

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-190348

(P2022-190348A)

(43)公開日 令和4年12月26日(2022.12.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 1 5 A

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

A 6 3 F

7/02

3 2 0

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全504頁)

(21)出願番号 特願2021-98622(P2021-98622)

(22)出願日 令和3年6月14日(2021.6.14)

(71)出願人 000161806

京楽産業、株式会社

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

(74)代理人 100181250

弁理士 田中 信介

(72)発明者 永縄 卓郎

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

京楽産業、株式会社内

(72)発明者 新名 憲治郎

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

京楽産業、株式会社内

(72)発明者 新井 亮介

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号

京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA06 AA31 AA42 CA19

最終頁に続く

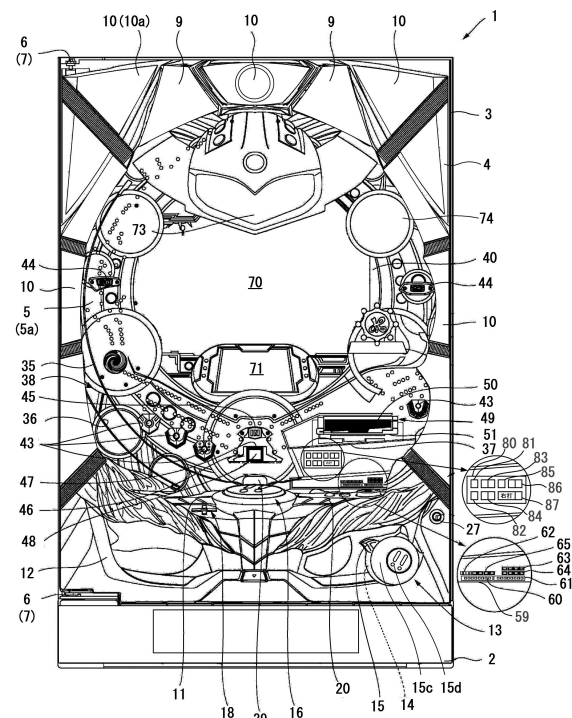
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上する。

【解決手段】遊技機1は、第1始動口45または第2始動口47に遊技球が入賞する始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である。遊技機1は、特別遊技を行った後に実行可能な遊技状態や、所定のハズレ図柄が表示される所定条件の成立に基づいて実行可能な遊技状態など、複数種類の遊技状態間を移行させて遊技を行うようになっている。

【選択図】図1



10

20

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、

前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、

前記所定のハズレ表示は、

第 1 のハズレ表示と、第 2 のハズレ表示とがあり、

第 1 の低確遊技状態と、

前記第 2 のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記 1 の低確遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 の低確遊技状態と、

前記第 1 の低確遊技状態及び前記第 2 の低確遊技状態よりも遊技者に有利な有利状態と、を有し、

前記第 2 の低確遊技状態において、第 1 の変動可能回数、または前記第 1 の変動可能回数よりも多い第 2 の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、

前記第 2 の低確遊技状態において、決定された変動可能回数の変動表示を実行すると、前記第 1 の低確遊技状態に移行し、

前記第 2 の低確遊技状態において、前記第 1 の変動可能回数目の変動表示と、前記第 2 の変動可能回数目の変動表示とで、前記第 1 の低確遊技状態への移行割合が異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】**

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行するものが一般的である（例えば、特許文献 1 参照）。

**【0003】**

このような遊技機では、遊技の進行を制御するメイン制御基板と、主制御基板からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御するサブ制御基板とを備えたものがある。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2019 - 033816 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

遊技機は、液晶画面で実行される演出によって、遊技の興趣を向上することが求められている。

**【0006】**

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上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】****【0007】**

上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件（第 1 始動口 45 又は第 2 入賞口 47 への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第 1 のハズレ表示と、第 2 のハ

10

20

30

40

50



ズレ表示とがあり、第 1 の低確遊技状態（第 1 低確遊技状態、低確非時短）と、前記第 2 のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記 1 の低確遊技状態（第 1 低確遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に不利な第 2 の低確遊技状態（第 2 低確遊技状態、低確時短）と、前記第 1 の低確遊技状態（第 1 低確遊技状態、低確非時短）及び前記第 2 の低確遊技状態（第 2 低確遊技状態、低確時短）よりも遊技者に有利な有利状態（a 時短）と、を有し、前記第 2 の低確遊技状態（第 2 低確遊技状態、低確時短）において、第 1 の変動可能回数、または前記第 1 の変動可能回数よりも多い第 2 の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、前記第 2 の低確遊技状態において、決定された変動可能回数の変動表示を実行すると、前記第 1 の低確遊技状態（第 1 低確遊技状態、低確非時短）に移行し、前記第 2 の低確遊技状態（第 2 低確遊技状態、低確時短）において、前記第 1 の変動可能回数目の変動表示と、前記第 2 の変動可能回数目の変動表示とで、前記第 1 の低確遊技状態（第 1 低確遊技状態、低確非時短）への移行割合が異なっていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図 2】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図 3】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図 4】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図 5】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図 6】主制御基板における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図 7】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

【図 8】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【図 9】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【図 10】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図 11】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図 12】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。

【図 13】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図 14】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。

【図 15】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図 16】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図 17】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 18】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

【図 19】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 20】当該アイコン用の 1 段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 21】当該アイコン用の 2 段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 22】電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 23】（a）は保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図であり、（b）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性 1 を示す図であり、（c）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性 2 を示す図であり、（d）はアイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。

【図 24】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。

【図 25】予告シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 26】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。

【図 27】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 28】演出制御部におけるランブ変化演出実行処理を示す図である。

【図 29】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。

- 【図 3 0】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 1】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 3 2】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。
- 【図 3 3】統括制御部におけるVblank割込処理を示す図である。
- 【図 3 4】入賞時変化演出のタイミングチャート 1 である。
- 【図 3 5】入賞時変化演出のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 6】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
- 【図 3 7】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 3 8】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 9】ノーマル変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。 10
- 【図 4 0】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 4 1】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 4 2】キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 3】図 4 2 の続きを示す図である。
- 【図 4 4】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 を示す図である。
- 【図 4 5】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 を示す図である。
- 【図 4 6】図柄作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 7】図 4 6 の続きを示す図である。
- 【図 4 8】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
- 【図 4 9】客待ち状態から変動演出が開始される演出例を示す図である。 20
- 【図 5 0】図 4 9 の続きを示す図である。
- 【図 5 1】変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 2】変動演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。
- 【図 5 3】保留数が減少直後に増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 4】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
- 【図 5 5】特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 6】特定リーチ演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。
- 【図 5 7】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートである。
- 【図 5 8】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。
- 【図 5 9】図 5 8 の続きを示す図である。 30
- 【図 6 0】ランプ/駆動制御部における役物初期処理を示す図である。
- 【図 6 1】ランプ/駆動制御部における原点復帰処理を示す図である。
- 【図 6 2】ランプ/駆動制御部における初期動作処理を示す図である。
- 【図 6 3】盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 4】枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 5】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 6 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 における演出例を示す図である。
- 【図 6 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 ~ 4 のタイミングチャートを示す図である。 40
- 【図 6 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 における演出例を示す図である。
- 【図 6 8 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 6 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 における演出例を示す図である。
- 【図 6 9 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 における演出例を示す図である 50

