点ｔ１０５において、例えば２回目の大当りが発生して、大当り遊技が開始される。それにより、時点ｔ１０５～ｔ１０６までの間、セーフ数がアウト数を上回ることで、差球数の実累積値が再び増加傾向（右上がり）に転じる。そのため、ＭＹカウンタ

Ｐ１０３８のカウント値は、時点ｔ１０５を基準（底値＝０）として、時点ｔ１０５～ｔ１０６までの間、セーフ数とアウト数との差球数の分だけ増加を続ける。そして、時点ｔ１０６において、２回目の大当り遊技が終了する。この時点１０６において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は「１４００」であるとする。その後、複数回の大当り遊技を経て、差球数の累積値は減少および増加を繰り返しつつも、全体としては増加傾向を続ける。そして、時点ｔ１０７において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が後述の規定値「９５０００」に到達することを契機に抑制機能が作動する。なお、時点ｔ１０７が大当り遊技の実行中である場合、すなわち、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が後述の規定値「９５０００」に達した場合には、当該大当り遊技の終了後に抑制機能が作動することになる。

【１４４４】

≪抑制機能の作動≫

本実施形態では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が予め定められた所定の閾値（「規定値」と呼称する）に到達することを契機に抑制機能が作動する。すなわち、抑制機能の作動条件（「抑制機能作動条件」と呼称する）は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値に到達することである。本実施形態では、規定値として「９５０００」が設定されており、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達することを契機に抑制機能作動条件が成立する。なお、前述したように、抑制機能作動条件を充足した場合には、ＲＡＭＰ１０３（抑制機能情報記憶領域Ｐ１０３Ｄ）に設けられた抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなる。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達して抑制機能作動条件を充足した場合には、抑制機能が解除されるまでの間に（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＦＦとなるまでの間に）、セーフ球およびアウト球が発生したとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は更新（加減算）されず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は規定値「９５０００」を維持する。つまり、ＭＹカウンタＰ１０３８としての上限値は「９５０００」であり、ＭＹが「９５０００」を超過したとしてもＭＹカウンタＰ１０３８の値は「９５０００」から更新されることはない。補足するならば、ＭＹが「９５０００」に到達または超過した後にＭＹが「９５０００」を下回ったとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８の値は「９５０００」から更新されることはない。換言すれば、ＭＹが「９５０００」に到達する前であれば、ＭＹの更新に連動してＭＹカウンタＰ１０３８が更新することになる。なお、変形例としては、ＭＹが「９５０００」を超過した場合でも、ＭＹカウンタＰ１０３８の値も連動して更新される、つまり「９５０００」を超過して更新されても良く、ＭＹが「９５０００」に到達または超過した後にＭＹが「９５０００」を下回った場合でも、ＭＹカウンタＰ１０３８の値も連動して更新される、つまり「９５０００」を下回って更新されても良い。そのように構成した場合でも、ＭＹカウンタＰ１０３８が「９５０００」に到達することを契機に抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなるため、抑制機能は確実に作動可能となる。別の変形例としては、ＭＹが「９５０００」を超過した場合、ＭＹカウンタＰ１０３８の値を「９５０００」とした後で「０」へと切り替える（初期化（クリア）する）、且つ、ＭＹカウンタＰ１０３８を更新しない（「０」で固定する）よう構成しても良い。そのように構成した場合でも、ＭＹカウンタＰ１０３８が「９５０００」に到達することを契機に抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなるため、抑制機能は確実に作動可能となる。

【１４４５】

本実施形態では、抑制機能が作動した場合、遊技停止状態に移行して、遊技の進行が停止される。このとき、メインＣＰＵＰ１０１は、抑制機能が作動したときの遊技停止処理として、タイマ割込み処理（図７９参照）の禁止設定を行い、タイマ割込み処理にて実行される各制御処理Ｓ５１～Ｓ７７の実行を停止する。一例として、抑制機能が作動した場合、特別図柄の当否判定、図柄判定、変動パターン判定などが実行されず、高ベース状態や特別遊技なども実行されなくなる。また、抑制機能が作動した場合には、発射装置の作動が規制され、発射ハンドルＰ１２の操作の如何を問わず、遊技球の発射が停止される。

但し、抑制機能が作動した場合であっても、払い出すべき遊技球（抑制機能が作動する前の入賞に基づく賞球）がある場合には、払出装置（払出制御基板Ｐ４００および賞球払出ユニットＰ３４など）の作動は許容され、当該遊技球の払い出しは遅滞なく実行される。すなわち、ＭＹカウンタＰ１０３８の加算は、実際に払い出された実賞球数ではなく、これから払い出されることが予定される賞球予定数に基づき行われるため、当該賞球予定数に対応する賞球が全て払い出されていない状況下でも、当該賞球予定数の加算によりＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達している場合には、（当然に抑制機能作動条件を充足しているので）抑制機能が作動するのであるが、その場合でも当該賞球予定数のうちの残りの部分（抑制機能の作動開始時に払い出されていない残りの賞球数）の払い出しは最後までしっかり行われるようになっている。そのため、本実施形態では、詳細は後述するが、抑制機能の作動中であっても、当該抑制機能の作動中の遊技球の払い出しを起因として、遊技機に賞球エラー（払出エラー）が発生する場合があり、そのときには賞球エラーに対応するエラー報知が実行されることになる。なお、本実施形態では、大当り遊技の実行中でなくても、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する契機となった賞球（例えば、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４９９９」である場合に一般入賞口Ｐ６１～Ｐ６４への遊技球の入球により「３個」の賞球数が払いされるとき）については、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」を超える分の賞球（上記の例では残りの１個の賞球）の払い出しについても最後までしっかり行われるようになっている（但し、当然ながらそれ以降の入賞に基づいて賞球は払い出されない）。

【１４４６】

なお、上記実施形態では、抑制機能が作動した場合に、遊技停止状態および発射停止状態に移行するが、この構成に限定されるものではなく、抑制機能が作動した場合に、遊技停止状態には移行するが、発射停止状態には移行しないように構成してもよい。

【１４４７】

また、本実施形態では、大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合（抑制機能作動条件を充足した場合）と、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合（抑制機能作動条件を充足した場合）とで、抑制機能の作動タイミングが相違する。

【１４４８】

まず、大当り遊技の非実行中に抑制機能作動条件を充足した場合は、この抑制機能作動条件の充足と同時又は略同時に、抑制機能が作動する。つまり、大当り遊技の非実行中に抑制機能作動条件を充足した場合は、この抑制機能作動条件の充足時と抑制機能の作動時とが実質的に同一のタイミングとなる。本実施形態では、大当り遊技の非実行中の状況として、図柄の変動表示中に抑制機能作動条件を充足した場合には、当該変動表示がはずれの変動表示であるか大当りの変動表示であるかに関らず、抑制機能作動条件を充足した時点（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した時点）で抑制機能が作動する。そのため、図柄の変動表示中に抑制機能作動条件を充足した場合は、当該変動表示が停止表示されることを待たずに（当該変動表示が停止表示される前であっても）、当該抑制機能作動条件を充足した時点で抑制機能が作動して、当該変動表示が中途段階で強制的に終了する。そのため、大当りの変動表示の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合には、本来であれば当該変動表示の終了後に行われる予定の大当り遊技を享受できず、大当り遊技において得られる利益（賞球）を獲得することはできない。その理由としては、大当りの変動表示の途中で遊技を強制停止させたとしても、この時点で遊技者は遊技の結果（大当りに当選していること）を知り得ないため、当該変動表示の途中でいきなり遊技が停止したとしても、遊技者が不満感や不信感を抱くおそれが低いからである。なお、本実施形態では、高ベース状態において第２始動口Ｐ５２（普通電動役物Ｐ５２２）がロング開放している最中に、該開放状態の第２始動口Ｐ５２（普通電動役物Ｐ５２２）への遊技球の入球に基づく賞球によりＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合でも、他の一般入賞口Ｐ６４などへの遊技球の入球に基

づく賞球によりＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合でも、当該規定値到達時に第２始動口Ｐ５２（普通電動役物Ｐ５２２）を強制的に閉鎖させる（開放時間が残っていても閉鎖させる）ことが好適である。

【１４４９】

一方、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合は、大当り遊技（大当り終了デモ）が終了するまでの間は抑制機能が作動せず、大当り遊技（大当り終了デモ）の終了後に抑制機能が作動することになる。つまり、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合には、抑制機能作動条件の充足時から大当り遊技の終了時までの間、遊技を継続することが可能となり、抑制機能作動条件の充足時と抑制機能の作動時とは実質的に異なるタイミングとなる。その理由としては、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合には、当該大当り遊技を即停止させず遊技を継続させたとしても、遊技者は残りのラウンド遊技において限られた個数の賞球を獲得するだけであり、遊技者が過剰な利益を獲得することにはならず（他の遊技者との不公平感が生じることはなく）、また、大当り遊技の実行中にいきなり抑制機能が作動して遊技停止となると、遊技者に対して不信感や不満感を与えるおそれがあるからである。

【１４５０】

なお、本実施形態の変形例として、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合は、当該大当り遊技の最終ラウンドの終了時までは抑制機能が作動せず、その最終ラウンドの終了後に抑制機能が作動するように構成してもよい。また、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合は、当該大当り遊技の大当り終了デモの開始時までは抑制機能が作動せず、その大当り終了デモの開始後に抑制機能が作動するように構成してもよい。

【１４５１】

また、本実施形態の変形例として、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達したとしても（抑制機能作動条件を充足したとしても）、大当り遊技が終了するまでの間（抑制機能が作動するまでの間）に、セーフ球およびアウト球が発生した場合には、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値を更新可能に構成してもよい。その場合には、抑制機能作動条件を充足した後に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」を下回ることになったとしても（抑制機能作動条件を充足する前の状態に戻ったとしても）、当該大当り遊技の終了後に抑制機能が作動する構成を適用することができる。つまり、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を一旦充足すれば、当該大当り遊技が終了するまでの間にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」から増加または減少したとしても、当該大当り遊技が終了したときに抑制機能の作動が確約される構成としてもよい。なお、本変形例においても、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した後、当該大当り遊技が終了するまでは、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球等に基づく賞球払出は可能である。

【１４５２】

≪抑制機能の解除≫

続いて、抑制機能の解除方法について説明する。本実施形態では、抑制機能が作動した場合は、電源投入時のＲＡＭクリア処理により、当該抑制機能の作動を解除可能である。すなわち、抑制機能が作動した場合には、遊技機を電源断した後、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰を行うことで、抑制機能作動フラグＰ１０３９をＯＮからＯＦＦに切り換えて、抑制機能の作動を解除することができる。ここで、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰とは、遊技機の電源投入時（電源復帰時）の移行モードとして、「ＲＡＭクリアモード」又は「設定変更モード」に移行する場合の電源復帰である。また、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰とは、遊技機の電源投入時（電源復帰時）の移行モードとして、「設定確認モード」又は「遊技モード」に移行する場合の電源復帰である。この電源投入時（電源復帰時）の移行モードについては、第５実施形態において詳述しているため、ここでは説明を省略する（詳しくは第５実施形態を参照されたい）。

【１４５３】
なお、抑制機能が作動した場合に、遊技機を電源断した後、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わずに電源復帰した場合には、抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮからＯＦＦに切り換らず、抑制機能は解除されない。その場合には、電源復帰後においても抑制機能が作動して、遊技停止状態および発射停止状態が継続することになる。
【１４５４】
また、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなった場合）に、この大当り遊技が終了する前に電源断して、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰を行った場合には、当該電源復帰時に抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮからＯＦＦに切り換ることで、当該電源復帰後に再開された大当り遊技が終了したとしても抑制機能は作動しない。
【１４５５】
一方、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなった場合）に、この大当り遊技が終了する前に電源断して、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰時に抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮからＯＦＦに切り換らないため、当該電源復帰後に再開された大当り遊技が終了したときに抑制機能が作動する。
【１４５６】
≪ＭＹカウンタの初期化≫
次に、ＭＹカウンタＰ１０３８の初期化の方法について説明する。図２０３は、ＭＹカウンタＰ１０３８の初期化の方法を説明するための図である。
【１４５７】
本実施形態では、抑制機能作動条件を充足する前（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＦＦのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、当該電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰であっても、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源復帰であっても、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８がクリアされる（ＭＹカウンタＰ１０３８が「０」になる）。つまり、抑制機能作動条件の充足前であれば、電源投入時のＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作の如何を問わず、遊技機の電源投入を契機に、ＭＹカウンタＰ１０３８はクリアされる（電断前のカウント値が消去される）。そのため、抑制機能作動条件の充足前であれば、遊技機の電源復帰時（電源投入時）の移行モードが、前述のＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード、遊技モードのいずれであっても、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８はクリアされることになる。
【１４５８】
一方、抑制機能作動条件を充足した後（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、当該電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源復帰であれば、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８はクリアされず、電断前のカウント値（９５０００）を引き継ぐ。また、抑制機能作動条件を充足した後（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合に、当該電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰であれば、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８がクリアされる（電断前のカウント値は消去される）。
【１４５９】
なお、本実施形態の変形例として、ＭＹカウンタＰ１０３８は、当該ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達したとき、すなわち、抑制機能作動条件を充足したときに、初期化（クリア）されるように構成してもよい。
【１４６０】
また、本実施形態の変形例として、主制御基板Ｐ１００にＭＹカウンタＰ１０３８の初期化を禁止するための操作手段（「カウント継続スイッチ」と呼称する）を搭載してもよ

い。例えば、後述する事前報知演出の実行中において抑制機能作動条件を充足する前に電源断し且つＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰した場合であっても、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化（クリア）されず、電源断前のカウント値を継続するものとなる。

【１４６１】

≪抑制機能に関連する外部情報信号≫

次に、抑制機能に関連する外部情報信号について説明する。本実施形態では、外部情報端子板Ｐ６００が出力する外部情報信号のうち、抑制機能に関連する外部情報信号として、抑制機能作動前信号と、抑制機能作動信号とがある。図２０４は、抑制機能作動前信号および抑制機能作動信号のタイムチャートである。

【１４６２】

（抑制機能作動前信号）

抑制機能作動前信号は、間もなく抑制機能が作動する予定であることを示す外部情報信号である。抑制機能作動前信号は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する前の所定の契機において、一定時間（例えば３秒間）だけ継続して出力される。所定の契機とは、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が特定の値（例えば９００００以上且つ９５０００未満の任意の数値を適用可能である）に達したときである。本実施形態では、特定の値として、例えば規定値「９５０００」の５００個手前の値である「９４５００」を採用する。そのため、抑制機能作動前信号の出力開始タイミングは、後述の事前報知演出の実行開始タイミングと同一又は略同一のタイミングとはならない（実質的に同一のタイミングではない）。

【１４６３】

なお、本実施形態の変形例として、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達したときに、抑制機能作動前信号を出力して、抑制機能作動前信号の出力タイミングと、後述の事前報知演出の実行タイミングとが同一又は略同一のタイミングとなるように構成してもよい（実質的に同一のタイミングとしてもよい）。

【１４６４】

（抑制機能作動信号）

抑制機能作動信号は、抑制機能が作動していることを示す外部情報信号である。抑制機能作動信号は、抑制機能が作動してから当該抑制機能の作動が解除されるまでの間、継続して出力される。つまり、この抑制機能作動信号は、抑制機能が作動したときに出力を開始し、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰が行われたときに出力を停止する。そのため、抑制機能作動信号の出力開始タイミングは、抑制機能の作動開始タイミングと同一又は略同一のタイミングである（実質的に同一のタイミングである）。

【１４６５】

［各種の演出］

第８実施形態の遊技機では、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板Ｐ２００および画像制御基板Ｐ３００により制御されて実行されるように構成されている。以下では、第８実施形態の遊技機における特徴たる遊技演出のうち、「抑制機能関連演出」の内容について説明する。

【１４６６】

［抑制機能関連演出］

抑制機能関連演出は、事前報知演出（抑制機能作動前報知演出）と、抑制報知演出（抑制機能作動時報知演出）とを含む。

【１４６７】

＜事前報知演出＞

事前報知演出は、抑制機能が作動する前に実行されて、間もなく抑制機能が作動する予定であることを示唆又は報知する演出である。事前報知演出は、ＭＹカウンタＰ１０３８

のカウント値が所定値に到達することを契機に実行される。すなわち、事前報知演出の実行条件（「事前報知条件」と呼称する）は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値に到達したときに成立する。本実施形態では、所定値として「９００００」が設定されている。抑制報知の実行条件となるＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値（「９５０００」）である規定値は、第１規定値と称し、事前報知条件となるＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値（ここでは「９００００」）である所定値は、第２規定値と称しても良い。

【１４６８】

なお、所定値は「９００００」に限定されるものではなく、管理者が任意に設定可能である（但し、所定値は「９００００」以下であることが好ましい）。すなわち、事前報知演出の実行条件（事前報知条件）は、管理者が任意に設定することのできる変動的な条件（流動的な条件）として設定されている。一方、規定値は「９５０００」に限定されており、管理者が任意に設定することはできない。すなわち、抑制機能の作動条件（抑制機能作動条件）は、遊技者が任意に設定することのできない固定的な条件として設定されている。なお、「管理者」とは、遊技機を管理する者であり、典型的には、遊技店の店員や、遊技機製造メーカの社員などが該当する。

【１４６９】

ここで、図２０５は、事前報知演出の演出例を示す模式図である。事前報知演出は、事前報知表示演出と、事前報知音出力演出とを含む。なお、図２０５は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９００００」～「９０４９９」であるときの演出例（抑制機能が作動するまで残り約５０００発であるときの演出例）である。なお、以降は特に断りがない限り、「事前報知演出」との記載は「事前報知表示演出のみ」又は「事前報知演出及び事前報知音出力演出」を指すことを補足しておく。

【１４７０】

事前報知表示演出は、演出表示装置Ｐ７０において表示される画像表示として、「本日の出玉が９５０００発に到達すると抑制機能が作動します、作動後は遊技が終了となり、発射が停止します」という第１文言表示と、「作動まで残り約＊＊＊＊発」という第２文言表示とを含む。なお、「＊＊＊＊」は、抑制機能が作動するまでの残りのＭＹの数値を示している。この「＊＊＊＊」の数値は、主制御基板Ｐ１００から出力される差球数信号に基づき更新される。

【１４７１】

第１文言表示および第２文言表示は、事前報知条件を充足してから抑制機能が作動するまでの間、継続して表示される（但し、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が後述の所定の下限値「８９０００」まで低下した場合を除く）。第１文言表示は、ＭＹカウンタＰ１０３８の増減等に依存することなく、この事前報知演出（事前報知表示演出）の実行中は常に固定的な文言表示となる（第１文言表示は変化しない）。一方、第２文言表示は、事前報知条件を充足したとき（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９０００」に達したとき）から起算して、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「５００」増加するごとに更新表示される。すなわち、第２文言表示は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値に依存する文言表示であり、所定値「９００００」から「５００」加算されるごとに「＊＊＊＊」の部分が更新表示される。具体的には、まず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達したとき、第２文言表示として「作動まで残り約５０００発」という文言が表示され、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０５００」に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約４５００発」に切り替わり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１０００」に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約４０００発」に切り替わり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１５００」に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約３５００発」に切り替わり、以下同様にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「５００」加算される毎に第２文言表示が切り替わり、最終的に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４５００」に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約５００発」に切り替わる。なお、本実施形態では、第２文言表示を５００個単位で更新表示しているが、この構成に限定されるものではなく、これ

とは異なる個数単位（例えば、１個単位、１０個単位、１００個単位、１０００個単位など）で更新表示してもよい。

【１４７２】

また、事前報知表示演出は、専用の背景画像を備えておらず、第１文言表示および第２文言表示の背景には、現在の遊技状況に応じた背景画像（ステージ背景画像、リーチ背景画像、大当り中背景画像）が表示される。なお、この事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、背景画像および装飾図柄の表示の優先度よりも高く、左打ち報知画像、右打ち報知画像、小図柄、特別図柄の作動保留球数表示、保留画像および変動中画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。また、遊技者により音量調整操作又は光量調整操作が行われるとき、事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、音量調整画像および光量調整画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。また、遊技機に所定のエラーが発生したとき、事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、エラー報知画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。また、画像変形演出（図１８２を参照）が実行される場合、事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、変形対象画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも高く設定されている。なお、画像変形演出（図１８２を参照）が実行される場合には、事前報知表示演出の演出画像（第１文言表示、第２文言表示）は、変形対象画像（枠内画像）に含めないことが好ましい。なお、装飾図柄は事前報知表示演出と重畳表示可能であるが、表示の優先度（レイヤの優先度）は事前報知表示演出のほうが高く設定されることが好適である。そのため、装飾図柄の変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作が実行されている最中に事前報知表示演出が実行される場合、各動作の表示と事前報知表示演出の表示とが重畳表示する一方で、事前報知表示演出のほうが表示の優先度（レイヤの優先度）が高いため、事前報知表示演出が前面に表示されることになる。但し、小図柄は事前報知表示演出と重畳表示しないことが好適である。また、画像変形演出は事前報知表示演出と重畳表示可能であるが、表示の優先度（レイヤの優先度）は事前報知表示演出のほうが高く設定されることが好適である。また、待機デモ演出は事前報知表示演出と重畳表示可能であるが、表示の優先度（レイヤの優先度）は事前報知表示演出のほうが高く設定されることが好適である。なお、音量調整画像および光量調整画像、右打ち画像については、事前報知表示演出と重畳表示しないことが好適である。

【１４７３】

事前報知音出力演出は、所定の事前報知音をスピーカＰ１１から出力する演出である。事前報知音は、例えば、「残り＊＊＊＊発で抑制機能が作動します」などの音声が該当する。なお、「＊＊＊＊」は、抑制機能が作動するまでの残りのＭＹ（差球数）の値であり、第２文言表示の「＊＊＊＊」と一致する値である。この事前報知音は、ＭＹカウンタのカウント値が「９００００」、「９０５００」、「９１０００」、「９１５００」、「９２０００」、「９２５００」、「９３０００」、「９３５００」、「９４０００」、「９４５００」に達したとき、すなわち、第２文言表示が更新表示されるときに、スピーカＰ１１から１回又は複数回出力される。この事前報知音の出力中、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）が無音となる。そして、事前報知音の出力後、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の非出力中は、元の演出音声（ＢＧＭや効果音など）に復帰する。変形例として、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）も同時に実行可能に構成されても良く、そのように構成した場合、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）の音量を低減させて出力することで事前報知音を聞きとりやすくしても良い（事前報知音の出力後、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の非出力中は、元の音量に戻る）。

【１４７４】

この事前報知演出は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に

達したとき（抑制機能作動条件を充足したとき）に終了する。つまり、本実施形態では、抑制機能作動条件を充足したときに、事前報知演出から抑制報知演出に切り替わる。但し、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した場合（抑制機能作動条件を充足した場合）には、大当り遊技の終了時まで事前報知演出が継続実行され、大当り遊技の終了時に事前報知演出が終了して、抑制報知演出が開始される。なお、本実施形態の変形例として、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した場合（抑制機能作動条件を充足した場合）には、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達したことを契機に、事前報知表示演出から「本日の出玉が９５０００発に到達したため、大当り遊技の終了後に遊技が終了となり、発射が停止します」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成しても良い。この特殊な文言も事前報知演出の一種であり、特殊事前報知演出（特殊事前報知表示演出）と称しても良い。また、更なる変形例としては、大当り遊技の実行中は、事前報知演出が実行されないように構成してもよい。つまり、事前報知演出の実行中に大当り遊技が開始された場合には、当該大当り遊技が開始されたときに実行中の事前報知演出を中断し、当該大当り遊技が終了したときに中断中の事前報知演出を再開するようにしてもよい。そのように構成した場合、大当り遊技の終了後のＭＹカウンタＰ１０３８のカウンタ値に基づく表示態様にて事前報知演出を再開することが好適である。また、大当り遊技の実行中に事前報知条件を充足した場合には、当該大当り遊技の実行中には事前報知演出を開始せず（当該大当り遊技の終了時まで事前演出の実行を待機して）、当該大当り遊技の終了後に事前報知演出を開始するように構成してもよい。そのように構成した場合、大当り遊技の終了後のＭＹカウンタＰ１０３８のカウンタ値に基づく表示態様にて事前報知演出を開始することが好適である。

【１４７５】

また、事前報知演出は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値（例えば「８９０００」）まで低下した場合でも終了する。つまり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達して事前報知演出が開始された場合でも、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達することなく、所定の下限値「８９０００」以下となった場合には、事前報知演出は抑制報知演出へと進展することなく終了する。ここで、本実施形態では、事前報知演出が開始された場合に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達することなく所定値「９００００」未満まで低下した場合であっても、所定の下限値「８９０００」以下となるまでは、事前報知演出が継続実行される。なお、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下した場合には、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達したとしても、再度の事前報知演出を実行しないようになっている。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下した後、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達するまでの間に、特殊条件を充足した場合には、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達することを契機に、再度の事前報知演出を実行するように構成してもよい。例えば、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下した場合には、その後にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」よりも更に小さい数値の「８００００」まで低下したことを契機に特殊条件を充足して、そこからＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達したときに、再度の事前報知演出を実行するようにしてもよい。また別の変形例として、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下した場合には、その後にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が初期値「０」まで低下したこと（アウト球があってもＭＹを減算しない底値になったこと、もしくはクリアされた場合）を契機に特殊条件を充足して、そこからＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達したときに、再度の事前報知演出を実行するようにしてもよい。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」を下回って

から、所定の下限値「８９０００」まで低下する前に、いわゆる連荘抜けをした場合（連荘状態が終了した場合）には、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下していなくても、事前報知演出の実行を解除するように構成してもよい。なお、更なる変形例としては、特殊条件を必要とせず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下した場合に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が再び所定値「９００００」に到達すると、再度の事前報知演出を実行するよう構成しても良い。

【１４７６】

また、第２文言表示に関しては、前述したように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が事前報知演出の更新の契機となる各閾値（９００００、９０５００、９１０００、９１５００、９２０００、９２５００、９３０００、９３５００、９４０００、９４５００）に到達する毎に更新表示（当該閾値の差分の「５００」だけ加算表示）されるが、その逆の事象として、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が事前報知演出の更新の契機となる各閾値（９００００、９０５００、９１０００、９１５００、９２０００、９２５００、９３０００、９３５００、９４０００、９４５００）を下回ったときでも更新表示（当該閾値の差分の「５００」だけ減算表示）される。例えば、ＭＹカウンタが「９１０００」から「９０９９９」に減算された場合には、第２文言表示が「作動まで残り約３５００発」から「作動まで残り約４０００発」に更新表示（減算表示）される。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９００００」を下回ったときでも、所定の下限値「８９０００」に低下するまでは、第２文言表示は更新表示されず、「作動まで残り約５０００発」の表示を継続する。つまり、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９００００」から「８９９９９」に減算されたとしても、第２文言表示は「作動まで残り約５０００発」の表示を継続する（所定の下限値「８９０００」以下となるまで継続する）。なお、本実施形態の変形例として、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が事前報知演出の更新の契機となる各閾値（９００００、９０５００、９１０００、９１５００、９２０００、９２５００、９３０００、９３５００、９４０００、９４５００）を下回ったときには、敢えて第２文言表示を更新表示せず、現在の表示（元の表示）を継続させてもよい。

【１４７７】

なお、以下の説明においては、便宜上、第２文言表示の更新周期となるＭＹ５００個を一単位として、一連の事前報知演出のうち、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９００００」～「９０４９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約５０００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第１単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０５００」～「９０９９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約４５００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第２単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１０００」～「９１４９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約４０００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第３単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１５００」～「９１９９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約３５００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第４単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９２０００」～「９２４９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約３０００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第５単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９２５００」～「９２９９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約２５００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第６単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９３０００」～「９３４９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約２０００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第７単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９３５００」～「９３９９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約１５００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第８単

位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４０００」～「９４４９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約１０００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第９単位報知演出」と呼称する場合がある。また、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４５００」～「９４９９９」であるときに行われる事前報知演出（「作動まで残り約５００発」が表示されるときの事前報知演出）を「第１０単位報知演出」と呼称する場合がある。

【１４７８】

＜抑制報知演出＞

抑制報知演出は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達したこと、すなわち、抑制機能が作動して遊技停止状態に移行したことを示唆又は報知する演出である。この抑制報知演出は、抑制機能が作動することを契機に実行される。具体的には、大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した場合には、当該ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達したときに抑制報知演出が実行され、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した場合には、当該大当り遊技の終了後に抑制報知演出が実行される。

【１４７９】

ここで、図２０６は、抑制報知演出の演出例を示す模式図である。抑制報知演出は、抑制報知画像表示演出と、抑制報知音出力演出とを含む。なお、抑制報知演出の実行中は、図示省略するが、枠ランプＰ１０を構成する全てのランプ（トップランプ、サイドランプ、球皿ランプなど）が赤色で全点灯表示（又は全点滅表示）されるとともに、盤ランプＰ２５を構成する全てのランプが消灯される。

【１４８０】

抑制報知表示演出は、抑制機能が作動したことを報知する専用画面（抑制画面）を表示する演出である。この抑制画面には、特殊文言表示と、特殊背景画像とが含まれる。特殊文言表示には、「本日の出玉９５０００発到達、抑制機能が作動しました、本日の遊技は終了となります、カードの取り忘れにご注意ください」という文言表示が含まれる。特殊背景画像は、特殊文言表示の背面に表示される特殊の背景画像であり、例えば暗転画像（ブラックアウト画像）により構成されている。この抑制画面の表示の優先度は、他のいかなる演出画像の表示の優先度よりも高く設定されており（すなわち、最優先のレイヤとして設定されており）、この抑制画面が表示されると、他のいかなる演出画像（通常の遊技画面）も視認不能又は視認困難となる。なお、所定のエラー（例えば優先度または重要度の高いエラー）が発生した場合には、この所定のエラーに対応するエラー報知画像を抑制画面の前面に表示してもよい。

【１４８１】

抑制報知音出力演出は、抑制報知音をスピーカＰ１１から出力する演出である。抑制報知音は、例えば「抑制機能が作動しました」という音声である。この抑制報知音出力演出は、抑制機能の作動中において、抑制報知音を繰り返し出力する。なお、抑制報知音出力演出は、特定のエラー音を短時間だけ出力した後に、抑制報知音を繰り返し出力する構成としてもよい。

【１４８２】

抑制報知演出は、抑制機能が解除されたときに終了する。すなわち、本実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリア操作が行われることで、抑制機能が解除されるとともに、抑制報知演出が終了する。なお、抑制報知表示演出は、抑制機能が解除されるまで継続する一方で、抑制報知音出力演出は、抑制機能が作動してから所定時間（例えば１０秒間）を限度として継続するものであってもよい。なお、その場合に、抑制報知演出が実行されてから所定時間（例えば１０秒間）を経過する前に電源断が発生し、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後においては、抑制報知表示演出は継続して実行される一方で、抑制報知音出力演出は実行されない（上記所定時間の残りの時間があっても実行されない）ことが好適である。

【１４８３】
次に、本実施形態の抑制機能関連演出の具体的な演出例について説明する。
【１４８４】
≪抑制機能関連演出の演出例１≫
まず、大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する場合の演出例について説明する。図２０７～図２０８は、大当り遊技の非実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する場合の演出例を示す模式図である。
【１４８５】
まず、図２０７（Ａ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」未満の状態では、抑制機能に関する報知は行われない（但し、電源投入後にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が一度も所定値「９００００」に達していないものとする）。なお、図中（Ａ）は、現在滞在中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるものとする。
【１４８６】
続いて、図２０７（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９００００」に到達することで、事前報知演出が開始される。この事前報知演出（第１単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約５０００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｂ）は、電源投入後のＮ回目の大当り遊技の第１ラウンド目であるものとする（但し、Ｎは自然数である）。
【１４８７】
続いて、図２０７（Ｃ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０５００」に達することで、事前報知演出が第１単位報知演出から第２単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第２単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約４５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｃ）は、電源投入後のＮ回目の大当り遊技の第５ラウンド目であるものとする。
【１４８８】
続いて、図２０７（Ｄ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１０００」に達することで、事前報知演出が第２単位報知演出から第３単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第３単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約４０００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｄ）は、電源投入後のＮ回目の大当り遊技の終了後であり、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）であるものとする。また、図中（Ｄ）は、図２０７（Ｃ）から連荘状態が継続しているものとする。
【１４８９】
続いて、図２０７（Ｅ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１５００」に達することで、事前報知演出が第３単位報知演出から第４単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第４単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約３５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｅ）は、電源投入後のＮ＋１回目の大当り遊技の第３ラウンド目であるものとする。
【１４９０】
続いて、図２０７（Ｆ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９２０００」に達することで、事前報知演出が第４単位報知演出から第５単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第５単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約３０００発であることが遊技者に示唆又は報知される。また、図中（Ｆ）では、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達したことで、強調演出が実行されている。つまり、本実施形態では、事前報知演出の実行中においても、累積賞球数の値が特定値（所定賞球数の倍数値）に到達することを契機に強調演出が実行される。なお、図中（Ｆ）は、電源投入後のＮ＋１回目の大当り遊技の第８ラウンド目であるものとする。
【１４９１】

続いて、図２０７（Ｇ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９２５００」に達することで、事前報知演出が第５単位報知演出から第６単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第６単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約２５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｇ）は、電源投入後のＮ＋２回目の大当り遊技の第１ラウンド目であるものとする。

【１４９２】

続いて、図２０７（Ｈ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９３０００」に達することで、事前報知演出が第６単位報知演出から第７単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第７単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約２０００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｈ）は、電源投入後のＮ＋２回目の大当り遊技の第５ラウンド目であるものとする。

【１４９３】

続いて、図２０８（Ｉ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９３５００」達することで、事前報知演出が第７単位報知演出から第８単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第８単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約１５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（Ｉ）は、電源投入後のＮ＋３回目の大当り遊技の第１ラウンド目であるものとする。

【１４９４】

続いて、図２０８（Ｊ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４０００」達することで、事前報知演出が第８単位報知演出から第９単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第９単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約１０００発であることが遊技者に示唆又は報知される。また、図中（Ｊ）では、既に累積賞球数表示が上限値「９９９９９」に到達している状態であるため、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球等があったとしても、累積賞球数表示は変化しない。この累積賞球数表示の上限値（表示の限界値）については後述する。なお、図中（Ｊ）は、電源投入後のＮ＋３回目の大当り遊技の第４ラウンド目であるものとする。

【１４９５】

続いて、図２０８（Ｋ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４５００」達することで、事前報知演出が第９単位報知演出から第１０単位報知演出へと更新表示される。この事前報知演出（第１０単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。また、図中（Ｋ）では、既に累積賞球数表示が上限値「９９９９９」に到達している状態であるため、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球等があったとしても、累積賞球数表示は変化しない。この累積賞球数表示の上限値（表示の限界値）については後述する。なお、図中（Ｋ）は、電源投入後のＮ＋３回目の大当り遊技の第８ラウンド目であるものとする。

【１４９６】

続いて、図２０８（Ｌ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達するまであと１個の「９４９９９」となる。なお、図中（Ｌ）は、電源投入後のＮ＋３回目の大当り遊技の終了後であり、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）であるものとする。また、図中（Ｌ）は、図２０７（Ｃ）から連荘状態が継続しているものとする。

【１４９７】

そして、図２０８（Ｍ）に示すように、大当り遊技の非実行中（図柄の変動表示中）において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する（例えば、一般入賞口Ｐ６４への入賞を契機に規定値「９５０００」に到達する）ことで、抑制報知演出が実行され、抑制機能が作動したことが遊技者に対して示唆又は報知される。なお、この抑制機能が作動する直前の遊技状態は高ベース状態（確変遊技状態または時短遊技状態）であり、当該抑制機能が作動することを契機に当該高ベース状態（確変遊技状態または時短遊技状態）が終了する。そのため、当該抑制機能の作動時に、高ベース状態を示すフラグがＯＦＦとなり、第２始動口Ｐ５２（普通電動役物Ｐ５２２）が開放中であれ

ばその途中で強制的に閉鎖し、当該高ベース状態での変動表示（現在実行中の変動表示）を強制的に終了する。

【１４９８】

≪抑制機能関連演出の演出例２≫

次に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達した後に事前報知演出が解除される場合の演出例について説明する。図２０９は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達した後に事前報知演出が解除される場合の演出例を示す模式図である。

【１４９９】

まず、図２０９（Ａ）及至（Ｄ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達することで事前報知演出が開始されるとともに、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」から５００増加する毎に事前報知演出が更新表示される。なお、図２０９（Ａ）及至（Ｄ）は、前述の図２０７（Ａ）及至（Ｄ）と共通の内容であるため、図２０９（Ａ）及至（Ｄ）についての個別の説明は省略する。なお、図２０９（Ａ）は、現在滞在中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であり、図２０９（Ｄ）は現在実行中の遊技状態が確変遊技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）であるものとする。また、図２０９（Ｄ）は、図２０９（Ｃ）から連荘状態が継続しているものとする。

【１５００】

続いて、図２０９（Ｅ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０９９９」まで低下することで（「９１０００」未満になることで）、事前報知演出が一つ前の単位報知演出（第２単位報知演出）に戻る。なお、図２０９（Ｅ）は、図２０９（Ｄ）の連荘状態を抜けた後（低ベース状態に転落した後）の状態であるものとする。つまり、図２０９（Ｅ）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるものとする。また、この場合には、ＭＹ（遊技者の持ち球）が減少していることとなるため、事前報知表示演出（第２文言表示）を切り換えても、事前報知音出力演出は再度実行しないこと（事前報知音を出力しないこと）が好適である。

【１５０１】

続いて、図２０９（Ｆ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０４９９」まで低下することで（「９０５００」未満になることで）、事前報知演出が更に一つ前の単位報知演出（第１単位報知演出）に戻る。なお、図２０９（Ｆ）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるもの、すなわち、図２０９（Ｅ）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続しているものとする。また、この場合には、ＭＹ（遊技者の持ち球）が減少していることとなるため、事前報知表示演出（第２文言表示）を切り換えても、事前報知音出力演出は再度実行しないこと（事前報知音を出力しないこと）が好適である。

【１５０２】

続いて、図２０９（Ｇ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値未満の「８９９９９」まで低下する。本実施形態では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」を下回ったとしても、所定の下限値「８９０００」を上回っていれば、そのまま事前報知演出が継続される（第１単位報知演出が継続される）。なお、図２０９（Ｇ）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるもの、すなわち、図２０９（Ｅ）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続しているものとする。

【１５０３】

そして、図２０９（Ｈ）に示すように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定の下限値「８９０００」まで低下すると、事前報知演出の実行が解除される。なお、図２０９（Ｈ）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるもの、すなわち、図２０９（Ｅ）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続しているものとする。

【１５０４】
≪抑制機能関連演出の演出例３≫
次に、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達する場合の演出例について説明する。図２１０は、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達する場合の演出例を示す模式図である。なお、本実施例では、図中（Ａ）に至る前に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４５００」の直前の値まで到達しているものとする。
【１５０５】
まず、図２１０（Ａ）に示すように、本日の電源投入後のＭ回目の大当り遊技の第１ラウンド目において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４５００」に達することで、事前報知演出が第９単位報知演出から第１０単位報知演出へと更新表示される（但し、Ｍは自然数である）。この事前報知演出（第１０単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約５００発であることが遊技者に示唆又は報知される。
【１５０６】
続いて、図２１０（Ｂ）に示すように、Ｍ回目の大当り遊技の第５ラウンド目において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する。しかしながら、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合には、当該大当り遊技（大当り終了デモ）が終了するまでは抑制機能は作動せず、当該大当り遊技（大当り終了デモ）の終了時まで事前報知演出（第１０単位報知演出）が継続実行される。なお、本実施形態では、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合には、当該大当り遊技が終了するまでの間にセーフ球（賞球予定数）およびアウト球（遊技済み球）が発生したとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は更新されない（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は規定値「９５０００」を保持する）。また、本実施例では、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合（ＭＹカウンタの１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合）は、当該大当り遊技の終了時まで、直近の事前報知演出（第１０単位報知演出：作動まで残り約５００発）を継続表示するが、この構成に限定されるものではなく、例えば「大当り終了後に抑制機能が作動します」という文言表示を行ってもよいし、前述したように事前報知表示演出から「本日の出玉が９５０００発に到達したため、大当り遊技の終了後に遊技が終了となり、発射が停止します」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成しても良い。
【１５０７】
続いて、図２１０（Ｃ）に示すように、Ｍ回目の大当り遊技の第１０ラウンド目（最終ラウンド）においても、事前報知演出（第１０単位報知演出）が継続実行されている。ここでも同じく、事前報知演出（第１０単位報知演出）が継続実行される構成に限定されず、例えば「大当り終了後に抑制機能が作動します」という文言表示を行ってもよいし、前述したように事前報知表示演出から「本日の出玉が９５０００発に到達したため、大当り遊技の終了後に遊技が終了となり、発射が停止します」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成しても良い。
【１５０８】
そして、図２１０（Ｄ）に示すように、Ｍ回目の大当り遊技が終了することを契機に、抑制報知演出が実行され、抑制機能が作動したことが遊技者に対して示唆又は報知される。
【１５０９】
［第８実施形態のその他の特徴］
次に、第８実施形態のその他の特徴について説明する。以下では、主として、抑制機能関連演出のその他の特徴点や、抑制機能関連演出とその他の演出との関係性などについて概説する。
【１５１０】
＜ＭＹカウンタの規定値と累積賞球数表示の上限値との関係＞

本実施形態では、前述の第２実施形態等と同様に、画面の累積賞球数表示領域Ｐ７３３（図５９を参照）には、連荘中の大当り遊技において遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（累積賞球数）の表示が行われる。この累積賞球数の値（累積賞球数表示）は、賞球カウントアップ演出の実行により更新表示される。ここで、賞球カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球した場合に、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値に、大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数の値を加算表示する演出である。すなわち、賞球カウントアップ演出は、第２実施形態における、大入賞口カウントアップ演出と、一般入賞口カウントアップ演出とを含む。本実施形態では、遊技球が大入賞口Ｐ５４に１個入球することで「１５個」の賞球が払い出される仕様（大入賞口Ｐ５４の単位賞球数が１５個）であるため、遊技球が大入賞口Ｐ５４に入球した場合には、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数の値は「１５個」単位でカウントアップ表示される（累積賞球数の値に「１５」が加算表示される賞球カウントアップ演出が行われる）。また、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に１個入球することで「３個」の賞球が払い出される仕様（一般入賞口Ｐ６４の単位賞球数が３個）であるため、遊技球が一般入賞口Ｐ６４に入球した場合には、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累積賞球数は「３個」単位でカウントアップ表示される（累積賞球数の値に「３」が加算表示される賞球カウントアップ演出が行われる）。

【１５１１】

ここで、累積賞球数表示領域Ｐ７３３は、５桁の数値を表示可能であり、より詳細には、累積賞球数表示として「０」～「９９９９９」までの１０万通りの数値を表示可能である。そのため、累積賞球数表示の上限値は、「９９９９９」となる。このとき、累積賞球数表示が上限値の「９９９９９」に達している場合には、遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球したとしても、累積賞球数表示は変化せず、上限値の「９９９９９」を維持する。

【１５１２】

本実施形態では、累積賞球数表示の上限値「９９９９９」は、ＭＹの上限値となる規定値「９５０００」よりも大きな数値として設定されている。つまり、図２０８（Ｊ）～（Ｋ）等に示すように、事前報知演出にて事前報知されるＭＹの規定値「９５０００」よりも、上限値「９９９９９」に達したときの累積賞球数表示の方が大きな値を取り得ることで、遊技者の獲得賞球数がＭＹの規定値「９５０００」を超えたことを的確に報知することができ、遊技者に満足感や達成感を与えることが可能となる。また、累積賞球数表示はアウト球を考慮しない数値であり、ＭＹの規定値「９５０００」を超過する数値を取り得るため、上限値「９９９９９」まで表示可能に構成することが好適である。

【１５１３】

なお、本実施形態の変形例として、累積賞球数表示が上限値の「９９９９９」に達した場合でも、遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球した場合には、擬似的な賞球カウントアップ演出（累積賞球数表示の可変表示）を実行してもよい。擬似的な賞球数カウントアップ演出としては、例えば、９９９９９→９１１１１→９２２２２→９３３３３→・・・→９８８８８→９９９９９、といったように、最初の値（９９９９９）と最後の値（９９９９９）とを同一としながらも、その間の数値をランダムに可変表示することで、あたかも累積賞球数がカウントアップ表示されているように見せてもよい。

【１５１４】

また、本実施形態の変形例として、累積賞球数表示が上限値「９９９９９」に達した場合に、新たな賞球払出が発生したときは（遊技球が大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４に入球したときは）、累積賞球数表示として「ＦＦＦＦＦ」を表示して、当該累積賞球数表示が表示の限界を超えていること（オーバフローした状態であること）を示唆又は報知してもよい。更なる変形例としては、累積賞球数表示が上限値「９９９９９」に達した場合、又は、累積賞球数表示が上限値「９９９９９」に達した以降に新たな賞球払出が発生

したときは、「ＦＦＦＦＦ」の表示へと切り替え（以降は「９９９９９」の表示を行わず）、その後に新たな賞球払出があっても無くても「ＦＦＦＦＦ」の表示を常に維持するよう構成しても良い。