- 。
- 【図 7 0 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 ~ 7 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 7 2】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 における演出例を示す図である。
- 。
- 【図 7 2 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 3】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 における演出例を示す図である 10
- 。
- 【図 7 3 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 4】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 における演出例を示す図である。
- 。
- 【図 7 4 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 5】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 7 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 における演出例を示す図である 20
- 。
- 【図 7 6 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 における演出例の変形例を示す図である。
- 【図 7 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 7 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 における演出例を示す図である。
- 。
- 【図 7 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 ~ 1 2 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 8 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 における演出例を示す図である 30
- 。
- 【図 8 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 における演出例を示す図である。
- 【図 8 2】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 における演出例を示す図である。
- 【図 8 3】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 ~ 1 5 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 8 4】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 における演出例を示す図である。
- 【図 8 5】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 における演出例を示す図である 40
- 。
- 【図 8 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 における演出例を示す図である。
- 【図 8 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 8 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 における演出例を示す図である。
- 【図 8 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 9 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 における演出例を示す図である 50

る。

【図 9 1】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 のタイミングチャートを示す図である。

【図 9 2】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 における演出例を示す図である。

【図 9 3】 画像変化演出の具体例 1 のタイミングチャートを示す図である。

【図 9 4】 画像変化演出の具体例 1 の演出例を示す図である。

【図 9 5】 画像変化演出の具体例 2 のタイミングチャートを示す図である。

【図 9 6】 画像変化演出の具体例 2 の演出例を示す図である。

【図 9 7】 画像変化演出の具体例 3 のタイミングチャートを示す図である。

10

【図 9 8】 画像変化演出の具体例 3 の演出例を示す図である。

【図 9 9】 画像変化演出の具体例 4 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 0 0】 画像変化演出の具体例 4 の演出例を示す図である。

【図 1 0 1】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 2】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 3】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 4】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 5】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 6】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 0 7】 画像変化演出の演出例を示す図である。

20

【図 1 0 8】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 0 9】 演出制御部にて条件が揃わないときの演出例を示す図である。

【図 1 1 0】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 2 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 1】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 3 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 2】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 4 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 3】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 5 のタイミングチャートを示す図である。

30

【図 1 1 4】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 6 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 5】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 7 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 6】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 8 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 7】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 9 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 1 8】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 0 のタイミングチャートを示す図である。

40

【図 1 1 9】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 1 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 2 0】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 である。

【図 1 2 1】 タイミングチャート 1 の各種タイミングにおける演出例である。

【図 1 2 2】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 である。

【図 1 2 3】 タイミングチャート 2 の各種タイミングにおける演出例 1 である。

【図 1 2 4】 タイミングチャート 2 の各種タイミングにおける演出例 2 である。

【図 1 2 5】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 である。

【図 1 2 6】 タイミングチャート 3 の各種タイミングにおける演出例 1 である。

50

- 【図 1 2 7】 タイミングチャート 3 の各種タイミングにおける演出例 2 である。
- 【図 1 2 8】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 4 である。
- 【図 1 2 9】 タイミングチャート 4 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 3 0】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 5 である。
- 【図 1 3 1】 タイミングチャート 5 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 3 2】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 6 である。
- 【図 1 3 3】 タイミングチャート 6 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 3 4】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 7 である。
- 【図 1 3 5】 タイミングチャート 7 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 3 6】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 8 である。 10
- 【図 1 3 7】 タイミングチャート 8 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 3 8】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 9 である。
- 【図 1 3 9】 タイミングチャート 9 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 4 0】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 0 である。
- 【図 1 4 1】 タイミングチャート 1 0 の各種タイミングにおける演出例である。
- 【図 1 4 2】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 1 である。
- 【図 1 4 3】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 2 である。
- 【図 1 4 4】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 3 である。
- 【図 1 4 5】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 4 である。
- 【図 1 4 6】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 5 である。 20
- 【図 1 4 7】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 6 である。
- 【図 1 4 8】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 7 である。
- 【図 1 4 9】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 である。
- 【図 1 5 0】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 である。
- 【図 1 5 1】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 である。
- 【図 1 5 2】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 である。
- 【図 1 5 3】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 である。
- 【図 1 5 4】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 である。
- 【図 1 5 5】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 9 である。
- 【図 1 5 6】 コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 0 である。 30
- 【図 1 5 7】 第 2 実施形態における遊技機の正面図の一例を示す図である。
- 【図 1 5 8】 第 2 実施形態における決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 。 【図 1 5 9】 第 2 実施形態における枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 0】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 2 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 6 1】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 3 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 6 2】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 4 のタイミングチャートを示す図である。 40
- 【図 1 6 3】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 5 のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 6 4】 主制御部及び演出制御部の間の異常と、異常報知との関係 1 を示す図である。
- 。 【図 1 6 5】 主制御部及び演出制御部の間の異常と、異常報知との関係 2 を示す図である。
- 。 【図 1 6 6】 主制御部及び演出制御部の間の異常と、異常報知との関係 3 を示す図である。
- 。 【図 1 6 7】 主制御部及び演出制御部の間の異常と、デモ画面との関係を示す図である。 50

- 【図 1 6 8】実施形態 I における遊技状態の移行関係を示す図である。
- 【図 1 6 9】当たり図柄の例を示す図である。
- 【図 1 7 0】当たり図柄の例を示す図である。
- 【図 1 7 1】ハズレ図柄揃いの例を示す図である。
- 【図 1 7 2】ハズレ図柄揃いの例を示す図である。
- 【図 1 7 3】実施形態 I における遊技状態の移行関係を示す図である。
- 【図 1 7 4】普通図柄に関する条件を示す図である。
- 【図 1 7 5】ハズレ図柄揃いと移行先との関係を示す図である。
- 【図 1 7 6】遊技状態とベースとの関係を示す図である。
- 【図 1 7 7】入賞口の開閉と報知との関係を示す図である。 10
- 【図 1 7 8】入賞口の開閉と報知との関係を示す図である。
- 【図 1 7 9】特別演出の例を示す図である。
- 【図 1 8 0】特別演出の例を示す図である。
- 【図 1 8 1】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
- 【図 1 8 2】第 1 有利遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 8 3】第 1 有利遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 8 4】第 1 有利遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 8 5】第 1 有利遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 8 6】第 1 有利遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 8 7】実施形態 II における遊技状態の移行関係を示す図である。 20
- 【図 1 8 8】低確遊技状態と有利状態との関係を示す図である。
- 【図 1 8 9】ハズレ図柄揃いと移行先との関係を示す図である。
- 【図 1 9 0】遊技の流れを示す図である。
- 【図 1 9 1】ハズレ図柄揃いと変動可能回数との関係を示す図である。
- 【図 1 9 2】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
- 【図 1 9 3】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
- 【図 1 9 4】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
- 【図 1 9 5】第 1 低確遊技状態及び第 2 低確遊技状態の演出例を示す図である。
- 【図 1 9 6】初期出目の例を示す図である。
- 【図 1 9 7】電源断・電源投入時の状態を示す図である。 30
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】
- (第 1 実施形態)
- 以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
- 【0 0 1 1】
- (遊技機の構成)
- まず、図 1 を用いて、遊技機 1 の構成について説明する。図 1 は本実施の形態における遊技機 1 の正面図の一例である。
- 【0 0 1 2】
- 遊技機 1 は、外枠 2 と、外枠 2 に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠 3 と、遊技盤取付枠 3 に対して回動可能に支持されるガラス枠 4 と、遊技球が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。 40
- 【0 0 1 3】
- 外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b が取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
- 【0 0 1 4】
- 遊技盤取付枠 3 は、水平方向の一端側において第 1 ヒンジ機構部 6 を介して外枠 2 に対して脱着可能に連結されており、第 1 ヒンジ機構部 6 を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠 3 を外枠 2 に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠 50

3の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠3の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

【0015】

ガラス枠4は、水平方向の一端側において第2ヒンジ機構部7を介して遊技盤取付枠3に脱着自在に連結されており、第2ヒンジ機構部7を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠4を遊技盤取付枠3に対して扉のように回動すると、遊技盤5の遊技領域5a、及び、遊技盤取付枠3の前面部分を開閉することができる。

【0016】

ガラス枠4の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部8（窓部）が形成され、該開口部8を後方から塞ぐように透明部材8a（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部8、及び、透明部材8aを介して遊技領域5aを視認可能としている。

10

【0017】

ガラス枠4の開口部8の周囲には、スピーカからなる音声出力装置9と、複数の装飾ランプ（LED）を有する枠用照明装置10と、後述する遊技球払出装置100から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿11と、上皿11に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿12と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置13とが設けられている。

【0018】

音声出力装置9は、ガラス枠4の上部2箇所に間隔を空けて設けられ、BGM（バックグラウンドミュージック）、SE（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置10は、開口部8の周囲に複数設けられ、各ランプ（LED）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置10は、ガラス枠4の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知LED10aを備えている。

20

【0019】

上皿11は、遊技球の貯留部11aの底面が発射操作装置13の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド11bが設けられている。上皿11の貯留部11aに貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド11bに到達すると、球送りソレノイド11bの動作によって遊技球が1個ずつ遊技盤取付枠3側に向けて送り出される。

30

【0020】

また、上皿11の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置16と選択ボタン装置18（図1参照）が左右に並べて設けられている。

【0021】

演出ボタン装置16は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン17（図示省略）と、演出ボタン17に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ17a（図2参照）と、演出ボタン17を駆動するためのボタン駆動装置17b（図2参照）が設けられており、遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力可能となっている。

40

【0022】

演出ボタン17は、枠用照明装置10（図2参照）の一部である演出ボタンLED（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、ボタン駆動装置17bの一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置（原点位置）と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動すること、及び／又は、ボタン駆動装置17bの一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【0023】

選択ボタン装置18は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー19（図示省

50

略)と、十字キー 19 に接続されて、十字キー 19 に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ 19 a (図 2 参照)が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

【0024】

また、上皿 11 の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部 20 が設けられている。貸出返却操作部 20 の貸出ボタン (図示省略) が操作されると遊技機 1 に併設される球貸機 (図示省略) が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部 20 の返却ボタン (図示省略) が操作されると球貸機 (図示省略) から記憶媒体が返却されるようになっている。

10

【0025】

上皿 11 と下皿 12 との間には、上皿 11 に入りきらない遊技球を受け入れて下皿 12 に案内するための溢れ球流路 (図示省略) が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿 12 に遊技球が満杯となったことを検出する受け皿満杯検出スイッチ 32 a (図 2 参照) が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ 32 a によって下皿 12 の満杯が検出されている間は後述する遊技球払出装 100 による遊技球の払い出しが停止される。

【0026】

発射操作装置 13 は、ガラス枠 4 に固定された基体 14 と、基体 14 に回動可能に設けられた発射ハンドル 15 と、発射ハンドル 15 に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ 15 a (図 2 参照) と、発射ハンドル 15 の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム 15 b (図 2 参照) と、発射ハンドル 15 を所定の態様で発光させるためのハンドル発光装置 15 c が設けられている。タッチセンサ 15 a によって遊技者の手が発射ハンドル 15 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 11 b が作動して遊技球が 1 個ずつ送り出される。

20

【0027】

ハンドル発光装置 15 c は、発射ハンドル 15 の前側部分を構成すると共に前方に向けて膨出するドーム状に形成され、光を透過可能なレンズ部材によって画成される内部空間に複数の LED が配設されている。この LED が発光することで発射ハンドル 15 を所定の態様で発光させる発光演出を実行することが可能となっている。

【0028】

30

遊技盤取付枠 3 には、遊技盤 5 を取り付けるための遊技盤取付部 25 と、遊技球を遊技領域 5 a に向けて発射するための発射装置 26 と、遊技盤取付枠 3、及び、ガラス枠 4 を閉鎖状態にロックするためのロック機構 27 と、ガラス枠 4 の開放 (開閉) を検出するための開放検出スイッチ 31 a が設けられている。

【0029】

遊技盤取付部 25 は、遊技盤取付枠 3 の上部寄りの略中央に前方が開く凹室状に形成され、遊技盤 5 を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部 25 の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤 5 の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機 1 の後方に臨む。