【１５１５】

また、本実施形態の変形例として、累積賞球数表示の上限値をＭＹの規定値「９５０００」の１個手前の数値である「９４９９９」に設定し、その数値を超えた場合には「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成してもよい。変形例としては、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。また、同様に、累積賞球数表示の上限値をＭＹの規定値「９５０００」と同数の数値である「９５０００」に設定し、その数値を超えた場合には「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成してもよく、そのように構成した場合も、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。

【１５１６】

また、本実施形態の変形例として、遊技者に過度の射幸心を煽るのを防止すべく、累積賞球数表示の上限値を規定値「９５０００」よりも十分に小さい数値（例えば「５０００」）に設定し、その数値を超えた場合には「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成してもよい。そのように構成した場合も、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。このように「限界突破」の表示条件については適宜設定可能であるが、「限界突破」が表示されている最中は、累積賞球数の値が特定値であったとしても強調表示を実行しないことが好適である。

【１５１７】

＜ＭＹカウンタの規定値と強調演出の特定値との関係＞

強調演出は、前述したように、大当り遊技の実行中に大入賞口Ｐ５４又は一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が入球することを契機に、累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達したことを報知する演出である。特定値とは、所定賞球数（２５００個）の倍数値に対応する数値であり、「２５００」、「５０００」、「７５００」、「１００００」、「１２５００」・・・といった具合に、２５００個単位で設定されている。

【１５１８】

本実施形態では、所定賞球数の値「２５００」は、ＭＹの規定値「９５０００」から所定値「９００００」を減算した差分値「５０００」よりも小さい数値に設定されている。それにより、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が予定値「９００００」に到達してから規定値「９５０００」に到達するまでの間、すなわち、事前報知演出が開始されてから抑制機能が作動するまでの間に、累積賞球数の値が少なくとも１回は特定値（所定賞球数の倍数値）に到達して、強調演出が必ず１回は実行されることになる。それにより、抑制機能が作動する直前の状況であっても、少なくとも１回の強調演出の実行を確実に担保することができるとともに、遊技者に満足感や達成感を与えることができる。

【１５１９】

＜賞球カウントアップ演出と抑制機能作動条件との関係＞

図２１１は、賞球カウントアップ演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図２１１では、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を例示しているが、一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を適用することも可能である。

【１５２０】

本実施形態では、大当り遊技の実行中における賞球カウントアップ演出の実行中に、Ｍ

ＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達して抑制機能作動条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続する。すなわち、本実施形態では、賞球カウントアップ演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮになった場合）でも、大当り遊技の終了時までは抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当り遊技を継続させるため、実行中の賞球カウントアップ演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の賞球カウンタアップ演出を完結させる（最後まで実行する）。なお、詳細は後述するが、図中の１個目の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく先の賞球カウントアップ演出の実行中に、図中の２個目の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する契機となる入賞）に基づく後の賞球カウントアップ演出が実行される場合には、先の賞球カウントアップ演出と後の賞球カウントアップ演出とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ演出として構成されているため、賞球カウントアップ演出の実行中に抑制機能作動条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続可能となる。それにより、賞球カウントアップ演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合は、遊技を即停止させるわけではなく（抑制機能を即作動させるわけではなく）、そのまま大当り遊技を継続させることになるため、賞球カウントアップ演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って賞球カウントアップ演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、本実施例では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する契機となる入賞が「大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球」となっているが、この構成に限定されるものではなく、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達する契機となる入賞が「一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球」であってもよい。

【１５２１】

＜賞球カウントアップ演出と事前報知条件との関係＞

図２１２は、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図２１２では、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を例示しているが、一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を適用することも可能である。

【１５２２】

本実施形態では、大当り遊技の実行中において、賞球カウントアップ演出の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達して事前報知条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続するように構成されている。すなわち、本実施形態では、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合（事前報知演出の実行が開始された場合）でも、大当り遊技の終了時までは抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当り遊技を継続させるため、実行中の賞球カウントアップ演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の賞球カウンタアップ演出を完結させる（最後まで実行する）。なお、詳細は後述するが、図中の１個目の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく先の賞球カウントアップ演出の実行中に、図中の２個目の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達する契機となる入賞）に基づく後の賞球カウントアップ演出が実行される場合には、先の賞球カウントアップ演出と後の賞球カウントアップ演出とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ演出として構成されているため、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続可能

となる。それにより、賞球カウントアップ演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達した場合でも、抑制機能が作動するまでの間は、そのまま大当り遊技を継続させることになるため、賞球カウントアップ演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って賞球カウントアップ演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、賞球カウントアップ演出と事前報知演出とが重畳表示される場合には、賞球カウントアップ演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも事前報知演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く、賞球カウントアップ演出よりも事前報知演出の方が前面側に表示される。なお、本実施例では、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達する契機となる入賞が「大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球」となっているが、この構成に限定されるものではなく、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達する契機となる入賞が「一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球」であってもよい。

【１５２３】

＜強調演出と抑制機能作動条件との関係＞

図２１３は、強調演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図２１３では、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき強調演出が実行される場合を例示しているが、一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づき強調演出を実行する場合も適用可能である。

【１５２４】

本実施形態では、大当り遊技の実行中における強調演出の実行中に、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達して抑制機能作動条件を充足したとしても、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続する。すなわち、本実施形態では、強調演出の実行中に抑制機能作動条件を充足した場合（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮになった場合）でも、大当り遊技の終了時までは抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当り遊技を継続させるため、実行中の強調演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の強調演出を完結させる（最後まで実行する）。それにより、強調演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達した場合は、遊技を即停止させるわけではなく（抑制機能を即作動させるわけではなく）、そのまま大当り遊技を継続させることになるため、強調演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って強調演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。

【１５２５】

＜強調演出と事前報知条件との関係＞

図２１４は、強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図２１４では、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づき強調演出が実行される場合を例示しているが、一般入賞口Ｐ６４への遊技球の入球に基づき強調演出を実行する場合も適用可能である。

【１５２６】

本実施形態では、大当り遊技の実行中において、強調演出の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達して事前報知条件を充足したとしても、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続するように構成されている。すなわち、本実施形態では、強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合（事前報知演出の実行が開始された場合）でも、大当り遊技の終了時までは抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当り遊技を継続させるため、実行中の強

調演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の強調演出を完結させる（最後まで実行する）。それにより、強調演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当り遊技の実行中にＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達した場合でも、抑制機能が作動するまでの間は、そのまま大当り遊技を継続させることになるため、強調演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って強調演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、強調演出と事前報知演出とが重畳表示される場合には、強調演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも事前報知演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く、強調演出よりも事前報知演出の方が前面側に表示される。

【１５２７】

＜賞球カウントアップ演出時間と強調演出時間との関係＞

図２１５は、賞球カウントアップ演出の実行時間と強調演出の実行時間との関係を示すタイムチャートである。本実施形態では、前述の第２実施形態と同様に、賞球１個分のカウントアップ表示の時間（「Ｎ」から「Ｎ＋１」へのカウントアップ表示に要する時間）は、「０．０３秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域Ｐ７３３に表示された累計賞球数の値は、「０．０３秒」刻みでカウントアップ表示される。そのため、大入賞口Ｐ５４へ遊技球が１個入球することで行われる賞球カウントアップ演出の実行時間は、賞球１個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口Ｐ５４へ遊技球が１個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出される。つまり、この賞球カウントアップ演出の実行時間（１回の賞球カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）は、「１５（単位賞球数）×０．０３秒（カウントアップの間隔）＝０．４５秒」となる。

【１５２８】

一方、強調演出の実行時間とは、累積賞球数の強調表示画像（拡大表示画像）の表示が開始されてから終了するまでの時間値である。本実施形態では、累積賞球数の値がいずれの特定値（２５００、５０００、７５００、１００００…）に到達した場合でも、強調演出の実行時間は「３秒」に設定されている。本実施形態では、この強調演出の実行時間（３秒）は、大入賞口Ｐ５４への遊技球１個の入球に対応する賞球カウントアップ演出の実行時間（０．４５秒）よりも長時間に設定されている。そのため、図２１５に示すように、大入賞口Ｐ５４へ遊技球が１個入球することを契機に累積賞球数の値が特定値に到達する場合、賞球カウントアップ演出と強調演出とが同時又は略同時に実行されることになるが、強調演出の実行時間を大入賞口Ｐ５４への遊技球１個の入球に対応して行われる賞球カウントアップ演出の実行時間よりも長時間に設定することで、強調演出と賞球カウントアップ演出とが同時又は略同時に実行された場合でも、希少性の高い強調演出を目立たせることができ、強調演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層向上させることができる。なお、強調演出と賞球カウントアップ演出とが重畳表示される場合には、賞球カウントアップ演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも強調演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く、賞球カウントアップ演出よりも強調演出の方が前面側に表示される。

【１５２９】

＜事前報知演出時間と強調演出時間との関係＞

次に、事前報知演出の実行時間と強調演出の実行時間との関係について説明する。事前報知演出の実行時間とは、１回の事前報知演出が開始されてから終了するまでの時間値である。つまり、事前報知演出の実行時間は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達したときから規定値「９５０００」に達するまでの時間値となる。但し、この事前報知演出の実行時間には、ＭＹカウンタＰ１０３８が所定値「９００００」に達した後に、規定値「９５０００」に到達することなく、所定の下限値「８９０００」以下となった場合の事前報知演出の実行時間は含めない。つまり、ここでの事前報知演

出の実行時間とは、事前報知演出が規定値到達により完結する場合の実行時間である。
【１５３０】
ここで、この事前報知演出の実行時間は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」から「５０００（９５０００－９００００＝５０００）」個増加するまでの時間値であり、この５０００個分の増加には、複数回分の大当り遊技にて得られる賞球数（例えば１０Ｒ大当りの場合には約１５００個×３回以上）を必要とするため、基本的には、１回の事前報知演出が開始されてから終了するまでには複数回分の大当り遊技の実行時間を要することになる。そのため、事前報知演出の実行時間は、強調演出の実行時間（本実施例では３秒間）よりも著しく長時間となる。従って、事前報知演出と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出よりも継続的な表示である事前報知演出を優先的に目立たせて、事前演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、現在の遊技状況（抑制機能が間もなく作動する予定であること）を確実に遊技者に把握させることが可能となる。ここで説明した事前報知演出は事前報知表示演出であるが、事前報知音出力演出の実行時間（例えば、５秒間の音声出力）と比較しても同様の関係となる。
【１５３１】
また、事前報知演出は、前述したように、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」から「５００」加算される毎に更新表示され、第１単位報知演出→第２単位報知演出→第３単位報知演出→・・・→第１０単位報知演出という順に進展するが、この事前報知演出を構成する第１単位報知演出から第１０単位報知演出のうちのいずれの単位報知演出の実行時間についても、強調演出の実行時間（本実施例では３秒）よりも長時間となる。つまり、各単位報知演出の実行時間は、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「５００」個増加するまでの時間値であり、この５００個分の増加には、複数回分のラウンド遊技にて得られる賞球数（例えば約１５０個×３ラウンド以上）を必要とするため、基本的には、１回の単位報知演出が開始されてから終了するまでには複数回分のラウンド遊技の実行時間を要することになる。そのため、単位報知演出の実行時間は、強調演出の実行時間（本実施例では３秒間）よりも長時間となる。従って、単位報知演出と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出よりも継続的な表示である単位報知演出を優先的に目立たせて、単位報知演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、単位報知演出（第２文言表示）が切り替わるごとにあと何発で抑制機能が作動するのかを確実に遊技者に把握させることが可能となる。
【１５３２】
なお、本実施形態では、強調演出は獲得賞球数「２５００個」単位で実行されるため、１回の大当り遊技の実行中（例えば１０Ｒ大当り遊技：獲得可能賞球数＝約１５００個）において強調演出は多くても１回しか行われないが（１回の大当り遊技で多くても１種類の強調演出しか表示されないが）、単位報知演出はＭＹ「５００個」単位で実行されるため、１回の大当り遊技の実行中（例えば１０Ｒ大当り遊技：獲得可能賞球数＝約１５００個）において単位報知演出は複数回行われ得る（１回の大当り遊技で複数種類の単位報知演出が表示され得る）。それにより、１回の大当り遊技の実行中に遊技者は複数種類の単位報知演出を見ることができ、事前報知演出に対する遊技者の注目度を一層向上させることが可能となる。
【１５３３】
＜連続入賞時の賞球カウントアップ演出＞
次に、特別遊技の実行中に、複数の遊技球（本実施例では２個の遊技球）が大入賞口Ｐ５４に連続して入球した場合を説明する。図２１６は、複数の遊技球が大入賞口Ｐ５４に連続して入球した場合のタイムチャートである。
【１５３４】
まず、１個目の遊技球が大入賞口Ｐ５４へ入球して、大入賞口スイッチＰ５４１が１個目の遊技球の入球を検出すると、この１個目の入球に基づく賞球カウントアップ演出（「先の賞球カウントアップ演出」と呼称する）が開始される。先の賞球カウントアップ演出

の実行中に、２個目の遊技球（新たな遊技球）が大入賞口Ｐ５４に入球して、大入賞口スイッチＰ５４１が２個目の遊技球の入球を検出すると、先の賞球カウントアップ演出が中断されて、２個目の入球に基づく賞球カウントアップ演出（「後の賞球カウントアップ演出」と呼称する）が開始される。具体的には、先の賞球カウントアップ演出において、本来であれば「１０００」～「１０１５」までのカウントアップ表示が予定されている場合に、先の賞球カウントアップ演出の実行中に大入賞口Ｐ５４への新たな遊技球の入球が発生して大入賞口スイッチＰ５４１にて検出された場合には、実行中の先の賞球カウントアップ演出が途中で打ち切られて（例えばカウントアップ表示が「１０１０」で中断されて）、後の賞球カウントアップ演出が開始されることになる。そして、後の賞球カウントアップ演出では、先の賞球カウントアップ演出の残りの部分（「１０１１」～「１０１５」までのカウントアップ表示）が省略されたかたちで、その最終値「１０１５」の続きとなる「１０１６」～「１０３０」までのカウントアップ表示が行われることになる。なお、先の賞球カウントアップ演出の一部のカウントアップ表示（「１０１１」～「１０１５」までのカウントアップ表示）は省略されるが、先の賞球カウントアップ演出の終了時（中断時）と後の賞球カウントアップ演出の開始時とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ表示として構成される。

【１５３５】

このように本実施形態では、先後２回の賞球カウントアップ演出のうち、先の賞球カウントアップ演出の優先度よりも、後の賞球カウントアップ演出の優先度の方が高く設定されており、先の賞球カウントアップ演出の終了時と後の賞球カウントアップ演出の開始時とが時間的にオーバーラップする場合には、先の賞球カウントアップ演出の実行を中断させて、後の賞球カウントアップ演出を優先的に実行開始させるように構成されている。従って、本実施形態では、大入賞口Ｐ５４に遊技球が連続的に入球して先後二回の賞球カウントアップ演出が連続的に実行される場合であっても、先後の賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができるため、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球時と賞球カウントアップ演出の実行時との間でタイミングのずれが生じること（それにより遊技者に違和感を与えること）を防止することできるとともに、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中に賞球カウントアップ演出を適切に完結させることが可能となる。

【１５３６】

なお、本実施形態の変形例として、先の賞球カウントアップ演出の実行が中断した時点で、そのカウントアップ表示を強制的に最終値「１０１５」に切り替えて（つまり、「１０１０」で中断した場合には、「１０１０」から最終値の「１０１５」に一気に切り替えて）、この最終値から、後の賞球カウントアップ演出のカウントアップ表示（「１０１６」～「１０３０」までのカウントアップ表示）を開始させるように構成してもよい。

【１５３７】

＜楽曲選択演出と強調演出との関係＞

次に、楽曲選択演出の実行中に強調演出が行われる場合について説明する。図２１７は、楽曲選択演出と強調演出とが重複実行されているときの演出例を示す模式図である。

【１５３８】

本実施形態では、大当り遊技の実行中に出力される楽曲を遊技者による操作（演出ボタンＰ１５および十字キーＰ１６の操作）に応じて選択させる楽曲選択演出を実行可能である。そのため、大当り遊技の実行中においては、遊技者の選択操作によって現在出力中の楽曲を他の楽曲に変更することが可能である。

【１５３９】

楽曲選択演出の実行中は、図２１７に示すように、演出表示装置Ｐ７０の画面上に、ＢＧＭの選択肢として複数種の楽曲の名称を示す画像と、ＢＧＭを選択するための十字キースイッチ１６（上下のキーＰ１６ａ，１６ｂ）の画像と、選択した楽曲を決定するための演出ボタンＰ１５の画像とが表示される（これらを楽曲選択演出に係る画像とも称する）。図示例では、複数種の楽曲の名称として、「楽曲１」、「楽曲２」、「楽曲３」、「楽曲４」が表示されている。すなわち、図２１７では、上から順に、現在出力されている楽

曲の名称「楽曲１」と、新たな選択肢としての候補を示す３種類の楽曲の名称「楽曲２」、「楽曲３」、「楽曲４」とが表示されている。本実施形態では、上下のキーＰ１６ａ，１６ｂの操作に応じて所望の楽曲を選択し、この選択した楽曲を演出ボタンＰ１５の操作により確定することができる。図示例では、複数種の楽曲の中から「楽曲２」が選択されている状態を示している。なお、変形例として、演出ボタンＰ１５の操作を必要とせず、上記のキーの操作のみで確定させてもよい。つまり、上下のキーＰ１６ａ，１６ｂの操作によって右矢印が付帯するカーソル箇所に所望の楽曲名を合わせるだけで完結させてもよい。

【１５４０】

本実施形態では、楽曲選択演出の実行中においても、累積賞球数の値が特定値に到達した場合には、強調演出（強調表示演出、強調音出力演出）が実行されるようになっている。なお、図２１７では、強調演出として、演出表示装置Ｐ７０の画面上に累積賞球数の値が特定値に達したことを示す強調表示画像（図示例では「９７５００ｐｔ達成」）を表示する強調表示演出と、スピーカＰ１１から特殊音（図示例では「絶好調」という音声）を出力する強調音出力演出とが行われている状態を示している。そして、この強調演出（強調表示演出、強調音出力演出）が実行されている場合でも、遊技者の選択操作によって楽曲を変更可能となっている（遊技者の楽曲選択操作が有効となっている）。

【１５４１】

ここで、図２１８は、楽曲選択演出において楽曲が変更されたときのタイムチャートである。本実施形態では、図２１８（Ａ）に示すように、強調演出の特殊音の出力中に、楽曲が「楽曲１」から「楽曲２」へ変更された場合でも、この楽曲の変更の前後において特殊音が継続して出力されるように構成されている。つまり、この図示例では、「楽曲１」から「楽曲２」への変更前においては「楽曲１」に特殊音が重ねられた音声がスピーカＰ１１から出力され、「楽曲１」から「楽曲２」への変更後では楽曲２に特殊音が重ねられた音声がスピーカＰ１１から出力されるようになっている。なお、「楽曲１」から「楽曲２」への変更前後において、「楽曲１」と「楽曲２」とがクロスフェードする部分がある場合には、このクロスフェードする部分に特殊音が重ねられた音声がスピーカＰ１１から出力される。

【１５４２】

また、本実施形態では、図２１８（Ｂ）に示すように、強調演出の特殊音の出力直前に、楽曲が「楽曲１」から「楽曲２」へ変更された場合でも、この変更後の楽曲２の再生中において特殊音が出力されるように構成されている。つまり、この図示例では、「楽曲１」から「楽曲２」への変更後において、この変更後の楽曲２に特殊音が重ねられた音声がスピーカＰ１１から出力されるようになっている。なお、「楽曲１」から「楽曲２」への変更後に、「楽曲１」と「楽曲２」とがクロスフェードする部分がある場合には、このクロスフェードする部分に強調音が重ねられた音声がスピーカＰ１１から出力される。

【１５４３】

このように本実施形態では、強調演出の実行中に遊技者の選択操作によって現在出力中の楽曲が変更されたとしても、当該強調演出の特殊音が継続して出力されるようになっているため、強調演出が発生したこと（累積賞球数が特定値に到達したこと）に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。

【１５４４】

＜抑制機能作動条件の充足前の電源断＞

次に、抑制機能作動条件を充足する直前に電源断が発生した場合について説明する。図２１９は、抑制機能作動条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【１５４５】

本実施形態では、大当り遊技の実行中において、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球した場合には、累積賞球数の値が特定値（２５００の倍数値）に到達することとなる一方で、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球する前に一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が１個

入球した場合には、当該累積賞球数の値が特定値に到達せずに、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達することとなる状況（「特定の状況」と呼称する）がある。具体的には、特定の状況として、大当り遊技の実行中に累積賞球数の値が「９７４８５」であり、且つ、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９４９９８」である状況においては、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球した場合（１５個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達して強調演出が実行されることとなる一方で、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球する前に一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が１個入球した場合（３個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達せず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達して（セーフ数＝３、アウト数＝１、差球数＝３－１＝２、ＭＹ＝９４９９８＋２＝９５０００）、抑制機能作動条件を充足することになる（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなる）。

【１５４６】

この特定の状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当り遊技が再開されることになる。大当り遊技が再開された場合には、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「０」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「０」から再スタートされることになるため、大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。

【１５４７】

また、抑制機能作動条件を充足する前に電源断および電源復帰（ＲＡＭクリアせずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時（電源投入時）にＭＹカウンタＰ１０３８が初期化されるため、この電源復帰後は、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」から再び計数を開始することになる。従って、電源断時のＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値があと１個の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球で規定値「９５０００」に到達する状況であっても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」から再スタートすることになるため、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は規定値「９５０００」に到達せず、抑制機能作動条件を充足しない（抑制機能作動フラグＰ１０３９はＯＮしない）。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」まで達した場合には、抑制機能作動条件を充足することになる（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮとなる）。

【１５４８】

＜事前報知条件の充足前の電源断＞

次に、事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合について説明する。図２２

０は、事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。
【１５４９】
本実施形態では、大当り遊技の実行中において、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球した場合には、累積賞球数の値が特定値（２５００の倍数値）に到達することとなる一方で、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球する前に一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が１個入球した場合には、当該累積賞球数の値が特定値に到達せずに、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に到達することとなる状況（「所定の状況」と呼称する）がある。具体的には、所定の状況として、大当り遊技の実行中に累積賞球数の値が「９７４８５」であり、且つ、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「８９９９８」である状況においては、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球した場合（１５個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達して強調演出が実行されることとなる一方で、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球する前に一般入賞口Ｐ６４へ遊技球が１個入球した場合（３個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達せず、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９００００」に到達して（セーフ数＝３、アウト数＝１、差球数＝３－１＝２、ＭＹ＝８９９９８＋２＝９００００）、事前報知条件を充足することになる。
【１５５０】
この所定の状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当り遊技が再開されることになる。大当り遊技が再開された場合には、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「０」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「０」から再スタートされることになるため、大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。
【１５５１】
また、抑制機能作動条件を充足する前に電源断および電源復帰（ＲＡＭクリアせずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時（電源投入時）にＭＹカウンタＰ１０３８が初期化されるため、この電源復帰後は、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」から再び計数を開始することになる。従って、電源断時のＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値があと１個の大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球で所定値「９００００」に到達する状況であっても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」から再スタートすることになるため、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値は所定値「９００００」に到達せず、事前報知条件を充足しない。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」まで達した場合には、事前報知条件を充足することになる。なお、本実施形態の変形例として、前述の「カウント継続スイッチ」を搭載した場

合において、抑制機能作動条件を充足する前に電源断し、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰）をした場合には、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に事前報知演出を再開しないように構成してもよい。例えば、第２単位報知演出（作動まで残り約４５００発）の実行中に電源断し（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０５００」～「９０９９９」であるときに電断し）、カウント継続スイッチを操作して電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰）をした場合に、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に第２単位報知演出（作動まで残り約４５００発）は再開させず、その後、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９１０００」に達したときに事前報知演出を第３単位報知演出（作動まで残り約４０００発）から再開させてもよい。更なる変形例としては、前述の「カウント継続スイッチ」を搭載した場合において、抑制機能作動条件を充足する前に電源断し、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰）をした場合には、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に事前報知演出を再開しないように構成し、例えば、第２単位報知演出（作動まで残り約４５００発）の実行中に電源断し（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９０５００」～「９０９９９」であるときに電断し）、カウント継続スイッチを操作して電源復帰（ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰）をした場合に、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化（クリア）されず、当該電源復帰の直後に第２単位報知演出（作動まで残り約４５００発）を再開させても良い。

【１５５２】

＜抑制機能作動条件の充足後の電源断＞

次に、抑制機能作動条件を充足した後に電源断が発生した場合について説明する。図２１は、抑制機能作動条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【１５５３】

本実施形態では、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後（抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮになった後）に、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球することで、累積賞球数の値が特定値（２５００の倍数値）に到達することとなる状況（「状況Ａ」と呼称する）がある。具体的には、状況Ａとして、大当り遊技の実行中において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が既に規定値「９５０００」に到達しており、且つ、累積賞球数の値が所定の特定値「９７５００」よりも１５個少ない「９７４８５」である状況においては、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球することで（１５個の賞球払出が行われることで）、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達して強調演出が実行されることとなる。

【１５５４】

この状況Ａにおいて、遊技機に電源断が発生し、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源断前に実行されていた大当り遊技が再開されることになるが、この大当り遊技が再開された後においては、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、累積賞球数の値が所定の特定値「９７５００」に到達せず、電源断前に予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「０」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「０」から再スタートされることになるため、大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００

」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。

【１５５５】

また、この状況Ａにおいて、ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰した場合（抑制機能作動条件を充足した後にＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰した場合）には、当該電源復帰時にＭＹカウンタＰ１０３８は初期化されず（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値「９５０００」はクリアされず）、抑制機能作動フラグＰ１０３９がＯＮを維持することになる。そのため、当該電源復帰後に再開された大当り遊技（大当り終了デモ）が終了したときに抑制機能が作動し、それと同時または略同時に抑制報知演出が実行される。

【１５５６】

＜事前報知条件の充足後の電源断＞

次に、事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合について説明する。図２２２は、事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【１５５７】

本実施形態では、大当り遊技の実行中において、事前報知条件を充足した後、すなわち、事前報知演出が開始された後に、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球することで、累積賞球数の値が特定値（２５００の倍数値）に到達することとなる状況（「状況Ｂ」と呼称する）がある。具体的には、状況Ｂとして、大当り遊技の実行中において、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が既に所定値「９００００」に到達しており（但し、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が「９００００」や「９０５００」など、規定値「９５０００」到達まで余裕があることが好適である）、且つ、累積賞球数の値が所定の特定値「９７５００」よりも１５個少ない「９７４８５」である状況においては、大入賞口Ｐ５４へ遊技球があと１個入球することで（１５個の賞球払出が行われることで）、累積賞球数の値が特定値「９７５００」に到達して強調演出が実行されることとなる。

【１５５８】

この状況Ｂにおいて、遊技機に電源断が発生し、ＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源断前に実行されていた大当り遊技が再開されることになるが、この大当り遊技が再開された後においては、大入賞口Ｐ５４へあと１個の遊技球の入球があったとしても、累積賞球数の値が所定の特定値「９７５００」に到達せず、電源断前に予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「０」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「０」から再スタートされることになるため、大入賞口Ｐ５４へのあと１個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「９７５００」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「２５００」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。

【１５５９】

また、事前報知条件を充足した後であっても抑制機能作動条件を充足する前に電源断お

よび電源復帰（ＲＡＭクリアせずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時（電源投入時）にＭＹカウンタＰ１０３８が初期化されるため、この電源復帰後に大当り遊技が再開されたときは、ＭＹカウンタＰ１０３８は初期値「０」から再び計数を開始することになる。従って、この電源復帰後においては事前報知条件を充足していない状態に戻り、当該電源復帰後（当該電源復帰後に再開された大当り遊技）においては直近の電源断時に実行されていた事前報知演出は再開されないことになる（事前報知演出は実行されない）。但し、ＭＹカウンタＰ１０３８が初期値「０」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が所定値「９００００」に達した場合（事前報知条件を充足した場合）には、事前報知演出が実行されることになる。

【１５６０】

＜抑制機能作動中の音量・光量調整＞

本実施形態では、抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）は、音量調整および光量調整が不能となるように構成されている。すなわち、抑制機能が作動して遊技停止状態に移行した場合には、音量ボタン（左キーＰ１６ｃまたは右キーＰ１６ｄ）を操作したとしても、音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）ようになっている。そのため、抑制報知演出の実行中に、音量ボタン（左キーＰ１６ｃまたは右キーＰ１６ｄ）が操作されたとしても、抑制報知音（本実施例では「抑制機能が作動しました」という音声）の音量レベルは変化せず、当該抑制報知音は常に一定の音量（予め定められた一定の音量）で出力される。変形例としては、設定された音量レベルに応じた出力態様で抑制報知音を出力するよう構成しても良い。また、同様に、抑制機能が作動して遊技停止状態に移行した場合には、光量ボタン（上キーＰ１６ａまたは下キーＰ１６ｂ）を操作したとしても、光量レベルが変化しない（光量操作が無効となる）ようになっている。そのため、抑制報知演出の実行中に、光量ボタン（上キーＰ１６ａまたは下キーＰ１６ｂ）が操作されても、抑制報知に係る枠ランプＰ１０の全点灯時の光量は変化しない。但し、抑制機能作動条件を充足していたとしても大当り遊技の実行中であれば、抑制機能は作動していないため（抑制報知演出は実行されていないため）、当該大当り遊技の実行中において音量調整および光量調整は可能である。なお、事前報知演出の実行中であれば、変動中であっても大当り遊技中であっても、音量ボタン（左キーＰ１６ｃまたは右キーＰ１６ｄ）を操作することで音量レベルが変化し（音量操作が有効となり）、光量ボタン（上キーＰ１６ａまたは下キーＰ１６ｂ）を操作することで光量レベルが変化する（光量操作が無効となる）。ここで、事前報知音出力演出については、設定された音量レベルに応じた出力態様ではなく、常に一定の音量（予め定められた一定の音量）で出力されるよう構成されても良いし、設定された音量レベルに応じた出力態様となるよう構成しても良い。

【１５６１】

＜抑制機能作動中の性能表示＞

本実施形態では、抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）は、遊技の性能情報を示すベース値の表示（ベース値の表示の切り替えを含む）が更新されないように構成されている。すなわち、抑制機能が作動して遊技停止状態に移行した場合には、当該抑制機能の作動中に遊技球が各入賞口に入球したとしても賞球の払い出しが行われず、遊技に使用されたアウト球（遊技済み球）も検出されないため、ベース値は計測されず、性能表示モニタＰ８３０におけるベース値の表示も更新されない。但し、抑制機能作動条件を充足していたとしても大当り遊技の実行中であれば、抑制機能は作動していないため（抑制報知演出は実行されていないため）、当該大当り遊技の実行中においてベース値の表示を更新可能である。なお、事前報知演出の実行中であれば、変動中であっても大当り遊技中であっても、ベース値の表示を更新可能である。

【１５６２】

＜抑制機能作動中のエラー報知＞

本実施形態において、遊技機に発生するエラー種別は、エラーの優先度（重要度）に応じて、「第１種エラー」と、「第２種エラー」と、「第３種エラー」とに大別される。第１種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難となれる優先度（重要度）が低レベルに設定さ

れたエラー種別である。第１種エラーには、例えば、賞球エラー（払出エラー）などが含まれる。第２種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別である。第２種エラーには、例えば、磁気センサエラー、電波センサエラーなどが含まれる。第３種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が最も高レベルに設定されたエラー種別である。第３種エラーには、例えば、不正入賞エラーなどが含まれる。

【１５６３】

磁気センサエラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、および磁気センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。電波センサエラーは、電波センサが電波を検出した場合、および電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。不正入賞エラーは、例えば、大入賞口Ｐ５４が開放されていない状態（非大当り遊技中）において大入賞口スイッチが遊技球の入球を検出した場合や、大当り遊技中において大入賞口スイッチが単位時間当たりに異常な個数（例えば、０．１秒間に１００球）の遊技球の入球を検出した場合に発生するエラーである。賞球エラー（払出エラー）は、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この賞球エラー（払出エラー）には、下球皿Ｐ９が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる満タンエラーや、賞球払出ユニットＰ３４の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。なお、上記のエラーは、本実施形態と関係性の高いエラーの一例を示したものであるが、その他のエラーを適用することも可能である。つまり、第１種エラー～第３種エラーは、上記エラーに限定されるものではなく、他のエラーを適用することもできる。例えば、第２種エラーとして、ＣＲ未接続エラーを適用してもよい。このＣＲ未接続エラーは、本遊技機とＣＲ（貸出装置）とが未接続である場合に発生するエラーである。

【１５６４】

遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像表示演出、音声出力演出、ランプ点灯演出などが行われ、具体的には、演出表示装置Ｐ７０の画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示され、エラー用の音量にてスピーカＰ１１からエラー報知音が出力され、演出ランプＬＰがエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示される。

【１５６５】

まず、抑制機能の作動中に第１種エラー（賞球エラー）が検出された場合には、抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）であっても、当該第１種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。また、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第１種エラーが検出された場合でも、当該第１種エラーに対応するエラー報知を実行可能である（大当り終了後も当該エラー報知を継続可能である）。つまり、大当り遊技中に第１種エラーが検出されてその後当該大当り遊技中に抑制機能作動条件を充足した場合、又は、大当り遊技中に抑制機能作動条件を充足してその後当該大当り遊技中に第１種エラーが検出された場合、当該大当り遊技中に当該第１種エラーに対応するエラー報知を実行可能であり、当該大当り遊技中に当該第１種エラーが解除されなかった場合は、大当り遊技終了後の抑制機能作動中（抑制報知演出の実行中）に亘って当該第１種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。

【１５６６】

また、抑制機能の作動中に第２種エラー（磁気・電波センサエラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）においては、当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。なお、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第２種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了するまでの間、当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。そして、大当り遊技が終了したとき、すなわち、抑制機能が作動したときに、第２種エラーに対応するエラー報知を終了させる。

【１５６７】

ここで、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した後であって、当該大当り遊技が終了する間際に、第２種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了するまでは第２種エラーに対応するエラー報知を行うが（当該大当り遊技が終了したときに第２種エラーに対応するエラー報知が終了するが）、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した後であって、当該大当り遊技が終了する間際に、第１種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了する前だけでなく該大当り遊技が終了した後も第１種エラーに対応するエラー報知を継続可能である。すなわち、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足したとしても、当該大当り遊技が終了するまでは賞球の払い出しは可能であるため、当該大当り遊技が終了する間際に第１種エラー（賞球エラー）が発生する場合があり、その場合には、この第１種エラーに対応するエラー報知を当該大当り遊技の終了後においても継続して実行可能である。

【１５６８】

また、抑制機能の作動中に第３種エラー（不正入賞エラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）において、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。また、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合においても、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。変形例として、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合においては、当該第３種エラーに対応するエラー報知を一部の報知手段でのみ実行するよう構成しても良い。具体的には、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第１種エラーが検出された場合や第２種エラーが検出された場合だと、演出表示装置Ｐ７０の画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示され、エラー用の音量にてスピーカＰ１１からエラー報知音が出力され、演出ランプＬＰがエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示されるのだが、大当り遊技の実行中において、抑制機能作動条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合は、演出表示装置Ｐ７０の画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示されるが、エラー用の音量にてスピーカＰ１１からエラー報知音が出力されたり演出ランプＬＰがエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示されたりはしないよう構成しても良い。なお、いずれにおいても、抑制機能の作動中に第３種エラー（不正入賞エラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知演出の実行中）において、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）ことが好適である。

【１５６９】

なお、本実施形態において、抑制機能の作動中にエラー報知（第１種エラーのエラー報知を除く）を実行しない理由は、抑制機能の作動中は遊技停止および発射停止の状態となり、遊技を続行できない状態（打ち止め状態）となっているため、遊技機にエラーが発生したとしても遊技者が不測の不利益を被るおそれもなく、また、遊技店の店員は本遊技機に発生したエラーを支障なく点検・調査できる状態となっているため、敢えて抑制機能の報知とエラーの報知との両者を同時に行う必要性が低いからである。但し、抑制機能の作動中においても、払い出すべき遊技球がある場合には、当該遊技球の払い出しが実行されるため、当該遊技球の払い出し中に第１種エラー（賞球エラー）が発生した場合は、当該第１種エラー（賞球エラー）に対応するエラー報知を実行することで、遊技者に対して不利益が生じないようになっている。変形例としては、大当り遊技中に第２種エラーが検出されてその後当該大当り遊技中に抑制機能作動条件を充足した場合、又は、大当り遊技中に抑制機能作動条件を充足してその後当該大当り遊技中に第２種エラーが検出された場合、当該大当り遊技中に当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能であり、当該大当り遊技中に当該第２種エラーが解除されなかった場合は、大当り遊技終了後の抑制機能作動中（抑制報知演出の実行中）に亘って当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能なように構成しても良い。

【１５７０】

＜第１の状況での各種報知演出＞

本実施形態では、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した状態において、遊技機に第１種エラー又は第２種エラーが発生した場合に、発生したエラーの種別に対応するエラー報知と、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球に基づく大入賞口入賞演出（強調演出および／または大入賞口カウントアップ演出）とが重複実行される状況（「第１の状況」と呼称する）がある。なお、エラー報知と大入賞口入賞演出との重複実行とは、エラー報知の実行期間（又は実行タイミング）と、大入賞口入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。

【１５７１】

この第１の状況では、抑制機能作動条件を充足しているが（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達しているが）、大当り遊技の実行中であるため、この第１の状況において抑制報知演出は実行されず（抑制機能が作動せず）、事前報知演出（第１０単位報知演出）が継続実行されている状態となる。なお、本実施形態の変形例として、この第１の状況においては、事前報知演出も抑制報知演出も実行しないように構成してもよい。

【１５７２】

ここで、本実施形態では、大当り遊技の実行中において、遊技者により所定の操作が行われると（例えば十字キーＰ１６の左右キーＰ１６ｃ，１６ｄが同時に操作されると）、画面に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像（図７２を参照）が横並びに表示され、遊技者が左キー又は右キーを操作することにより、スピーカＰ１１から出力されている音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、遊技者による音量調整操作として、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。

【１５７３】

本実施形態では、第１の状況において音量調整画像と大入賞口入賞演出の画像（強調表示、賞球カウントアップ表示）とが同時に表示される場合、大入賞口入賞演出の画像よりも音量調整画像の方が表示の優先度が高く、大入賞口入賞演出の画像（強調表示、賞球カウントアップ表示）と音量調整画像とが重畳表示されたとしても、大入賞口入賞演出の画像の前面側に音量調整画像が表示されることになる（大入賞口入賞演出の画像の一部または全部が音量調整画像により隠れたかたちで表示される）。

【１５７４】

また、第１の状況において音量調整が行われた場合、発生中の第１種エラー又は第２種エラーに対応するエラー報知音は、当該音量調整の如何に関らず、予め定められた規定の音量（固定の音量）で出力される。すなわち、この第１の状況においては、音量調整画像の表示中に左キーＰ１６ｃまたは右キーＰ１６ｄを押下操作しても、エラー報知音は常に一定の音量（予め定められた固定の音量（例えば最大の音量））で出力され、エラー報知音の音量は変化しない。一方、エラー報知音の出力中は、大当り中ＢＧＭなどの他の音声の出力が停止される。但し、大当り中ＢＧＭの出力停止中においては、内部的には大当り中ＢＧＭがミュート状態（消音又は無音状態）で継続再生されている。この大当り中ＢＧＭのミュート再生中に、音量調整操作が行われた場合には、当該ミュート再生は継続するが、内部処理的には音量レベルの設定値が当該音量調整操作に応じた値に可変設定される。例えば、この第１の状況において、遊技者の音量調整操作に応じて音量レベルが「２」から「４」に変更された場合、エラー報知音は当該音量レベルに依存することなく常に一定の音量（固定の音量）で出力され、また、大当り中ＢＧＭは出力が停止（ミュート再生）されているが、内部処理的には音量レベルの設定値が「４」に可変設定されている（内部処理的には音量調整操作が有効に受け付けられている）。

【１５７５】

＜第２の状況での各種報知演出＞

本実施形態では、大当り遊技の実行中に抑制機能作動条件を充足した状態において、遊技機に第３種エラーが発生した場合、当該第３種エラーに対応するエラー報知が実行され

ず、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球があっても大入賞口入賞演出（強調演出および／または賞球カウントアップ演出）が実行されない状況（「第２の状況」と呼称する）がある。なお、この第２の状況では、第３種エラーに対応するエラー報知の実行態様うち、一部の実行態様（例えばエラー報知音の出力）については実行せず、その他の実行態様（例えばエラー報知画像の表示）については実行するものでもよい。

【１５７６】

この第２の状況は、抑制機能作動条件を充足しているが（ＭＹカウンタＰ１０３８のカウント値が規定値「９５０００」に到達しているが）、大当り遊技の実行中であるため、この第２の状況において抑制報知演出は実行されない（抑制機能は作動しない）。また、この第２の状況では、上記の第１の状況とは異なり、抑制機能が作動するまでの間（大当り遊技が終了するまでの間）、事前報知演出（第１０単位報知演出）も実行されない。つまり、第２の状況となった時点（第３種エラーが検出された時点）で、それまで実行されていた事前報知演出（第１０単位報知演出）を強制的に終了する。

【１５７７】

この第２の状況において事前報知演出を実行しない理由は、ＭＹカウンタＰ１０３８が規定値「９５０００」に到達した状態で最も優先度の高い第３種エラー（不正入賞エラー）が発生しているということは、ＭＹカウンタＰ１０３８が規定値「９５０００」に達するほどの大掛かりな不正行為（不正入賞）が行われている蓋然性が高いため、通常とは異なる挙動（遊技店側が異常を識別し得る特定の挙動）を示すことで、不正行為の早期発見を可能としている。付言すると、上記のような不正行為が行われている最中にエラー報知および事前報知演出を実行すると、不正行為者は間もなく抑制機能が作動して遊技停止（打ち止め）となることを予見し、当該行為者は不正行為を隠蔽したり遊技店から逃げ出したりするおそれがあるが、前述の外部情報信号の送受信により遊技店側が当該行為者を秘密裏に監視することで、周囲の正当な遊技者に不信感や違和感を与えることなく不正行為を察知することができる。なお、第２の状況において、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、当該電源復帰がＲＡＭクリア（ＲＡＭクリアスイッチＰ８２０の操作）を伴う電源復帰であれば、第３種エラーが解除され、大当り遊技終了後に抑制機能が作動する（抑制報知演出が実行される）。

【１５７８】

各種のエラー報知と抑制機能との関係性は前述したとおりであるが、各種の演出（待機デモ演出、ボタンバイブ演出、装飾図柄の所定の動作、画像変形演出）と抑制機能との関係性は以下のとおりである。事前報知演出の実行中であっても待機デモ演出は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知演出の実行中では待機デモ演出が実行（開始）されない。なお、待機デモ演出の実行中であっても事前報知演出が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、待機デモ演出の実行中であっても抑制報知演出を実行可能（開始可能）である一方で待機デモ演出は強制的に終了する。また、事前報知演出の実行中であってもボタンバイブ演出は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知演出の実行中ではボタンバイブ演出が実行（開始）されない。なお、ボタンバイブ演出の実行中であっても事前報知演出が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、ボタンバイブ演出の実行中であっても抑制報知演出を実行可能（開始可能）である一方でボタンバイブ演出は強制的に終了する。また、事前報知演出の実行中であっても装飾図柄の所定の動作（変動開始時動作、仮停止時動作、リーチ成立時動作、揺れ動作）は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知演出の実行中では装飾図柄の所定の動作が実行（開始）されない。なお、装飾図柄の所定の動作の実行中であっても事前報知演出が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、装飾図柄の所定の動作の実行中であっても抑制報知演出を実行可能（開始可能）である一方で装飾図柄の所定の動作は強制的に終了する。また、事前報知演出の実行中であっても画像変形演出は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知演出の実行中では画像変形演出が実行（開始）されない。なお、画像変形演出の実行中であっても事前報知演出が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、画像変形演出の実行中であっても抑制報知演出を実行可能（開始可能）である一

方で画像変形演出は強制的に終了する。

【１５７９】

以上、第８実施形態（変形例を含む）において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようになる。

【１５８０】

まず、第８実施形態によれば、累積賞球数表示の上限値「９９９９９」がＭＹの上限値となる規定値「９５０００」よりも大きな数値として設定されており、抑制機能が作動する前であっても、その実行条件となるＭＹの規定値「９５０００」を上回る数値の累積賞球数表示を表示することができるため、遊技者に満足感や達成感を与えることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８１】

また、第８実施形態によれば、強調演出の実行条件となる特定値の基準単位「２５００」がＭＹの規定値「９５０００」と所定値「９００００」との差分値「５０００」よりも小さい数値に設定されており、事前報知演出が開始されてから抑制機能が作動するまでの間に、累積賞球数が少なくとも１回は特定値（所定賞球数の倍数値）に到達して、強調演出が必ず１回は実行されることとなるため、抑制機能が作動する直前の状況であっても強調演出の実行を担保することができるとともに、遊技者に満足感や達成感を与えることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８２】

また、第８実施形態によれば、賞球カウントアップ演出の実行中に、ＭＹが規定値「９５０００」に到達して抑制機能作動条件を充足した場合でも、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、ＭＹが規定値「９５０００」に達した後（間もなく抑制機能が作動する状況）においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８３】

また、第８実施形態によれば、強調演出の実行中に、ＭＹが規定値「９５０００」に到達して抑制機能作動条件を充足した場合でも、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、ＭＹが規定値「９５０００」に達した後（間もなく抑制機能が作動する状況）においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８４】

また、第８実施形態によれば、賞球カウントアップ演出の実行中に、ＭＹが所定値「９００００」に到達して事前報知条件を充足した場合（事前報知演出を開始した場合）でも、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、事前報知演出が開始された後においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８５】

また、第８実施形態によれば、強調演出の実行中に、ＭＹが所定値「９００００」に到達して事前報知条件を充足した場合（事前報知演出を開始した場合）でも、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、事前報知演出が開始された後においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８６】

また、第８実施形態によれば、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される直前の状況であっても、大入賞口以外へのイレギュラーな入賞によっては強調演出が実行されずに抑制機能作動条件が充足され得る状況を有することで、その状況に応じた適切な演出進行を

実現することができるとともに、このイレギュラーな事象においても抑制機能を作動させて公正且つ公平な遊技を担保することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。なお、そのような状況下では、一度電源を落とした後、再度電源を投入することで、演出内容も抑制機能の作動条件もリセットして、言わば一から仕切り直しすることが可能である。

【１５８７】

また、第８実施形態によれば、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される直前の状況であっても、大入賞口以外へのイレギュラーな入賞によっては強調演出が実行されずに事前報知条件が充足され得る状況を有することで、その状況に応じた適切な演出進行を実現することができるとともに、このイレギュラーな事象においても抑制機能に関する事前報知を速やかに実行して公正且つ公平な遊技を担保することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。なお、そのような状況下では、一度電源を落とした後、再度電源を投入することで、演出内容も事前報知もリセットして、言わば一から仕切り直しすることが可能である。

【１５８８】

また、第８実施形態によれば、強調演出の実行時間を大入賞口Ｐ５４への遊技球１個の入球に対応して行われる賞球カウントアップ演出の実行時間よりも長時間に設定することで、強調演出と賞球カウントアップ演出とが同時又は略同時に実行された場合でも、希少性の高い強調演出を目立たせることができるため、強調演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層向上させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５８９】

また、第８実施形態によれば、事前報知演出の実行時間を強調演出の実行時間よりも長時間に設定することで、事前報知演出と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出よりも継続的な表示である事前報知演出を優先的に目立たせて、事前報知演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、現在の遊技状況（抑制機能が間もなく作動する予定であること）を確実に遊技者に把握させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５９０】

また、第８実施形態によれば、大入賞口Ｐ５４に遊技球が連続的に入球して先後二回の賞球カウントアップ演出が連続的に実行される場であっても、先後の賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができるため、大入賞口Ｐ５４への遊技球の入球時と賞球カウントアップ演出の実行時との間でタイミングのずれが生じること（それにより遊技者に違和感を与えること）を防止することできるとともに、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中に賞球カウントアップ演出を適切に完結させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５９１】

また、第８実施形態によれば、強調演出の実行中において遊技者の選択操作によって出力中の楽曲が変更されたとしても、当該強調演出の特殊音が継続して出力されるようになっているため、強調演出が発生したこと（累積賞球数が特定値に到達したこと）に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれる事態を防止することができるとともに、大当り中の演出態様に多様性および選択性を持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５９２】

また、第８実施形態によれば、大当り遊技の実行中において抑制機能作動条件を充足した後に、ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後に強調演出（当該電源断前に実行が予定された強調演出）は実行しない一方で、当該電源復帰後に再開された大当り遊技の終了後に抑制報知演出は実行することで、強調演出の実行よりも電源断復帰の報知を優先させて、遊技者に対して電源断が復帰して遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができるとともに、電源復帰後においては抑制機能を確実

に報知且つ作動させて、公正且つ公平な遊技を担保することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５９３】

また、第８実施形態によれば、大当り遊技の実行中において事前報知条件を充足した後に、ＲＡＭクリアを伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後に強調演出（当該電源断前に実行が予定された強調演出）を実行しないとともに、当該電源復帰後に事前報知演出（当該電源断時に実行されていた事前演出）も再開しないことで、強調演出および事前報知演出の実行よりも電源断復帰の報知を優先させて、遊技者に対して電源断が復帰して遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができるとともに、当該電源復帰によりＭＹが初期化されたことを遊技者に認識させることができ（電源復帰した直後に抑制機能が作動するのではないかという遊技者の誤解や不安感を払拭することができ）、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【１５９４】

［変形例］

次に、上記第１～第８実施形態の変形例について説明する。この変形例に係る遊技機は、基本的には、上記第１～第８実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【１５９５】

＜変形例１＞

上記実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）に基づき確変移行の有無を判定するノーマル確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域に入球するか否かに応じて確変移行の有無を判定するＶ確変遊技機を採用してもよい。また、上記実施形態の遊技機の変形例として、予め設定されたリミット回数（上限回数）を限度として、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当りとなることを契機として付与される確変遊技状態又は潜確遊技状態の連続回数を制限するためのリミッタ機能を備えた遊技機を採用してもよい。また、上記第２実施形態では、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成したが、特別図柄の確率変動機能が規定ＳＴ回数（例えば１００回）だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ＳＴ機）として構成してもよい。逆に、上記第５実施形態では、特別図柄の確率変動機能が規定ＳＴ回数だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ＳＴ機）として構成したが、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成してもよい。

【１５９６】

＜変形例２＞

上記実施形態では、遊技領域に大入賞口を１つのみ搭載した機種を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、遊技領域に複数の大入賞口を搭載した機種を適用してもよい。また、複数の大入賞口を搭載した機種を採用する場合、上記のＶ確変遊技機として、特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確率変動機能作動領域、Ｖ領域）を備えた第１の大入賞口と、この特定領域（確率変動機能作動領域、Ｖ領域）を備えていない第２の大入賞口との、２つ以上の大入賞口を搭載するものでよい。その盤面配置例としては、遊技領域の右側領域に第１の大入賞口と第２の大入賞口とを略上下又は略左右に並べて配置してもよいし、第１の大入賞口が配置される盤面領域と、第２の大入賞口が配置される盤面領域とを異なる領域としてもよい。なお、その場合には遊技球が第１の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）と、遊技球が第２の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）とを同数としても相違するものとしてもよい。また、二つの大入賞口のうち、第１大入賞口（又は第２大入賞口）を小当り遊技用の大入賞口、第２大入賞口（又は第１大入賞口）を大当り遊技用の大入賞口として構

成してもよい。その場合には、小当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１０個、大当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１５個などとしてもよい。

【１５９７】

＜変形例３＞

上述の実施形態では、複数種の遊技状態のうち、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として定義したが、これに限定されるものではなく、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能のみが作動し、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動していない遊技状態と定義してもよい。また、特別図柄の変動時間短縮機能を、第１特別図柄の変動時間短縮機能と第２特別図柄の変動時間短縮機能とに機能分割して、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および第２特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として規定してもよい。また、電チューサポート機能は、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と同期して作動するものでも、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と独立して作動するものでもよい。

【１５９８】

次に、上記実施形態および変形例の技術的意義をより明瞭に把握し易くするために、上記実施形態および変形例に対応する課題について概説しておく。

【１５９９】

従来機種のぱちんこ遊技機では、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口に入球することを契機として大入賞口入賞演出（例えば賞球数表示や効果音出力）を実行するものが知られている（例えば「特開２０１３－１２３６０２号公報」を参照）。

【１６００】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【１６０１】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、特別遊技の実行中において、現在実行中の特別遊技において行われるラウンド遊技の実行回数や、現在実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを報知するものが知られている（例えば「特開２０１２－１２５３０３号公報」を参照）。

【１６０２】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【１６０３】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、遊技領域から排出された遊技球数や遊技者に付与される賞球数を計測することで得られる遊技の性能情報を表示する性能表示装置を備えたものが知られている（例えば「特開２０１８－１８６９３６号公報」を参照）。

【１６０４】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しており、適切な遊技性能の評価を実現するためには、更なる改善の余地がある。

【１６０５】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、当否判定の結果が大当りとなる当選確率を設定する機能（いわゆる設定機能）を搭載したものが知られている（例えば「特開２０１９－２０５６０５号公報」を参照）。

【１６０６】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しており、当該遊技機の処理負荷の軽減を図るという観点においては、更なる改善の余地がある。

【１６０７】
そこで、上記実施形態および変形例に係るぱちんこ遊技機では、更なる改善を図ることを目的として、上記のような構成を採用し、上記のような作用効果を達成している。
【１６０８】
［第９実施形態］
次に、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。ここで、上述の第２実施形態～第８実施形態では、球皿に遊技球（賞球）を払い出すタイプの通常のぱちんこ遊技機について説明したが、この第９実施形態では、遊技機内部に封入した遊技球を循環的に使用するタイプの管理遊技機、ＥＣＯ遊技機、封入式遊技機と称されるぱちんこ遊技機について説明する。以下では、第９実施形態のぱちんこ遊技機を「管理遊技機」と呼称する。
【１６０９】
なお、この第９実施形態のぱちんこ遊技機（管理遊技機）は、基本的には、上述の第２実施形態～第８実施形態のうちの１又は２以上の組合せに係るぱちんこ遊技機と同様の構成（構成要素のうちの一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものを含む）を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、上述の第２実施形態～第８実施形態と共通の構成を適用することが可能であり、上述の第２実施形態～第８実施形態と同様の遊技（遊技演出を含む）を実施することが可能である。また、上述の第１実施形態では、基板が搭載された遊技機としてスロットマシンを例として説明したが、この基板の構成（基板構造）を管理遊技機に搭載された基板に適用してもよい。
【１６１０】
それでは、はじめに、以下において使用する主たる用語について説明する。
【１６１１】
「管理遊技機」とは、遊技機情報センターに遊技機の各種情報を出力可能な機能を有する遊技機である（「遊技機」または「ぱちんこ遊技機」と呼称する場合がある）。
【１６１２】
「主制御ＣＰＵ」とは、管理遊技機の主制御基板に搭載されるＣＰＵである（「メインＣＰＵ」と呼称する場合がある）。
【１６１３】
「枠制御ＣＰＵ」とは、管理遊技機の枠制御基板に搭載されるＣＰＵである。
【１６１４】
「専用ユニット」とは、遊技機専用のユニット（遊技球等貸出装置）である。
【１６１５】
「専用ユニットメイン基板」とは、専用ユニットのメイン基板である。
【１６１６】
「制御マイコン」とは、専用ユニット制御ＣＰＵである（以下、「ＣＵ」と呼称する）。
【１６１７】
「専用ＰＩＦ」とは、管理遊技機と専用ユニット間の通信仕様を規定するためのインターフェースである。
【１６１８】
「遊技機情報センター」とは、管理遊技機から出力される各種情報を収集するセンターである。
【１６１９】
「カード会社データセンター」とは、遊技機情報センターと接続するカードユニット団体又はカード会社のセンターである。
【１６２０】
「管理コンピュータ」とは、専用ユニットと接続するコンピュータである。
【１６２１】
「ホールコンピュータ」とは、ホールコン出力ＢＯＸから出力される各種情報を収集するコンピュータである（以下、「ホールコン」と略称する）。

【１６２２】
「ホールコン出力ボックス」とは、専用ユニットと接続して、ホールコンへ各種情報を出力するためのシリアル／パルス変換機器である。
【１６２３】
「主制御チップＩＤ番号」とは、主制御ＣＰＵのＩＤ番号である。
【１６２４】
「枠制御チップＩＤ番号」とは、枠制御ＣＰＵのＩＤ番号である。
【１６２５】
「遊技球数」とは、管理遊技機で発射可能な遊技球の個数（遊技球数表示装置に記録された遊技球の個数）である。
【１６２６】
「計数球数」とは、管理遊技機が送信した計数球数である。
【１６２７】
「貸出球数」とは、専用ユニットが送信した貸出球数である。
【１６２８】
「持ち球数」とは、専用ユニットが受信した計数球数、およびカード会社で管理する球数である。
【１６２９】
「遊技機情報」とは、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報の総称である。
【１６３０】
「遊技機設置情報」とは、遊技機種類、主制御ＣＰＵ／枠制御ＣＰＵのメーカコード、製品コード、チップＩＤ番号で、遊技機情報センターへ送信される情報である。
【１６３１】
「遊技機性能情報」とは、ＭＹ、分間獲得遊技球数（ベース）、役物比率、連続役物比率等で、遊技機情報センターへ送信される情報である。
【１６３２】
「ホールコン情報」とは、大当り、確率変動、変動時間短縮、各入賞口の入賞球数などの情報である。
【１６３３】
「不正監視情報」とは、不正検知状態１～３のうちの不正検知状態１を示す情報である。不正検知状態１は、主制御基板側での不正検知状態を示す。なお、不正検知状態２，３は、枠制御基板側での不正検知状態を示す。
【１６３４】
「エラー情報」とは、遊技機エラー状態を示す情報である。
【１６３５】
［管理遊技機の全体構成］
次に、本実施形態の管理遊技機ＰＣの全体構成について図２２３～図２２４を参照して説明する。以下では、図２２３の各矢印で示す方向をそれぞれ、上下方向、前後方向、左右方向と呼称する。
【１６３６】
まず、管理遊技機ＰＣの前面側の基本構造を説明する。管理遊技機ＰＣは、図２２３に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠Ｐ１と、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠Ｐ２とを主体に構成される。前枠Ｐ２は、外枠Ｐ１および前枠Ｐ２の左側縁部に配設された上下のヒンジ機構Ｐ３ａ，Ｐ３ｂにより、外枠Ｐ１の前側開口部に対して横開き開閉および着脱が可能に取り付けられる。また、前枠Ｐ２は、右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置Ｐ４を利用して、常には外枠Ｐ１と係合連結された閉鎖状態に保持される。
【１６３７】
前枠Ｐ２の前面側には、この前枠Ｐ２の上部前面域に合わせた方形状のガラス枠Ｐ５が

上下のヒンジ機構Ｐ３ａ，Ｐ３ｂを利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられる。ガラス枠Ｐ５は、上述の施錠装置Ｐ４を利用して、常には前枠Ｐ２の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠２には遊技盤Ｐ２０が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠Ｐ５の複層ガラスを通して、遊技盤Ｐ２０の前面に設けられた遊技領域ＰＡを視認可能に臨ませるようになっている。

【１６３８】

ガラス枠Ｐ５の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（ＬＥＤランプ）Ｐ１０や、遊技の展開状態に応じて効果音を発生させるスピーカＰ７が設けられている。前枠Ｐ２の右下部には、遊技球の発射操作を行う発射ハンドルＰ１２が設けられている。ガラス枠５の下部には、前方に突出して膨らむ装飾部材Ｐ１９が設けられている。この装飾部材Ｐ１９の中央に、所定の演出操作を行うためのボタンやスイッチ、ダイヤル等の演出ボタンＰ１１が取り付けられる。装飾部Ｐ１９の上面部左側に、演出に関する設定操作等を行うための十字キーＰ１６が取り付けられている。装飾部材Ｐ１９の上面部右側には、遊技に使用可能な遊技球数等を表示する遊技球数表示装置Ｐ８５１と、遊技球数を減算して持ち球数に加算する計数処理を行うための計数ボタンＰ８５２とが取り付けられる。なお、管理遊技機ＰＣの前面側には、構造上、球皿（上球皿、下球皿）が設けられておらず、遊技者が遊技球に直接触れることがない。また、管理遊技機ＰＣには、図示を省略しているが、遊技機内部で所定数の遊技球を循環させるための遊技球循環装置が搭載されている。この遊技球循環装置は、発射装置から遊技領域ＰＡに発射された遊技球（アウト球）を回収し、その回収した遊技球を再び発射装置へと供給することで、遊技機内部に封入された所定数の遊技球を循環使用する。

【１６３９】

続いて、管理遊技機ＰＣの後面側の基本構造を説明する。図２２４に示すように、前枠Ｐ２の後面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠Ｐ２よりも幾分小型の矩形枠状に形成された裏機構盤Ｐ３０が取り付けられている。裏機構盤Ｐ３０の後側には、遊技盤２０の後側を全体的に覆う遊技盤カバー（図示せず）が取り付けられている。裏機構盤Ｐ３０の後面側には、遊技球（遊技球数）を管理・記憶する枠制御基板（枠制御基板ケースユニット）Ｐ８００や、遊技施設側から受電して各種制御装置や電気・電子部品に電力を供給する電源基板（電源基板ケースユニット）Ｐ５００等が取り付けられている。また、遊技盤Ｐ２０の後側には、管理遊技機ＰＣの作動を統括的に制御する主制御基板（主制御基板ケースユニット）Ｐ１００や、遊技展開に応じた画像表示、効果照明、効果音等の演出全般の制御を行う演出制御基板（演出制御基板ケースユニット）２００等が取り付けられている。これらの制御装置と管理遊技機ＰＣ各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）で接続されて、管理遊技機ＰＣが作動可能に構成されている。

【１６４０】

なお、上記の第１実施形態のスロットマシンに搭載された基板の構成は、本実施形態の管理遊技機ＰＣに搭載された主制御基板Ｐ１００、演出制御基板Ｐ２００、電源基板Ｐ５００、枠制御基板Ｐ８００などに適用することができ、上記の第１実施形態と同様の作用効果を奏することできる。

【１６４１】

［主制御基板と枠制御基板間のインターフェース仕様］

次に、管理遊技機ＰＣの主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間のインターフェース仕様について説明する。

【１６４２】

〔１．システム構成〕

次に、管理遊技機ＰＣのシステム構成について説明する。図２２５は、管理式遊技機ＰＣのシステム構成を示すブロック図である。図中には、本システムのインターフェースとして、ハードインターフェースを二重線で示し、ソフトインターフェースを一重線（一重線矢印）で示している。

【１６４３】

管理遊技機ＰＣは、主制御基板Ｐ１００、枠制御基板Ｐ８００、演出制御基板Ｐ２００、電源基板Ｐ５００、遊技球数表示装置Ｐ８５１、計数ボタンＰ８５２、専用ＰＩＦ回路Ｐ８６０などを備えている。主制御基板Ｐ１００と演出制御基板Ｐ２００との間では、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板Ｐ１００から演出制御基板Ｐ２００へ各種の演出制御コマンドが送信される。主制御基板Ｐ１００および枠制御基板Ｐ８００は、双方向通信可能に接続されている。主制御基板Ｐ１００から枠制御基板Ｐ８００へは、遊技機設置情報、遊技機情報を通知するための電文などが送信される。枠制御基板Ｐ８００から主制御基板Ｐ１００へは、主制御基板Ｐ１００に対して電文の受領結果を応答するための応答電文などが送信される。

【１６４４】

枠制御基板Ｐ８００は、遊技球数の加減算の管理、遊技球の循環の制御、遊技球の発射制御、性能情報の算出などを行う。この枠制御基板Ｐ８００には、遊技球数表示装置Ｐ８５１、計数ボタンＰ８５２、専用ＰＩＦ回路Ｐ８５３などが接続されている。枠制御基板Ｐ８００は、遊技球数表示装置Ｐ８５１の表示を制御する。遊技球数表示装置Ｐ８５１は、例えば６桁の７セグメントＬＥＤを有する表示装置であり、管理遊技機ＰＣで発射可能な遊技球数を表示する。この遊技球数表示装置Ｐ８５１は、遊技球数を１個単位で表示可能である。計数ボタンＰ８５２は、管理遊技機ＰＣと専用ユニットＰ９００との間で、遊技球数を持ち球数に移行させる計数処理を行うために操作される。この計数ボタンＰ８５２の操作信号は、枠制御基板Ｐ８００に入力される。この計数ボタンＰ８５２が押下されると、所定の計数処理が行われ、遊技球数から計数球数（２５０球）が減算され、この減算された分の計数球数（２５０球）が持ち球数に加算される。つまり、１回の計数処理が行われると、予め設定された計数球数（２５０球）分の個数が遊技球数から持ち球数に移行する（枠制御基板Ｐ８００にて管理される遊技球数が専用ユニットＰ９００にて管理される持ち球数に移行される）。なお、枠制御基板Ｐ８００には、図示省略しているが、性能表示モニタ（図１２０等の性能表示モニタ８３０を参照）が接続されている。この管理遊技機ＰＣでは、枠制御基板Ｐ８００にて性能情報が算出され、その算出結果が性能表示モニタに表示される。また、枠制御基板Ｐ８００は、専用ＰＩＦケーブルＰ８６０により専用ユニットＰ９００と接続されている。

【１６４５】

電源基板Ｐ５００には、管理遊技機ＰＣを起動／停止させるための電源スイッチが接続されており、電源スイッチのオン操作により、各制御基板等へ電源が供給される。電源基板Ｐ５００の電源は、電源基板Ｐ５００、主制御基板Ｐ１００、演出制御基板Ｐ２００、枠制御基板Ｐ８００の間に設けられている電源線を通じて、電源基板Ｐ５００から主制御基板Ｐ１００へ供給され、この主制御基板Ｐ１００を介して演出制御基板Ｐ２００および枠制御基板Ｐ８００へ供給される。なお、電源基板Ｐ５００の電源は、電源基板Ｐ５００から枠制御基板Ｐ８００へ供給され、この枠制御基板Ｐ８００を介して主制御基板Ｐ１００および演出制御基板Ｐ２００へ供給されるものでもよい。

【１６４６】

〔２．主制御基板－枠制御基板間の通信〕

主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間では、非同期シリアルポートにて電文方式による通信を実行する。主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間で送受信される情報（電文）には、「遊技機設置情報通知」、「遊技機設置情報応答」、「遊技機情報通知」、「遊技機情報応答」が含まれる。主制御基板Ｐ１００は、遊技機設置情報通知を電源投入時に一電文で送信する。枠制御基板Ｐ８００は、遊技機設置情報通知の応答電文として、遊技機設置情報応答を１０ｍｓ以内に送信する。また、主制御基板Ｐ１００は、遊技情報通知を一定時間毎に一電文で送信する。枠制御基板Ｐ８００は、遊技機情報通知の応答電文として、遊技機設置情報応答を１０ｍｓ以内に送信する。

【１６４７】

〔３．通信条件〕

次に、主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間の通信条件について説明する。

主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間の通信速度（ボーレート）は、「３１２５０ｂｐｓ」である。ビット構成は、スタートビットが「１ｂｉｔ」、データビットが「８ｂｉｔ」、ストップビットが「１ｂｉｔ」、パリティビット無し、に設定されている。通信方式は、非同期シリアル通信である。通信制御は、全二重通信であり、通信周期は「１０８ｍｓ」である。

【１６４８】

〔４．電文のデータ構成〕

次に、電文のデータ構成について説明する。この電文のデータ構成は、詳細後述するが、遊技機設置情報通知、遊技機設置情報応答、遊技機情報通知、遊技機情報応答のデータ構成に適用可能である。なお、「電文」は、コマンド、信号（制御信号）、情報（制御情報）と言い換えることができる。

【１６４９】

電文は、先頭から順に、「電文長」、「コマンド」、「通番」、「データ部」、「チェックサム」のデータ（情報）を含む。つまり、先頭の「電文長」から最後の「チェックサム」までのデータが電文範囲である。電文を構成する各データのデータ形式は、ＨＥＸ（十六進）である。主制御基板Ｐ１００は、電文を、必ず１フレームで完結させ、分割送信しない。また、枠制御基板Ｐ８００は、「電文長」を受信後、２０ｍｓ以内に「チェックサム」までを受信できなかった場合には、それまでの受信データをキャンセルし、再度、「電文長」から受信する。

【１６５０】

「電文長」は、この「電文長」から「チェックサム」までの電文の長さである。この「電文長」のデータ長は、１バイトである。

【１６５１】

「コマンド」は、電文のコマンドコードである。本実施形態では、電文のコマンドコードとして、「０ｘ０１（遊技機設置情報通知）」、「０ｘ１１（遊技機設置情報応答）」、「０ｘ０２（遊技機情報通知）」、「０ｘ１２（遊技機情報応答）」があり、電文の種類に応じたコマンドコードが設定される。この「コマンド」のデータ長は、１バイトである。

【１６５２】

「通番」は、電文に付与される通信通番（通番のシーケンス番号）である。「通番」には、通信通番として、「０」～「２５５」（十六進表示では「０ｘ００」～「０ｘＦＦ」）の値が格納される。この「通番」のデータ長は、１バイトである。

【１６５３】

「データ部」は、電文のデータである。この「データ部」のデータ長は、１バイトである。

【１６５４】

「チェックサム」は、「電文長」から「データ部」までの加算した結果である。この「チェックサム」のデータ長は、１バイトである。

【１６５５】

〔５．電文の種類〕

次に、電文の種類（電文名）について説明する。電文の種類には、（Ａ）遊技機設置情報通知、（Ｂ）遊技機設置情報応答、（Ｃ）遊技機情報通知、（Ｄ）遊技機情報応答の４種類がある。以下、各電文の詳細について順に説明する。

【１６５６】

〔Ａ．遊技機設置情報通知〕

まず、「遊技機設置情報通知」について説明する。「遊技機設置情報通知」は、主制御基板Ｐ１００から枠制御基板Ｐ８００に対して遊技機設置情報を通知するための電文である。

【１６５７】

「遊技機設置情報通知」は、先頭から順に、「電文長」、「コマンド」、「通信通番」

、「遊技機設置情報」、「チェックサム」のデータ（情報）を含む、計２５バイトのデータ長で構成される。なお、「遊技機設置情報通知」では、「遊技機設置情報」が当該電文の「データ部」に該当する。

【１６５８】

＜Ａ１．電文長＞

「電文長」のデータ長は、１バイトである。この「電文長」には、当該電文の長さ（２５バイト）を示す値である「０ｘ１９」が設定される。

【１６５９】

＜Ａ２．コマンド＞

「コマンド」のデータ長は、１バイトである。この「コマンド」には、当該電文（遊技機設置情報通知）のコマンドコードを示す値である「０ｘ０１」が設定される。

【１６６０】

＜Ａ３．通信通番＞

「通信通番」のデータ長は、１バイトである。この「通信通番」には、固定値として「０ｘ００」が設定される。

【１６６１】

＜Ａ４～Ａ７．遊技機設置情報＞

「遊技機設置情報」のデータ長は、２１バイトである。この「遊技機設置情報」は、「遊技機種類」と、「主制御チップＩＤ番号」と、「主制御チップメーカコード」と、「主制御チップ製品コード」とを含む。

【１６６２】

＜Ａ４．遊技機種類＞

「遊技機種類」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、Ｂｉｔ７は、管理媒体（０＝遊技球、１＝遊技メダル）を示し、Ｂｉｔ６～Ｂｉｔ４は、団体区分（０＝団体Ａ、１＝団体Ｂ、２～７＝未使用）を示し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ０は、遊技機（１＝ぱちんこ遊技機、２＝回胴式遊技機、３＝アレンジボール遊技機、４＝じやん球遊技機、０＝未使用、５～１５＝未使用）を示す。「遊技機種類」が「０ｘ００」である場合、管理媒体が遊技球であり、団体区分が団体Ａであり、遊技機がぱちんこ遊技機であることを示す。「遊技機種類」が「０ｘ８２」である場合、管理媒体が遊技メダルであり、団体区分が団体Ａであり、遊技機が回胴式遊技機であることを示す。「遊技機種類」が「０ｘ８３」である場合、管理媒体が遊技メダルであり、団体区分が団体Ａであり、遊技機がアレンジボール遊技機であることを示す。「遊技機種類」が「０ｘ８４」である場合、管理媒体が遊技メダルであり、団体区分が団体Ａであり、遊技機がじやん球遊技機であることを示す。「遊技機種類」が「０ｘ９２」である場合、管理媒体が遊技メダルであり、団体区分が団体Ｂであり、遊技機が回胴式遊技機であることを示す。

【１６６３】

＜Ａ５．主制御チップＩＤ番号＞

「主制御チップＩＤ番号」のデータ長は、１バイトである。この「主制御チップＩＤ番号」には、主制御チップに付与されたＩＤ番号（ＩＤリーダに表示されるチップ個別ナンバーまたはチップ個別コード）が設定される。なお、「主制御チップＩＤ番号」は、ＣＰＵメーカとＣＰＵ種別とを識別するための識別コードを含む。

【１６６４】

＜Ａ６．主制御チップメーカコード＞

「主制御チップメーカコード」のデータ長は、３バイトである。この「主制御チップメーカコード」には、主制御チップの管理エリアに記載したメーカコードが設定される。

【１６６５】

＜Ａ７．主制御チップ製品コード＞

「主制御チップ製品コード」のデータ長は、８バイトである。この「主制御チップ製品コード」には、主制御チップの管理エリアに記載した製品コードが設定される。

【１６６６】

＜Ａ８．チェックサム＞
「チェックサム」のデータ長は、１バイトである。この「チェックサム」には、「電文長」から「遊技機設置情報」までを加算した結果の値が設定される。
【１６６７】
主制御基板Ｐ１００は、電源投入時に「遊技機設置情報通知」を枠制御基板Ｐ８００に対して送信する（遊技機設置情報を通知する）。なお、主制御基板Ｐ１００は、枠制御基板Ｐ８００から「遊技機設置情報応答」を受信するまで通常遊技（遊技球の発射）を不可とする。
【１６６８】
〔Ｂ．遊技機設置情報応答〕
次に、「遊技機設置情報応答」について説明する。「遊技機設置情報応答」は、枠制御基板Ｐ８００から主制御基板Ｐ１００に対して遊技機設置情報通知の受領結果を応答するための電文である。
【１６６９】
「遊技機設置情報応答」は、先頭から順に、「電文長」、「コマンド」、「通信通番」、「遊技機設置情報受領結果」、「チェックサム」を含む、計５バイトのデータ長で構成される。なお、「遊技機設置情報応答」では、「遊技機設置情報受領結果」が当該電文の「データ部」に該当する。
【１６７０】
＜Ｂ１．電文長＞
「電文長」のデータ長は、１バイトである。この「電文長」には、当該電文の長さ（５バイト）を示す値である「０ｘ０５」が設定される。
【１６７１】
＜Ｂ２．コマンド＞
「コマンド」のデータ長は、１バイトである。この「コマンド」には、当該電文（遊技機設置情報応答）のコマンドコードを示す値である「０ｘ１１」が設定される。
【１６７２】
＜Ｂ３．通信通番＞
「通信通番」のデータ長は、１バイトである。この「通信通番」には、固定値として「０ｘ００」が設定される。
【１６７３】
＜Ｂ４．遊技機設置情報受領結果＞
「遊技機設置情報受領結果」のデータ長は、１バイトである。この「遊技機設置情報受領結果」には、主制御基板Ｐ１００から「遊技機設置情報通知」を受領したことを示す情報である「０ｘ００」が設定される。但し、電源投入時に管理遊技機ＰＣが球抜き状態（管理遊技機ＰＣに封入された遊技球を機外に排出可能とする状態）である場合は、「遊技機設置情報受領結果」には、球抜き状態であることを示す情報である「０ｘ０１」が設定される。
【１６７４】
＜Ｂ５．チェックサム＞
「チェックサム」のデータ長は、１バイトである。この「チェックサム」には、「電文長」から「遊技機設置情報受領結果」までを加算した結果の値が設定される。
【１６７５】
枠制御基板Ｐ８００は、「遊技機設置情報受領確認」を送信する場合は、「遊技機設置情報通知」で受信した通信通番をそのまま応答する。また、枠制御基板Ｐ８００は、受信した「遊技機設置情報通知」の通信通番が０以外である場合には、無応答とする。
【１６７６】
〔Ｃ．遊技機情報通知〕
次に、「遊技機情報通知」について説明する。「遊技機情報通知」は、主制御基板Ｐ１００から枠制御基板Ｐ８００に対して遊技機情報（ホールコン情報、不正監視情報）を通

知するための電文である。なお、以下で使用する用語として、「条件装置」および「役物連続作動装置」という用語は概念上の制御機器を意味しており、「条件装置」とは、特別図柄遊技で大当りが発生した場合に作動するものであり、「役物連続作動装置」とは、特別電動役物Ｐ５４２を連続して複数回作動させることができるものである。

【１６７７】

「遊技機情報通知」は、先頭から順に、「電文長」、「コマンド」、「通信通番」、「主制御状態１」、「主制御状態２」、「遊技機エラー状態」、「不正検知状態１」、「役物作動賞球数」、「連続役物作動賞球数」、「遊技情報数」、「遊技情報」、「チェックサム」のデータ（情報）を含む、計１１～２１バイトのデータ長で構成される。なお、「遊技機情報通知」では、「主制御状態１」、「主制御状態２」、「遊技機エラー状態」、「不正検知状態」、「役物作動賞球数」、「連続役物作動賞球数」、「遊技情報数」、「遊技情報」が当該電文の「データ部」に該当する。

【１６７８】

＜Ｃ１．電文長＞

「電文長」のデータ長は、１バイトである。この「電文長」には、当該電文の長さ（１１～２１バイト）を示す値である「０ｘ０５」～「０ｘ１５」が設定される。

【１６７９】

＜Ｃ２．コマンド＞

「コマンド」のデータ長は、１バイトである。この「コマンド」には、当該電文（遊技機情報通知）のコマンドコードを示す値である「０ｘ０２」が設定される。

【１６８０】

＜Ｃ３．通信通番＞

「通信通番」のデータ長は、１バイトである。この「通信通番」は、「０～２５５（０ｘ００～０ｘＦＦ）」までの数値が設定される。主制御基板Ｐ１００は、「遊技機情報通知」の送信時に「通信通番」を１加算する（前回の「通信通番」に１を加算する）。なお、この加算した結果が最大値「２５５」を超えた場合には、最小値「０」に戻ることとなる。

【１６８１】

＜Ｃ４．主制御状態１＞

「主制御状態１」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、Ｂｉｔ０は、「大当り１」を示し、Ｂｉｔ１は、「大当り２」を示し、Ｂｉｔ２は、「大当り３」を示し、Ｂｉｔ３は、「遊技機状態信号１」を示し、Ｂｉｔ４は、「遊技機状態信号２」を示し、Ｂｉｔ５は、「遊技機状態信号３」を示し、Ｂｉｔ６は、「遊技機状態信号４」を示し、Ｂｉｔ７は、未使用である。

【１６８２】

「大当り１」は、大当り１情報であり、報知する大当り中に「１」がセットされる。「大当り２」は、大当り２情報であり、全ての大当り中に「１」がセットされる。「大当り３」は、大当り３情報であり、遊タイム・小当りＲＵＳＨ・Ｃ時短等任意の状態中に「１」がセットされる。なお、遊タイムとは、通常遊技状態（低確率低ベース状態）において特別図柄の当否判定ではずれが規定回数連続したこと（はずれの変動表示が規定回数連続したこと）を契機に移行する時短遊技状態（低確率高ベース状態）をいう。小当りＲＵＳＨとは、特別図柄（第２特別図柄）の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連続的に発生させる潜確遊技状態（高確率低ベース状態）をいう。Ｃ時短とは、特別図柄が特定のはずれ図柄（時短図柄）で停止表示されることを契機に移行する時短遊技状態（低確率高ベース状態）をいう。

【１６８３】

「遊技機状態信号１」、「遊技機状態信号２」、「遊技機状態信号３」および「遊技機状態信号４」は、専用ユニットＰ９００の拡張外部端子板からホールコンＨＣ等の外部に状態を出力するために使用され、専用ユニットＰ９００の拡張外部端子板から出力される「外部端子板状態出力信号１～４」に対応する。「遊技機状態信号１」には、遊技機状態

信号１がＯＮ中に「１」がセットされる。「遊技機状態信号２」には、遊技機状態信号２がＯＮ中に「１」がセットされる。「遊技機状態信号３」には、遊技機状態信号３がＯＮ中に「１」がセットされる。「遊技機状態信号４」には、遊技機状態信号４がＯＮ中に「１」がセットされる。

【１６８４】

＜Ｃ５．主制御状態２＞

「主制御状態２」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、Ｂｉｔ０は、「大当り中＋時短（変動時間短縮）中または有利状態中」を示し、Ｂｉｔ１は、「高確率中」を示し、Ｂｉｔ２は、「時短（変動時間短縮）中または有利状態中」を示し、Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ７は、未使用である。「大当り中＋時短（変動時間短縮）中または有利遊技中」には、大当り中およびその大当り終了後の時短（変動時間短縮）中であるとき、または、大当り中およびその大当り終了後の有利状態中（確変または保留消化中など）であるときに、「１」がセットされる。「高確率中」には、特別図柄の大当り確率が相対的に高確率なる高確率状態中であるときに、「１」がセットされる。「時短（変動時間短縮）中または有利状態中」には、時短（変動時間短縮）中または有利遊技中であるときに、「１」がセットされる。なお、確率変動機能が作動していることを報知しない遊技機の場合には、「高確率中」の情報は出力しない。

【１６８５】

＜Ｃ６．遊技機エラー状態＞

「遊技機エラー状態」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ５は、管理遊技機ＰＣで発生中のエラーコードを示し、Ｂｉｔ６は、「０」であれば枠制御基板Ｐ８００側のエラーで、「１」であれば主制御基板Ｐ１００側のエラーであることを示し、Ｂｉｔ７は、「０」であれば発報（エラー報知）のみで、「１」であれば発報（エラー報知）およびホールコン出力であることを示す。なお、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ７が「０」であるときは、エラー未発生の状態であることを示す。

【１６８６】

＜Ｃ７．不正検知状態１＞

「不正検知状態１」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、Ｂｉｔ０は、「設定変更中信号」を示し、Ｂｉｔ１は、「設定確認中信号」を示し、Ｂｉｔ２は、「ＲＡＭクリア信号」を示し、Ｂｉｔ３は、「不正検知信号１」を示し、Ｂｉｔ４は、「不正検知信号２」を示し、Ｂｉｔ５は、「不正検知信号３」を示し、Ｂｉｔ６は、「コンプリート信号」を示し、Ｂｉｔ７は、未使用である。なお、「設定変更中信号」および「設定確認中信号」は、枠制御基板Ｐ８００が記憶を行い、１８０秒以上で当該信号をオフする。

【１６８７】

「設定変更中信号」は、設定変更中を示す情報であり、正常（設定変更中以外）であるときは「０」が設定され、設定変更中であるときは「１」が設定される。

【１６８８】

「設定確認中信号」は、設定確認中を示す情報であり、正常（設定確認中以外）であるときは「０」が設定され、設定確認中であるときは「１」が設定される。

【１６８９】

「ＲＡＭクリア信号」は、主制御基板１００のＲＡＭがクリアされたことを示す情報であり、正常（ＲＡＭクリア発生以外）であるときは「０」が設定され、ＲＡＭクリア発生したときは「１」が設定される。

【１６９０】

「不正検知信号１」は、上記（設定変更中、設定確認中、ＲＡＭクリア）の他、不正のおそれがあることを示す情報（緊急度：弱）であり、正常であれば「０」が設定され、異常発生であれば「１」が設定される。

【１６９１】

「不正検知信号２」は、上記（設定変更中、設定確認中、ＲＡＭクリア）の他、不正のおそれがあることを示す情報（緊急度：中）であり、正常であれば「０」が設定され、異

常発生であれば「１」が設定される。
【１６９２】
「不正検知信号３」は、上記（設定変更中、設定確認中、ＲＡＭクリア）の他、不正のおそれがあることを示す情報（緊急度：強）であり、正常であれば「０」が設定され、異常発生であれば「１」が設定される。
【１６９３】
「コンプリート信号」は、コンプリート機能が作動したことを示す情報であり、正常であれば「０」が設定され、コンプリート機能が作動していれば「１」が設定される。なお、このコンプリート機能は、上記第８実施形態で記載した「抑制機能」に対応する。
【１６９４】
なお、「不正検知信号１」～「不正検知信号３」の緊急度は、機歴サーバにて報知されるレベルとなるので、不正として軽いものから順に「弱」、「中」、「強」として出力する。
【１６９５】
＜Ｃ８．役物作動賞球数＞
「役物作動賞球数」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、前回の遊技機情報通知からの役物作動による賞球数の合算（０～２５５）を枠制御基板Ｐ８００へ通知するための情報である。
【１６９６】
＜Ｃ９．連続役物作動賞球数＞
「連続役物作動賞球数」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、前回の遊技機情報通知からの役物連続作動装置作動による賞球数の合算（０～２５５）を枠制御基板Ｐ８００へ通知するための情報である。
【１６９７】
＜Ｃ１０．遊技情報数＞
「遊技情報数」は、１バイト（８Ｂｉｔ）のデータ長で構成され、「遊技情報」の個数（ｎ＝０～５）を示す情報である。例えば、「遊技情報数」が１である場合には、１個の「遊技情報」として「遊技情報１」を含み、「遊技情報数」が２である場合には、２個の「遊技情報」として「遊技情報１」、「遊技情報２」を含み、「遊技情報数」が３である場合には、３個の「遊技情報」として「遊技情報１」、「遊技情報２」、「遊技情報３」を含み、「遊技情報数」が４である場合には、４個の「遊技情報」として「遊技情報１」、「遊技情報２」、「遊技情報３」、「遊技情報４」を含み、「遊技情報数」が５である場合には、４個の「遊技情報」として「遊技情報１」、「遊技情報２」、「遊技情報３」、「遊技情報４」、「遊技情報５」を含む。なお、「遊技情報数」が０である場合には、「遊技情報」を含まない。
【１６９８】
＜Ｃ１１～Ｃ２０．遊技情報＞
「遊技情報」は、主制御基板Ｐ１００で発生した始動口入賞、大入賞口入賞、図柄確定回数等を枠制御基板Ｐ８００へ通知する情報である。「遊技情報」は、「種別情報（上位１バイト）」と「カウント情報（下位１バイト）」の計２バイトのデータ長で構成される。
【１６９９】
＜種別情報＞
「種別情報」は、データ種別とデータ番号で構成され、データ種別毎にデータ番号が設定されている。具体的には、１バイトの「種別情報」のうち、上位４Ｂｉｔ（Ｂｉｔ４～７）にデータ種別が割り当てられ、下位４Ｂｉｔ（Ｂｉｔ０～３）にデータ番号が割り当てられている。このデータ種別（Ｂｉｔ４～７）の値と、データ番号（Ｂｉｔ０～３）の値との組合せにより、「種別情報」の内容が特定される。なお、データ種別（Ｂｉｔ４～７）は「０」、「５～８」、「１１」が未使用である。
【１７００】
データ種別が「１」である場合は、始動口入賞（始動口に入賞したこと）を通知する情

報となる。データ番号は、始動口番号を示す情報となり、「１」であれば始動口１、「２」であれば始動口２、「３」であれば始動口３を示す。なお、データ番号は「０」と「４～１５」が未使用である。ここで、例えば上記実施形態の如く、第１始動口Ｐ５１および第２始動口Ｐ５２の２つの始動口を有する場合、第１始動口Ｐ５１に「始動口１」を割り当て、第２始動口Ｐ５２に「始動口２」を割り当てることができる。また、本実施形態では、始動口３の情報はホールコンＨＣへ出力されないため、ホールコンＨＣへの出力が必要な場合には始動口１または始動口２の情報としてコマンド出力することになる。

【１７０１】

データ種別が「２」である場合は、特別電動役物作動による大入賞口入賞（大入賞口に入賞したこと）を通知する情報となる。データ番号は、大入賞口番号を示す情報となり、「１」であれば大入賞口１、「２」であれば大入賞口２を示す。なお、データ番号は「０」と「３～１５」が未使用である。

【１７０２】

データ種別が「３」である場合は、入賞口入賞（入賞口に入賞したこと）を通知する情報となる。データ番号は、入賞口番号を示す情報となり、「１」であれば入賞口１、「２」であれば入賞口２、「３」であれば入賞口３、「４」であれば入賞口４、・・・、「１５」であれば入賞口１５を示す。なお、データ番号は「０」が未使用である。この入賞口入賞の情報には、普通電動役物作動による入賞口への入賞も含まれる。

【１７０３】

データ種別が「４」である場合は、全始動口入賞（主たる遊技に関わる始動口または普図作動口へ入賞、ゲート通過したこと）を通知する情報となる。データ番号は、主たる遊技に関わる始動口、普図作動口へ入賞、またはゲート通過したことを示す情報となり、「１」であれば入賞または通過を示す。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７０４】

データ種別が「９」である場合は、図柄確定回数（主たる遊技に関わる図柄の変動回数）を通知する情報となる。データ番号は、主たる遊技に関わる図柄（特別図柄、普通図柄、特別図柄１、特別図柄２など）の確定回数を示す情報となり、「１」であれば主たる遊技に関わる図柄の確定回数を示す。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７０５】

データ種別が「１０」である場合は、大当り回数（役物連続作動装置が作動したこと）を通知する情報となる。データ番号は、大当り回数を示し、「１」であれば役物連続作動装置が作動（大当り）したことを示す。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７０６】

データ種別が「１２」である場合は、役物回数（大入賞口開放回数：主に旧２種遊技機において、小当り時の大入賞口開放回数をスタート回数としたい場合に、役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放回数）を通知する情報となる。データ番号は、役物番号を示す情報となり、「１」であれば役物１を示す。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７０７】