【0030】

40

発射装置 26 は、遊技球を発射するための打出部材 28 と、打出部材 28 を駆動するための発射用ソレノイド 28 b (図 2 参照) と、打出部材 28 から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レール 29 と、発射レール 29 の傾斜下端部となる発射位置に遊技球 A を停留させるストッパー 30 が設けられている。そして、球送りソレノイド 11 b によって送り出された遊技球が発射位置に受け入れられると、この遊技球 A を打出部材 28 の動作によって遊技領域 5 a に向けて打ち出す。

【0031】

ロック機構 27 は、遊技盤取付部 25 の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠 4 の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠 3 のロックが解除されて遊技

50



盤取付枠 3 が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠 4 のロックが解除されてガラス枠 4 が開閉可能となる。

【 0 0 3 2 】

遊技盤 5 の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール 3 5 と、内側レール 3 5 の外側に位置する湾曲形状の外側レール 3 6 と、遊技球を遊技領域 5 a の中央に向けて誘導する誘導部材 3 7 が設けられている。そして、内側レール 3 5 と外側レール 3 6 との間に発射装置 2 6 により発射された遊技球を遊技領域 5 a の上流部に案内する発射球案内路 3 8 が形成されている。また、遊技領域 5 a の最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠 3 の回収部）に導くためのアウト口 3 9 が形成されている。

【 0 0 3 3 】

遊技領域 5 a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠 4 0 が設けられ、飾り枠 4 0 の内部に演出空間 4 0 a が形成されている。また、飾り枠 4 0 の側部には、遊技領域 5 a を流下する遊技球を飾り枠 4 0 の内部に導入するワープ装置 4 1 が設けられ、飾り枠 4 0 の下部には、ワープ装置 4 1 により飾り枠 4 0 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 4 0 の下方に流下させるステージ部 4 2 が設けられている。

【 0 0 3 4 】

遊技領域 5 a の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 4 3 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 4 3 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a（図 2 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が遊技球払出装置 1 0 0（図示省略）から賞球として上皿 1 1 に払い出される。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 5 a の両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普通図ゲート 4 4（普通図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普通図ゲート 4 4 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 4 4 a（図 2 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 5 a の下部であってステージ部 4 2 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 4 5（特図始動領域）が設けられており、この第 1 始動口 4 5 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a（図 2 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球として上皿 1 1 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

【 0 0 3 7 】

第 1 始動口 4 5 の下方には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部 4 6 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

可変始動部 4 6 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 4 7（特図始動領域）と、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞（入球）を検出する第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a（図 2 参照）と、第 2 始動口 4 7 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 4 8 と、可動部材 4 8 を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b（図 2 参照）とが設けられている。そして、第 2 始動口 4 7 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第 2 始動口 4 7 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【 0 0 3 9 】

また、第 2 始動口 4 7 に入賞（入球）した遊技球が第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球として上

10

20

30

40

50

皿 11 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 2 特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

【0040】

第 1 始動口 45 と可変始動部 46 との間には、第 1 始動口 45、及び、可変始動部 46 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ NR（図示省略）が設けられており、複数のランプ（フルカラー LED 等）を有する盤用照明装置 76 によって発光することで発光演出を行うことが可能となっている。

【0041】

誘導部材 37 の上方であって右側の普図ゲート 44 の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される可変入賞部 49 が設けられている。

10

【0042】

可変入賞部 49 には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口 50 と、大入賞口 50 への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ 50a（図 2 参照）と、大入賞口 50 を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材 51 と、開閉部材 51 を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド 51b とが設けられている。そして、大入賞口 50 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口 50 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【0043】

また、大入賞口 50 に入賞（入球）した遊技球が大入賞口検出スイッチ 50a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 15 個）が遊技球払出装置 100 から賞球として上皿 11 に払い出される。

20

【0044】

遊技盤 5 の裏側には、一般入賞口 43、第 1 始動口 45、第 2 始動口 47、及び、大入賞口 50 に入賞して一般入賞口検出スイッチ 43a、第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、及び、大入賞口検出スイッチ 50a に検出された遊技球、及び、アウト口 39 に流入した遊技球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ 52a が設けられている。このアウト球流路を流下してきてアウト球検出スイッチ 52a で検出された遊技球は遊技機 1 の裏面側の排出口から遊技機 1 の外部（島設備）に排出されることになる。

30

【0045】

遊技領域 5a の外側には、第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、及び、普通図柄表示器 62、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 2 特別図柄保留表示器 64、及び、普通図柄保留表示器 65、後述する大当たり遊技（特別遊態）が実行される場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器 66（図 2 参照）と、大当たり遊技（特別遊技）中や時短遊技状態中に遊技領域 5a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器 67（図 2 参照）、後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器 68（図 2 参照）からなるメイン情報表示装置 59 が設けられている。

40

【0046】

また、メイン情報表示装置 59 の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示省略）。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機 1 の大当たりの当選確率（ $1/285 \sim 1/300$ ）や設定値（ $4 \sim 1$ ）が印字されている。なお、この当選確率表示シール 200 の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置 59 の近傍に限られず、遊技機 1 の正面（表面）であれば良い。

【0047】

第 1 特別図柄表示器 60 は、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 1 特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 61 は、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞（入球）することを条件に

50

行われる第２特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器６２は、普図ゲート４４に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

【００４８】

第１特別図柄の大当たり抽選とは、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第１特別図柄の大当たり抽選が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

10

【００４９】

第２特別図柄の大当たり抽選とは、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第２特別図柄の大当たり抽選が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第２特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第２特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【００５０】

なお、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１は、それぞれ複数のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり抽選の結果を示す態様（大当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

20

【００５１】

なお、本実施の形態において「大当たり」というのは、第１特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）、又は、第２特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「大当たり遊技」というのは、大入賞口５０が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、４回や１５回）行う遊技状態のことを言う。

【００５２】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口５０に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施の形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の大当たり遊技の何れかを発生可能となっているが、詳しくは後述する。

30

【００５３】

普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート４４を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

40

【００５４】

なお、普通図柄表示器６２は、１、又は、複数のＬＥＤによって構成され、普通図柄の変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（当たり態様、又は、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【００５５】

なお、本実施の形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「当たり遊技（補助遊技）」というのは、第２始動口４７が所定態様で開放される遊技状態のことを言う。

50

## 【 0 0 5 6 】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第 2 始動口 4 7 の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第 2 始動口 4 7 に所定個数の遊技球（例えば 9 個）が入賞（入球）すると当たり遊技（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり遊技（補助遊技）」は、第 2 特別図柄の変動表示が実行され易い（変動表示の開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施の形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

## 【 0 0 5 7 】

第 1 特別図柄保留表示器 6 3 は、複数の L E D によって構成され、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第 1 特別図柄の大当たり抽選（第 1 特別図柄の変動表示）を行うための権利（第 1 保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第 1 保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第 1 保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