データ種別が「１３」である場合は、特定領域通過（遊技球が特定の領域を通過したこと）を通知する情報となる。データ番号は、特定領域を示す情報となり、「１」であれば特定領域１を示す。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７０８】

データ種別が「１４」である場合は、外部端子板パルス出力（専用ユニットＰ９００の外部端子板パルス出力信号端子）を示す情報となる。この外部端子板パルス出力は、専用ユニットＰ９００の拡張外部端子板からパルス出力を指示するために使用し、データ番号で専用ユニットＰ９００の出力信号端子を指定する。データ番号は、専用ユニットＰ９０

０の出力信号端子（外部端子板パルス出力信号端子）を指定する情報となり、「１」であれば外部端子板パルス出力信号端子１、「２」であれば外部端子板パルス出力信号端子２、「３」であれば外部端子板パルス出力信号端子３、「４」であれば外部端子板パルス出力信号端子４を示す。なお、データ番号は「５～１５」が未使用である。

【１７０９】

データ種別が「１５」である場合は、性能情報状態通知（枠制御基板が性能情報を計算するために必要となる状態）を通知する情報となる。データ番号は、「１」が固定である。なお、データ番号は「０」と「２～１５」が未使用である。

【１７１０】

なお、枠制御基板Ｐ８００にて性能表示モニタの計算を行う場合、性能表示モニタの計算を正しく行うために、データ種別のうち、「１～３」の入賞通知と「１５」の性能情報状態通知は、主制御基板Ｐ１００で発生した時系列順で枠制御基板Ｐ８００へ送信する。

【１７１１】

＜カウント情報＞

「カウント情報」は、データ種別毎に異なる回数情報が設定される。以下に、データ種別毎のカウント情報の内容とデータ格納例を説明する。

【１７１２】

（ａ）データ種別１～３の場合

データ種別が１＝始動口入賞、２＝特別電動役物作動による大入賞口入賞、３＝入賞口入賞の場合、「カウント情報」は、賞球数（上位４Ｂｉｔ）と、入賞個数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。賞球球数（Ｂｉｔ４～７）には、「１～１５（個）」が設定される。入賞個数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（個）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７１３】

（例１）３個賞球の始動口１に２個入賞した場合

「種別情報」は、データ種別が１＝始動口入賞であり、データ番号が１＝始動口１である。「カウント情報」は、賞球球数が３＝３個賞球であり、入賞個数が１＝１個入賞である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘ１１３１」のデータが２個生成される。

【１７１４】

（例２）１５個賞球の大入賞口２に３個入賞した場合

「種別情報」は、データ種別が２＝特別電動役物作動による大入賞口入賞であり、データ番号が２＝大入賞口２である。「カウント情報」は、賞球球数が１５＝１５個賞球であり、入賞個数が１＝１個入賞である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘ２２Ｆ１」のデータが３個生成される。

【１７１５】

（例３）１個賞球の入賞口２に１個入賞した場合

「種別情報」は、データ種別が３＝入賞口であり、データ番号が２＝入賞口２である。「カウント情報」は、賞球球数が１＝１個賞球であり、入賞個数が１＝１個入賞である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘ３２１１」のデータが１個生成される。

【１７１６】

（ｂ）データ種別４の場合

データ種別が４＝全始動口入賞の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、全始動口入賞（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。全始動口入賞（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７１７】

（例４）主たる遊技に関わる始動口、普図作動口に１個入賞、またはゲートを１個通過した場合

「種別情報」は、データ種別が４＝全始動口入賞であり、データ番号が１＝主たる遊技に関わる始動口などである。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、全始動口入賞

が１＝１個入賞または通過である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘ４１０１」のデータが１個生成される。

【１７１８】

（ｃ）データ種別９の場合

データ種別が９＝図柄確定回数の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、図柄確定回数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。図柄確定回数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７１９】

（例５）主たる遊技に関わる図柄が１回停止した場合

「種別情報」は、データ種別が９＝図柄確定回数であり、データ番号が１＝主たる遊技に関わる図柄である。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、図柄確定回数が１＝１回停止である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘ９１０１」のデータが１個生成される。

【１７２０】

（ｄ）データ種別１０の場合

データ種別が１０＝大当り回数の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、当り回数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。当り回数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７２１】

（例６）役物連続作動装置が１回作動（大当り）した場合

「種別情報」は、データ種別が１０＝大当り回数であり、データ番号が１＝大当りである。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、当り回数が１＝１回発生である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘＡ１０１」のデータが１個生成される。

【１７２２】

（ｅ）データ種別１２の場合

データ種別が１２＝役物回数（大入賞口開放回数）の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、役物回数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。役物回数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７２３】

（例７）役物１が１回開放した場合

「種別情報」は、データ種別が１２＝役物回数であり、データ番号が１＝役物１である。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、役物回数が１＝１回開放である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘＣ１０１」のデータが１個生成される。

【１７２４】

（ｆ）データ種別１３の場合

データ種別が１３＝特定領域通過の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、特定領域通過数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。特定領域通過数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７２５】

（例８）特定領域１を遊技球が１回通過した場合

「種別情報」は、データ種別が１３＝特定領域通過であり、データ番号が１＝特定領域１である。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、特定領域通過数が１＝１回通過である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘＤ１０１」のデータが１個生成される。

【１７２６】

（ｇ）データ種別１４の場合

データ種別が１４＝外部端子板パルス出力の場合、「カウント情報」は、未使用（上位

４Ｂｉｔ）と、パルス出力回数（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。パルス出力回数（Ｂｉｔ０～３）には、「１（回）」が設定され、「０」と「２～１５」は未使用である。

【１７２７】

（例９）専用ユニットＰ９００の外部端子板パルス出力信号端子１から１回パルス出力する場合

「種別情報」は、データ種別が１４＝外部端子板パルス出力であり、データ番号が１＝外部端子板パルス出力信号端子１である。「カウント情報」は、未使用が０固定であり、パルス出力回数が１＝１回パルス出力である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘＥ１０１」のデータが１個生成される。

【１７２８】

（ｈ）データ種別１５の場合

データ種別が１５＝性能情報状態通知の場合、「カウント情報」は、未使用（上位４Ｂｉｔ）と、状態フラグ（下位４Ｂｉｔ）とで構成される。未使用（Ｂｉｔ４～７）は、「０」固定である。状態フラグ（Ｂｉｔ０～３）は、Ｂｉｔ０がベース（「０」＝低ベース中、「１」＝高ベース中）であり、Ｂｉｔ１が大当り中（「０」＝通常時、「１」＝大当り中）であり、Ｂｉｔ２が高確率中（「０」＝低確率、「１」＝高確率）であり、Ｂｉｔ３が不使用である。なお、本通知は、遊技中の状態変化等、電源投入時および設定変更または設定確認中から遊技可能状態に移行したときに通知する。

【１７２９】

（例１０）高ベース中へ状態変化した場合

「種別情報」は、データ種別が１５＝性能情報状態通知であり、データ番号が１固定である。「カウント情報」は、未使用（Ｂｉｔ４～７）が０固定であり、状態フラグ（Ｂｉｔ０～３）においてＢｉｔ０（ベース）が１＝高ベース中であり、Ｂｉｔ１（大当り中）が０＝通常時であり、Ｂｉｔ２（高確率中）が０＝低確率であり、Ｂｉｔ３が０固定である。その結果、「遊技情報」として、「０ｘＦ１０１」のデータが１個生成される。

【１７３０】

＜Ｃ２１．チェックサム＞

「チェックサム」のデータ長は、１バイトである。この「チェックサム」には、「電文長」から「遊技情報」までを加算した結果の値が設定される。

【１７３１】

〔Ｄ．遊技機情報応答〕

次に、「遊技機情報応答」について説明する。

「遊技機情報応答」は、枠制御基板Ｐ８００から主制御基板Ｐ１００に対して遊技機情報通知の受領結果を応答するための電文である。

【１７３２】

「遊技機情報応答」は、先頭から順に、「電文長」、「コマンド」、「通信通番」、「遊技機情報受領結果」、「チェックサム」を含む、計５バイトのデータ長で構成される。なお、「遊技機情報応答」では、「遊技機情報受領結果」が当該電文の「データ部」に該当する。

【１７３３】

＜Ｄ１．電文長＞

「電文長」のデータ長は、１バイトである。この「電文長」には、当該電文の長さ（５バイト）を示す値である「０ｘ０５」が設定される。

【１７３４】

＜Ｄ２．コマンド＞

「コマンド」のデータ長は、１バイトである。この「コマンド」には、当該電文（遊技機情報応答）のコマンドコードを示す値である「０ｘ１２」が設定される。

【１７３５】

＜Ｄ３．通信通番＞

「通信通番」のデータ長は、１バイトである。この「通信通番」は、「０～２５５（０ｘ００～０ｘＦＦ）」までの数値が設定される。なお、この「通信通番」には、「遊技機情報通知」で受信した通信通番をそのまま使用する。

【１７３６】

＜Ｄ４．遊技機情報受領結果＞

「遊技機情報受領結果」のデータ長は、１バイトである。この「遊技機情報受領結果」には、主制御基板Ｐ１００から「遊技機情報通知」を受領したことを示す情報である「０ｘ００」が設定される。

【１７３７】

＜Ｄ５．チェックサム＞

「チェックサム」のデータ長は、１バイトである。この「チェックサム」には、「電文長」から「遊技機情報受領結果」までを加算した結果の値が設定される。

【１７３８】

なお、枠制御基板Ｐ８００は、「遊技機情報受領確認」を送信する場合は、「遊技機情報通知」で受信した通信通番をそのまま応答する。つまり、枠制御基板Ｐ８００は、主制御基板Ｐ１００から受信した遊技機情報通知の通信通番が１であれば、通信通番が１の遊技機情報応答を主制御基板Ｐ１００に返信し、主制御基板Ｐ１００から受信した遊技機情報通知の通信通番が２であれば、通信通番が２の遊技機情報応答を主制御基板Ｐ１００に返信する。

【１７３９】

〔６．主制御基板と枠制御基板間の通信手順〕

次に、主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間の通信手順について説明する。図２２６は、主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間の電源投入からの通信手順を示す図である。

【１７４０】

まず、電源投入後、主制御基板Ｐ１００は、遊技機設置情報通知（通信通番＝０）を枠制御基板Ｐ８００に送信する。

【１７４１】

枠制御基板Ｐ８００は、遊技機設置情報通知（通信通番＝０）を受信してから１０ｍｓ以内に、遊技機設置情報応答（通信通番＝０）を主制御基板Ｐ１００に送信する。

【１７４２】

主制御基板Ｐ１００は、遊技機設置情報応答（枠制御基板Ｐ８００からの応答は１０ｍｓ以内）を正常受信後、遊技可能状態となると、遊技球の発射を許可し、遊技機情報通知を一定周期（通信周期１０８ｍｓ）で送信する。

【１７４３】

具体的には、主制御基板Ｐ１００は、前回の遊技機設置情報通知（通信通番＝０）を送信してから１０８ｍｓ後に、遊技機情報通知（通信通番＝１）を枠制御基板Ｐ８００に送信する。なお、この遊技機情報通知（通信通番＝１）は、枠制御基板Ｐ８００が性能情報を計算するため、性能情報状態通知（データ種別＝１５）に関する遊技情報を先頭で送信する。

【１７４４】

枠制御基板Ｐ８００は、遊技機情報通知（通信通番＝１）を受信してから１０ｍｓ以内に、遊技機情報応答（通信通番＝１）を主制御基板Ｐ１００に送信する。

【１７４５】

続いて、主制御基板Ｐ１００は、前回の遊技機情報通知（通信通番＝１）を送信してから１０８ｍｓ後に、遊技機情報通知（通信通番＝２）を枠制御基板Ｐ８００に送信する。

【１７４６】

枠制御基板Ｐ８００は、遊技機情報通知（通信通番＝２）を受信してから１０ｍｓ以内に、遊技機情報応答（通信通番＝２）を主制御基板Ｐ１００に送信する。

【１７４７】

続いて、主制御基板Ｐ１００は、前回の遊技機情報通知（通信通番＝２）を送信してから１０８ｍｓ後に、遊技機情報通知（通信通番＝３）を枠制御基板Ｐ８００に送信する。
【１７４８】
枠制御基板Ｐ８００は、遊技機情報通知（通信通番＝３）を受信してから１０ｍｓ以内に、遊技機情報応答（通信通番＝３）を主制御基板Ｐ１００に送信する。
【１７４９】
以降、主制御基板Ｐ１００は、一定周期（通信周期１０８ｍｓ）毎に、通信通番をカウントアップしながら、遊技機情報通知（通信通番＝４，５，６，・・・）を枠制御基板Ｐ８００に送信する。これに対して、枠制御基板Ｐ８００は、遊技機情報通知（通信通番＝４，５，６，・・・）を受信してから１０ｍｓ以内に、その受信した通信通番と同一の通信通番で、遊技機情報応答（通信通番＝４，５，６・・・）を主制御基板Ｐ１００に送信する。
【１７５０】
なお、主制御基板Ｐ１００および枠制御基板Ｐ８００の起動時間は、最大で３分とする。枠制御基板Ｐ８００は、起動から３分以内に遊技機設置情報通知を受信できなかった場合、通信回線断としてエラーを報知する。枠制御基板Ｐ８００は、上記通信回線断後、遊技機設置情報通知を受信した場合、エラーの報知を解除する。
【１７５１】
また、電源投入時に設定変更または設定確認の操作が行われた場合には、主制御基板Ｐ１００は遊技機設置情報応答（枠制御基板Ｐ８００からの応答は１０ｍｓ以内）を正常受信後に、設定変更状態（設定変更モード）または設定確認状態（設定確認モード）に移行して、遊技機情報通知を通信周期１０８ｍｓで送信する。この遊技機情報通知では、主制御情報１、主制御情報２，遊技機エラー状態に「０」をセットし、不正検知状態１のみ該当するフラグをセットして送信する。主制御基板Ｐ１００は、設定変更または設定確認が終了した後、遊技可能状態になると、遊技球の発射を許可し、遊技機情報通知を送信する。なお、設定変更または設定確認が終了した後、最初に送信される遊技機情報通知（通信通番＝ｎ＋１）は、枠制御基板Ｐ８００が性能情報を計算するため、性能情報状態通知（データ種別＝１５）に関する遊技情報を先頭で送信する（電源断復帰時にバッファされている遊技情報よりも先に通知する）。
【１７５２】
また、主制御基板Ｐ１００は、電文（遊技機設置情報通知または遊技機情報通知）を通知した後に、枠制御基板Ｐ８００からの応答電文（遊技機設置情報応答または遊技機情報応答）を受信しなかった場合には、その電文を枠制御基板Ｐ８００に再送する（但し、通信通番はカウントアップする）。主制御基板Ｐ１００は、１０回連続で枠制御基板Ｐ８００からの応答電文を受信できなかった場合には、通信回線断と判定してエラー報知を実行する。なお、この通信回線断後は、電源がオン／オフされることにより、当該通信回転断から復帰する。
【１７５３】
また、枠制御基板Ｐ８００は、主制御基板Ｐ１００からの電文（遊技機設置情報通知または遊技機情報通知）を受信してから１０００ｍｓ間、次の電文を受信できなかった場合には、通信回線断と判定してエラー報知を実行する。なお、この通信回線断後、主制御基板Ｐ１００からの電文を正常受信した場合には、エラー報知を解除する。
【１７５４】
また、電源投入時に管理遊技機ＰＣが球抜き状態（管理遊技機ＰＣに封入された遊技球を機外に排出可能とする状態）である場合、遊技機設置情報応答（通信通番＝０）のデータ部（遊技機設置情報受領結果）には、球抜き状態であることを示す情報（０ｘ０１）が設定される。その場合には、主制御基板Ｐ１００は、この遊技機設置情報応答（通信通番＝０）を受信した後、発射を許可したうえで、無限ループ処理を実行する（例えば、通常の遊技の進行に要する処理（主制御側タイマ割込み処理など）が行われないようにする）。なお、主制御基板Ｐ１００および枠制御基板Ｐ８００は、球抜き状態の送受信を行った

後は通信を行わない。また、「球抜き状態」は、電源投入から電源遮断まで動作を継続する。

【１７５５】

なお、この第９実施形態では、主制御基板Ｐ１００が実行するタイマ割込み処理として、４ｍｓタイマ割込み処理と、１０８ｍｓタイマ割込み処理とを有する。４ｍｓタイマ割込み処理は、上記第２実施形態等で説明した主制御側タイマ割込み処理（図７９）と同様の処理が実行される。１０８ｍｓタイマ割込み処理は、枠制御基板Ｐ８００への通信電文（遊技機情報通信）の生成および送信などの処理が実行される。なお、４ｍｓタイマ割込み処理は、１０８ｍｓタイマ割込み処理よりも割込みの優先度が高く設定されていることが好ましい。但し、４ｍｓタイマ割込み処理よりも１０８ｍｓタイマ割込み処理の方が割込みの優先度が高く設定されていてもよい。また、４ｍｓタイマ割込み処理および１０８ｍｓタイマ割込み処理のうち、一方のタイマ割込み処理の実行中に他方のタイマ割込み処理の割込み要求が発生した場合には、一方のタイマ割込み処理の実行が完了してから他方の割込み処理を実行してもよい。

【１７５６】

以上、第９実施形態の管理遊技機ＰＣによれば、主制御基板Ｐ１００と枠制御基板Ｐ８００との間において適切な情報の送受信が可能となり、制御負担を増大させることなく、遊技球数および持ち球数の管理を適切に実行することができるとともに、遊技の処理を円滑に進めることが可能になるという効果を奏する。

【１７５７】

なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発明の範囲に含まれるものである。

【符号の説明】

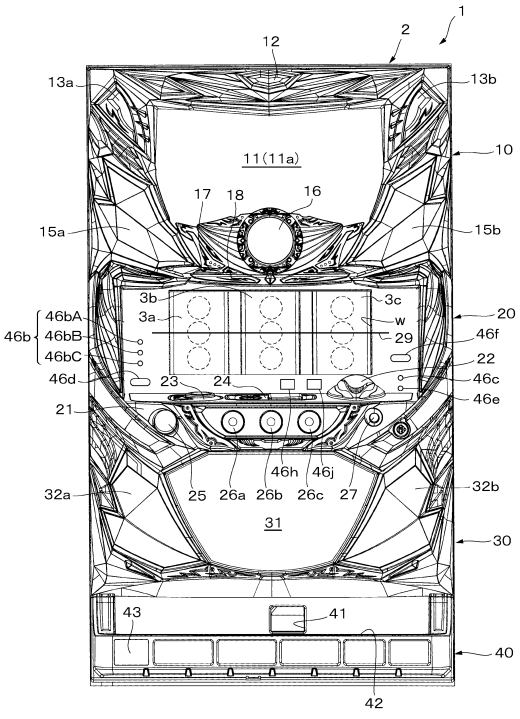
【１７５８】

１　スロットマシン
２　前扉
３ａ，３ｂ，３ｃ　リール
５　筐体
５ａ　左側板
５ｂ　右側板
５ｃ　天板
５ｄ　底板
５ｅ　背板
５５　電源装置
６０　リールユニット
１１１　主制御基板
５０２　副制御基板
５５０　電源基板
６５０　バックランプユニット
７１１　リールテープ
７２１　リールホイール
７３１　リールフレーム
ＰＭ　ぱちんこ遊技機
ＰＣ　管理遊技機
ＰＡ　遊技領域
Ｐ１　外枠
Ｐ２　前枠

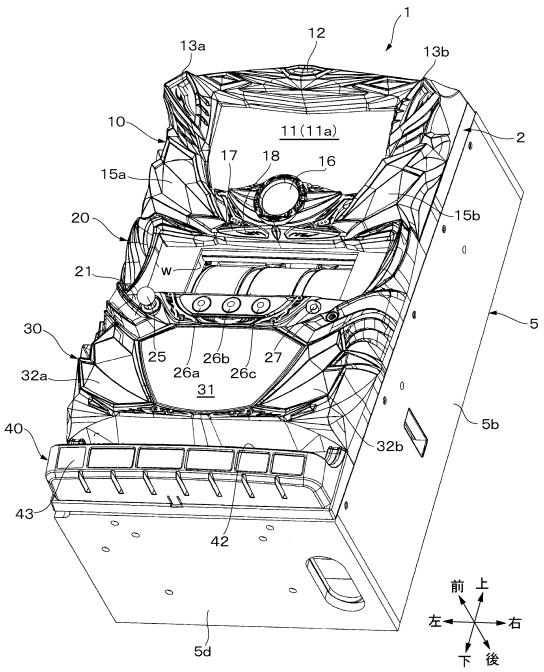
Ｐ５　ガラス枠
Ｐ１５　演出ボタン
Ｐ２０　遊技盤
Ｐ５１　第１始動口
Ｐ５２　第２始動口
Ｐ５４　大入賞口
Ｐ７０　演出表示装置
Ｐ７１　第１特別図柄表示装置
Ｐ７２　第２特別図柄表示装置
Ｐ１００　主制御基板
Ｐ２００　演出制御基板
Ｐ３００　画像制御基板
Ｐ４００　払出制御基板
Ｐ５００　電源基板
Ｐ８００　枠制御基板
Ｐ８５１　遊技球数表示装置
Ｐ８５２　計数ボタン
Ｐ９００　専用ユニット

【図面】

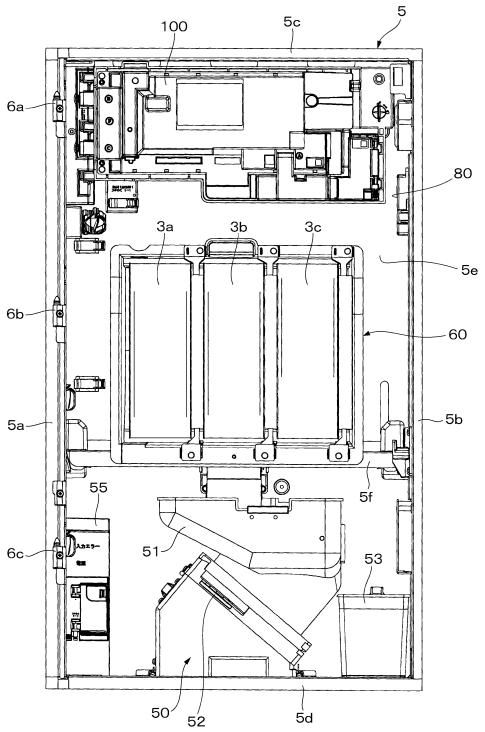
【図１】



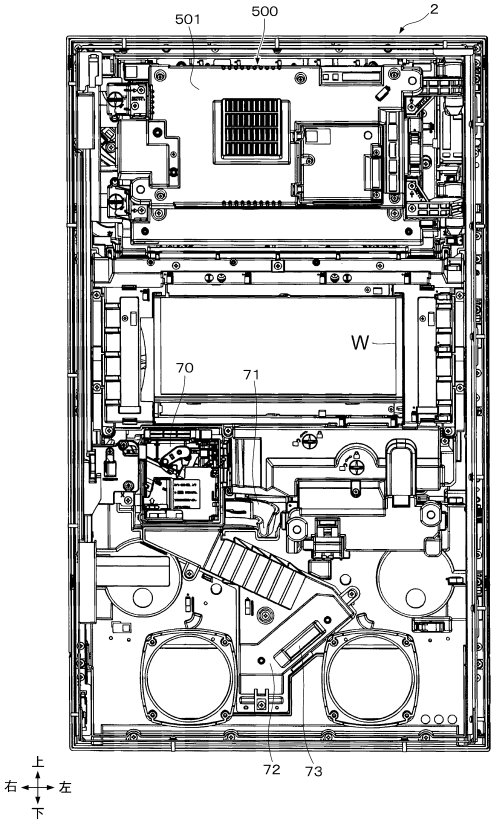
【図２】



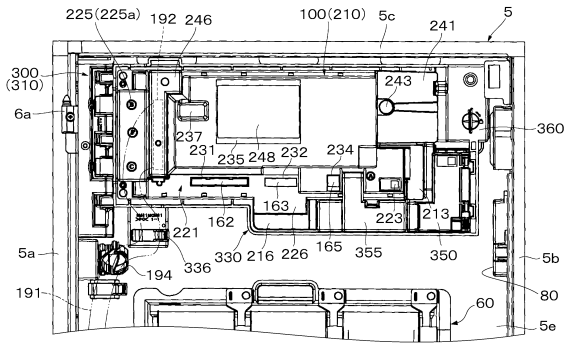
【図３】


100
5c
5
6a
80
3a
3b
3c
5e
6b
60
5a
5b
55
5f
6c
51
53
50
52
5d

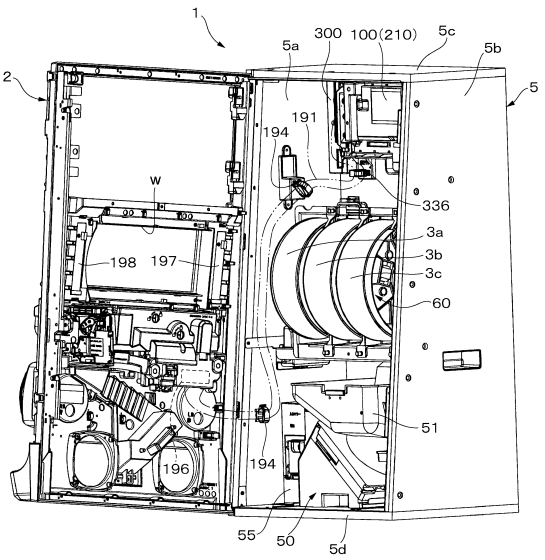
【図４】


501
500
2
W
70
71
72
73
上
右
左
下

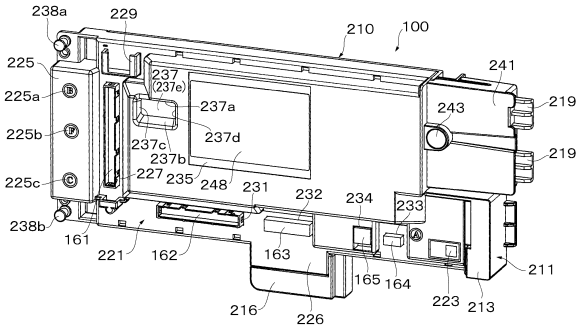
【図５】


225(225a)
192
246
100(210)
5c
241
5
300
(310)
243
6a
360
237
231
235
248
232
234
163
162
223
213
221
330
216
226
165
355
350
5a
194
336
5b
191
80
60
5e

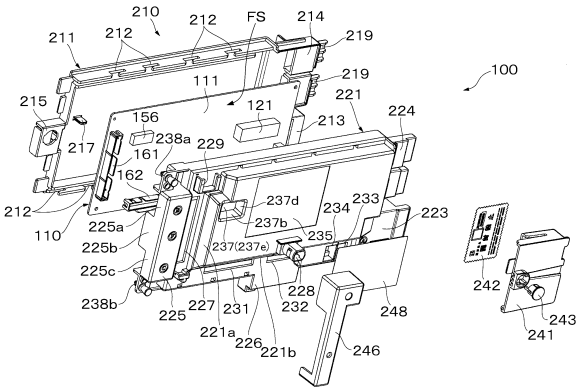
【図６】


1
5a
300
100(210)
5c
5b
2
5
191
194
W
336
3a
3b
3c
198
197
60
51
196
194
55
50
5d