10

## 【 0 0 5 8 】

第 2 特別図柄保留表示器 6 4 は、複数の L E D によって構成され、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第 2 特別図柄の大当たり抽選（第 2 特別図柄の変動表示）を行うための権利（第 2 保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第 2 保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第 2 保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

20

## 【 0 0 5 9 】

普通図柄保留表示器 6 5 は、複数の L E D によって構成され、普図ゲート 4 4 に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

## 【 0 0 6 0 】

なお、第 1 特別図柄表示器 6 0 及び / 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 は、7 セグメントの L E D によっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「7」を停止表示し、ハズレであった場合には「-」を停止表示するようにし、変動表示中にあるのは消灯と「-」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果が L E D の点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時は L E D の消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。

30

## 【 0 0 6 1 】

ラウンド数表示器 6 6 は、複数の L E D によって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様で L E D の点灯を開始し、大当たり遊技中は L E D の点灯を継続し、大当たり遊技の終了時に L E D を消灯する。例えば、ラウンド数が 2 回の大当たり遊技であれば、左から 4 番目の L E D のみが点灯し、ラウンド数が 1 6 回の大当たり遊技であれば、全ての L E D が点灯する。

40

## 【 0 0 6 2 】

右打ち表示器 6 7 は、1 つの L E D で構成され、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中に L E D が点灯する。

## 【 0 0 6 3 】

状態確認表示器 6 8 は、1 つの L E D で構成され、後述する設定変更モード、又は、後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード、又は、設定確認モードに移行すると、L E D の点灯を開始し、設定変更モード、又は、設

50

定確認モードが終了すると、ＬＥＤを消灯する。このように、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。

【００６４】

なお、状態確認表示器６８の設置位置は一例であり、本実施形態の設置位置に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。

【００６５】

また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点滅表示するようにしても良いし、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８と第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器とを点灯表示し、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８のみを点灯表示するようにしても良い。

【００６６】

また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器６８を設けているが、他の表示器と兼用としても良い。例えば、設定変更モード、及び、設定確認モードにおいては、メイン情報表示装置５９や後述する第２遊技情報表示装置６９は消灯しているので、これら表示装置を用いても良い。具体的には、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器の１つのＬＥＤを点灯させても良いし、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の全てのＬＥＤを点灯させても良い。

【００６７】

遊技領域５ａの内側の右下部には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。なお、サブ情報表示装置８０には、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【００６８】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、それぞれ１つのＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり抽選の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【００６９】

なお、サブ第１変動表示器８１、及び、サブ第２変動表示器８２において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【００７０】

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

【００７１】

10

20

30

40

50

サブ普図変動表示器 8 5 は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、1 つの LED によって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されると LED が所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【0072】

なお、サブ普図変動表示器 8 5 において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【0073】

サブ普図保留表示器 8 6 は、普図保留記憶の個数を表示するためのものであり、左右に並ぶ 2 つの LED によって構成されている。そして、普図保留記憶数が「0」のときに左右の LED が消灯し、普図保留記憶数が「1」のときに左側の LED が点灯すると共に右側の LED が消灯し、普図保留記憶数が「2」のときに左側の LED が点滅すると共に右側の LED が点灯し、普図保留記憶数が「4」のときに左右の LED が点滅する。

【0074】

演出空間 40 a の奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）が設けられ、演出空間 40 a の下部であって第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の前方には、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）よりも表示領域が小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第 2 画像表示装置 71（サブ液晶）が設けられ、演出空間 40 a の上部には、キャラクタの顔を模した第 1 可動部材 73 が設けられ、演出空間 40 a の右部には、円形の第 2 可動部材 74 が設けられている。

【0075】

第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 71（サブ液晶）からなる画像表示装置では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機状態）中に実行される客待ちデモ演出、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 70 a の変動表示を伴う変動演出等がある。

【0076】

第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の表示部（有効表示領域）には、左側領域、中央領域、右側領域といった 3 列の変動表示領域が形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄 70 a を縦方向（本実施の形態では上から下）にスクロールさせることで演出図柄 70 a の変動表示が行われる。

【0077】

なお、演出図柄 70 a は、例えば、「1」から「9」までの数字を示す図柄により構成され、第 1 特別図柄表示器 60 や第 2 特別図柄表示器 61 で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄 70 a の変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄 70 a の変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止前に演出図柄 70 a を仮停止表示（揺動表示）し、特別図柄の変動表示の停止表示に対応して演出図柄 70 a の変動表示を停止表示（静止表示）するようになっている。なお、演出図柄 70 a として、数字を示す図柄の他に「A」から「F」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。

【0078】

なお、「仮停止表示」とは、演出図柄 70 a が小さく揺れ動いたり、演出図柄 70 a が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄 70 a が停止しているかのようにみせている（完全に停止していない）態様を言う。

【0079】

演出図柄 70 a の停止表示では、演出図柄 70 a が大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、0.5 秒）停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「777」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ

10

20

30

40

50

態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄 70 a の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようのものであってもよい。

【0080】

また、演出図柄 70 a の変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）や第 2 画像表示装置 71（サブ液晶）に表示されることで、大当たり（特別遊技）が実行されることへの遊技者の期待感（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。

【0081】

ここで、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄 70 a の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 70 a が変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄 70 a の組合せ（大当たり結果態様）として「777」の 3 桁の演出図柄 70 a の組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 70 a が「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄 70 a が変動を行っている態様を言う。

【0082】

また、リーチ演出の種類は、本実施の形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「SPリーチ演出」、「SPSPリーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の 5 種類がある。

【0083】

「ノーマルリーチ演出」とは、当該ノーマルリーチ演出となる以前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 70 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 70 a が変動するリーチ状態を形成した状態で実行されるリーチ演出のことである。

【0084】

「SPリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄 70 a が画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）ムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

【0085】

「SPSPリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又は SPリーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又は SPリーチ演出よりも演出効果（大当たりとなる期待感が高い）が高いムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

【0086】

「全回転リーチ演出」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄 70 a の組合せが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。本実施の形態においては、大当たり抽選において当選したときにのみ実行されるリーチ演出である。

【0087】

本実施の形態では、リーチ演出に係る大当たり当選期待度としては、ノーマルリーチ演出 < SPリーチ演出 < SPSPリーチ演出 < 全回転リーチ演出（大当たり確定）の順で高くなっている。

【0088】

また、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の表示部には、現在の第 1 保留記憶の個数である第 1 特別図柄保留数（U1）に対応する数の第 1 保留アイコンを表示するための第 1 保留アイコン表示領域 70 B と、現在の第 2 保留記憶の個数である第 2 特別図柄保留数（U2）に対応する数の第 2 保留アイコンを表示するための第 2 保留アイコン表示領域 70 D と、実行中の特別図柄（演出図柄 70 a）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域 70 C が形成されている。