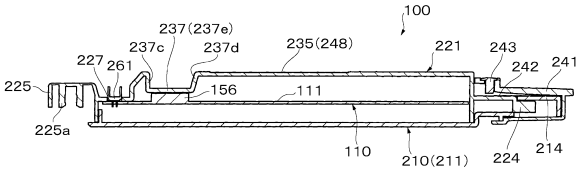
【図７】



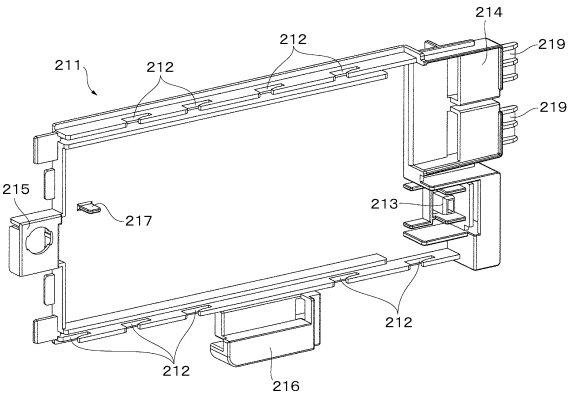
【図８】



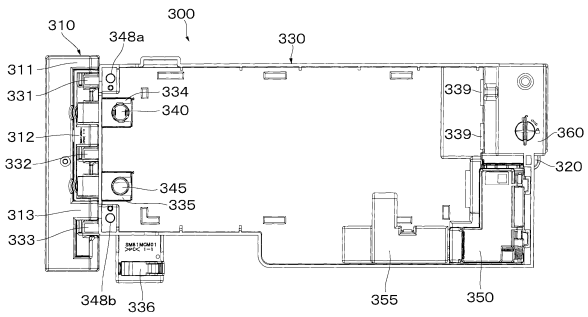
【図９】



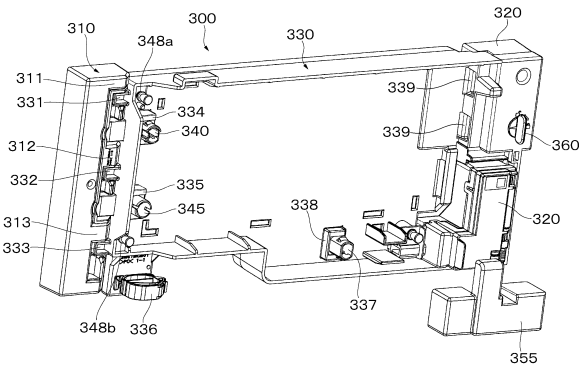
【図１０】



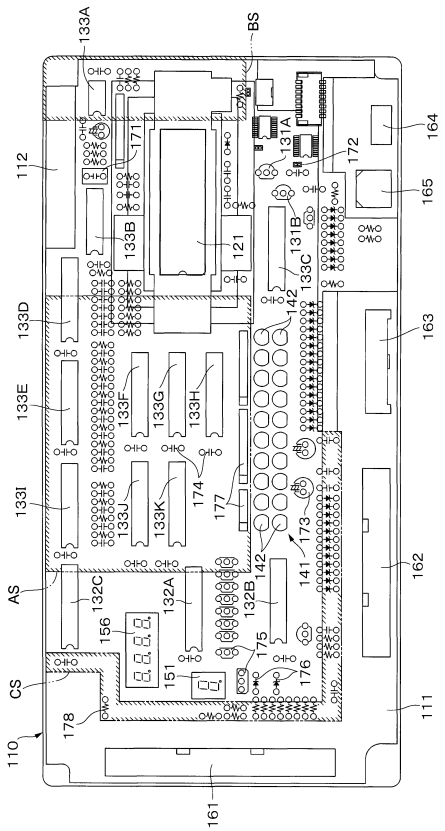
【図１１】



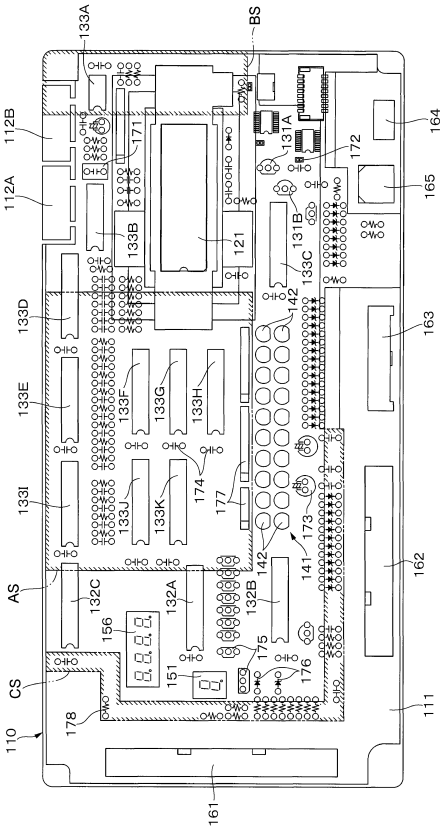
【図１２】



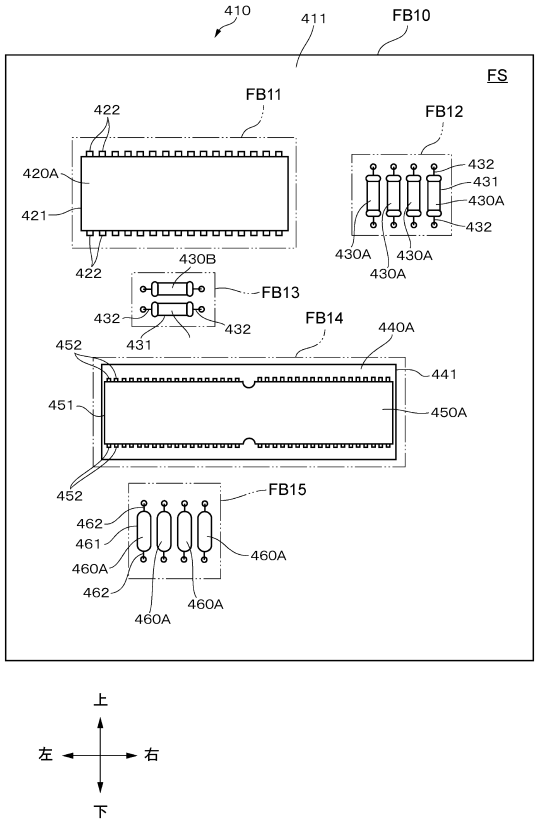
【図１３】



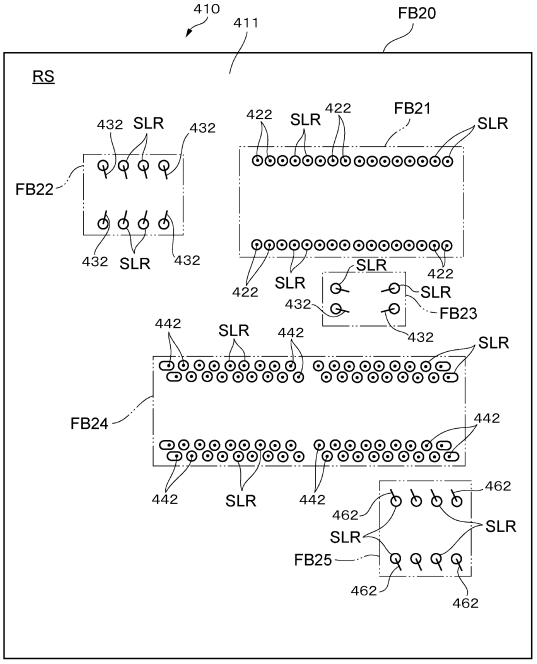
【図１４】

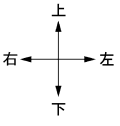


【図１５】

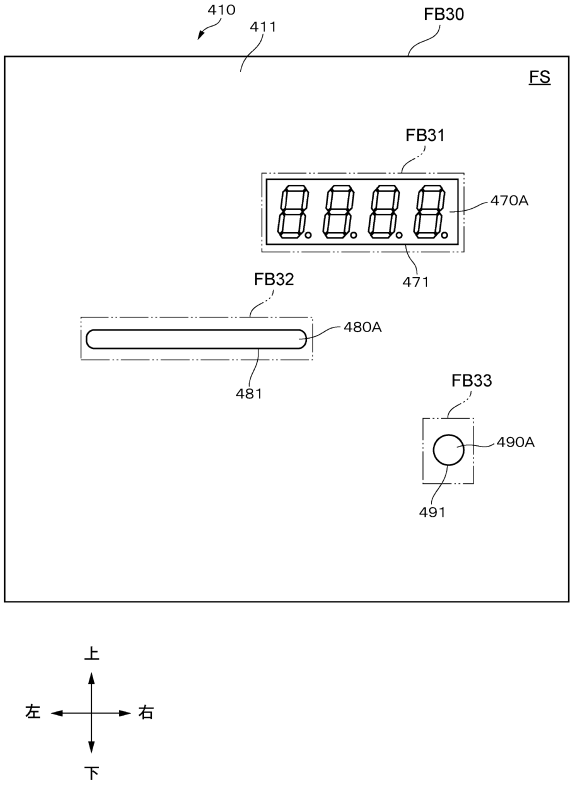


【図１６】

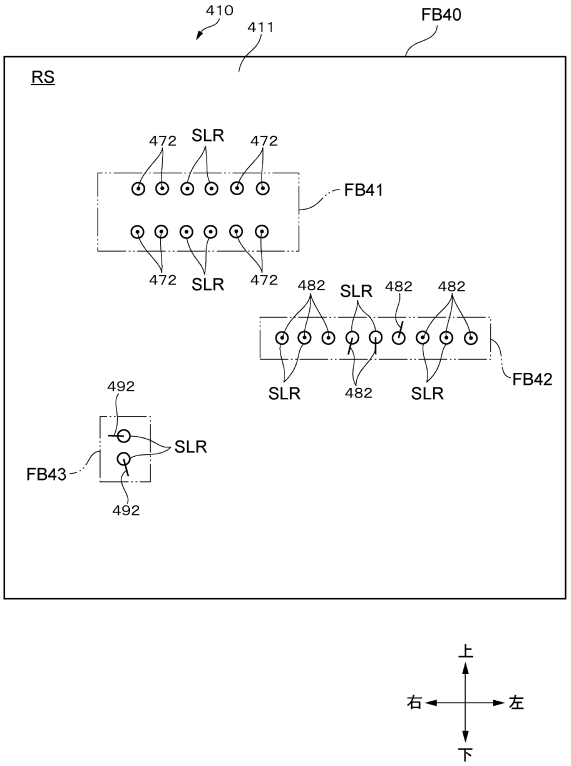




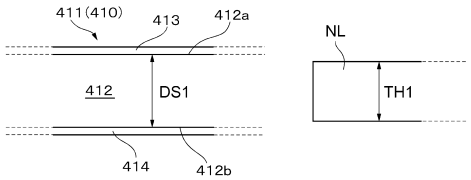
【図１７】



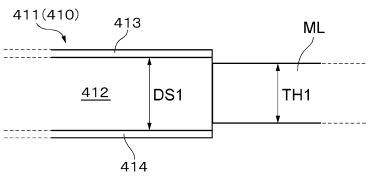
【図１８】



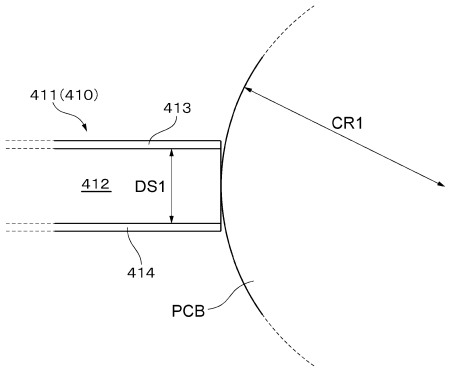
【図１９】



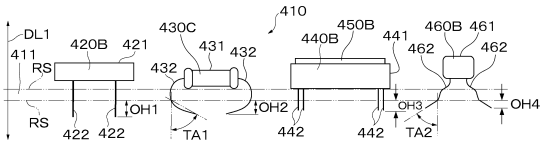
【図２０】



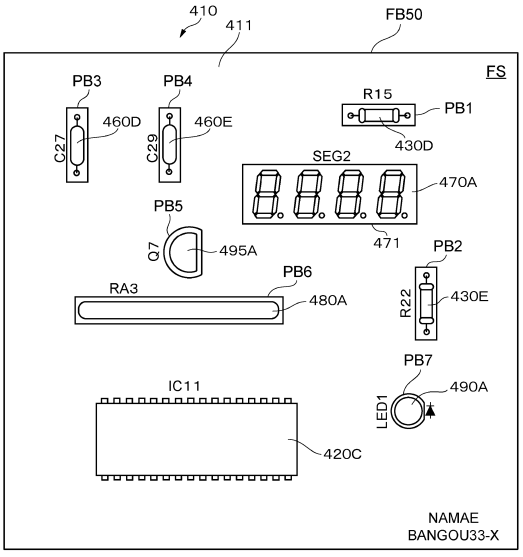
【図２１】

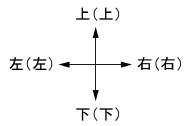


【図２２】

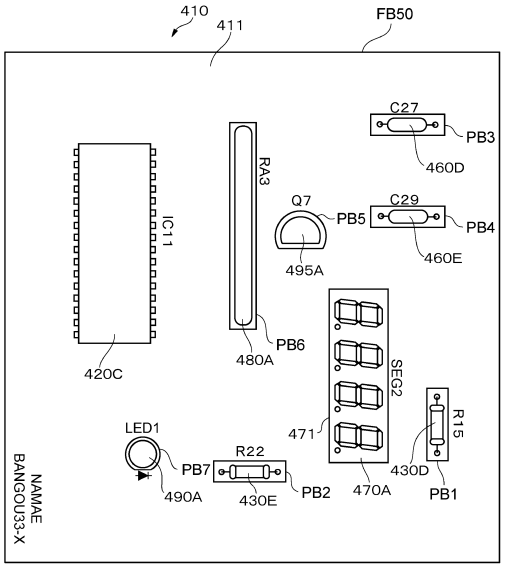


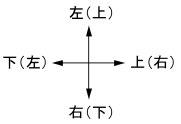
【図２３】



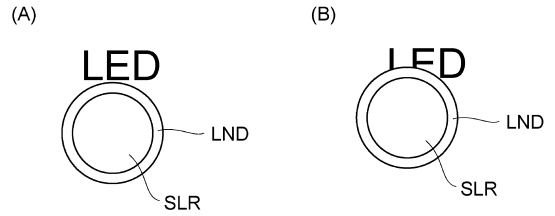


【図２４】

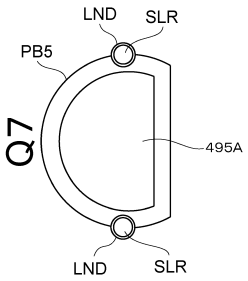




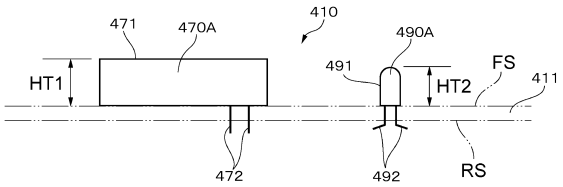
【図２５】



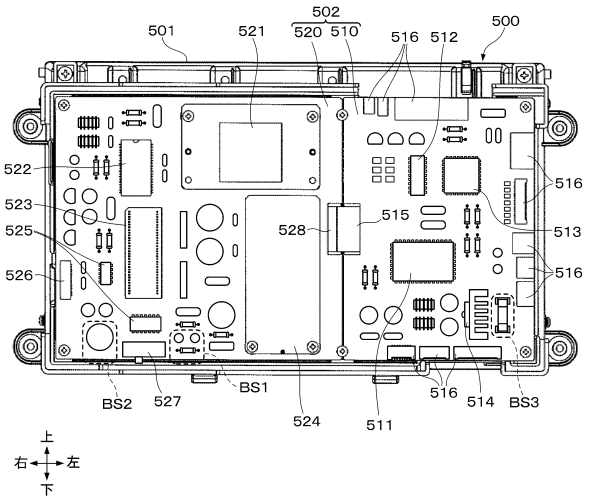
【図２６】



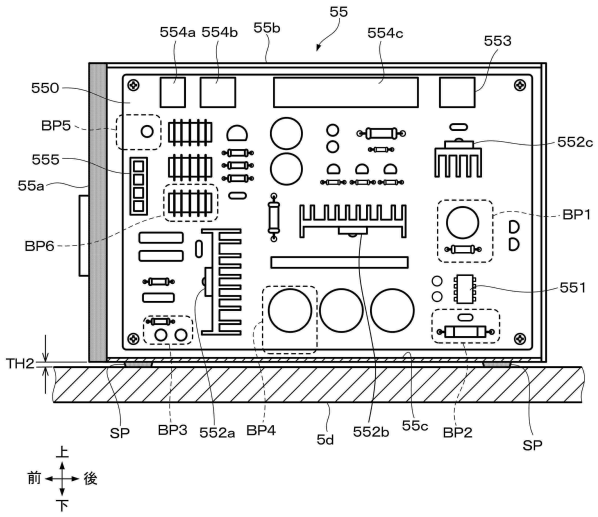
【図２７】



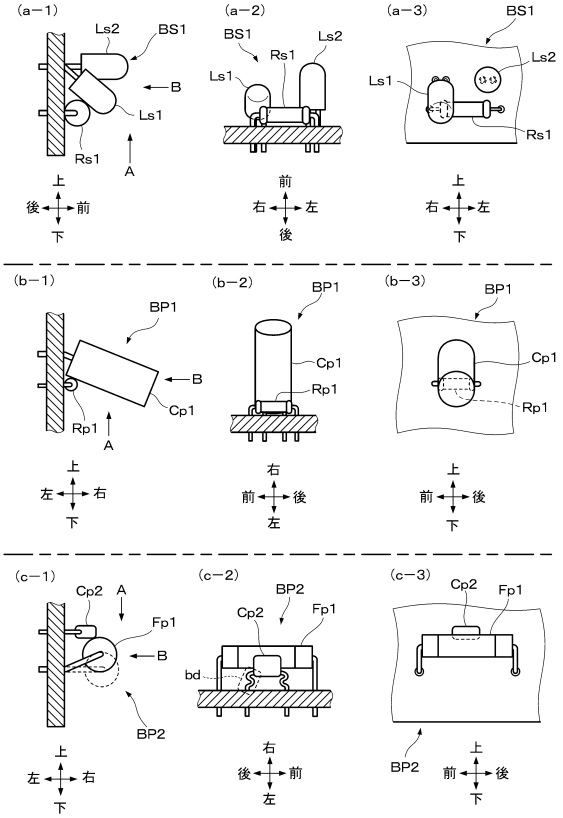
【図２８】



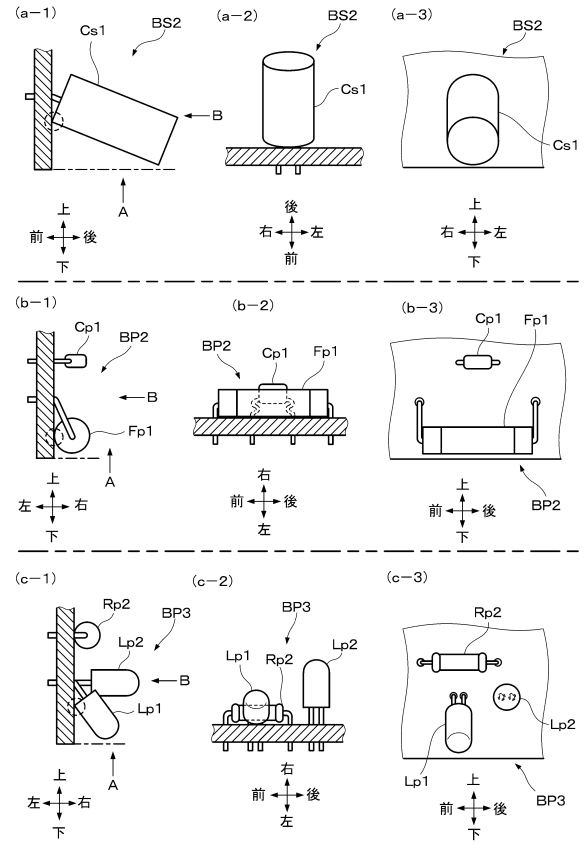
【図２９】



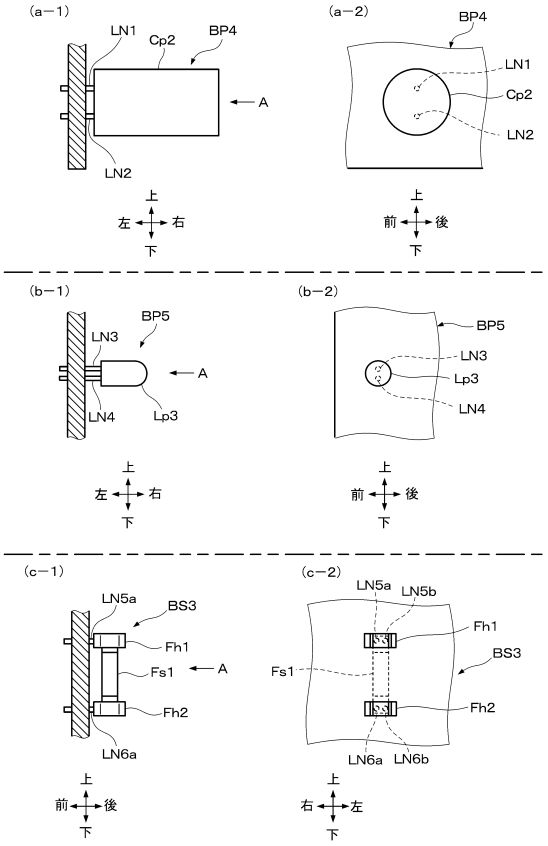
【図３０】



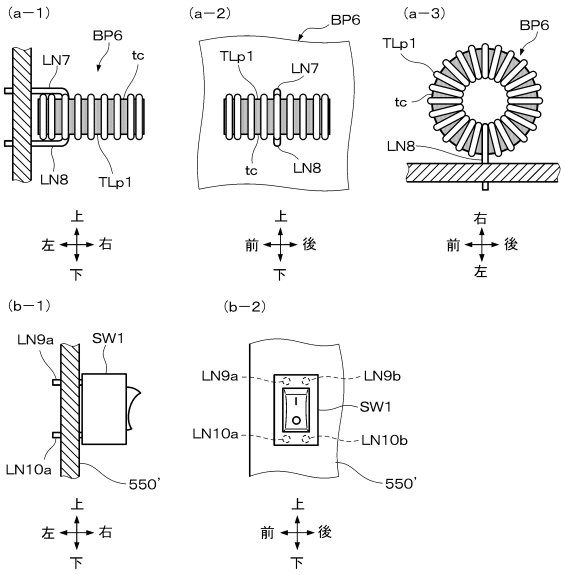
【図３１】



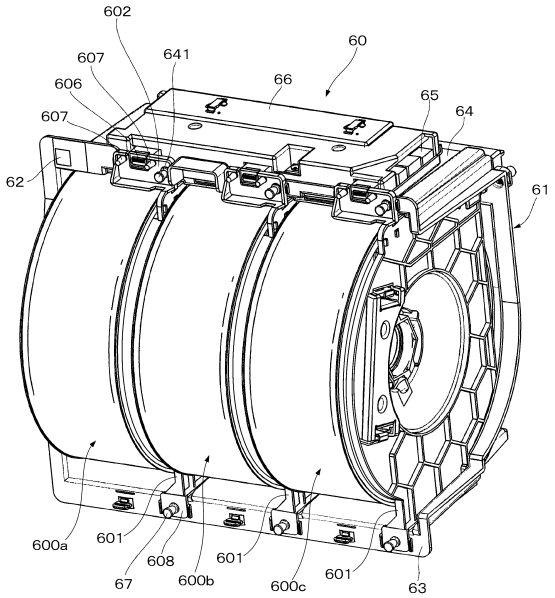
【図３２】



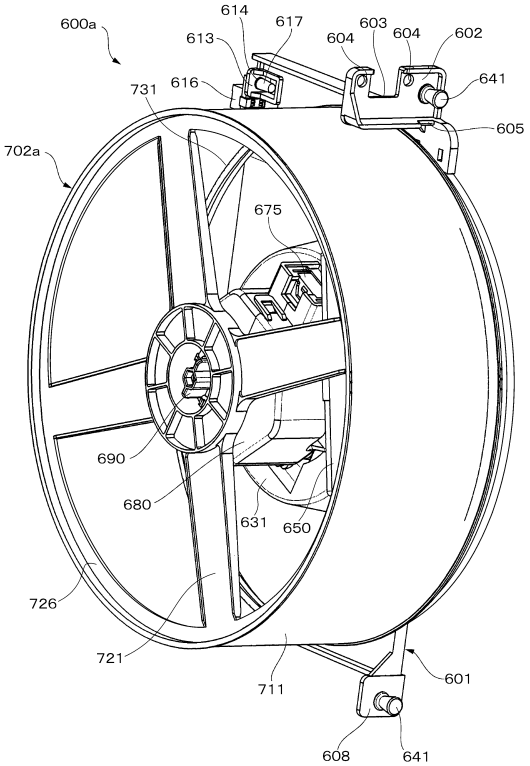
【図３３】



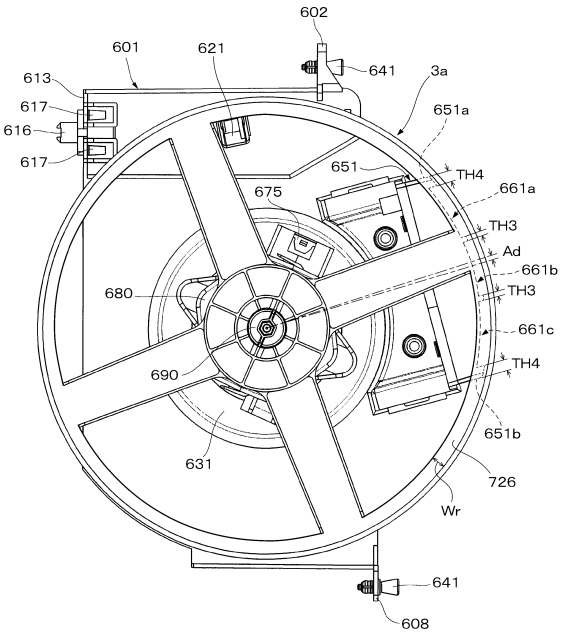
【図３４】



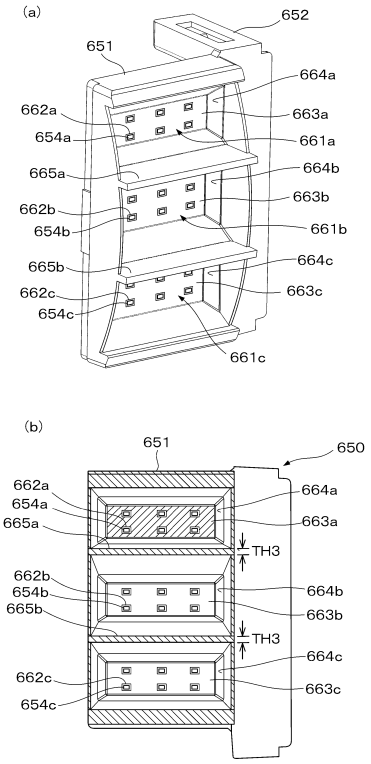
【図３５】



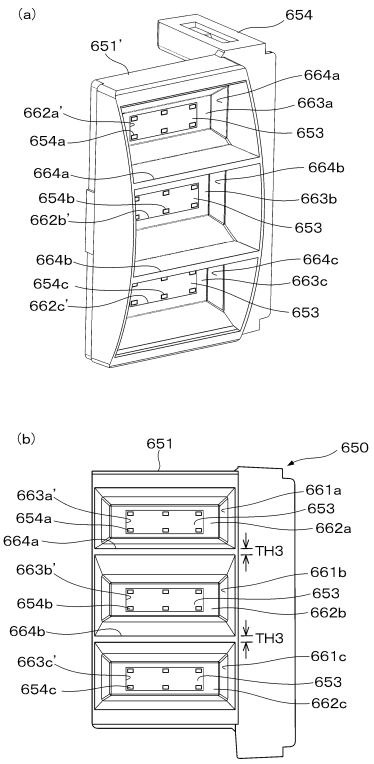
【図３６】



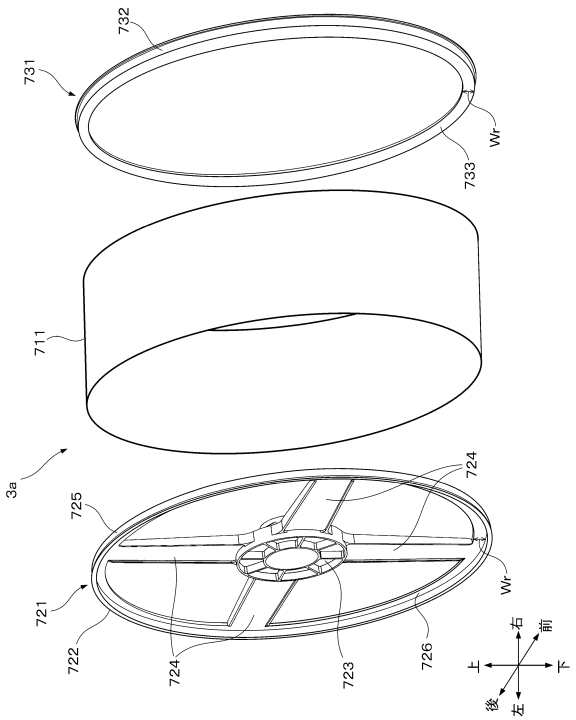
【図３７】



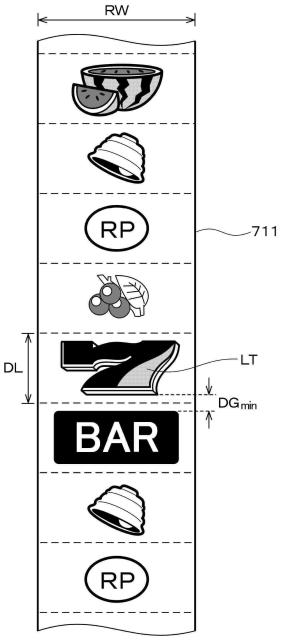
【図３８】



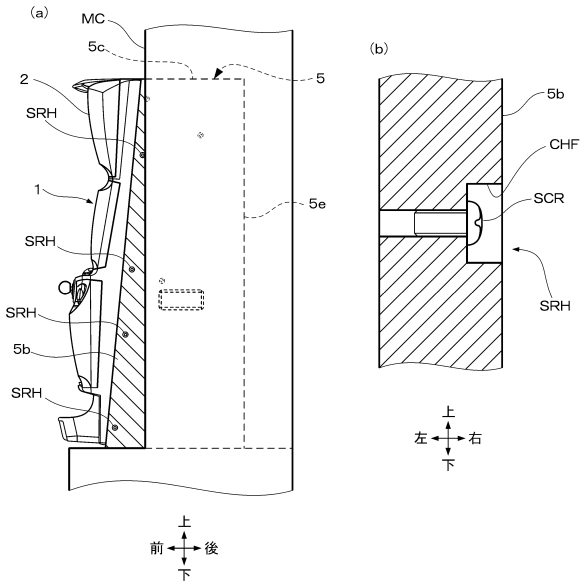
【図３９】



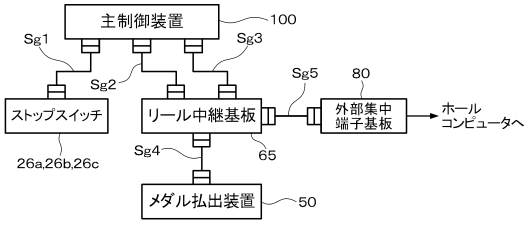
【図４０】



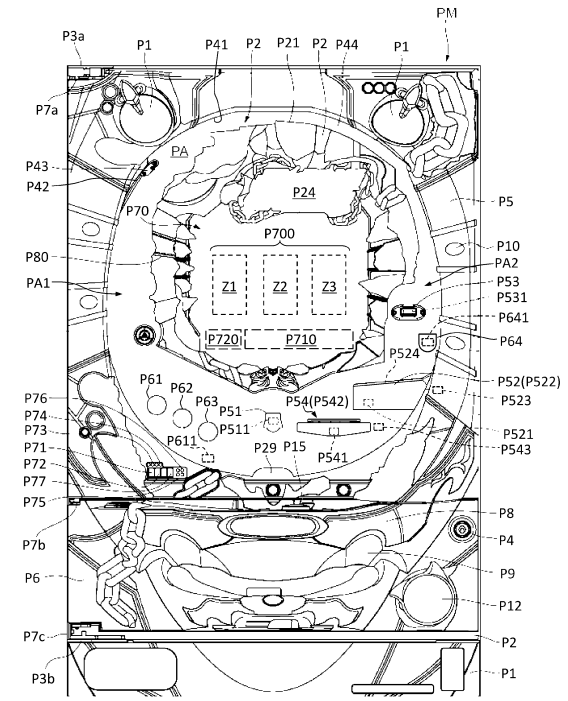
【図４１】



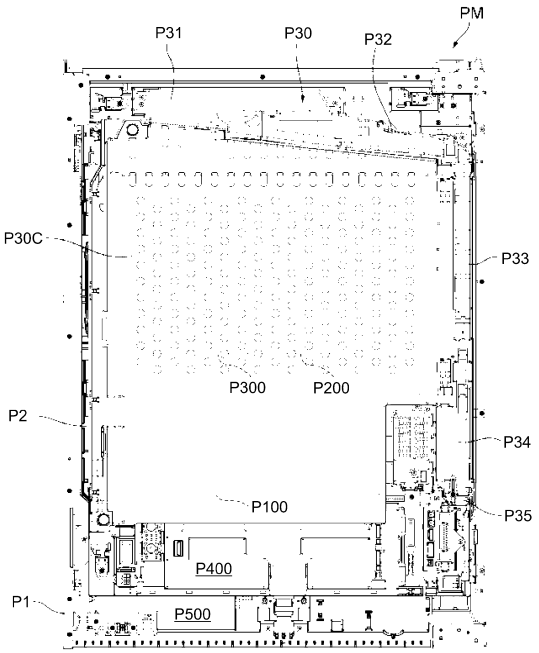
【図４２】



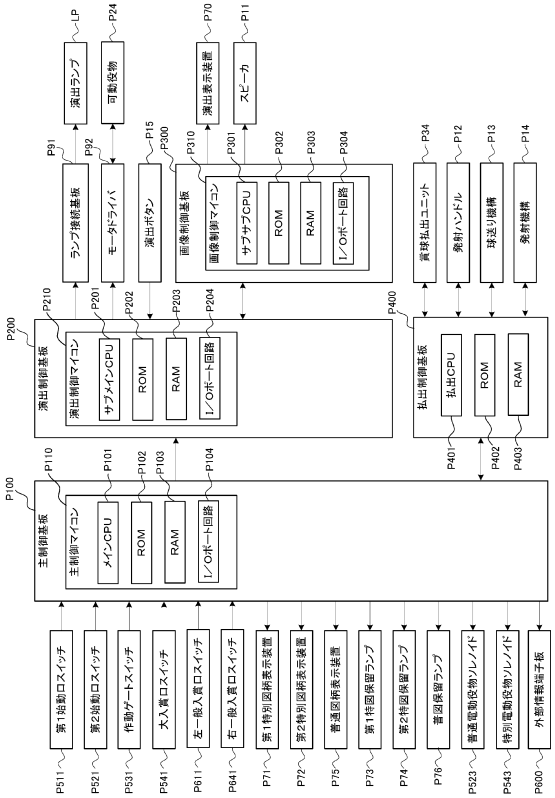
【図４３】



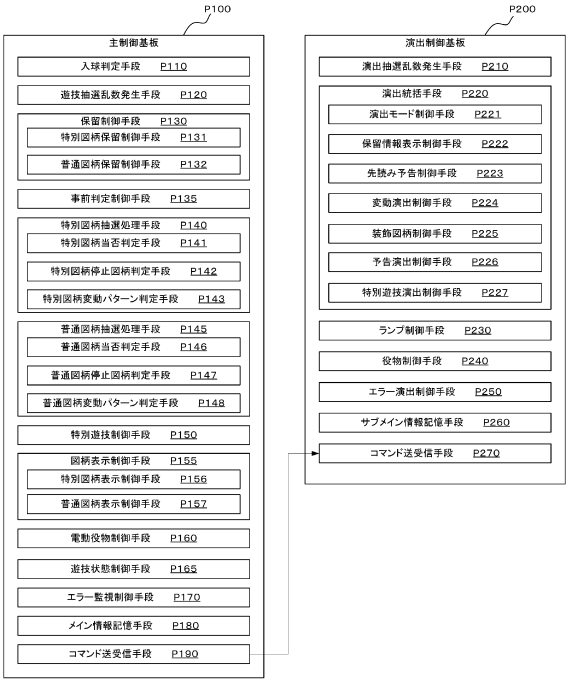
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/319.69

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 65535	はずれ	はずれ

（B） 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/43.49

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 1506	大当り	大当り
1507 ～ 65535	はずれ	はずれ

【図４８】

（A） 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り図柄）	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数（電サポ回数）	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	A	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	B	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

（B） 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群（大当り図柄）	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数（電サポ回数）	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～499	50%	C	16R特定大当り	10000回	10000回	16R	29秒
500～649	15%	D	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650～999	35%	E	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

【図４９】

［ 変動パターンテーブル１ ］
・遊技状態 ＝ 通常遊技状態
・変動パターン選択状態 ＝ 通常選択状態
・演出モード ＝ 通常演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH1-1	3秒	短縮変動	0	20	40	50	50	50
	PH1-2	7秒	通常変動	80	60	40	50	50	50
	PH1-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	0	0	0
	PH1-4	40秒	SPリーチA	5	5	5	0	0	0

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA1-1	20秒	Nリーチ	10	10	－	10	10	10
	PA1-2	40秒	SPリーチA	90	90	－	90	90	90

【図５０】

［ 変動パターンテーブル２ ］
・遊技状態 ＝ 時短遊技状態
・変動パターン選択状態 ＝ 時短選択状態
・演出モード ＝ 時短演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	40	60
	PH2-2	7秒	通常変動	80	80	80	80	40	20
	PH2-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	15	15	15
	PH2-4	50秒	SPリーチB	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA2-1	20秒	Nリーチ	10	10	－	10	10	10
	PA2-2	50秒	SPリーチB	90	90	－	90	90	90

【図５１】

［ 変動パターンテーブル３ ］
・遊技状態 ＝ 確変遊技状態
・変動パターン選択状態 ＝ 確変選択状態
・演出モード ＝ 確変演出モード

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH3-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	80	80
	PH3-2	7秒	通常変動	95	95	95	95	15	15
	PH3-3	60秒	SPリーチC	5	5	5	5	5	5

当落	変動パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
大当り	PA3-1	60秒	SPリーチC	100	100	－	100	100	100

【図５２】

図柄属性	装飾図柄
青色属性	2 4 6 8
赤色属性	1 3 5 9
金色属性	7

【図５３】

（A）

大当り当選時の遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
通常遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB得出（確変昇格）
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

（B）

大当り当選時の遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
時短遊技状態 or 確変遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
				赤図柄	寿大当りB演出（ラウンド昇格）
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB演出（確変昇格）
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

【図５４】

超寿大当り演出（金図柄組合せ）				
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容	
大当り開始デモ	－	5	◆超寿大当り開始	
1R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
2R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
3R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
4R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
5R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
6R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
7R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
8R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
9R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
10R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
11R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
12R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
13R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
14R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
15R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
16R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入	（保留連示唆演出）

【図５５】

寿大当りA演出（赤図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入

【図５６】

寿大当りB演出（赤図柄組合せ）				
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容	
大当り開始デモ	－	5	◆寿大当り開始	
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
2R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
3R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
4R	長開放	29	◆ラウンド昇格演出	
⇔	インターバル	2	↓	
5R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド	
⇔	インターバル	2	↓	
6R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
7R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
8R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
9R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
10R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
11R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
12R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
13R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
14R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
15R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
16R	長開放	29	↓	
⇔	インターバル	2	↓	
大当り終了デモ	－	20	◆確変演出モード突入	（保留連示唆演出）

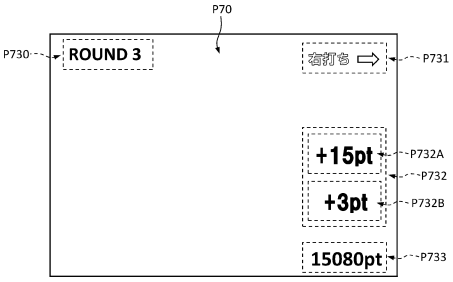
【図５７】

喜大当りA演出（青図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆時短演出モード突入

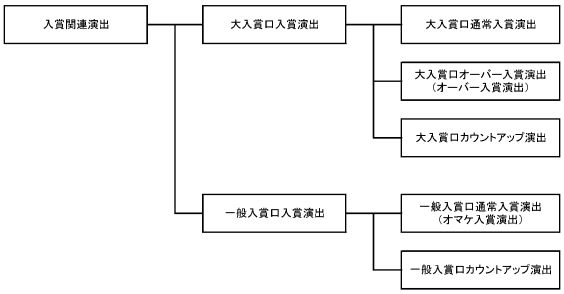
【図５８】

喜大当りB演出（青図柄組合せ）			
タイミング	大入賞口	時間（秒）	演出内容
大当り開始デモ	－	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇔	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇔	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	－	20	◆確変昇格演出→確変演出モード突入

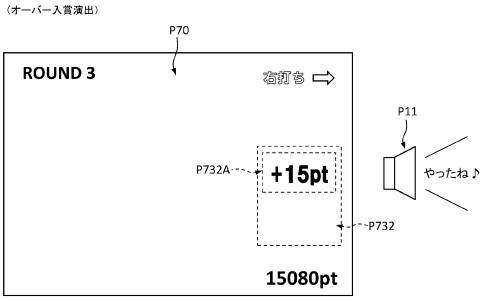
【図５９】



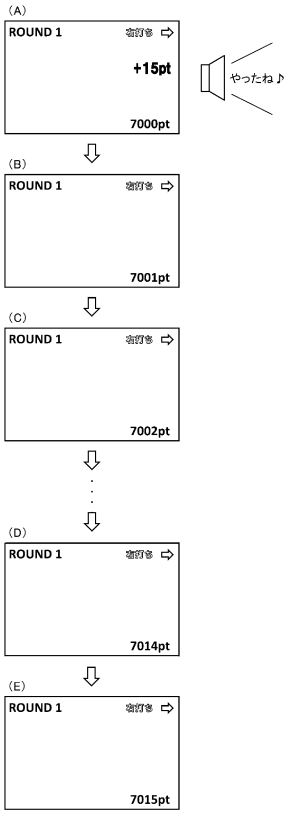
【図６０】



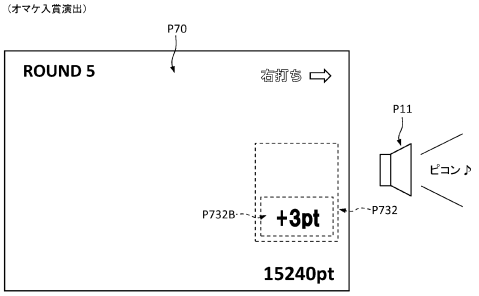
【図６１】



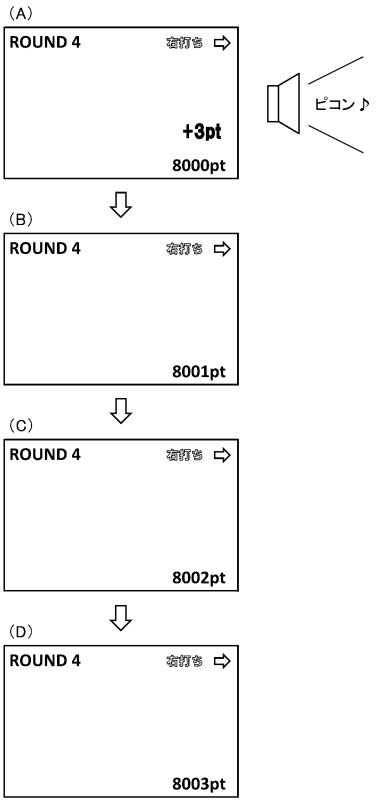
【図６２】



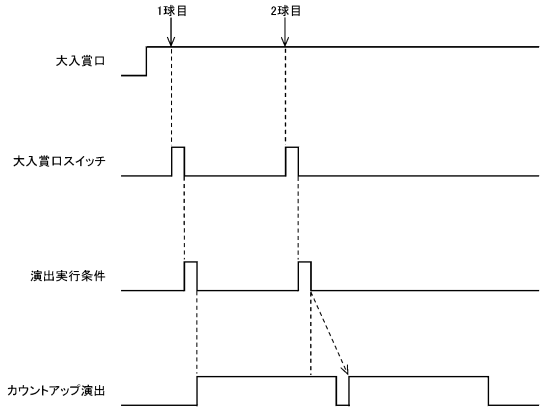
【図６３】



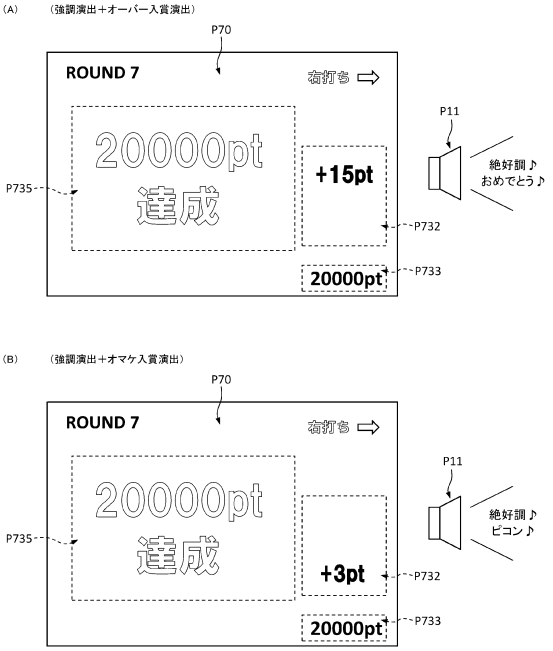
【図６４】



【図６５】



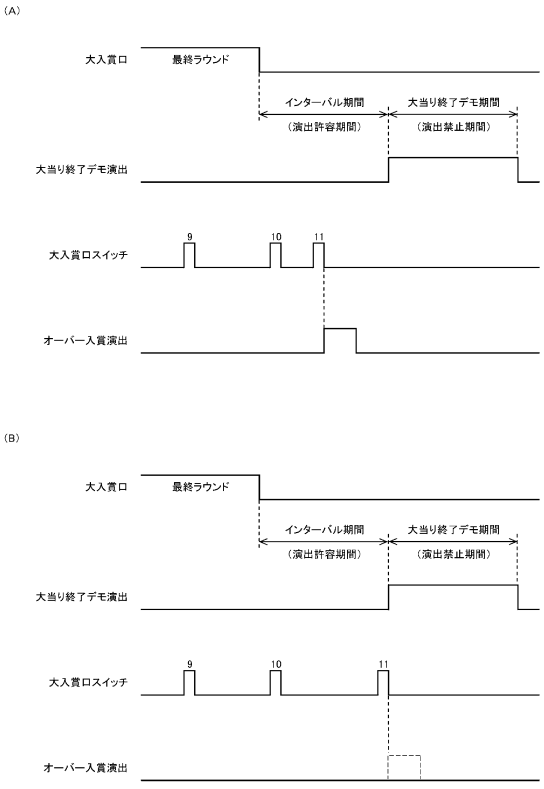
【図６６】



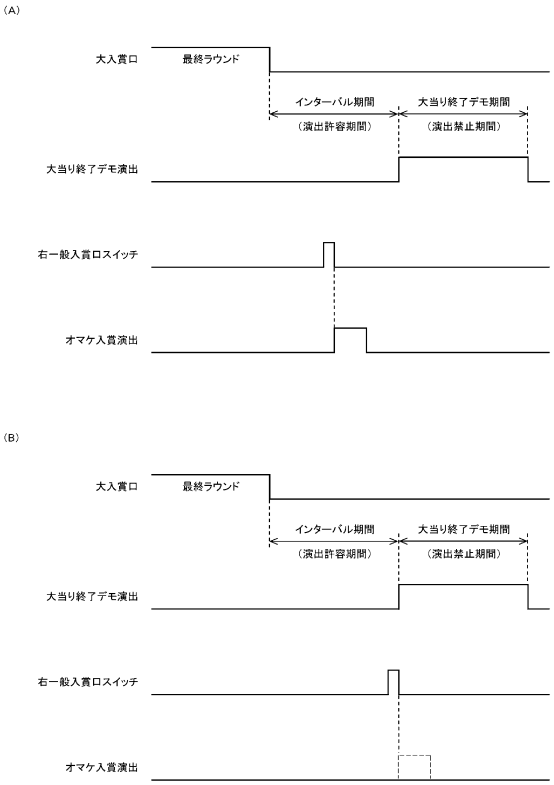
【図６７】

エラー名称	エラー種別	エラー優先度	オーバー入賞演出		オマケ入賞演出		賞球払出
			画像	音	画像	音	
扉・枠開放エラー	第1エラー	中	実行	非実行	実行	非実行	実行
磁気センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
電波センサエラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
断線短絡電源エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
過剰入賞エラー	第2エラー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
払出エラー	第3エラー	低	実行	実行	実行	実行	非実行