【0089】

第 1 保留アイコン表示領域 70 B は、当該アイコン表示領域 70 C に近い側から第 1 表

10

20

30

40

50

示部 70B1、第2表示部 70B2、第3表示部 70B3、第4表示部 70B4といった形で区画されており、各表示部 70B1～70B4には、第1特別図柄保留数(U1)に対応した数の第1保留アイコンが表示される。つまり、第1特別図柄保留数(U1)の増減に対応して第1保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0090】

具体的には、第1表示部 70B1には、最初に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH11が表示され、第2表示部 70B2には、2番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH12が表示され、第3表示部 70B3には、3番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH13が表示され、第4表示部 70B4には、4番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH14が表示される。

10

【0091】

第2保留アイコン表示領域 70Dは、当該アイコン表示領域 70Cに近い側から第1表示部 70D1、第2表示部 70D2、第3表示部 70D3、第4表示部 70D4といった形で区画されており、各表示部 70D1～70D4には、第2特別図柄保留数(U2)に対応した数の第2保留アイコンが表示される。つまり、第2特別図柄保留数(U2)の増減に対応して第2保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0092】

具体的には、第1表示部 70D1には、最初に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH21が表示され、第2表示部 70D2には、2番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH22が表示され、第3表示部 70D3には、3番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH23が表示され、第4表示部 70D4には、4番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH24が表示される。なお、本実施の形態では、「第1特別図柄保留数」を「第1保留数」と「第2特別図柄保留数」を「第2保留数」と称する場合がある。

20

【0093】

当該アイコン表示領域 70Cは、特別図柄(演出図柄 70a)の変動表示の開始に対応して第1保留アイコン表示領域 70Bの第1表示部 70B1に表示されていた第1保留アイコン、又は、第2保留アイコン表示領域 70Dの第1表示部 70D1に表示されていた第2保留アイコンが移動(シフト)してくることで当該アイコンTHが表示され、特別図柄(演出図柄 70a)の変動表示の終了時に当該アイコンTHが消滅(消去)する。なお、特別図柄(演出図柄 70a)の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお、本実施の形態では、「第1保留アイコン」と「第2保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。

30

【0094】

第1可動部材 73は、盤用照明装置 76(図2参照)の一部である第1可動部材LED(フルカラー)を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 75(図2参照)の一部である第1可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置(原点位置)と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第1位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出される。

40

【0095】

第2可動部材 74は、盤用照明装置 76(図2参照)の一部である第2可動部材LED(フルカラー)を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 75(図2参照)の一部である第2可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置(原点位置)と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第2位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出される。

50



## 【 0 0 9 6 】

第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 は、互いの演出位置が一部重複するようになっているため、基本的には第 1 可動部材 7 3 と第 2 可動部材 7 4 とが同時に動作しないことで互いに衝突しないようになっている。

## 【 0 0 9 7 】

なお、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 が互いに衝突しないのであれば、一方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようにしてもよい。

## 【 0 0 9 8 】

遊技盤取付枠 3、及び、遊技盤 5 の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための遊技球払出装置 1 0 0、島設備などから供給される遊技球を貯留して遊技球払出装置 1 0 0 に供給する遊技球貯留部（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板 1 1 0 を内蔵した主制御装置 1 1 0 A（図示省略）と、主制御基板 1 1 0 からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置 1 0 0 の制御を行う払出制御基板 1 2 0 を内蔵した払出制御装置 1 2 0 A（図示省略）と、主制御基板 1 1 0 からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板 1 3 0 を内蔵した演出制御装置 1 3 0 A（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板 1 6 0 を内蔵した電源装置 1 6 0 A（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板 9 0（図 2 参照）が設けられている。

10

## 【 0 0 9 9 】

主制御装置 1 1 0 A は、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板 1 1 0 と、主制御基板 1 1 0 を内部に収容するための透明樹脂製の基板ケースと、基板ケースの開放を規制するための封印シール 1 0 4 と、封印シール 1 0 4 を覆うように基板ケースに取り付けられる透明樹脂性のシールカバー部材 1 0 5 を備えている。

20

## 【 0 1 0 0 】

主制御基板 1 1 0 の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部 1 1 0 m、主制御部 1 1 0 m のメイン R A M 1 1 0 c の記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力する R W M クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ 1 1 2 a、遊技機 1 の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器 1 1 3 等が実装されている。

30

## 【 0 1 0 1 】

情報表示器 1 1 3 は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイント D P を有する 4 つの 7 セグメント表示器（1 1 3 a ~ 1 1 3 d）が横並び状態で配置されることで構成されている。そして、上位 2 桁に相当する 2 つの 7 セグメント表示器に性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、下位 2 桁に相当する 2 つの 7 セグメント表示器によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。

## 【 0 1 0 2 】

基板ケースは、主制御基板 1 1 0 の裏面側と対向する部分が開放する凹室状の下ケース部材と、主制御基板 1 1 0 の表面側と対向する部分が開放する凹室状の上ケース部材を備えており、下ケース部材と上ケース部材とを閉止状態となることで主制御基板 1 1 0 を収容するための収容空間を形成するようになっている。

40

## 【 0 1 0 3 】

上ケース部材の上面には、情報表示器 1 1 3 と前後に重ならないように遊技機 1 の型式名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板 1 1 0 の管理番号が印字された管理番号シールとが左右に並んだ状態で貼付される。また、R W M クリアスイッチ 1 1 1 a に対応する位置には、R W M クリアスイッチ 1 1 1 a のアクチュエーターを押圧（O N）するための操作部材 1 0 8 が遊嵌されている。そして、操作部材 1 0 8 を押圧操作すると

50

RWMクリアスイッチ111aがONすることになる。

【0104】

また、設定キースイッチ112aに対応する位置には、設定キーを設定キースイッチ112aの鍵穴に挿入するための挿入部（図示省略）が形成されている。この挿入部は、設定キースイッチ112aの鍵穴を外部に露出させるための開口部と、設定キースイッチ112aの周囲を覆うように開口部の開口縁から後方に延設される筒状部とを有している。そして、開口部を介して設定キーを設定キースイッチ112aの鍵穴に挿入し、初期位置から右側に回すと設定キースイッチ112aがONして設定キーが鍵穴から抜けない状態になり、左側に回して初期位置に戻すと設定キースイッチ112aがOFFして設定キーが鍵穴から抜ける状態になる。

10

【0105】

管理番号シールは、無色透明なベースシールの表面に、主制御基板110の開封者名を記入するための開封者記入部と、主制御基板110の開封日を記入するための開封日記入部とが左右に並んで設けられている。

【0106】

開封者記入部は、縦方向に間隔を空けて並ぶ4つの有色（白色）の記入領域（第1～第4記入領域）が設けられると共に、各記入領域の間に主制御基板110の表面に実装された電子部品を視認（目視確認）させるための透明な窓部領域が設けられている。

【0107】

開封日記入部は、縦方向に間隔を空けて並ぶ4つの有色（白色）の記入領域（第1～第4記入領域）が設けられると共に、各記入領域の間に主制御基板110の表面に実装された電子部品を視認（目視確認）させるための透明な窓部領域が設けられている。

20

【0108】

そして、開封者記入部の第1～第4記入領域は、開封日記入部の第1～第4記入領域とそれぞれ間隔を空けて隣り合っており、各記入領域の間に主制御基板110の表面に実装された電子部品を視認（目視確認）させるための透明な窓部領域が設けられている。

【0109】

なお、情報表示器113として4つの7セグメント表示器と基板からなる回路部をユニット化した性能表示ユニットを主制御基板上に搭載してもよい。その場合であっても、型式名シール及び管理番号シールによって視認が規制（遮蔽）されないように前後に重ならないようにずらして配置するのが望ましい。

30

【0110】

また、主制御基板110にRWMクリアスイッチ111a、設定キースイッチ112a、情報表示器113を実装するのではなく、専用基板にRWMクリアスイッチ111a、設定キースイッチ112a、情報表示器113の少なくとも1つを実装し、主制御基板110の基板ケースに内包されるように主制御基板110にボードtoボード接続するようにしてもよい。

【0111】

また、RWMクリアスイッチ111aについては、主制御基板110や主制御基板110の基板ケースに内包される専用基板に実装するのではなく、遊技者が操作できない位置であれば電源基板160に設けたり、遊技盤取付枠3の裏面側に設けたり、ガラス枠4の裏面側に設けたりしてもよい。この場合であってもRWMクリアスイッチ111aからの信号が主制御部110mに入力されるようにするとよい。

40

【0112】

また、RWMクリアスイッチ111aの操作によってメインRAM110cの記憶内容をクリア又は設定値を更新するための信号が入力されるようにするのではなく、RWMクリアスイッチ111aとは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、RWMクリアスイッチ111a及び設定スイッチを主制御基板110や主制御基板110の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板160に設けたり、遊技盤取

50

付 3 の裏面側に設けたり、ガラス 4 の裏面側に設けたりしてもよい。

【 0 1 1 3 】

また、情報表示器 1 1 3 に性能情報と設定値の両方を表示するのではなく、もう 1 つの表示器を主制御基板 1 1 0 又は主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包される専用基板に実行し、何れか一方の表示器に性能情報を表示し、何れか他方の表示器に設定値を表示するようにしてもよい。

【 0 1 1 4 】

( 遊技機 1 の制御構成 )

次に、図 2 を用いて遊技機 1 の制御構成について具体的に説明する。図 2 は、本実施の形態における遊技機 1 の全体のブロック図である。

10

【 0 1 1 5 】

主制御基板 1 1 0 は、遊技の進行 ( 基本動作 ) を統括的に制御する。主制御基板 1 1 0 は、演算処理を行うメイン CPU 1 1 0 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 1 1 0 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 1 1 0 c ( 揮発性記憶手段に相当 ) を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 1 1 0 m と、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メイン CPU 1 1 0 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 1 1 0 b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 1 1 0 c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置 ( 各種ソレノイドや各種表示器 ) を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 等に送信したりする。

20

【 0 1 1 6 】

ここで、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 との通信は、双方向にコマンド ( データ ) を通信可能に構成されており、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 への一方向のみにコマンド ( データ ) を通信可能に構成されている。

【 0 1 1 7 】

主制御基板 1 1 0 の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、アウト球検出スイッチ 5 2 a、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースイッチ 1 1 2 a、情報表示器 1 1 3、及び、払出制御基板 1 2 0 等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板 1 1 0 に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

30

【 0 1 1 8 】

主制御基板 1 1 0 の出力ポートには、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、メイン情報表示装置 5 9、遊技情報出力端子板 9 0、払出制御基板 1 2 0、及び、演出制御基板 1 3 0 等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板から遊技機的外部 ( ホールコンピュータ等 ) に通知する遊技情報等が出力される。

40

【 0 1 1 9 】

主制御部 1 1 0 m のメモリ領域は、メイン ROM 1 1 0 b に割り当てられたメモリ領域と、メイン RAM 1 1 0 c に割り当てられたメモリ領域とを備えている。

【 0 1 2 0 】

メイン ROM 1 1 0 b のメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用 ROM 領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用 ROM 領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される 1 6 バイト以上の未使用領域と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納される ROM コメント領域と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定される HW パラメ

50

ータ領域が順に配置されている。

【 0 1 2 1 】

遊技用 R O M 領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される第 1 の未使用領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される第 2 の未使用領域が順に配置されている。

【 0 1 2 2 】

情報用 R O M 領域は、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される未使用領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域が順に配置されている。

10

【 0 1 2 3 】

メイン R A M 1 1 0 c のメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用 R W M 領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用 R W M 領域が順に配置されている。

【 0 1 2 4 】

遊技用 R W M 領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される第 1 の未使用領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される第 2 の未使用領域が順に配置されている。

【 0 1 2 5 】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、R W M 領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。

20

【 0 1 2 6 】

情報用 R W M 領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「 0 」が格納される未使用領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域が順に配置されている。

【 0 1 2 7 】

情報用ワーク領域には、遊技機 1 の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。

30

【 0 1 2 8 】

以下、遊技用プログラムに基づく処理を行う遊技用領域（遊技用 R O M 領域、遊技用 R W M 領域）と、情報用プログラムに基づく処理を行う情報用領域（情報用 R O M 領域、情報用 R W M 領域）との関係について説明する。

【 0 1 2 9 】

メイン C P U 1 1 0 a が遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用 R W M 領域をワークとして使用しながら遊技用 R W M 領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用 R W M 領域をワークとして使用しながら情報用 R W M 領域の内容を参照及び更新するようになっている。

40

【 0 1 3 0 】

ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用 R W M 領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用 R W M 領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。

【 0 1 3 1 】

そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用 R W M 領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して

50

遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用 R W M 領域から復帰するようになっている。

【 0 1 3 2 】

また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用 R W M 領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用 R W M 領域に退避し、情報用プログラムの終了直前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用 R W M 領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。