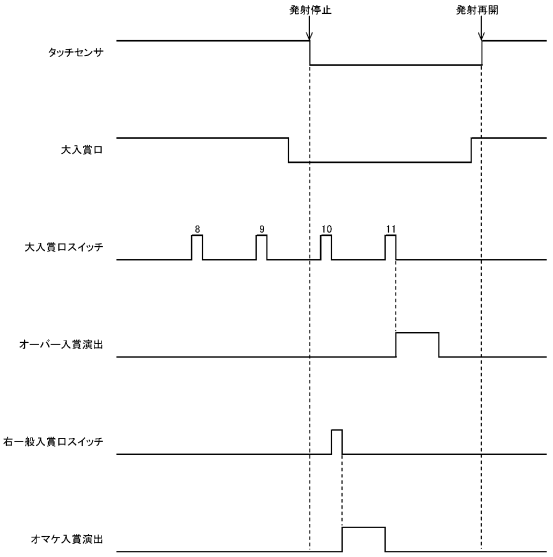
【図６８】



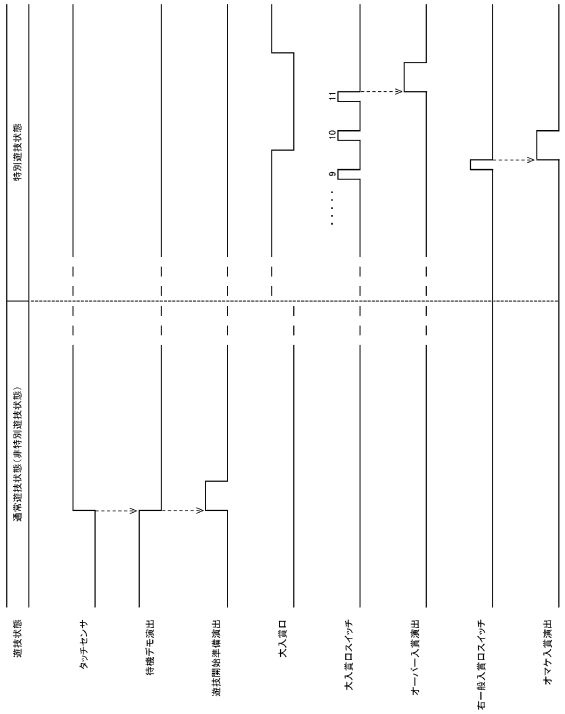
【図６９】



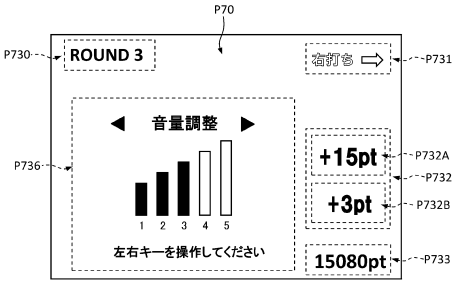
【図７０】



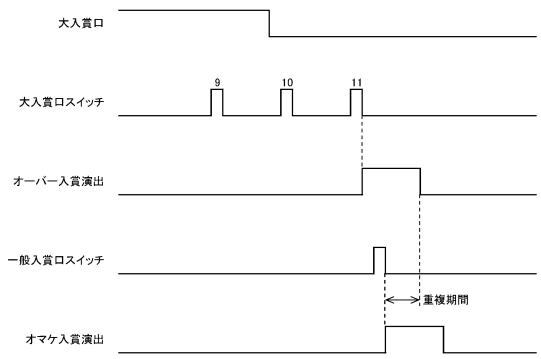
【図７１】



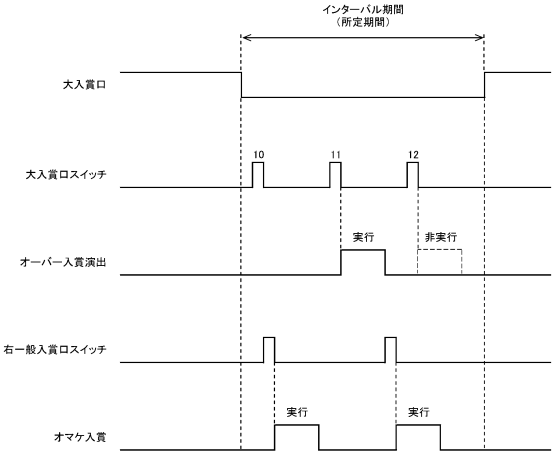
【図７２】



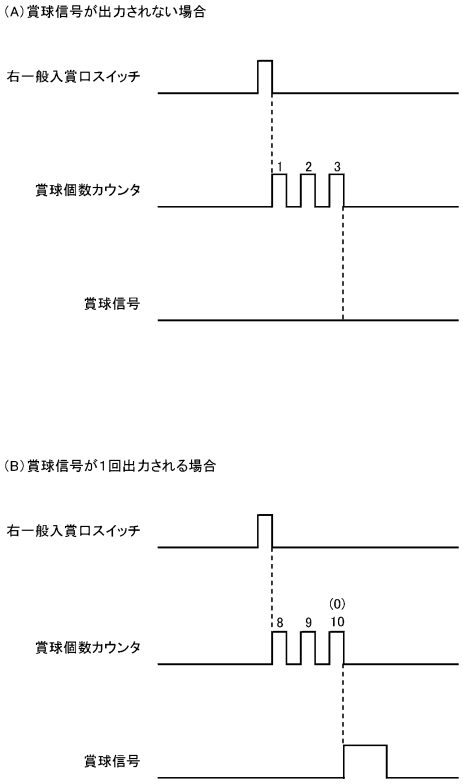
【図７３】



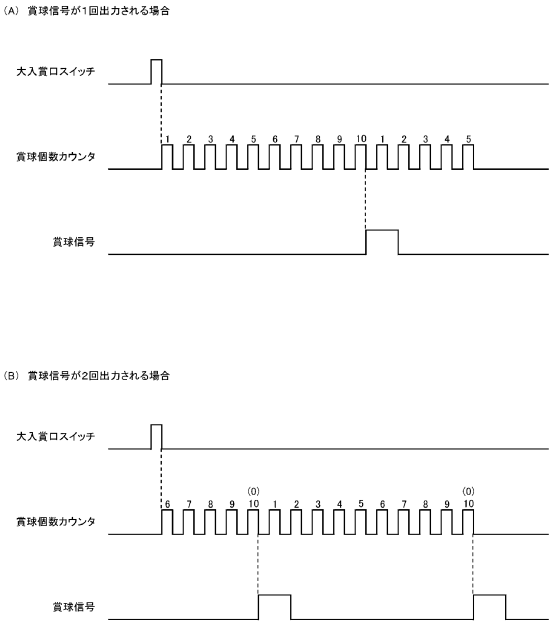
【図７４】



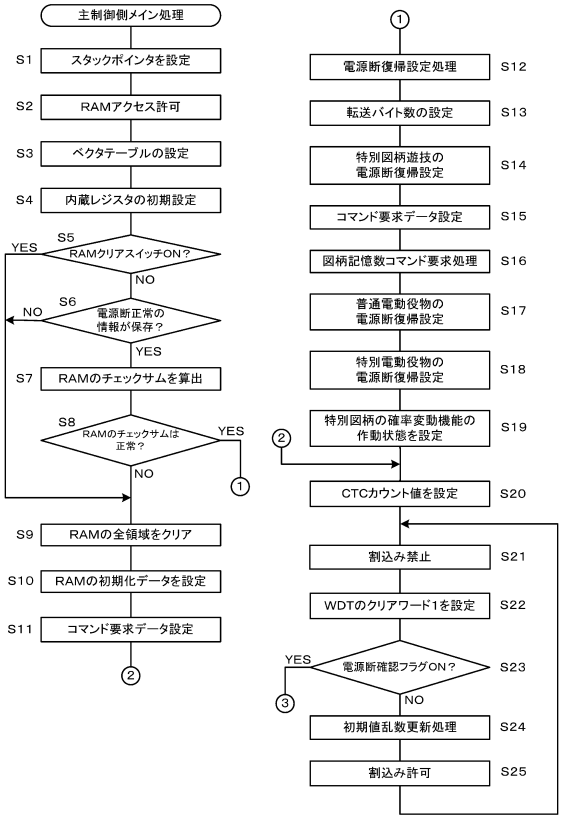
【図７５】



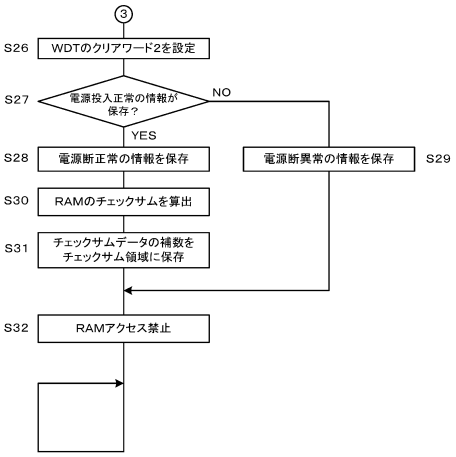
【図７６】



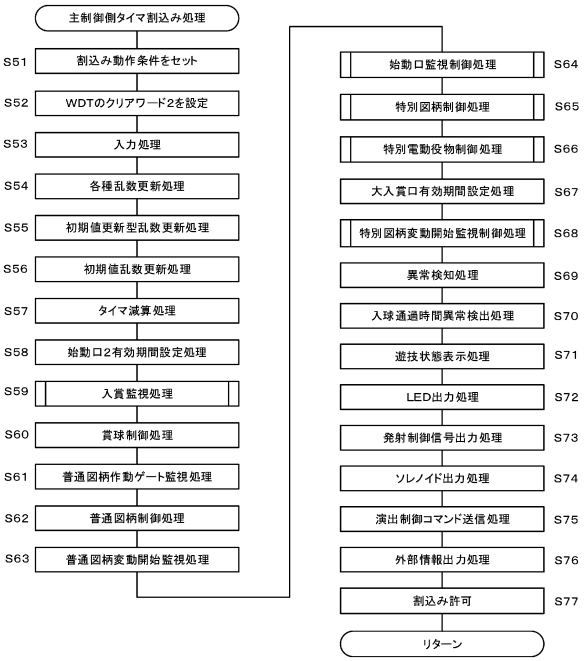
【図７７】



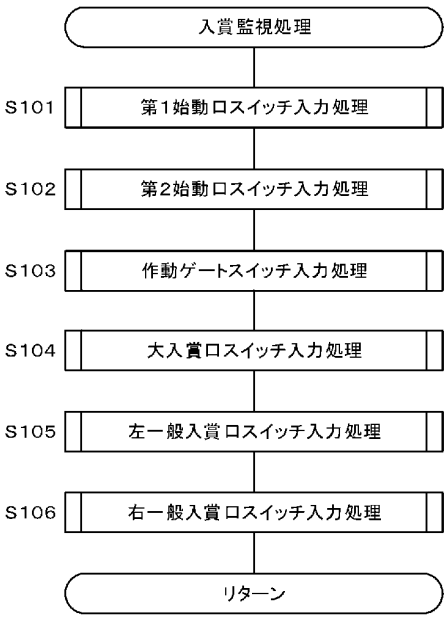
【図７８】



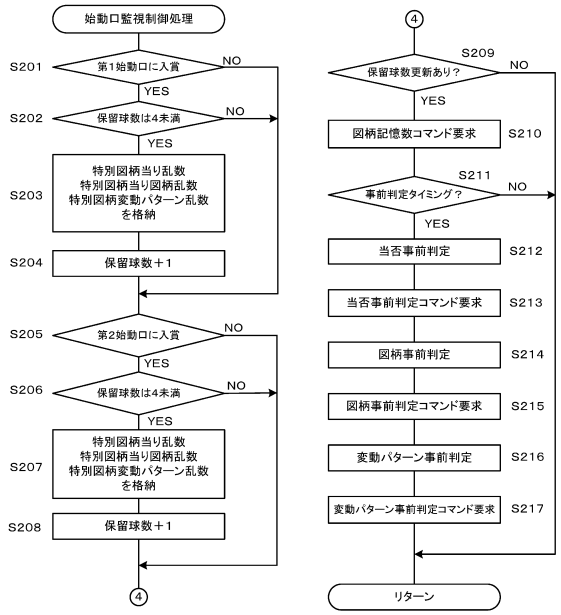
【図７９】



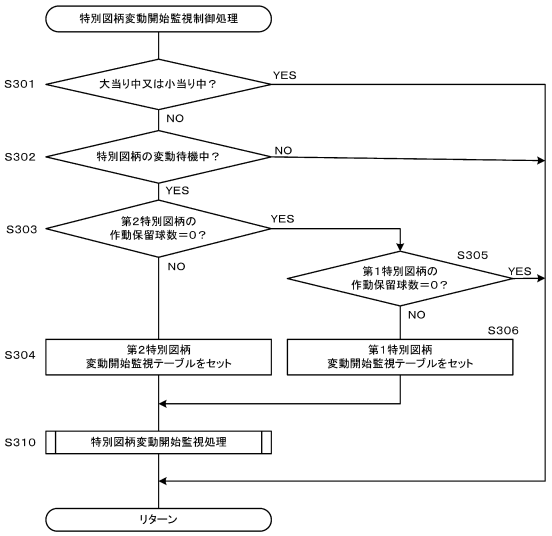
【図８０】



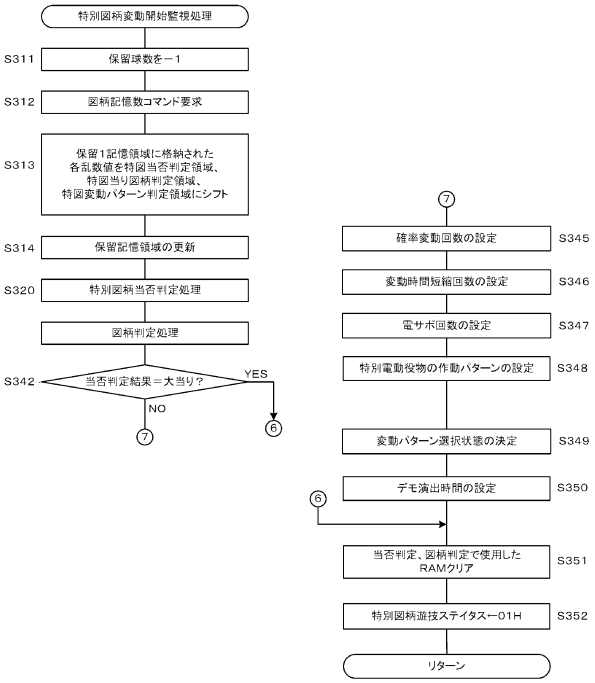
【図８１】



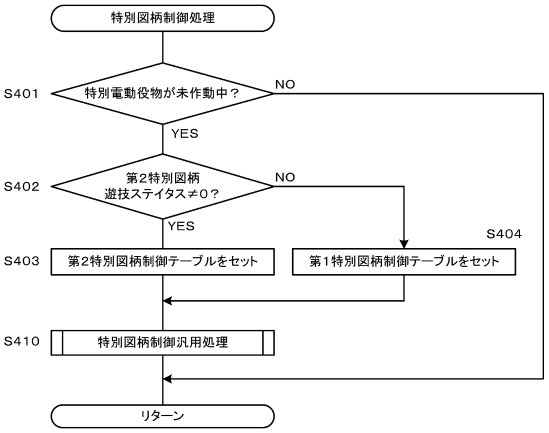
【図８２】



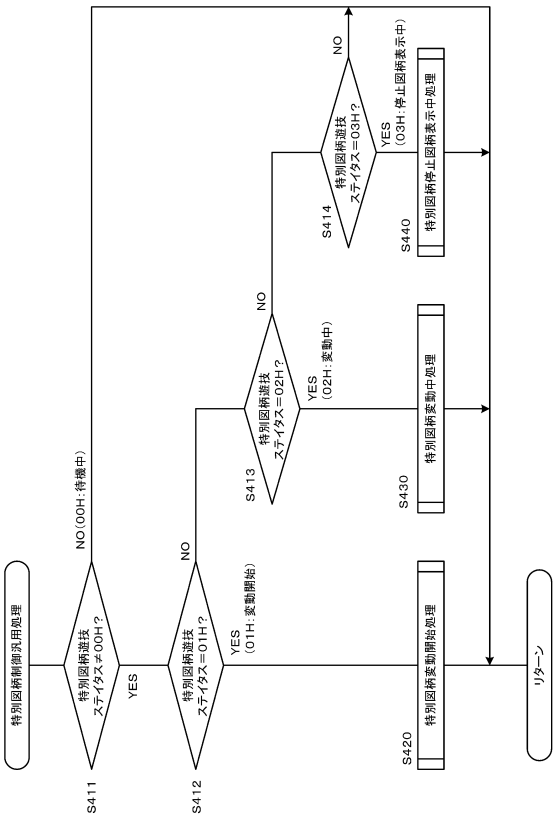
【図８３】



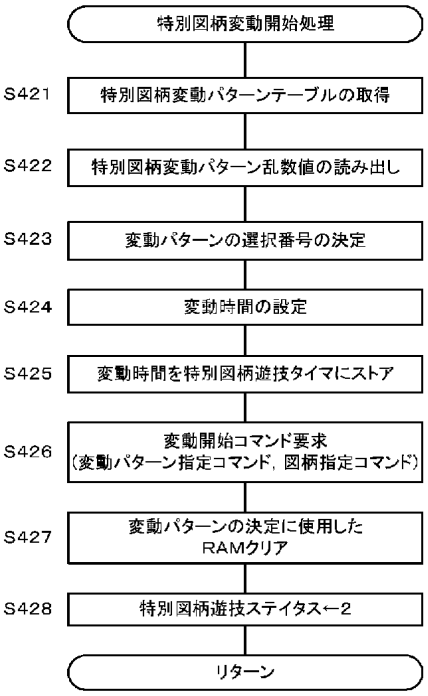
【図８４】



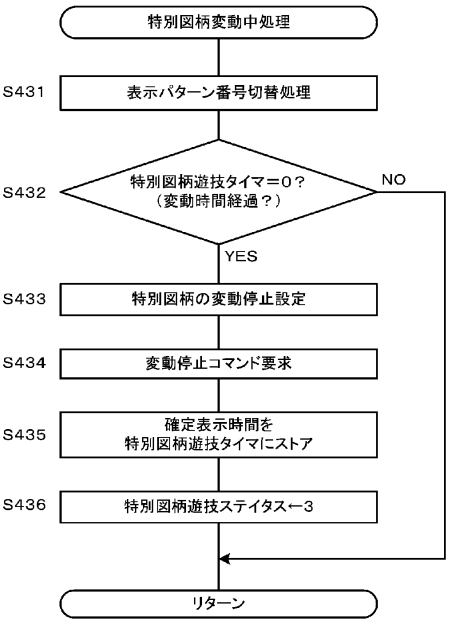
【図８５】



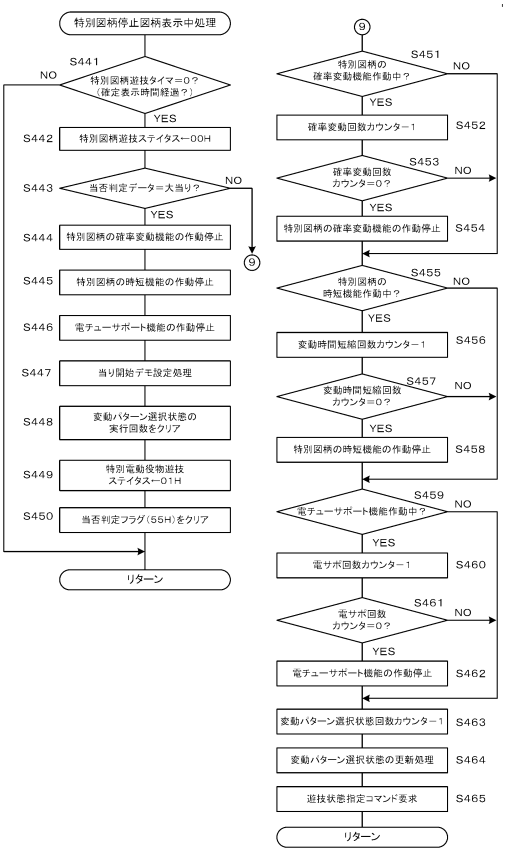
【図８６】



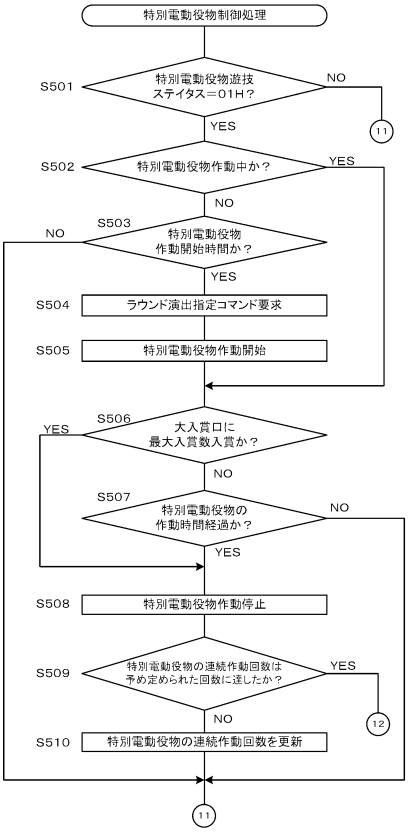
【図８７】



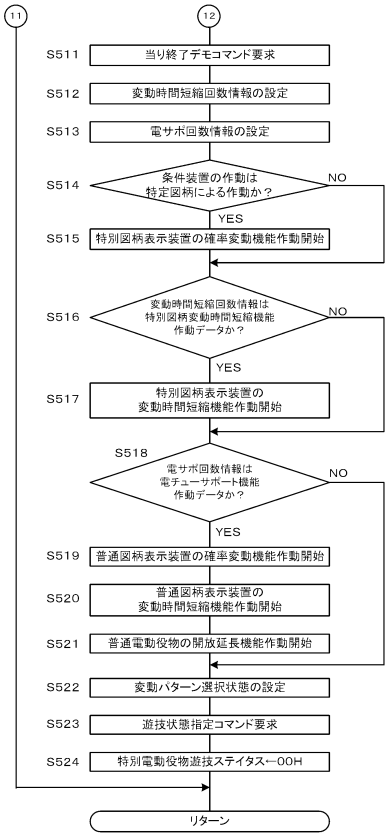
【図８８】



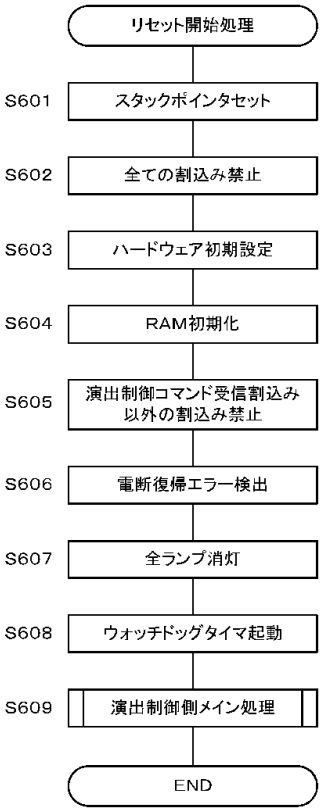
【図８９】



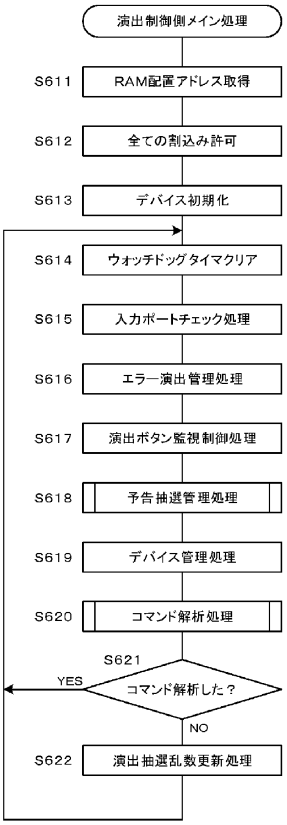
【図９０】



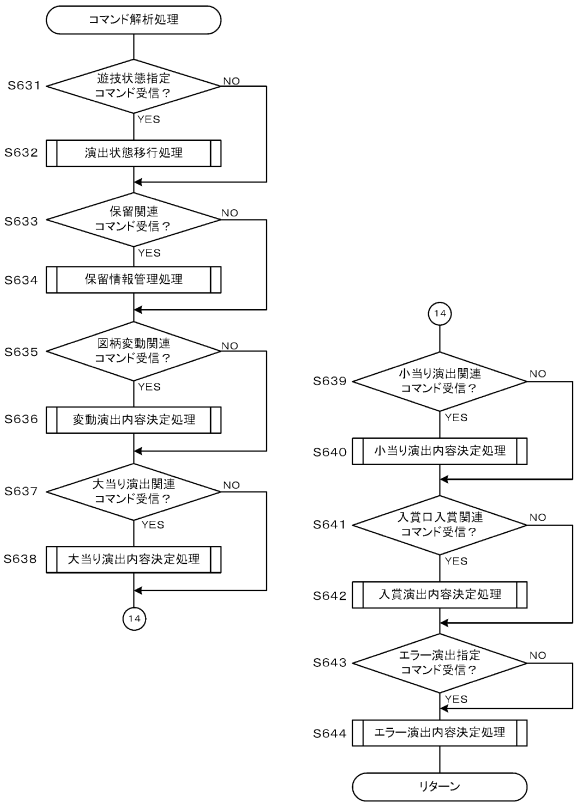
【図９１】



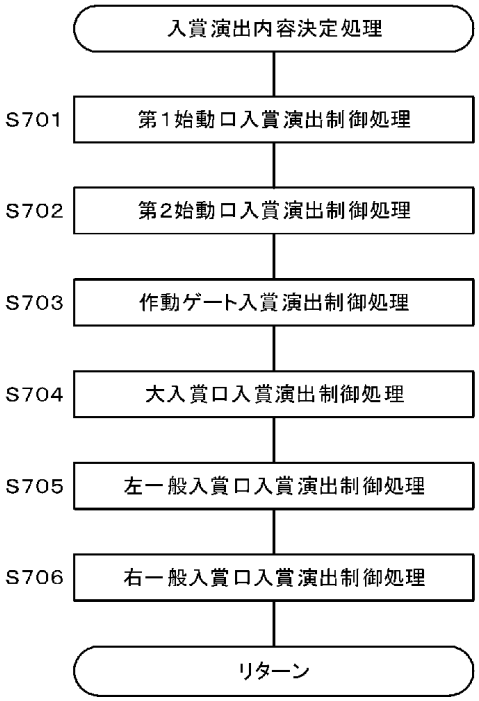
【図９２】



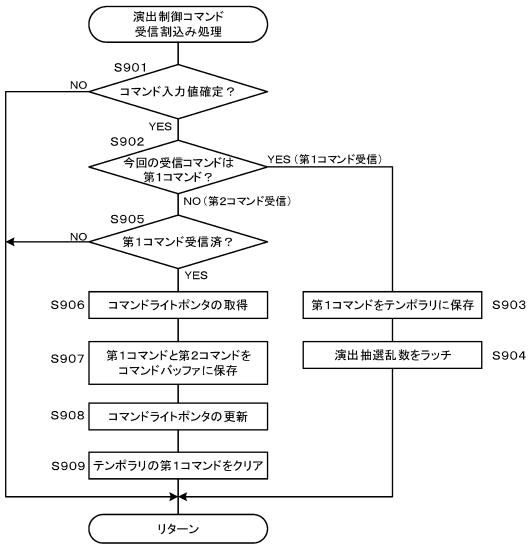
【図９３】



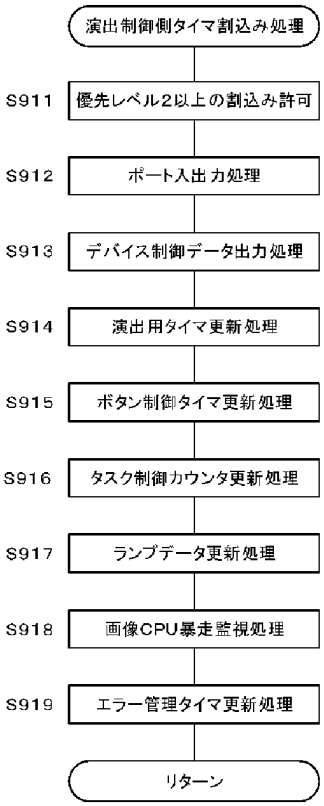
【図９４】



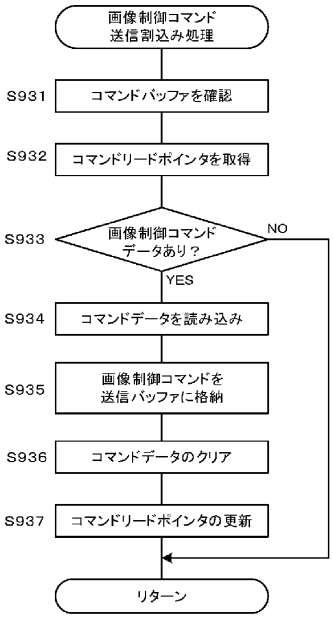
【図９５】



【図９６】



【図９７】



【図９８】

特別図柄当否抽選テーブル

（A） 低確率状態

大当り確率 ≒ 1/320 ， 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 6000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

（B） 高確率状態

大当り確率 ≒ 1/80 ， 小当り確率 ≒ 1/1.1

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 818	大当り	大当り
819 ～ 6000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

【図９９】

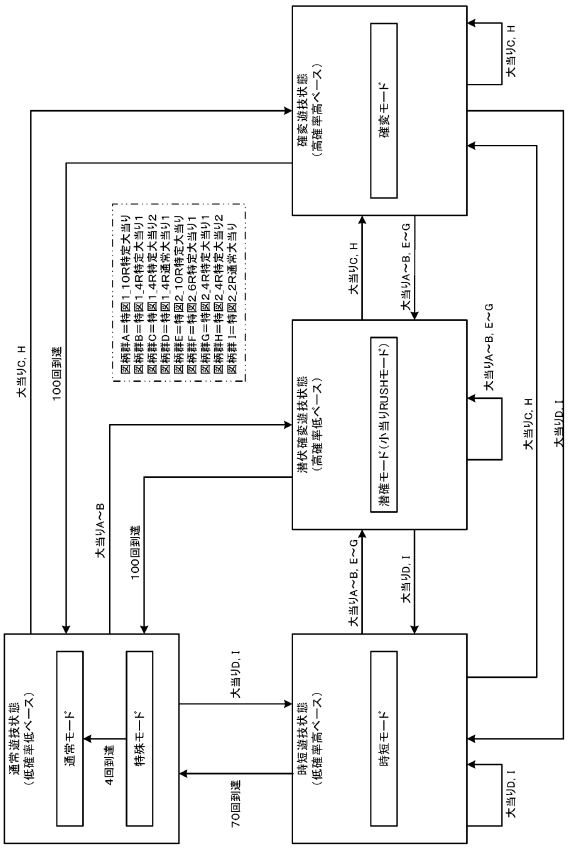
（A） 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～9	10%	A	10R特定大当り	10R	28秒
10～29	20%	B	4R特定大当り1	4R	28秒
30～64	35%	C	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	D	4R通常大当り	4R	28秒

（B） 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～29	30%	E	10R特定大当り	10R	28秒
30～39	10%	F	6R特定大当り	6R	28秒
40～49	10%	G	4R特定大当り1	4R	28秒
50～64	15%	H	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	I	2R通常大当り	2R	2秒

【図１００】



【図１０１】

遊技状態設定テーブル

図柄群（大当り種別）			大当り当選時の遊技状態			
			通常状態	時短状態	潜伏確変状態	確変状態
特図1	A（10R特定大当り）	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	B（4R特定大当り1）	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回	0回
	C（4R特定大当り2）	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
	D（4R通常大当り）	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回
特図2	E（10R特定大当り）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	F（6R特定大当り）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	G（4R特定大当り1）	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回	0回
	H（4R特定大当り2）	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回	100回
	I（2R通常大当り）	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回	70回

【図１０２】

特別図柄の変動時間比較表

(A) 通常遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	3秒 ～ 60秒	―	30秒 ～ 90秒
第2特別図柄	1000秒	1000秒	30秒 ～ 90秒

(B) 時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	1秒 ～ 60秒	―	30秒 ～ 60秒
第2特別図柄	1秒 ～ 3秒	0.5秒	30秒 ～ 60秒

【図１０３】

(A)普通図柄当否抽選テーブル

状態	当選確率
非電サポ状態(低ベース)	1／1.02
電サポ状態(高ベース)	1／1.01

(B)普通図柄変動パターンテーブル

状態	普通図柄の変動時間
非電サポ状態(低ベース)	0.5秒
電サポ状態(高ベース)	0.2秒

(C)普通電動役物開放パターンテーブル

状態	開放時間
非電サポ状態(低ベース)	3秒(1秒×3回)
電サポ状態(高ベース)	5.9秒(5.9秒×1回)

【図１０４】

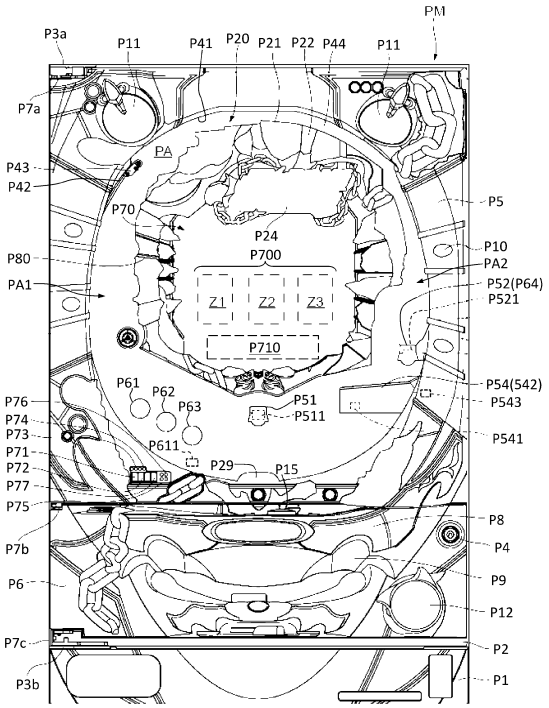
(A)

第1特別図柄	第2特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	―	変動表示を強制停止（はずれ差し替え）	変動表示を強制停止
はずれ停止時	変動表示を継続	変動表示を継続	変動表示を継続

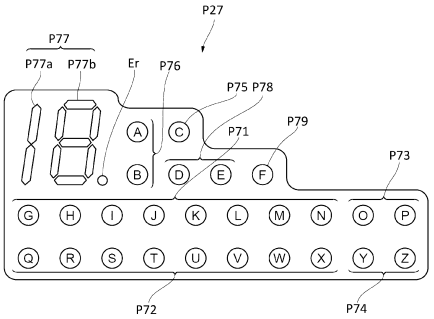
(B)

第2特別図柄	第1特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	―	―	変動表示を強制停止
小当り停止時	変動表示を中断（小当り遊技中）	―	変動表示を中断（小当り遊技中）
はずれ停止時	変動表示を継続	―	変動表示を継続

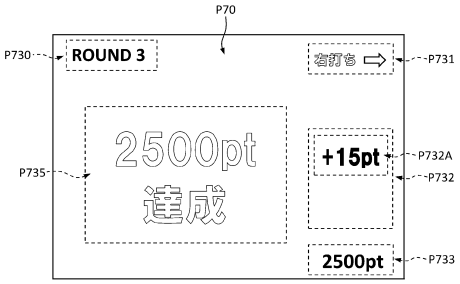
【図１０５】



【図１０６】



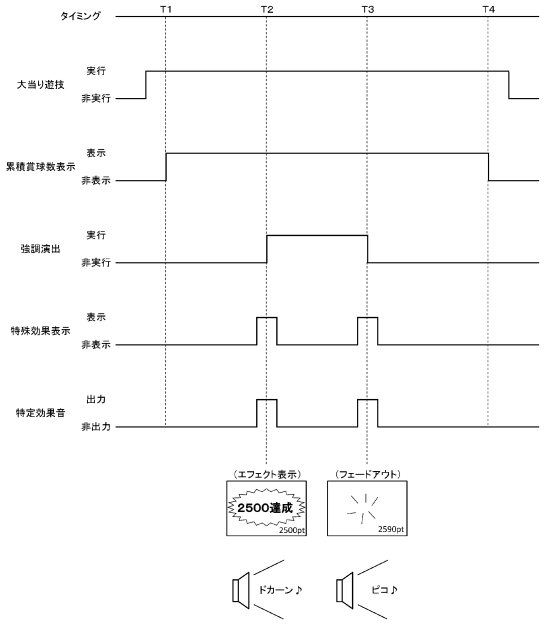
【図１０７】



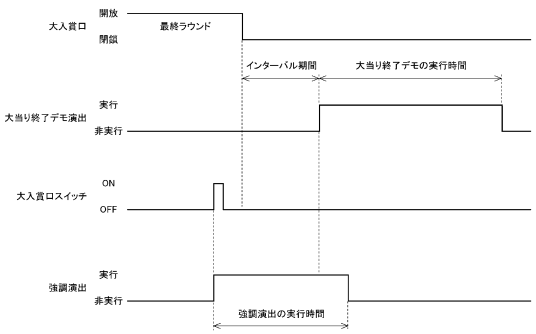
【図１０８】

累積賞球数カウンタ	強調演出パターン	表示内容
2500	PK1	2500pt達成
5000	PK2	5000pt達成
7500	PK3	7500pt達成
10000	PK4	10000pt達成
12500	PK5	12500pt達成
15000	PK6	15000pt達成
・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・	・ ・ ・ ・

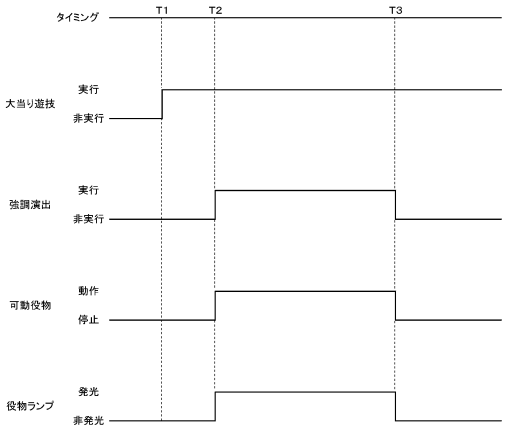
【図１０９】



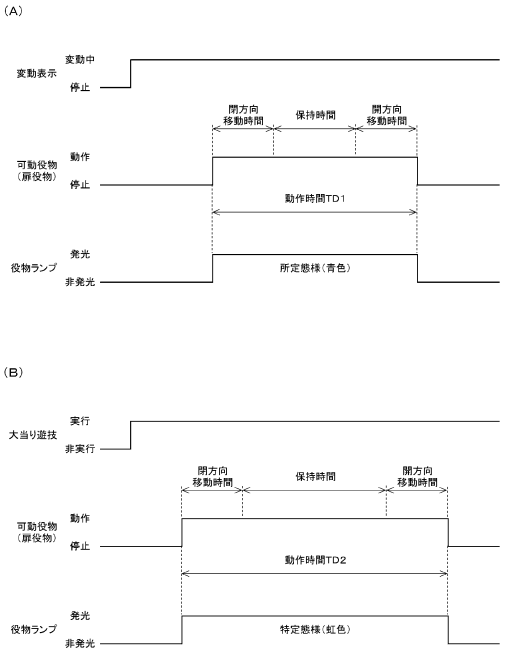
【図１１０】



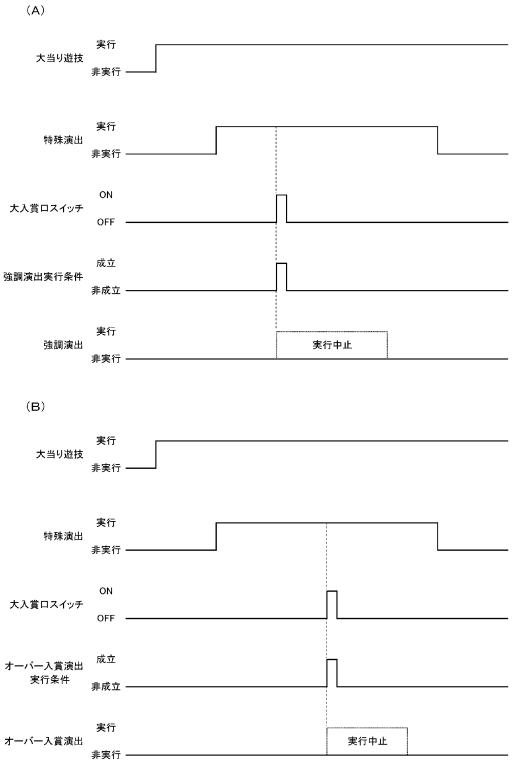
【図１１１】



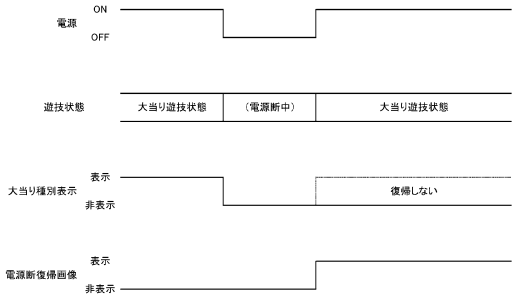
【図１１２】



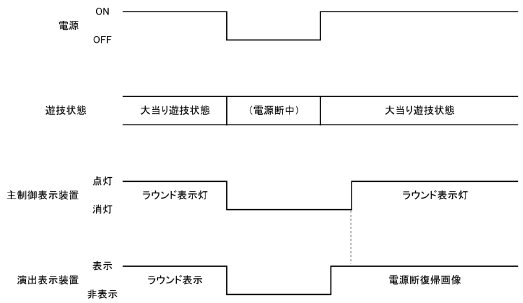
【図１１３】



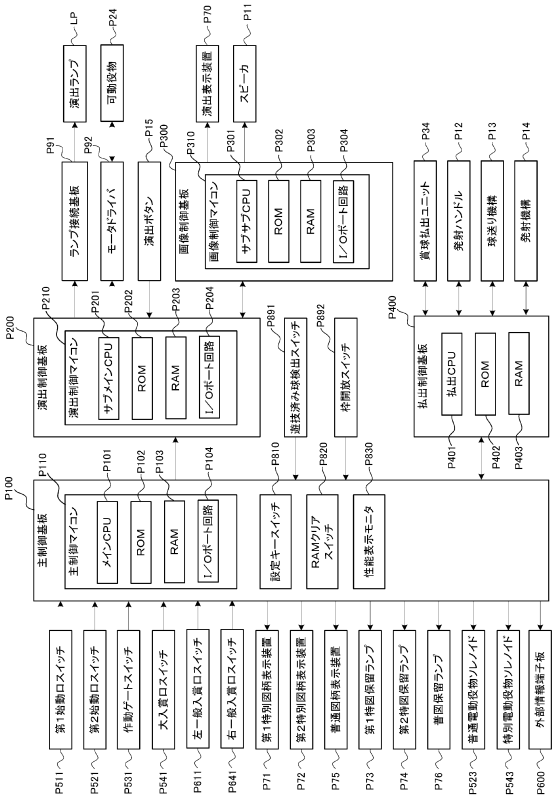
【図１１４】



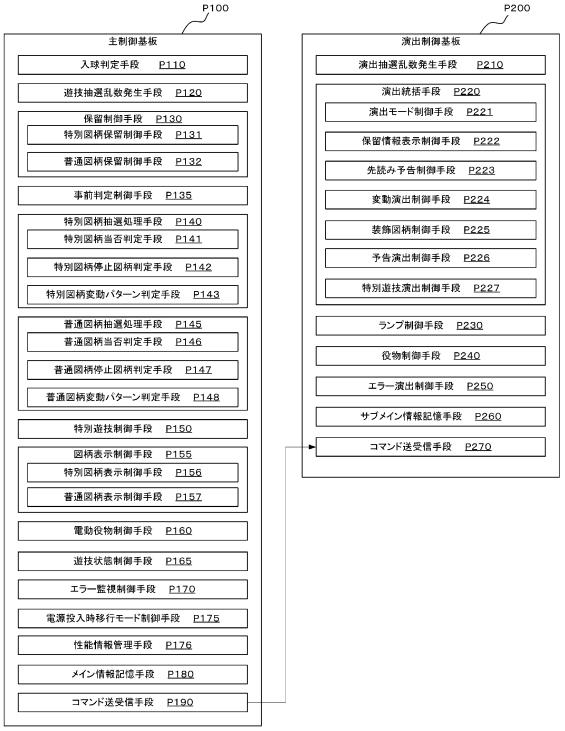
【図１１５】



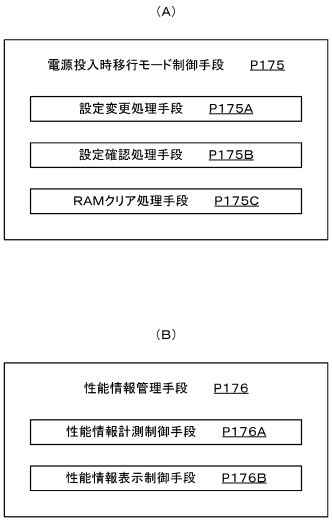
【図１１６】



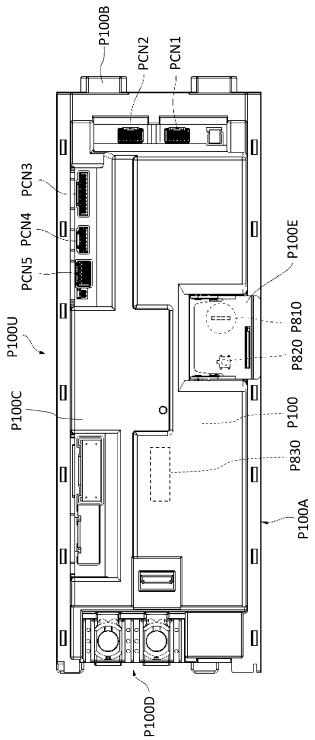
【図１１７】



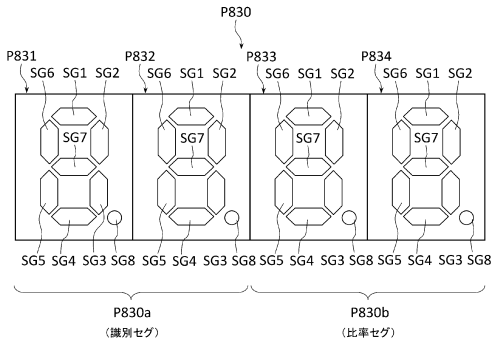
【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】



【図１２１】

大当り確率	設定値1	低確率状態　1/320
		高確率状態　1/102
	設定値2	低確率状態　1/301
		高確率状態　1/95
	設定値3	低確率状態　1/280
		高確率状態　1/89
	設定値4	低確率状態　1/260
		高確率状態　1/82
	設定値5	低確率状態　1/240
		高確率状態　1/76
	設定値6	低確率状態　1/220
		高確率状態　1/70
確変突入率		65%
確率変動回数		100回
変動時間短縮回数		100回
電サポ回数		100回
大当り種別	第1特別図柄	4R特定大当り(65%)
		4R通常大当り(35%)
	第2特別図柄	8R特定大当り(65%)
		4R通常大当り(35%)
賞球数	第1始動口	4個
	第2始動口	1個
	一般入賞口	3個
	大入賞口	15個
普通図柄当選確率		非電サポ状態　1/3001
		電サポ状態　2999/3001
普通電動役物開放時間		非電サポ状態　0.2秒
		電サポ状態　5.8秒

【図１２２】

(A)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値1	低確率状態	0 ～ 204	大当り	大当り	1/320
		205 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 643	大当り	大当り	1/102
		644 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

(B)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値2	低確率状態	0 ～ 217	大当り	大当り	1/301
		218 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 686	大当り	大当り	1/95
		689 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

(C)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値3	低確率状態	0 ～ 233	大当り	大当り	1/280
		234 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 735	大当り	大当り	1/89
		736 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

(D)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値4	低確率状態	0 ～ 251	大当り	大当り	1/260
		252 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 791	大当り	大当り	1/82
		792 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

(E)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値5	低確率状態	0 ～ 272	大当り	大当り	1/240
		273 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 857	大当り	大当り	1/76
		858 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

(F)

設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当り確率
			第1特別図柄	第2特別図柄	(参考値)
設定値6	低確率状態	0 ～ 297	大当り	大当り	1/220
		298 ～ 65535	はずれ	はずれ	―
	高確率状態	0 ～ 935	大当り	大当り	1/70
		936 ～ 65535	はずれ	はずれ	―

【図１２３】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数(電サポ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	A	4R特定大当り	100回	100回	4R	29秒
650～999	35%	B	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

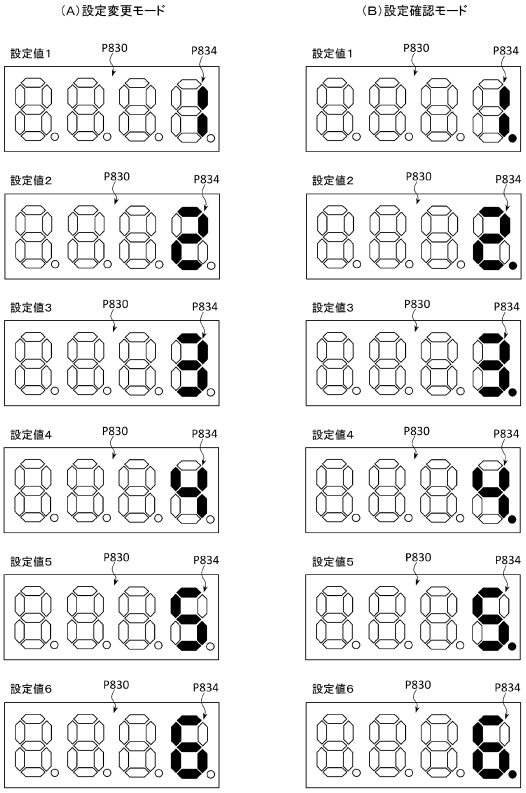
(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数(電サポ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	C	8R特定大当り	100回	100回	8R	29秒
650～999	35%	D	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

【図１２４】

移行モード	電源投入時の操作			
	設定キースイッチ	RAMクリアスイッチ	枠開放スイッチ	電源スイッチ
設定変更モード	ON	ON	ON(開放)	ON
設定確認モード	ON	OFF	ON(開放)	ON
RAMクリアモード	OFF	ON	ON(開放)	ON
			OFF(閉鎖)	
遊技モード	OFF	OFF	ON(開放)	ON
			OFF(閉鎖)	

【図１２５】



【図１２６】

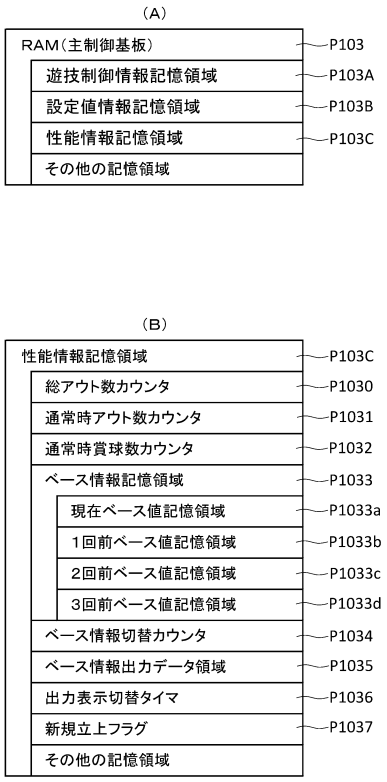
(A)設定変更モード

報知箇所	報知内容
性能表示モニタ	設定値を表示(ドット無し)
主制御表示装置	エラー表示灯を点灯 その他は消灯
外部情報端子板	セキュリティ信号
スピーカ	「設定値変更中です」の出力
ランプ	枠ランプ赤点滅
演出表示装置	「設定変更中」の表示

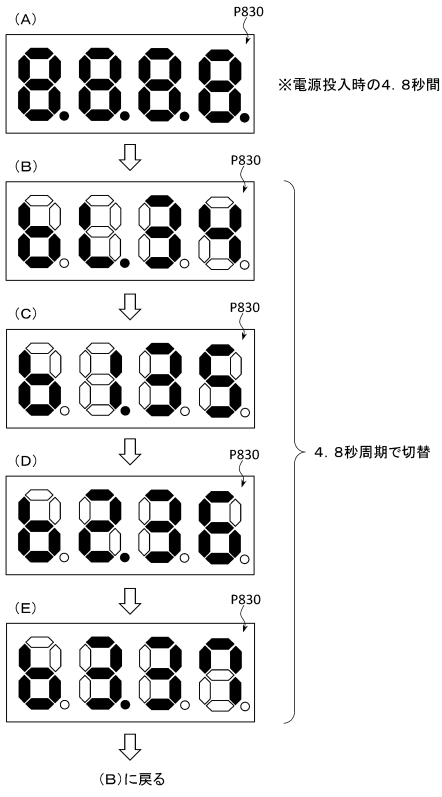
(B)設定確認モード

報知箇所	報知内容
性能表示モニタ	設定値を表示(ドット有り)
主制御表示装置	エラー表示灯を点灯 その他は消灯
外部情報端子板	セキュリティ信号
スピーカ	「設定値確認中です」の出力
ランプ	枠ランプ赤点滅
演出表示装置	「設定確認中」の表示

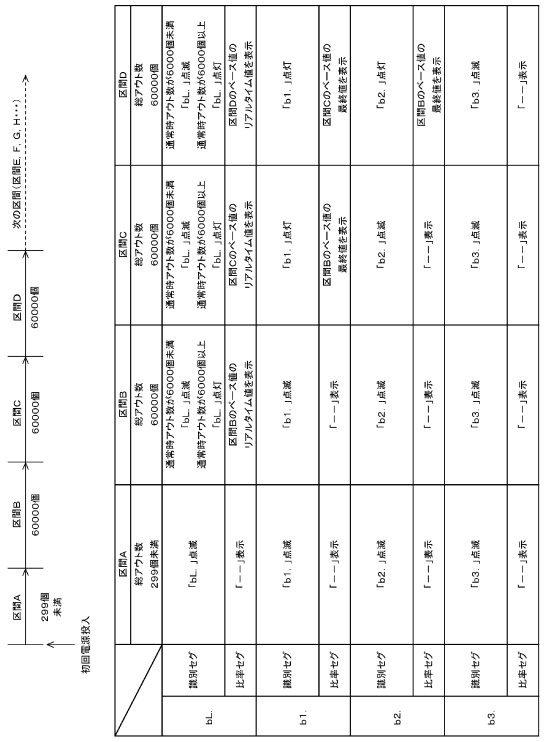
【図１２７】



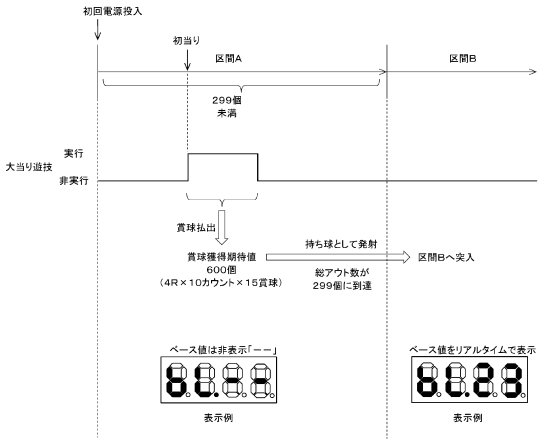
【図１２８】



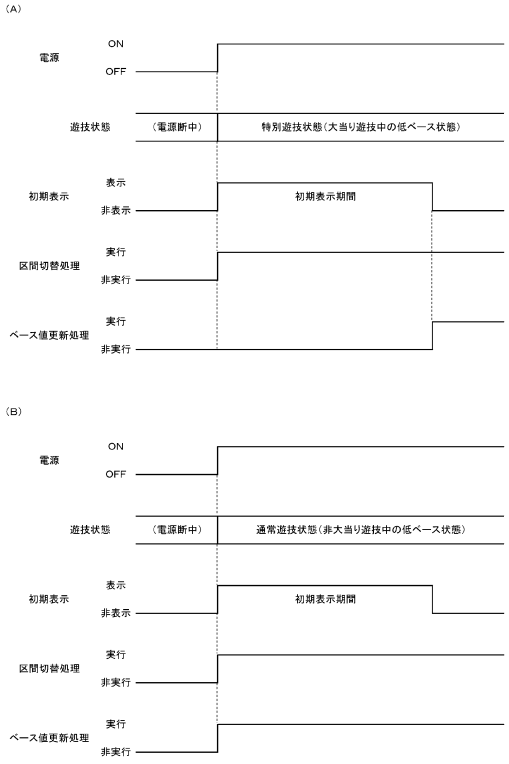
【図１２９】



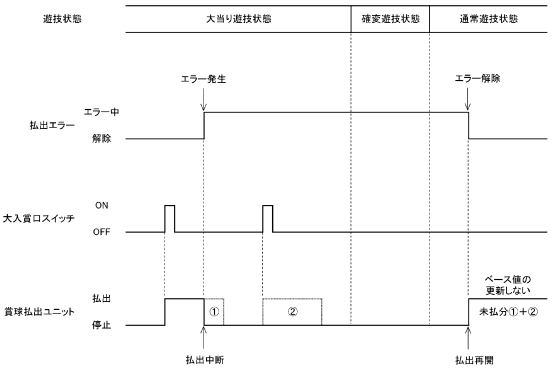
【図１３０】



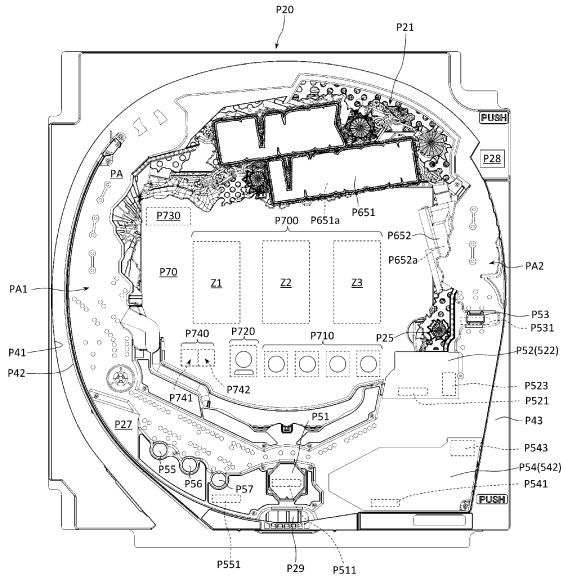
【図１３１】



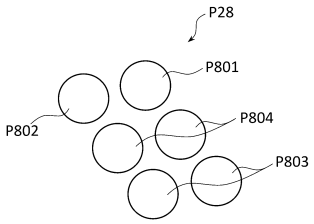
【図１３２】



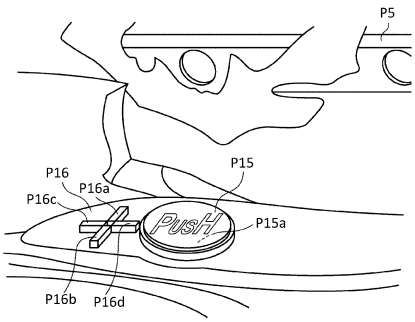
【図１３３】



【図１３４】



【図１３５】



【図１３６】

［ ボタン演出の概要 ］

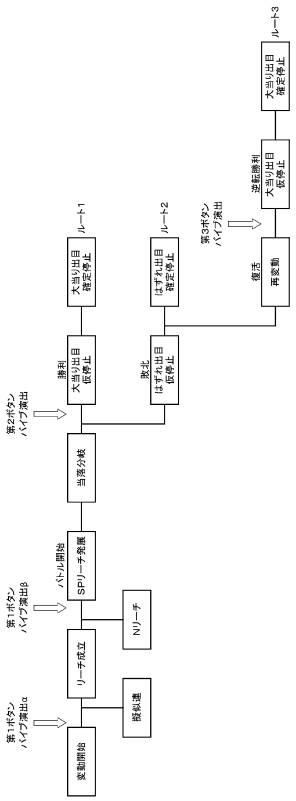
ボタン操作

操作促進演出	操作契機演出
◆ 操作有効期間の設定	◆ 役物演出（ボタン演出A、Dの場合）
◆ ボタン画像の表示	◆ 台詞予告演出（ボタン演出Bの場合）
◆ インジケータ画像の表示	◆ SPリーチ発展演出（ボタン演出Cの場合）
◆ ボタンランプの報知態様の切り替え（所定の報知態様→特定の報知態様）	◆ ボタンバイブ演出（ボタン演出C，Dの場合）

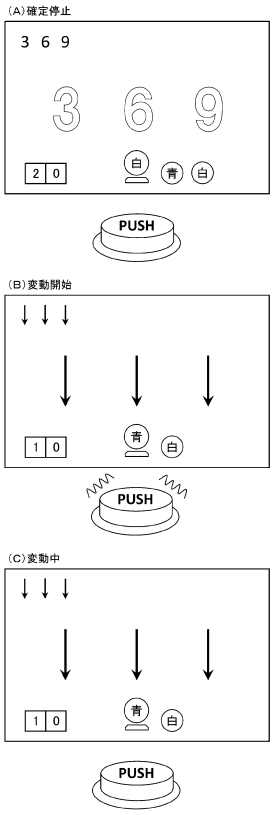
【図１３７】

ボタン演出	実行タイミング	操作契機演出の実行条件	操作契機演出の内容
ボタン演出A	変動開始時	①ボタン操作あり ②操作有効期間の終了（ボタン操作なし）	役物演出
ボタン演出B	変動開始時または変動中 （リーチ成立前）	①ボタン操作あり	台詞演出
ボタン演出C	変動中 （SPリーチ発展前）	①ボタン操作あり ②操作有効期間の終了（ボタン操作なし）	SPリーチ発展演出 第1ボタンバイブ演出β
ボタン演出D	SPリーチ中 （当落分岐時）	①ボタン操作あり ②操作有効期間の終了（ボタン操作なし）	役物演出 第2ボタンバイブ演出

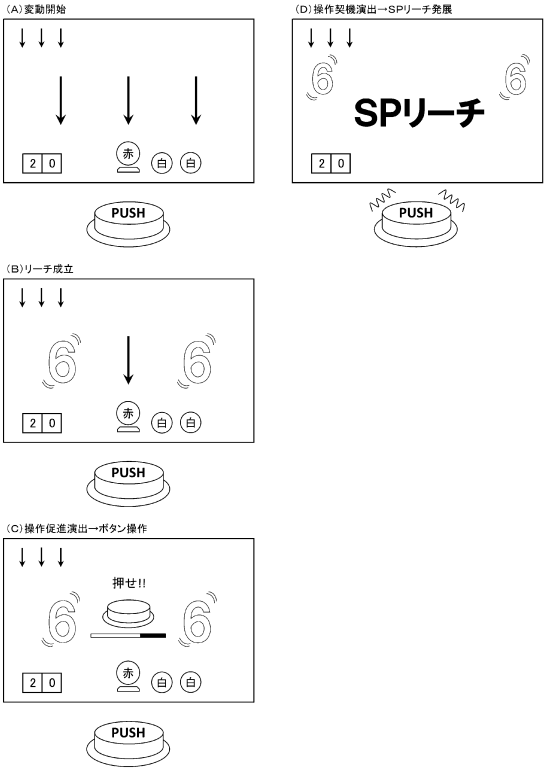
【図１３８】



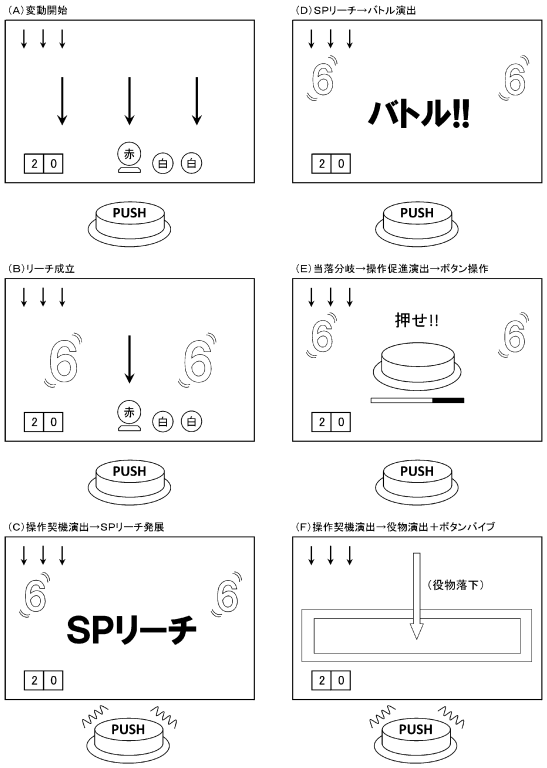
【図１３９】



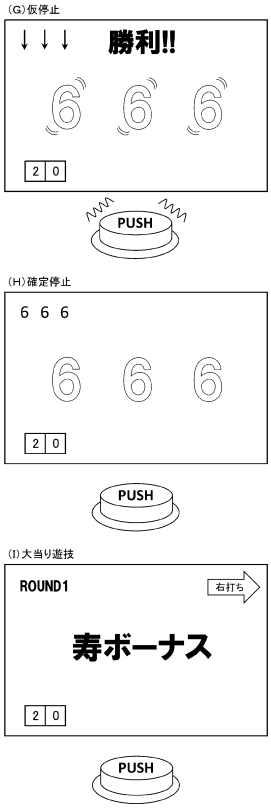
【図１４０】



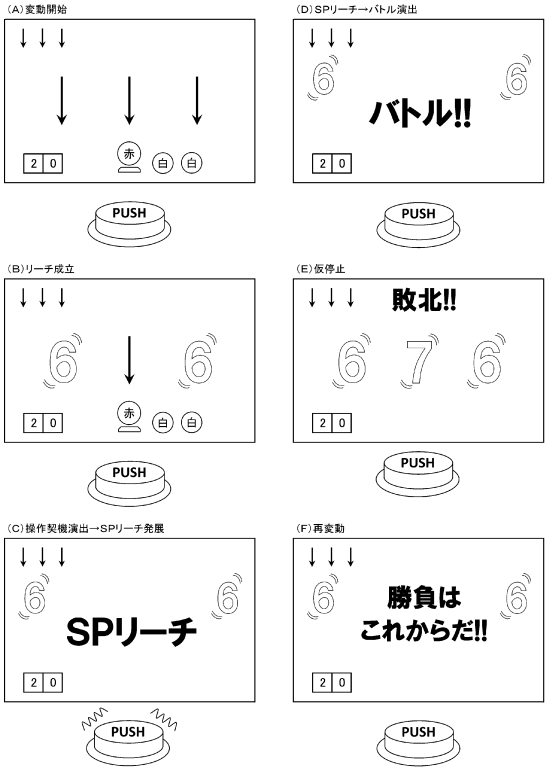
【図１４１】



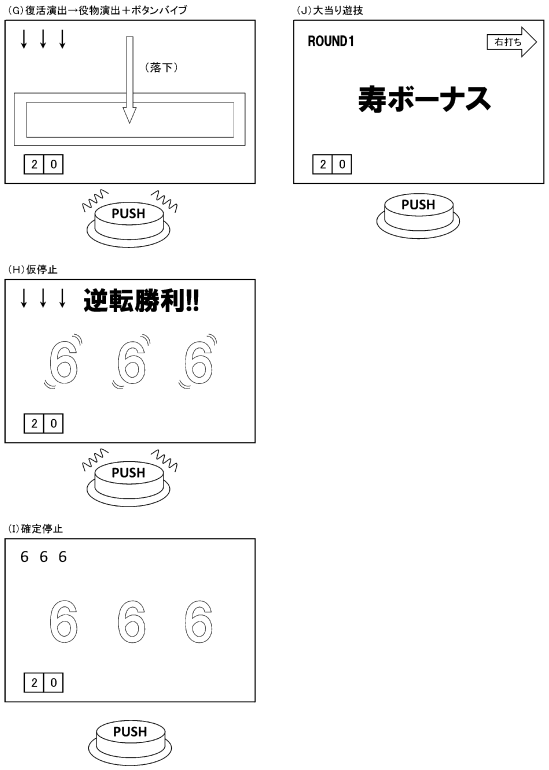
【図１４２】



【図１４３】



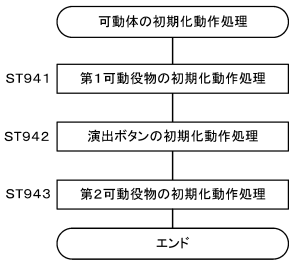
【図１４４】



【図１４５】

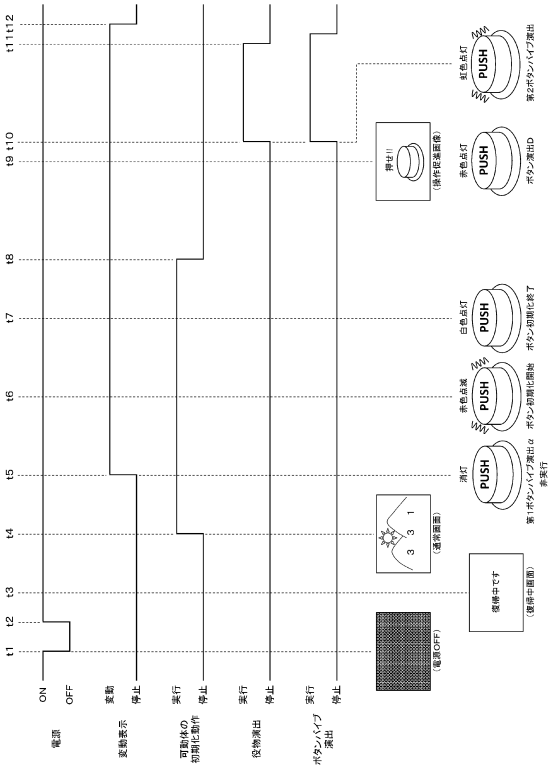
実行パターン	第1ボタンパイプ演出		第2ボタンパイプ演出	第3ボタンパイプ演出
	α	β		
PB0	―	―	―	―
PB1	実行	―	―	―
PB2	―	実行	―	―
PB3	―	―	実行	―
PB4	―	―	―	実行
PB5	実行	―	実行	―
PB6	実行	―	―	実行
PB7	―	実行	実行	―
PB8	―	実行	―	実行

【図１４６】

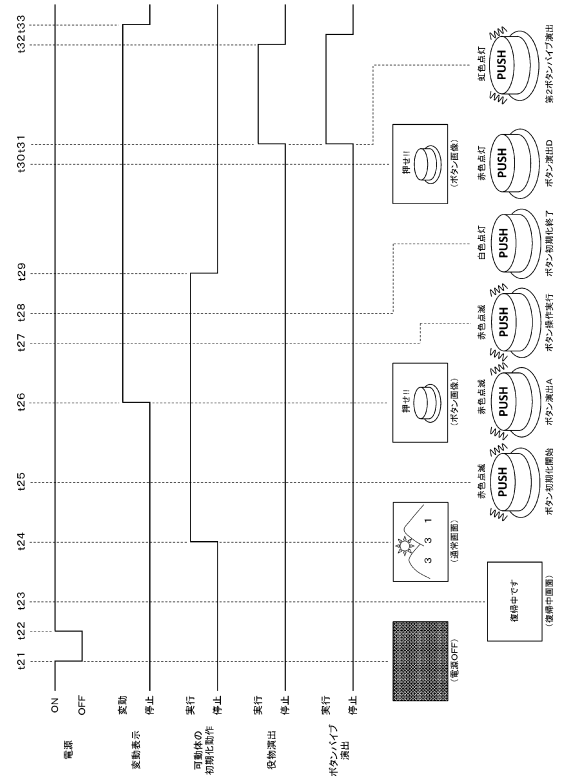


【図１４７】

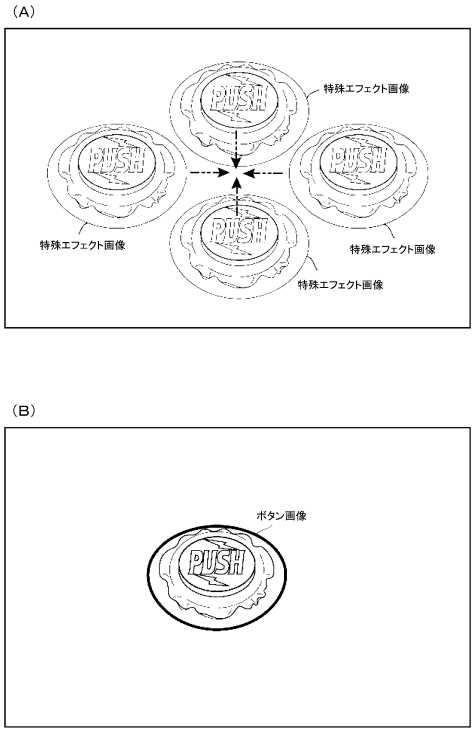
【図１４８】



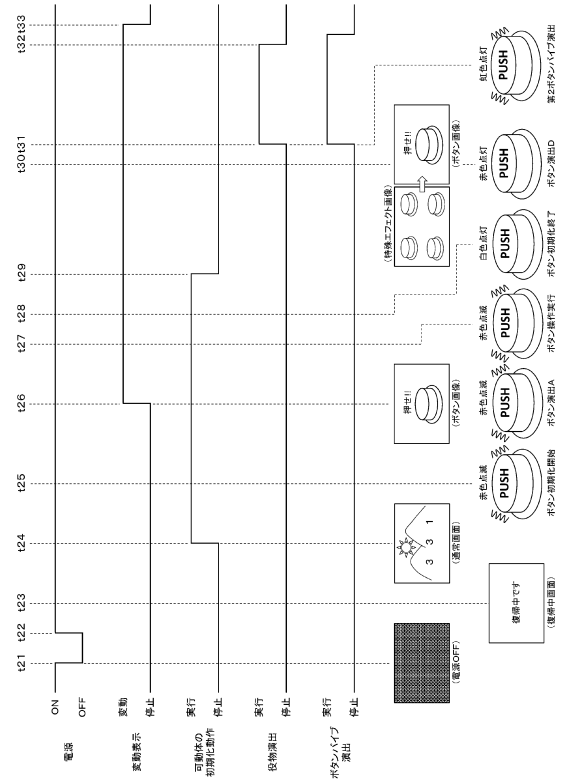
【図１４９】



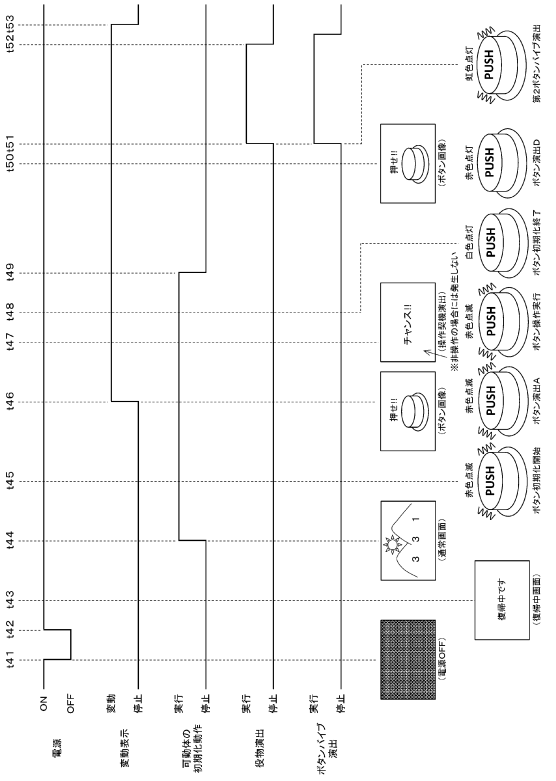
【図１５０】



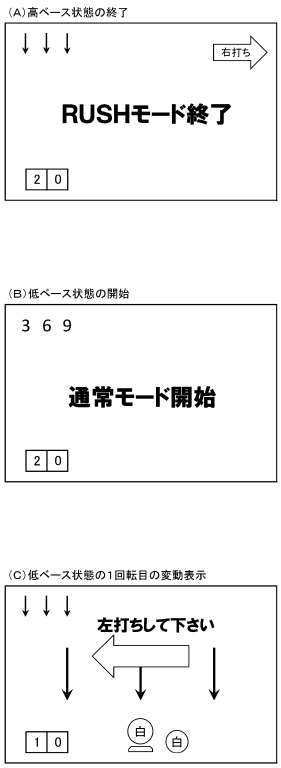
【図１５１】



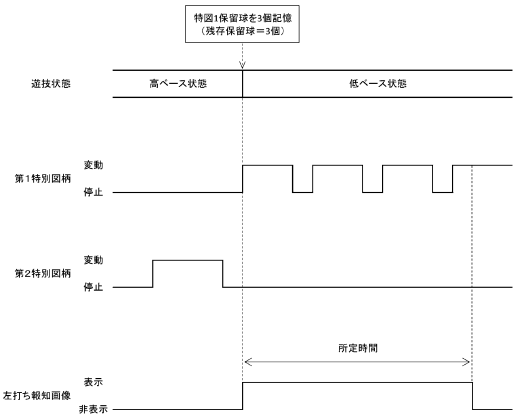
【図１５２】



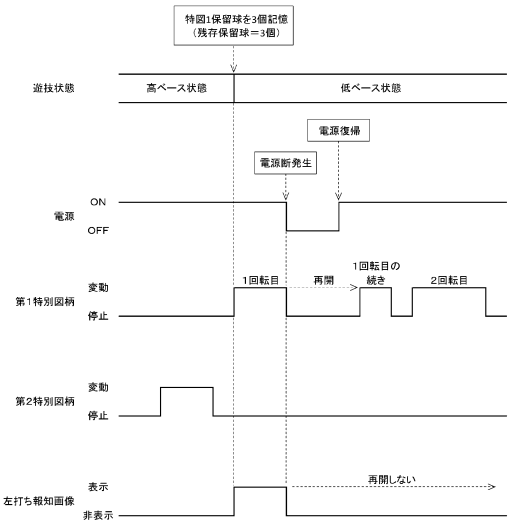
【図１５３】



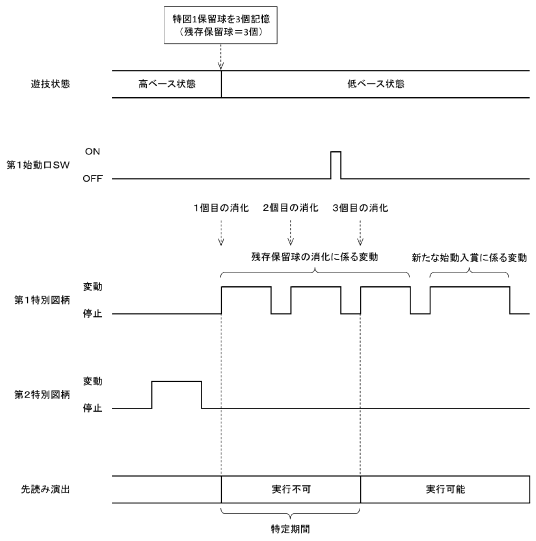
【図１５４】



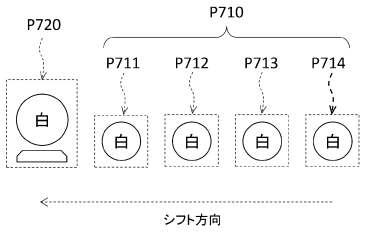
【図１５５】



【図１５６】



【図１５７】

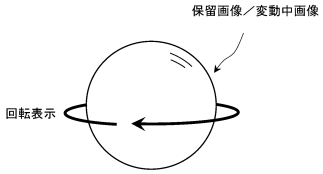


【図１５８】

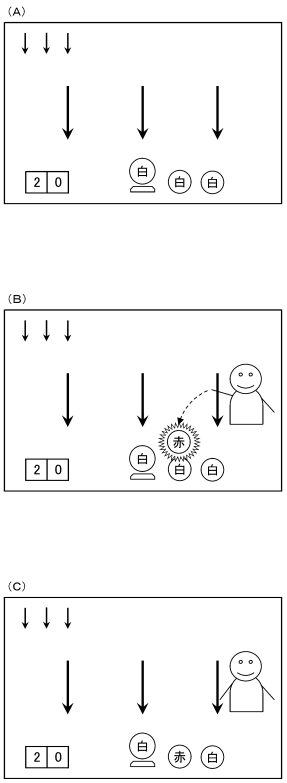
（A）保留画像／変動中画像の表示態様

保留画像	変動中画像	表示態様	
白	白	通常表示態様	白色アイコン
青	青	特殊表示態様1	青色アイコン
緑	緑	特殊表示態様2	緑色アイコン
赤	赤	特殊表示態様3	赤色アイコン
虹	虹	特殊表示態様4	虹色アイコン

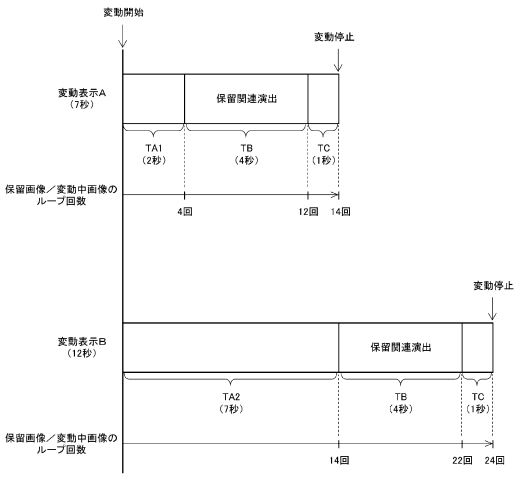
（B）保留画像／変動中画像の動作表示（アニメーション表示）



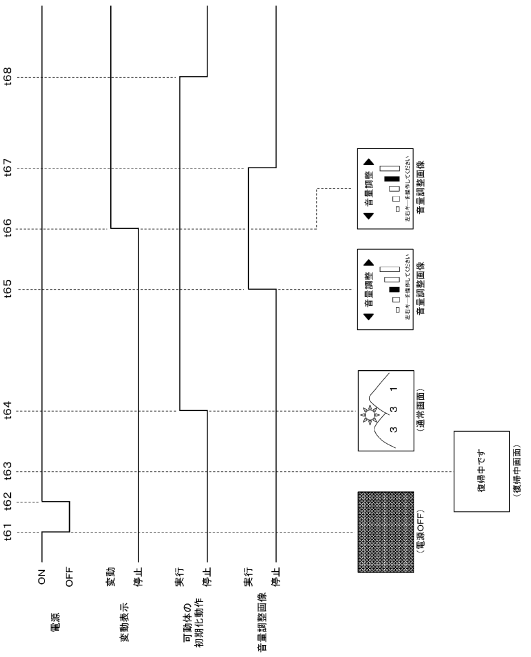
【図１５９】



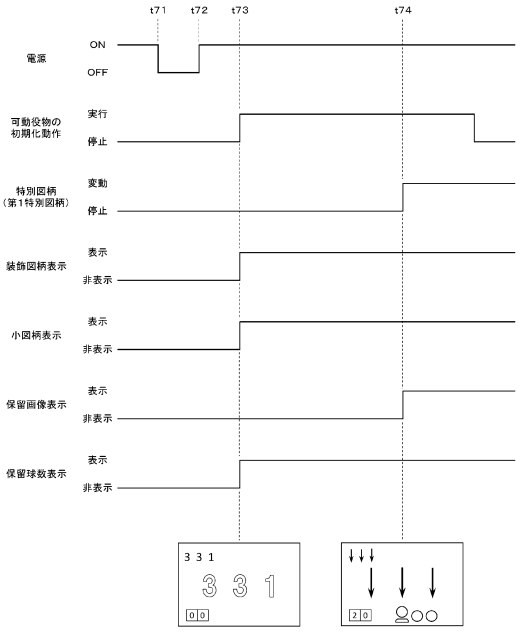
【図１６０】



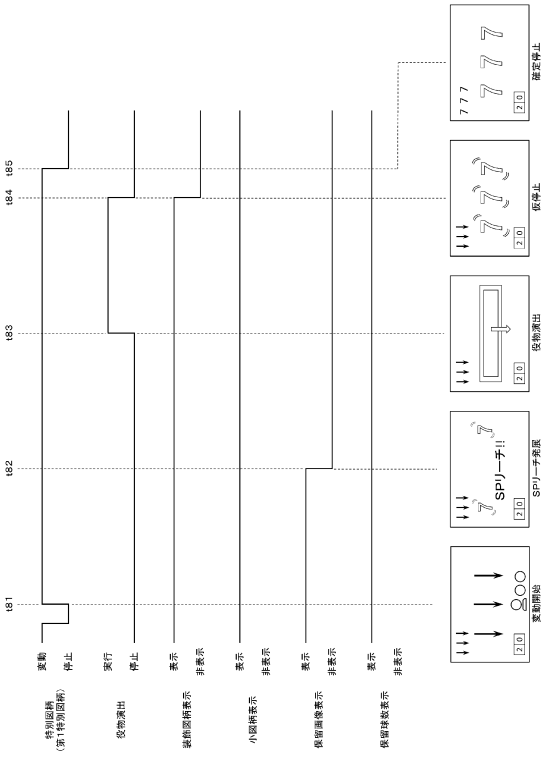
【図１６１】



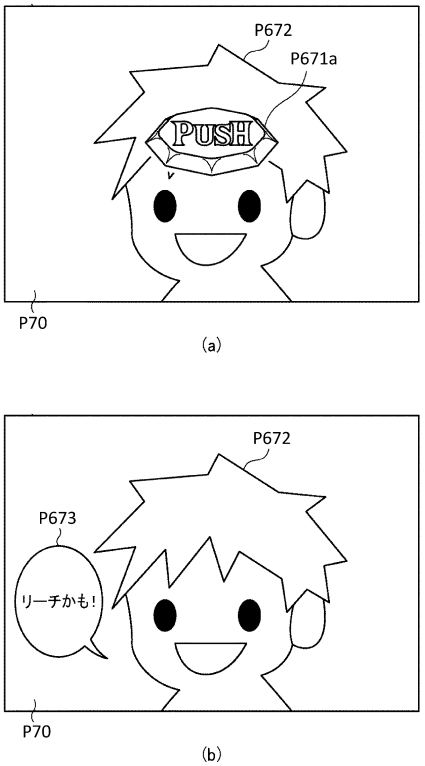
【図１６２】



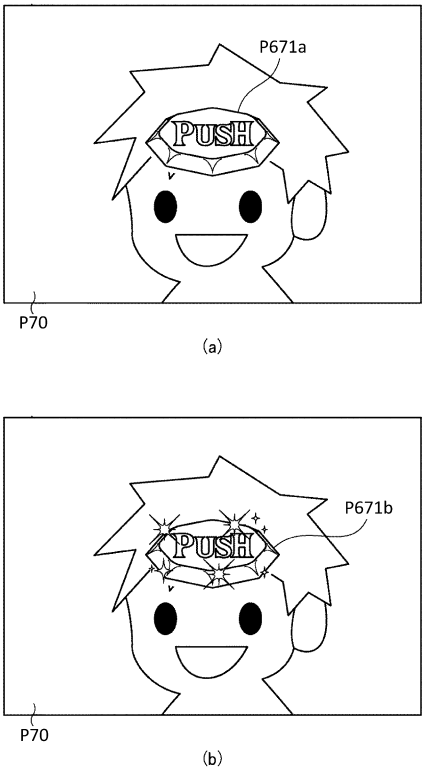
【図１６３】



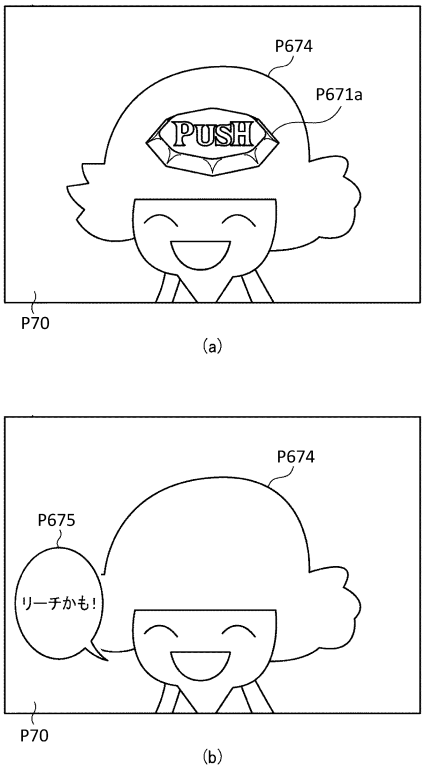
【図１６４】



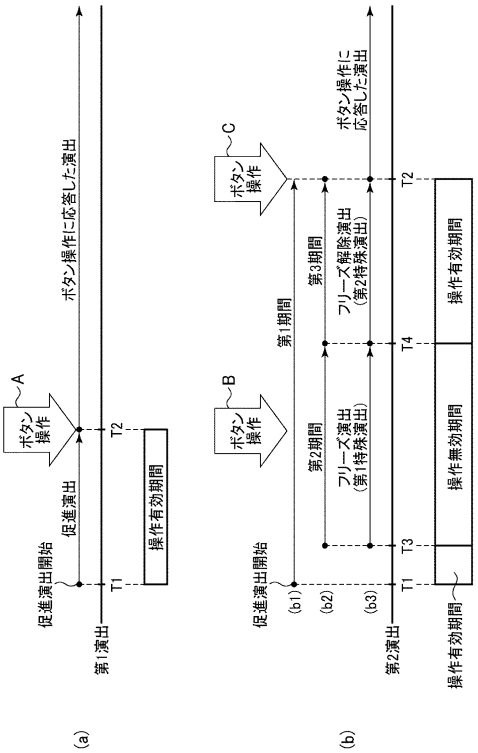
【図１６５】



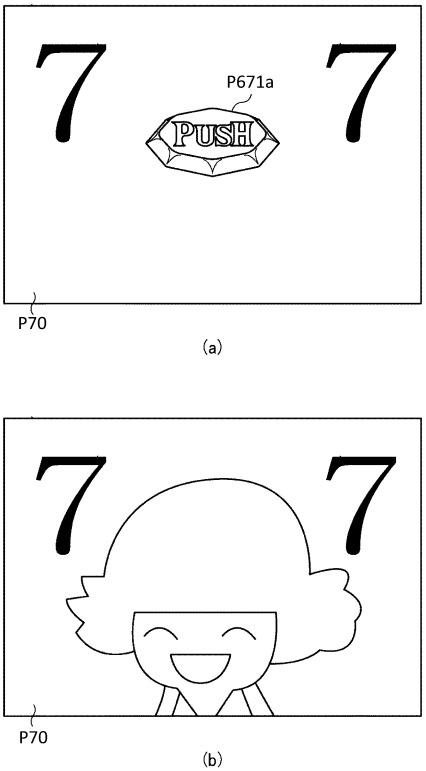
【図１６６】



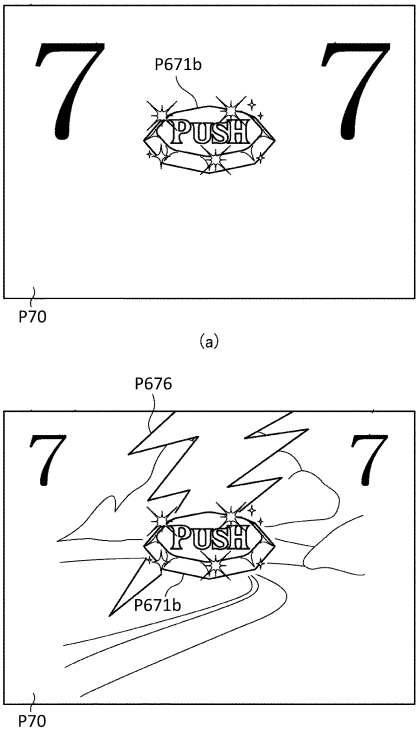
【図１６７】



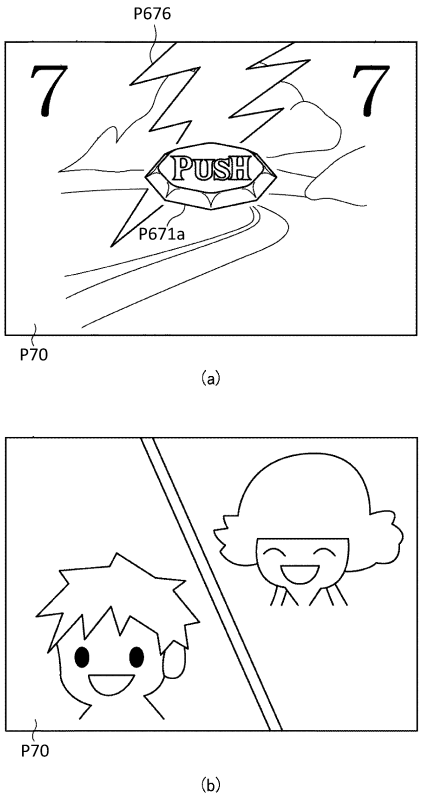
【図１６８】



【図１６９】



【図１７０】



【図１７１】

(a)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
はずれ	0～10	促進演出L1
	11～40	促進演出M
	41～255	促進演出S

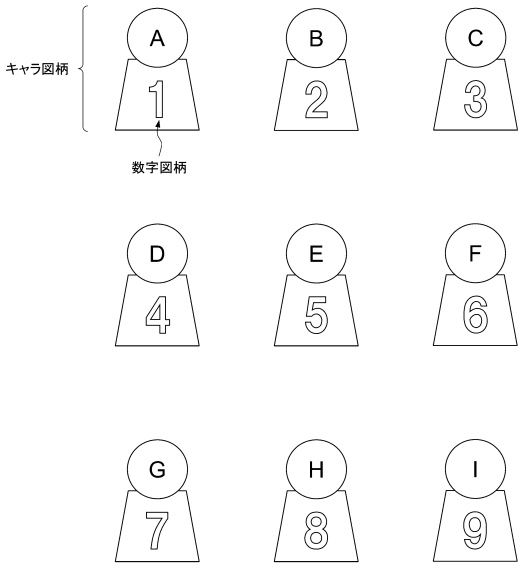
(b)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
15R大当り	0～10	促進演出L2
	11～230	促進演出L1
	231～250	促進演出M
	251～255	促進演出S

(c)

当否結果	パターン抽選値	変動パターン
2R大当り・小当り	0～160	促進演出L1
	161～255	促進演出M

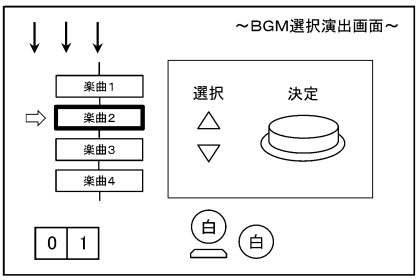
【図１７２】



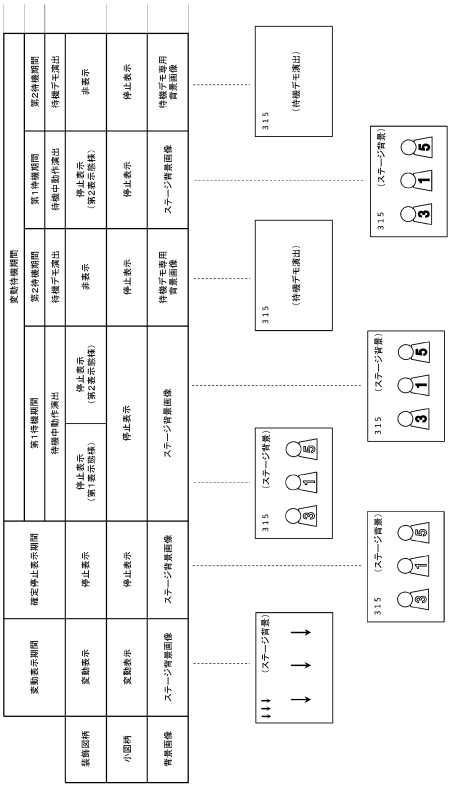
【図１７３】

演出モード	演出ステージ	ステージ背景画像	ステージBGM
通常演出モード	ステージA	通常背景画像A	通常BGM－A
	ステージB	通常背景画像B	通常BGM－B
	ステージC	通常背景画像C	通常BGM－C
	先読みステージ	通常背景画像D	通常BGM－D
時短演出モード	－	時短背景画像	時短BGM
			※追加BGMあり
確変演出モード	－	確変背景画像	確変BGM
			※追加BGMあり

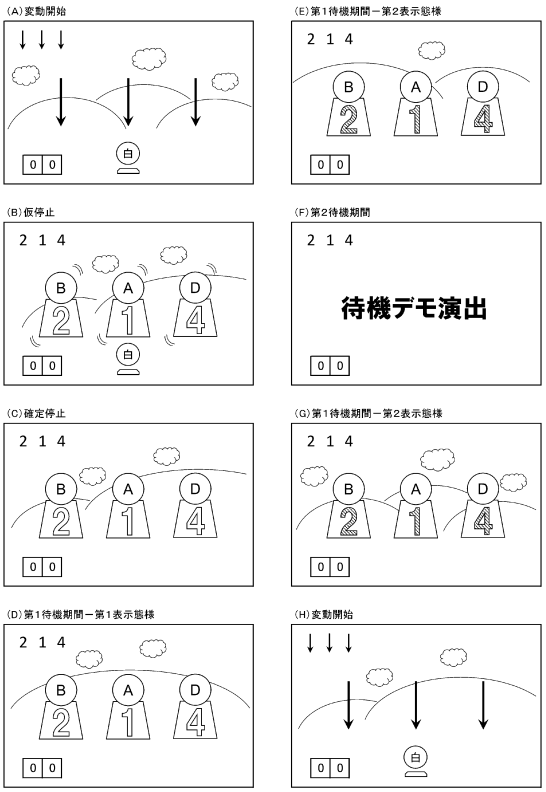
【図１７４】



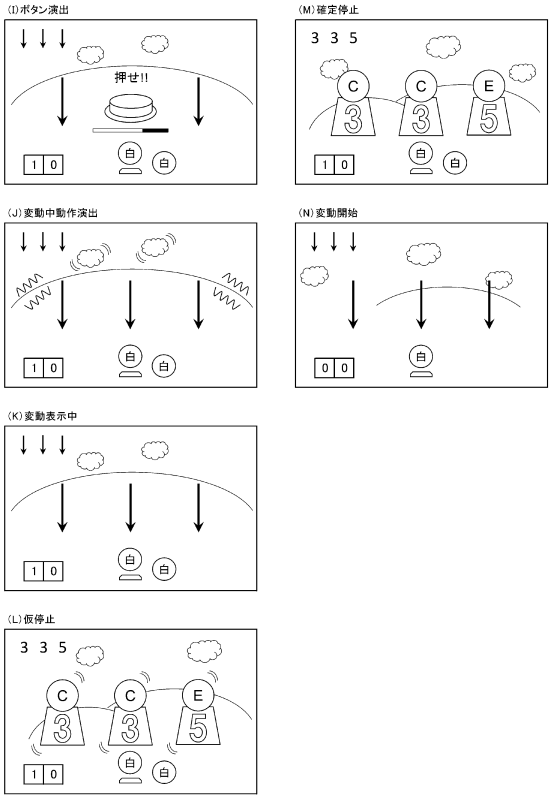
【図１７５】



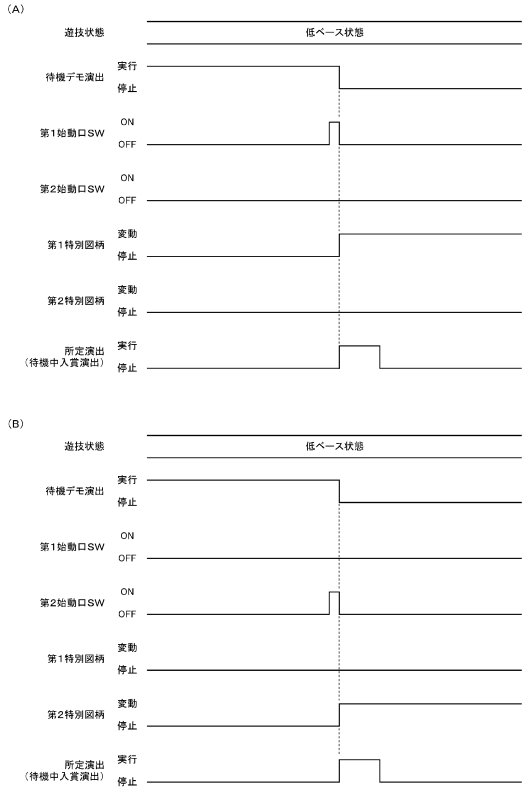
【図１７６】



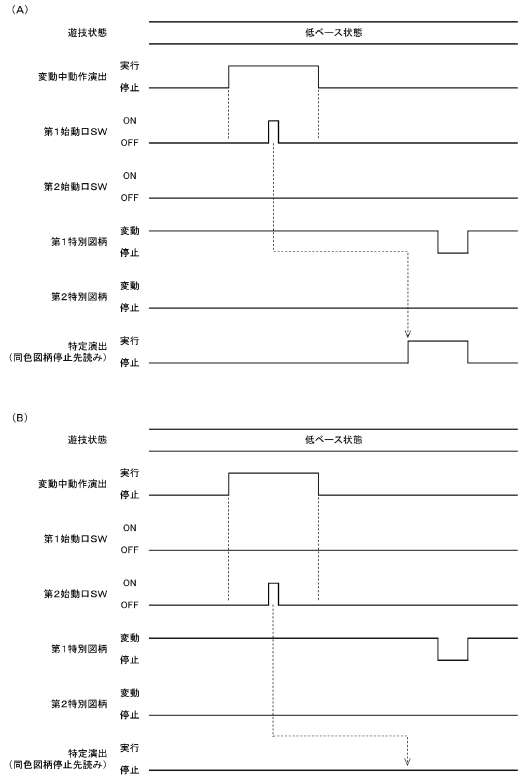
【図１７７】



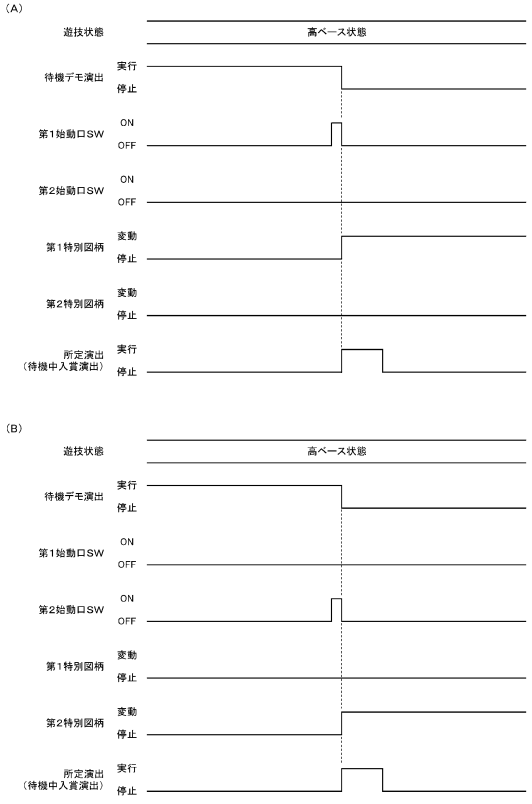
【図１７８】



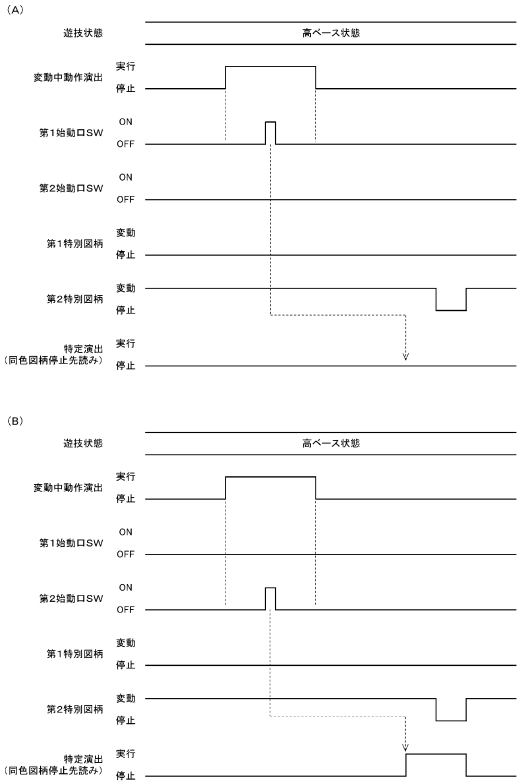
【図１７９】



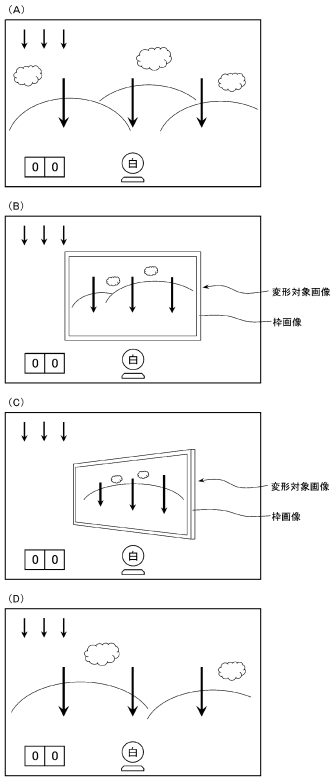
【図１８０】



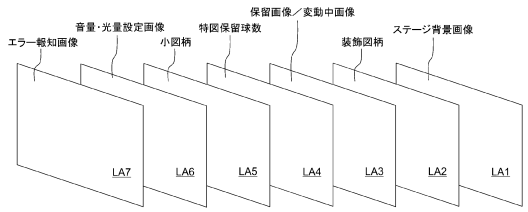
【図１８１】



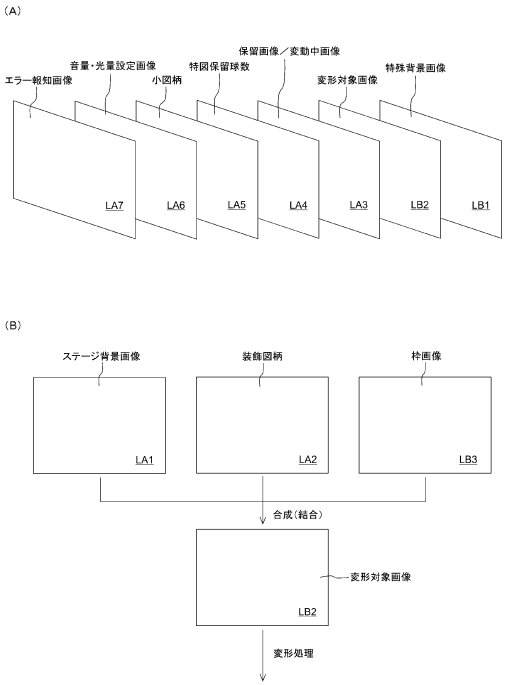
【図１８２】



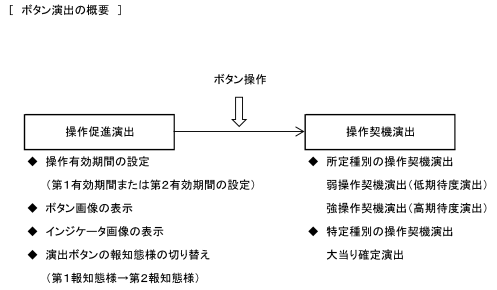
【図１８３】



【図１８４】



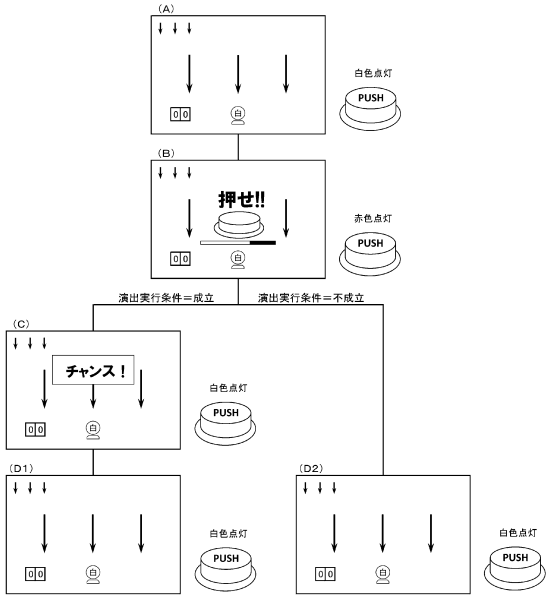
【図１８５】



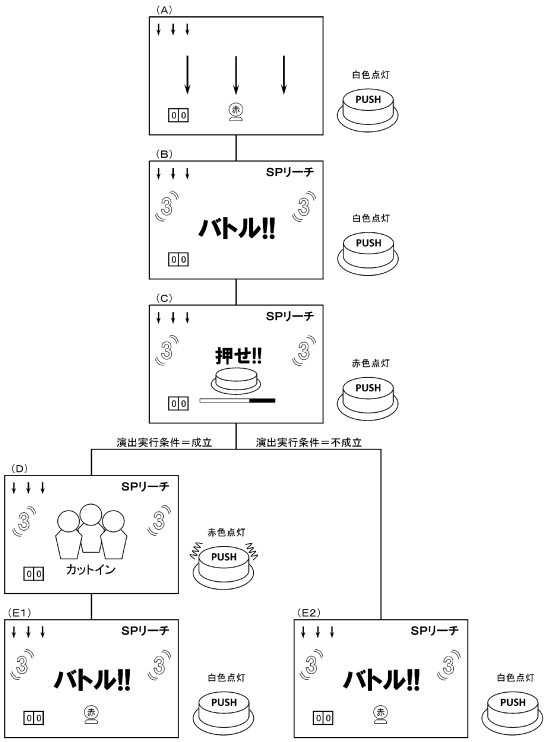
【図１８６】

演出ボタンの報知態様	
第１報知態様	白色点灯 PUSH
第２報知態様	赤色点灯 PUSH
第３報知態様	赤色点灯 PUSH
第４報知態様	虹色点灯 PUSH
第５報知態様	赤色点滅 PUSH

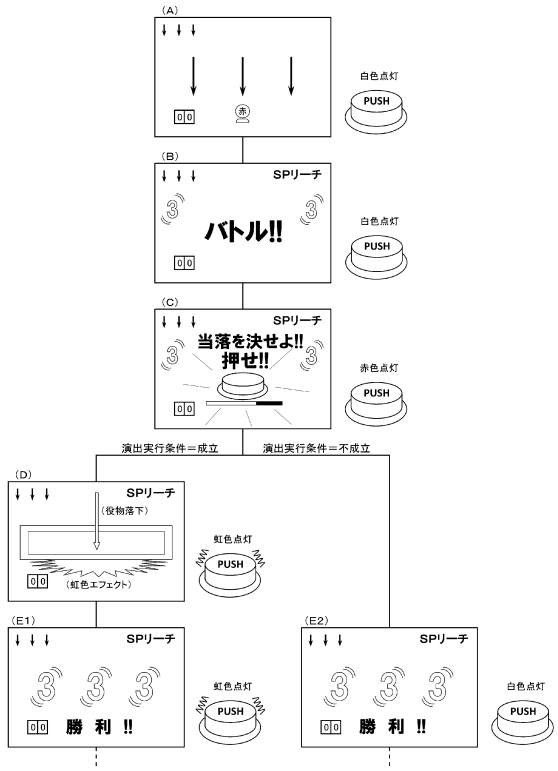
【図１８７】



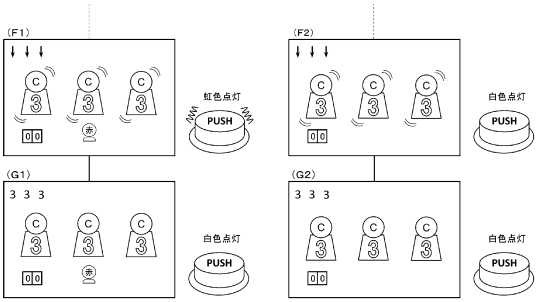
【図１８８】



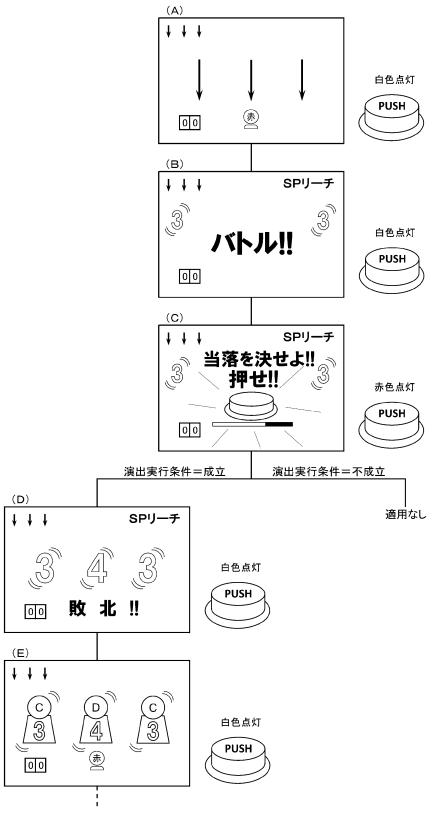
【図１８９】



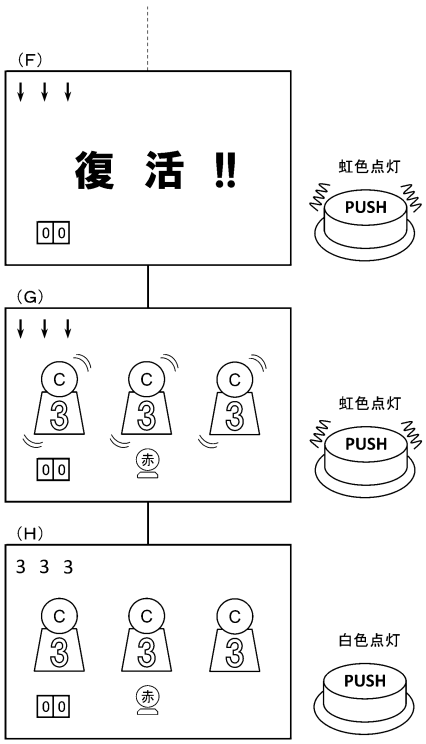
【図１９０】



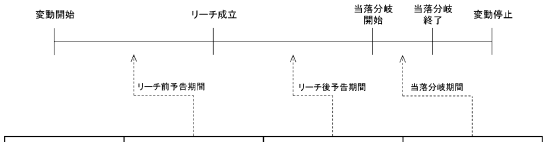
【図１９１】



【図１９２】

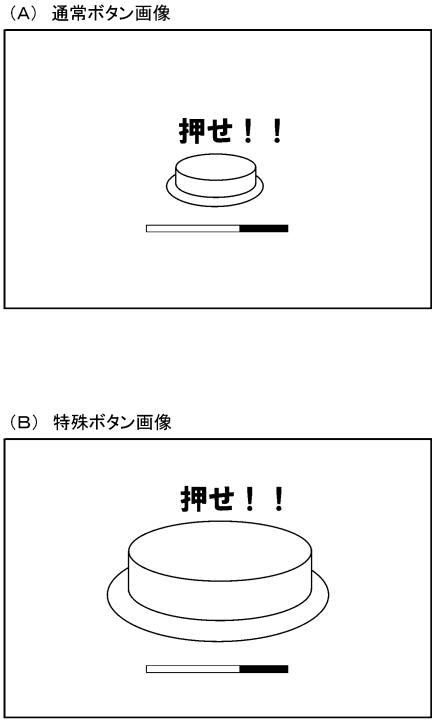


【図１９３】

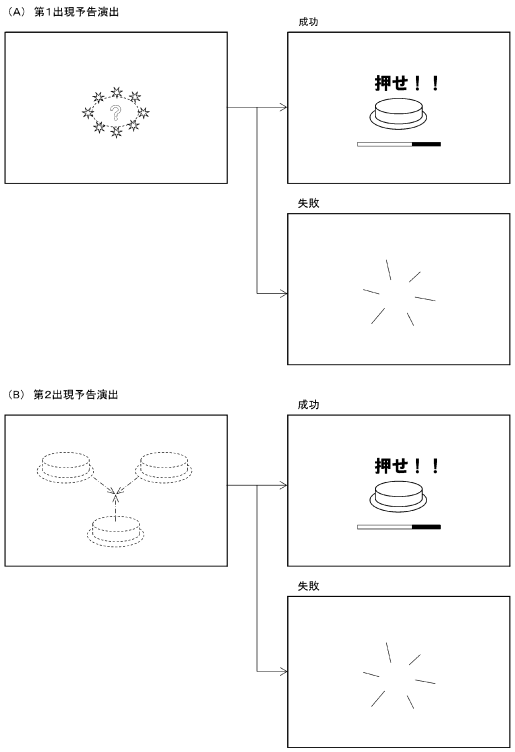


ボタン演出	ボタン演出E	ボタン演出F	ボタン演出G
操作有効期間	リーチ前予告期間	リーチ後予告期間	当落分岐期間
	第1有効期間	第2有効期間	第2有効期間
操作結果演出	台詞予告演出	カットイン予告演出	役物演出
ボタン画像	第1ボタン画像	第1ボタン画像	第1ボタン画像
		第2ボタン画像	第2ボタン画像
ボタン出現音	出現音A	出現音A	出現音A
		出現音B	出現音B
ボタン出現予告演出	第1出現予告演出	第1出現予告演出	第1出現予告演出
		第2出現予告演出	第2出現予告演出

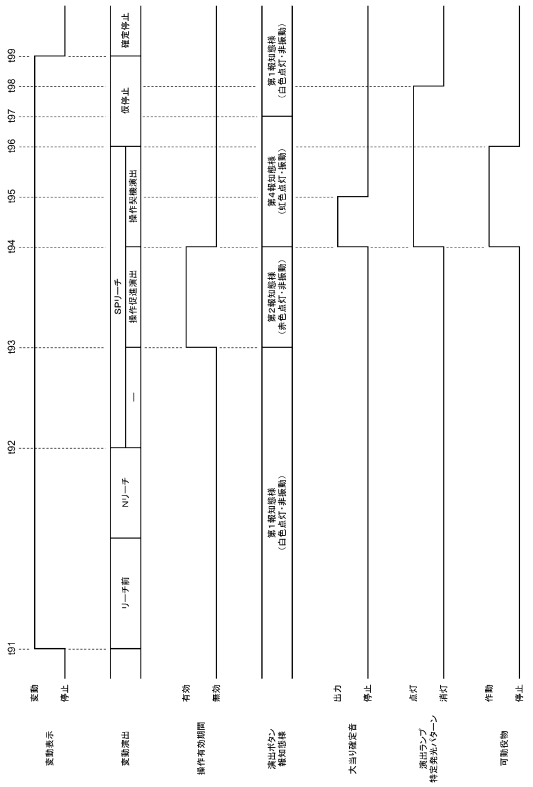
【図１９４】



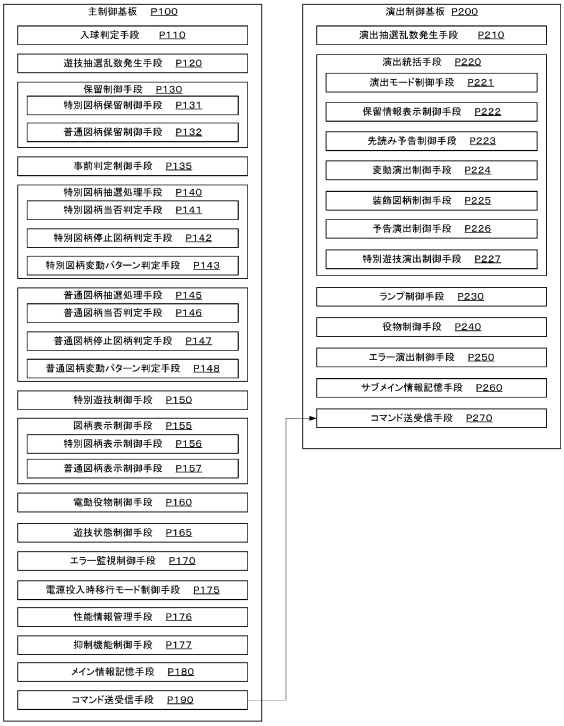
【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】



【図１９８】

大当り確率	設定値1	低確率状態　1/320
		高確率状態　1/102
	設定値2	低確率状態　1/301
		高確率状態　1/95
	設定値3	低確率状態　1/280
		高確率状態　1/89
	設定値4	低確率状態　1/260
		高確率状態　1/82
	設定値5	低確率状態　1/240
		高確率状態　1/76
	設定値6	低確率状態　1/220
		高確率状態　1/70
確変突入率		65%
確率変動回数		100回
変動時間短縮回数		100回
電サポ回数		100回
大当り種別	第1特別図柄	5R特定大当り(65%)
		5R通常大当り(35%)
	第2特別図柄	10R特定大当り(65%)
		5R通常大当り(35%)
賞球数	第1始動口	4個
	第2始動口	1個
	一般入賞口	3個
	大入賞口	15個
普通図柄当選確率		非電サポ状態　1/3001
		電サポ状態　2999/3001
普通電動役物開放時間		非電サポ状態　0.2秒
		電サポ状態　5.8秒

【図１９９】

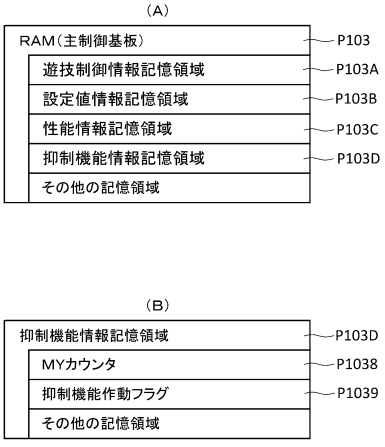
(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数(電サポ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	A	5R特定大当り	100回	100回	5R	29秒
650～999	35%	B	5R通常大当り	0回	100回	5R	29秒

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群(大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数(電サポ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0～649	65%	C	10R特定大当り	100回	100回	10R	29秒
650～999	35%	D	5R通常大当り	0回	100回	5R	29秒

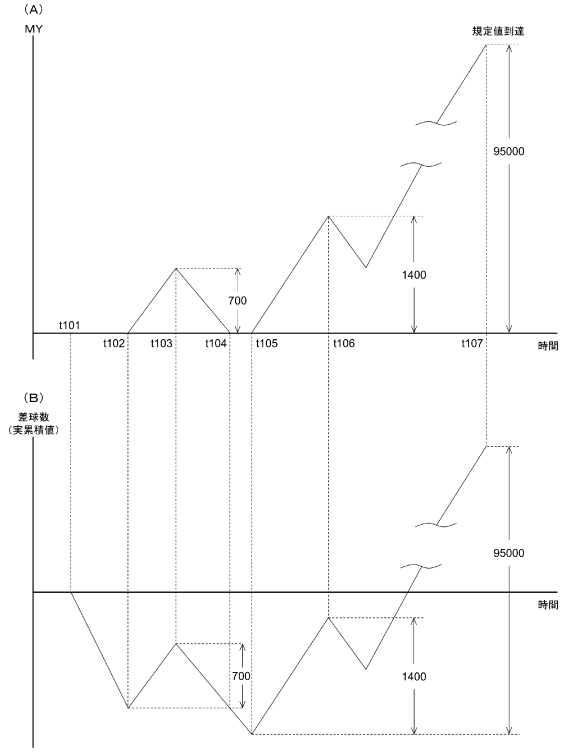
【図２００】



【図２０１】

	MYカウンタ	
	セーフ数	アウト数
第1始動口	+4	−1
第2始動口	+1	−1
一般入賞口	+3	−1
大入賞口	+15	−1
アウトロ	0	−1

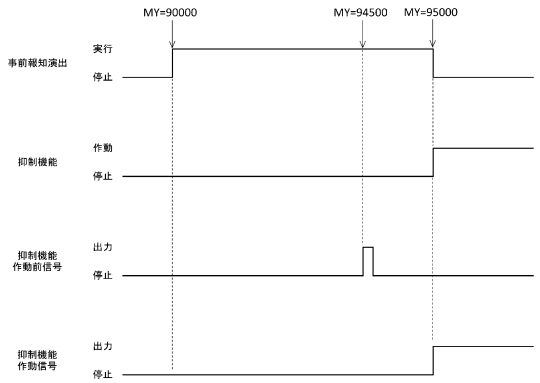
【図２０２】



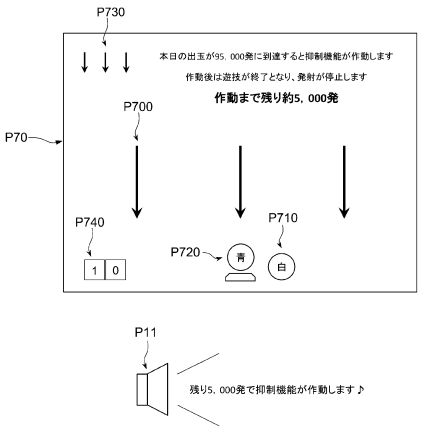
【図２０３】

電源断時のフラグ状態	電源投入時の操作	
	RAMクリアスイッチOFF	RAMクリアスイッチON
抑制機能作動フラグ OFF	MYカウンタを初期化する	MYカウンタを初期化する
抑制機能作動フラグ ON	MYカウンタを初期化しない	MYカウンタを初期化する

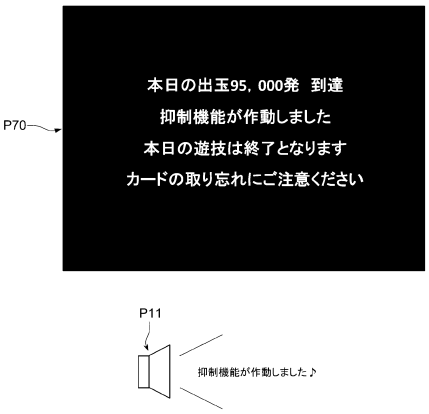
【図２０４】



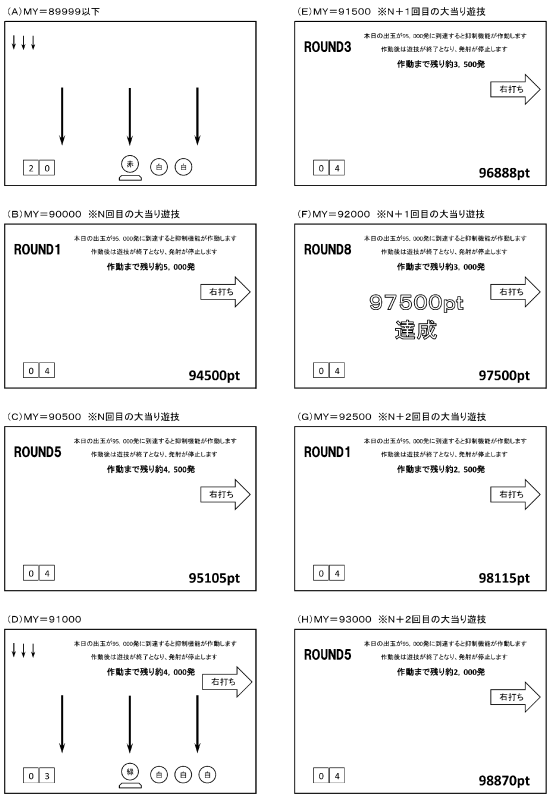
【図２０５】



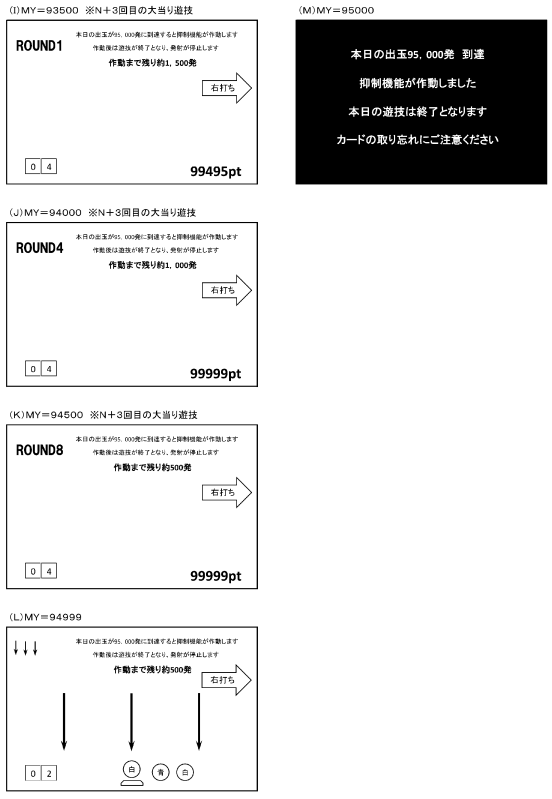
【図２０６】



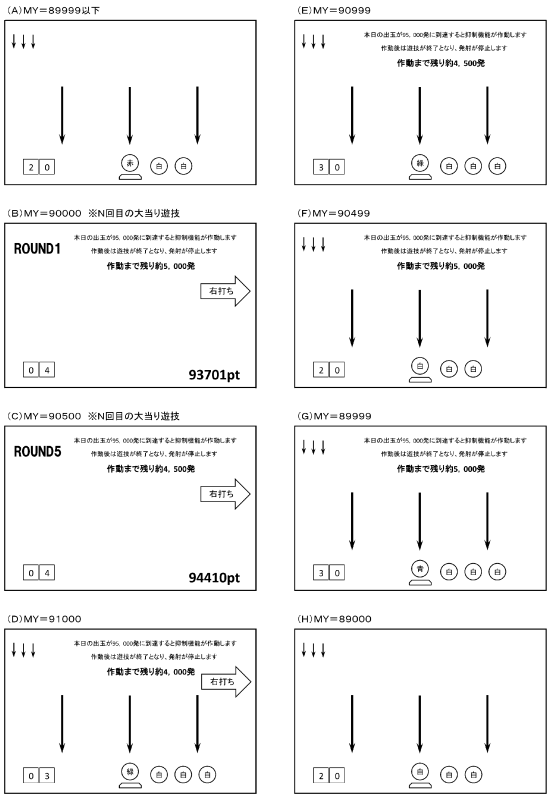
【図２０７】



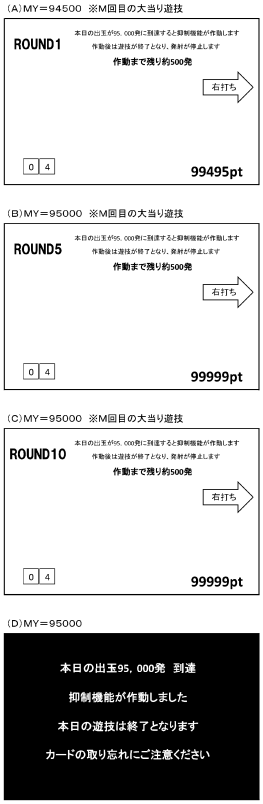
【図２０８】



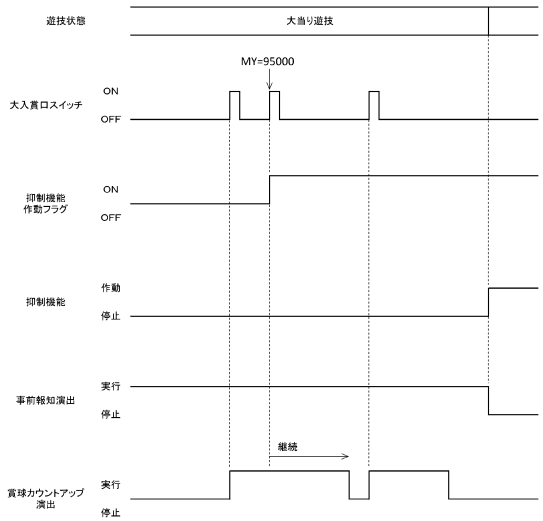
【図２０９】



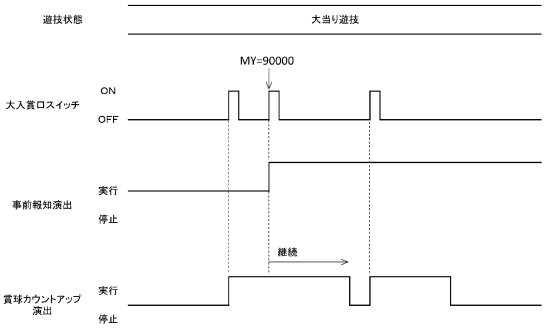
【図２１０】



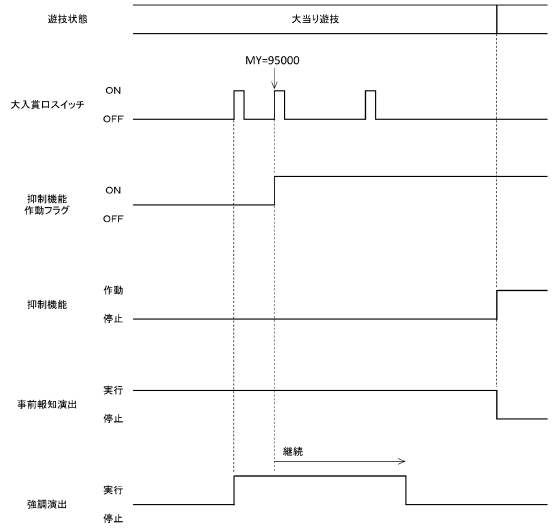
【図２１１】



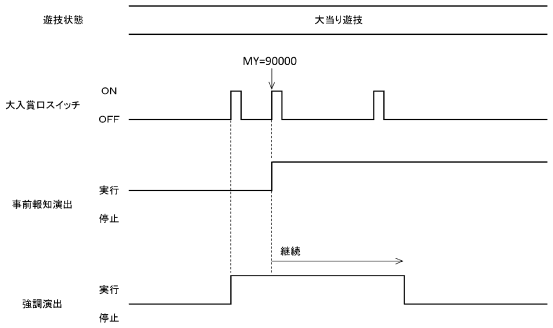
【図２１２】



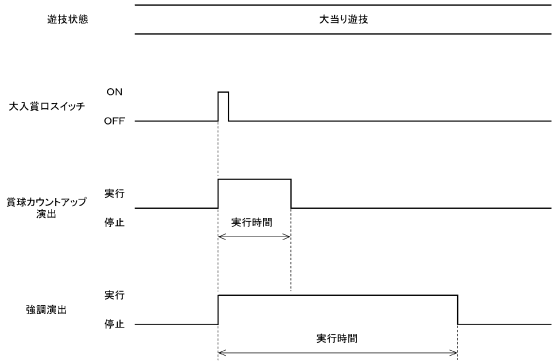
【図２１３】



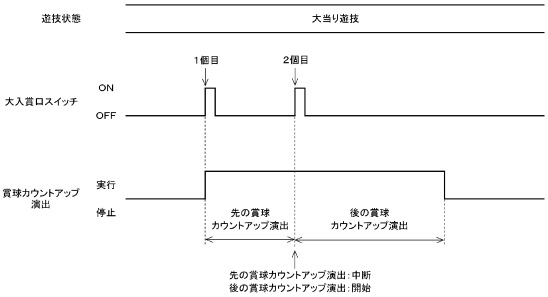
【図２１４】



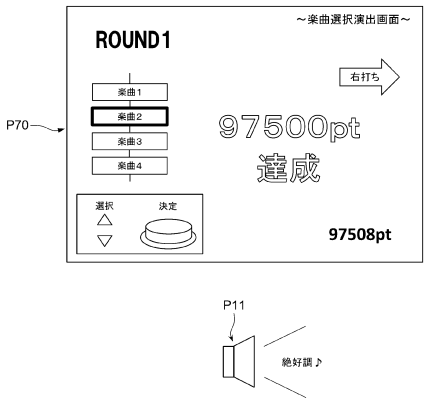
【図２１５】



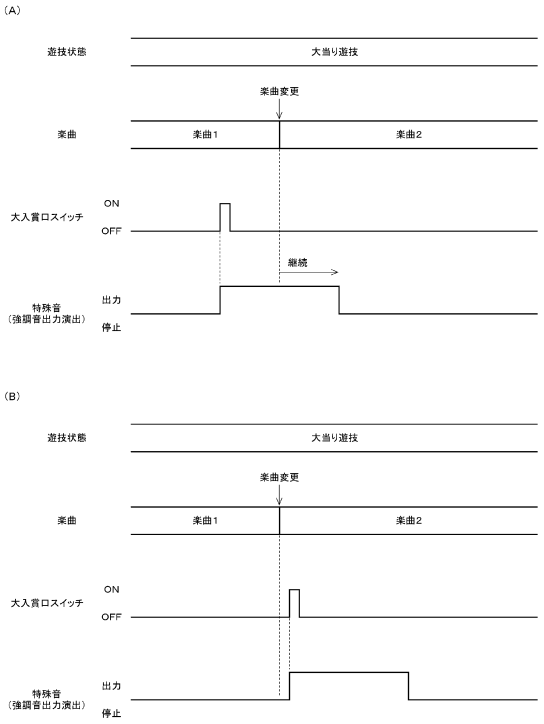
【図２１６】



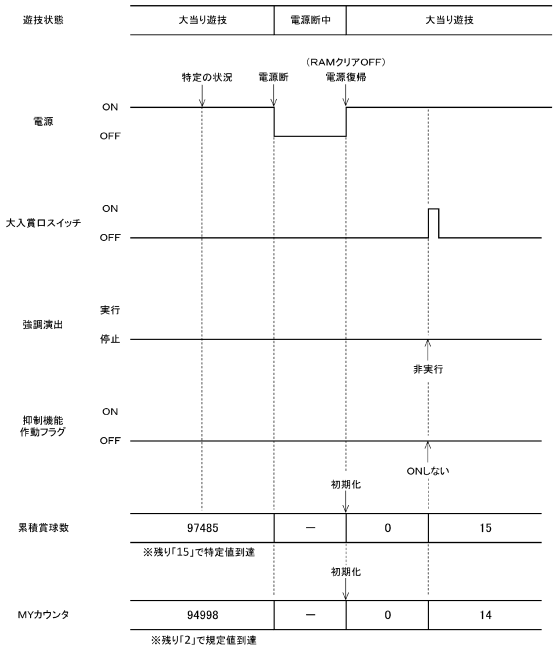
【図２１７】



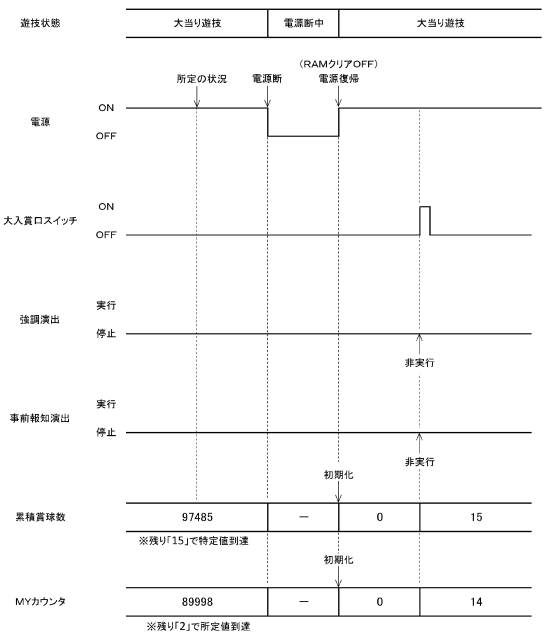
【図２１８】



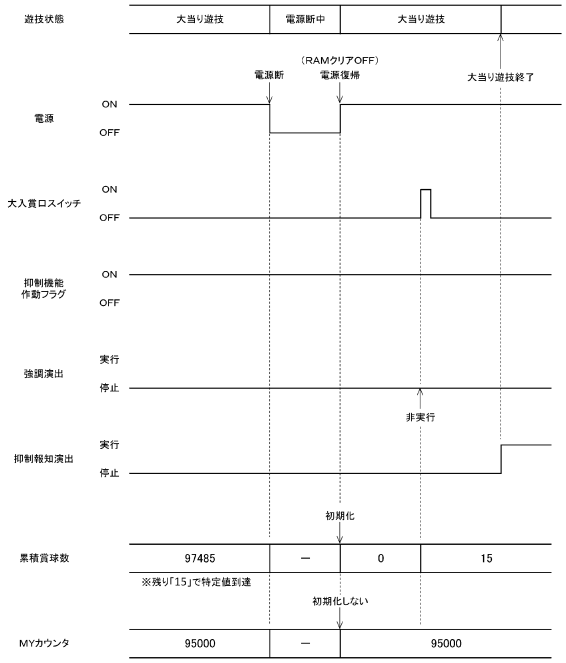
【図２１９】



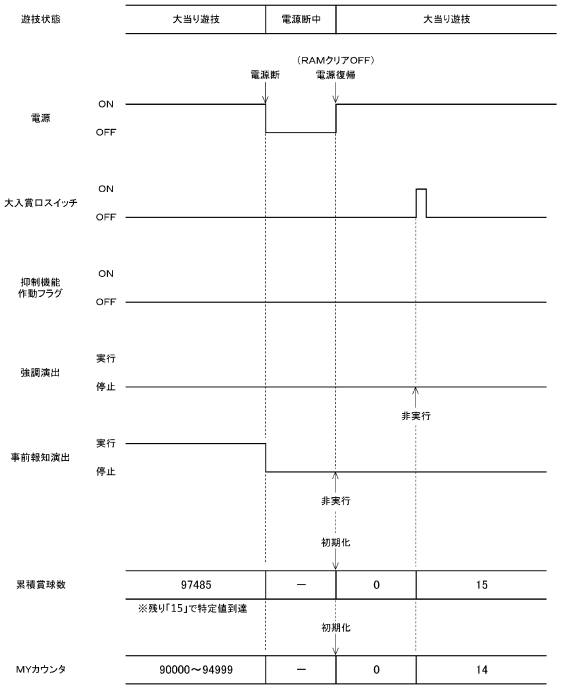
【図２２０】



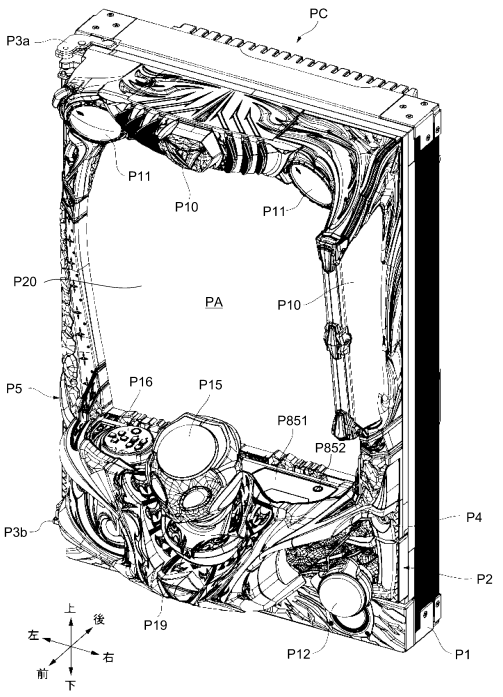
【図２２１】



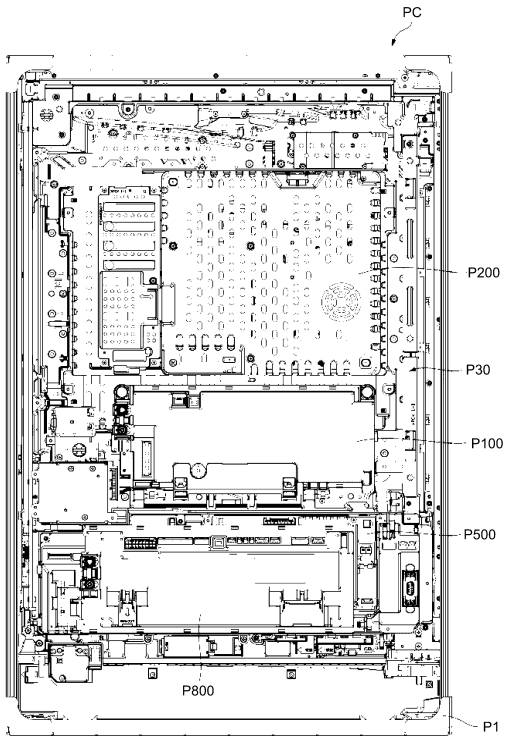
【図２２２】



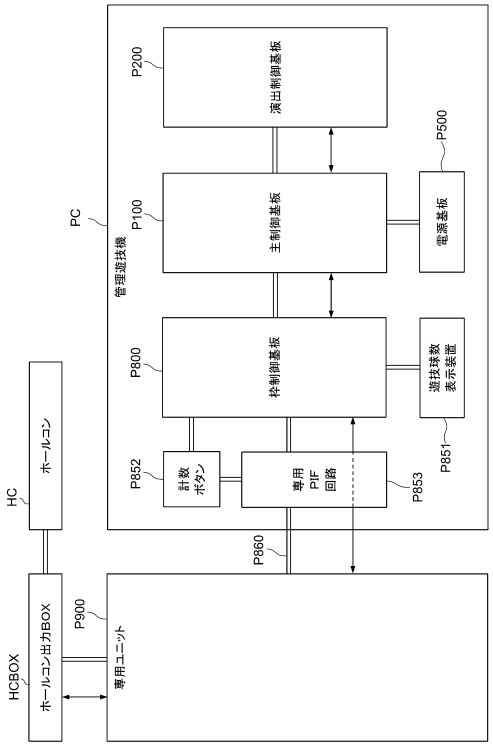
【図２２３】



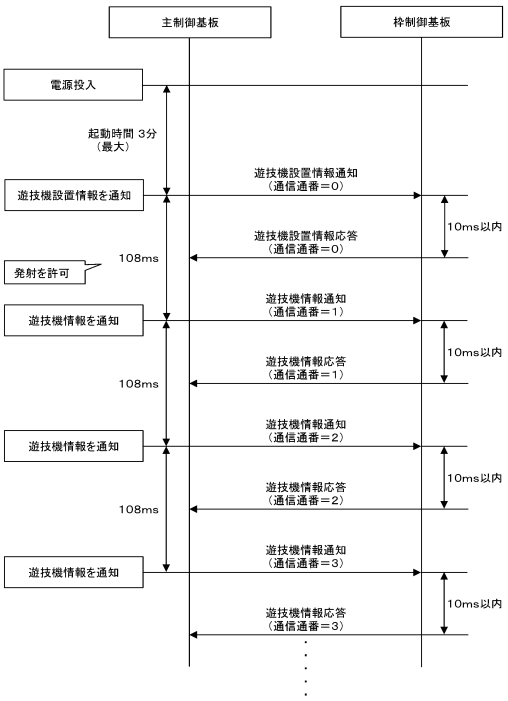
【図２２４】



【図２２５】


PC
管理遊技機
P200
演出制御基板
P100
主制御基板
P500
電源基板
P800
枠制御基板
遊技球数
表示装置
P851
P852
計数
ボタン
専用
PIF
回路
P853
P860
HC
ホールコン
HCBOX
ホールコン出力BOX
P900
専用ユニット

【図２２６】


主制御基板
枠制御基板
電源投入
起動時間 3分
（最大）
遊技機設置情報を通知
遊技機設置情報通知
（通信通番＝0）
10ms以内
遊技機設置情報応答
（通信通番＝0）
108ms
発射を許可
遊技機情報を通知
遊技機情報通知
（通信通番＝1）
10ms以内
遊技機情報応答
（通信通番＝1）
108ms
遊技機情報を通知
遊技機情報通知
（通信通番＝2）
10ms以内
遊技機情報応答
（通信通番＝2）
108ms
遊技機情報を通知
遊技機情報通知
（通信通番＝3）
10ms以内
遊技機情報応答
（通信通番＝3）

フロントページの続き

会社内
審査官　金子 和孝

(56)参考文献　特開２０１０－０１２０５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１７０７２７（ＪＰ，Ａ）
特開平１０－２８４８３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－２０８９３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－３４２８２６（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－０９３３５７（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３６３４５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０６０６１３（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０６６０８８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４