【 0 1 3 3 】

このようにすることで、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に遊技用プログラムが使用していたデータを保護することができ、情報用プログラムから遊技用プログラムに復帰した際に、不都合が発生することがなくなる。

【 0 1 3 4 】

払出制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 1 0 からの払出コマンドの受信に基づき遊技球の払い出しを制御すると共に、遊技球の発射を制御する従制御基板となっている。払出制御基板 1 2 0 は、遊技球払出装置 1 0 0 を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部 1 2 1 と発射装置 2 6 を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部 1 2 2 を備える。

【 0 1 3 5 】

払出制御部 1 2 1 は、演算処理を行う払出 C P U 1 2 1 a、払出プログラム等が格納された払出 R O M 1 2 1 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 R A M 1 2 1 c、払出制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。払出 C P U 1 2 1 a は、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出 R O M 1 2 1 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 R A M 1 2 1 c をワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行い、遊技球払出装置 1 0 0 を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板 1 1 0 や演出制御基板 1 3 0 等に送信したりする。

【 0 1 3 6 】

払出制御部 1 2 1 の入力ポートには、開放検出スイッチ 3 1 a、受け皿満杯検出スイッチ 3 2 a、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出球検出スイッチ 1 0 0 a、及び、遊技球貯留部に設けられる球有り検出スイッチ 1 0 1 a などが接続されており、払出制御部 1 2 1 の出力ポートには、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出モータ 1 0 0 b が接続されている。

【 0 1 3 7 】

払出制御部 1 2 1 では、主制御基板 1 1 0 から払出コマンドを受信すると、遊技球払出装置 1 0 0 に設けられる払出モータ 1 0 0 b を駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ 1 0 0 a によって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

【 0 1 3 8 】

発射制御部 1 2 2 は、図示しない制御回路、入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。発射制御部 1 2 2 の入力ポートには、タッチセンサ 1 5 a、及び、発射ボリューム 1 5 b が接続されており、発射制御部 1 2 2 の出力ポートには、球送りソレノイド 1 1 b、及び、発射用ソレノイド 2 8 b などが接続されている。

【 0 1 3 9 】

発射制御部 1 2 2 では、タッチセンサ 1 5 a から入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル 1 5 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b、及び、発射用ソレノイド 2 8 b への通電を許容し、発射ボリューム 1 5 b からの検出信号によって発射ハンドル 1 5 の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b を駆動させると共に、発射ハンドル 1 5 の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド 2 8 b を駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【 0 1 4 0 】

発射用ソレノイド 2 8 b は、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材 2

10

20

30

40

50

8が直結されており、回動軸が回転することで打出部材28が回転して遊技球Aを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド28bの動作は、発射制御部122に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から約99.9(回/分)に設定されているため、1分間における遊技球の発射数は約99.9(個/分)となっている。すなわち、遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

#### 【0141】

演出制御基板130は、主制御基板110からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する(遊技機1で行われる)演出を制御する従制御基板(従制御手段)となっている。演出制御基板130は、演算処理を行うサブCPU130a、演出制御プログラムが格納されたサブROM130b、演算処理時のワークエリアとなるサブRAM130cを備えた演出制御部130mと、第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)や音声出力装置9(スピーカ)等を制御する表示/音声制御部140、枠用照明装置10やハンドル発光装置15cやボタン駆動装置17bや盤用照明装置76や盤用駆動装置75等を制御するランプ/駆動制御部150と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

10

#### 【0142】

サブCPU130aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブROM130bに記憶された遊技プログラムを読み出し、サブRAM130cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板110から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aからの入力信号に応じて、各種制御部(表示/音声制御部140、ランプ/駆動制御部150)に各種の演出を実行させるため制御を行う(データやコマンドを出力する)。

20

#### 【0143】

演出制御基板130の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ17a、十字キー検出スイッチ19a、及び、ボタン位置検出センサ(図示省略)などが接続されている。演出制御基板130では、演出ボタン検出スイッチ17aから演出ボタン17が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ19aから十字キー19が操作されたことを示す十字キー検出信号(上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号)が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。

30

#### 【0144】

表示/音声制御部140は、演出制御部130mからのコマンドを受けて、第1画像表示装置70(メイン液晶)、及び、第2画像表示装置71(サブ液晶)に所定の画像を表示させる制御を行ったり、音声出力装置9に所定の音声を出力させる制御を行ったりする。

#### 【0145】

表示/音声制御部140は、演算処理を行う統括CPU142、統括制御プログラムが格納された統括ROM143、演算処理時のワークエリアとなる統括RAM144を備えた統括制御部141と、画像プロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)からなる画像制御部145と、画像データ等が格納されたCGROM146と、画像制御部145の内部に設けられ、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するVRAM147と、音声プロセッサとしての音声制御部148と、音声データ等が格納された音声ROM149、及び、入出力ポート等を備えている。

40

#### 【0146】

統括CPU142は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ROM143に記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括RAM144をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信した演出指示コマンド等に応じて、画像制御部145や音声制御部148に各種の演出を実行させるための制御を行う(データやコマンドを出力する)。

50

## 【 0 1 4 7 】

統括 R O M 1 4 3 は、マスク R O M 等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが記憶されている。

## 【 0 1 4 8 】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）の輝度のパラメータとなるデュエティー比等の各種情報が含まれている。

10

## 【 0 1 4 9 】

画像制御部 1 4 5（V D P）は、各種の画像データが記憶されている C G R O M 1 4 6 が接続されており、統括制御部 1 4 1（統括 C P U 1 4 2）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）と C G R O M 1 4 6 に記憶された画像データに基づいて映像信号（R G B 信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

20

## 【 0 1 5 0 】

C G R O M 1 4 6 は、フラッシュメモリ、E E P R O M、E P R O M、マスク R O M 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、3 2 × 3 2 ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。この C G R O M 1 4 6 は、画像制御部 1 4 5（V D P）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

30

## 【 0 1 5 1 】

また、C G R O M 1 4 6 は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、C G R O M 1 4 6 は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、M P E G 4 等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

## 【 0 1 5 2 】

V R A M 1 4 7 は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速な S R A M で構成されている。この V R A M 1 4 3 は、統括制御部 1 4 1（統括 C P U 1 4 2）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。

40

## 【 0 1 5 3 】

このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

## 【 0 1 5 4 】

そのため、画像制御部 1 4 5（V D P）は、統括制御部 1 4 1（統括 C P U 1 4 2）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、C G R O M 1 4 6 に記憶された描画データ

50

を V R A M 1 4 7 の フ レーム バ ッ フ ァ 領 域 の 「 描 画 用 フ レーム バ ッ フ ァ 」 に 描 画 し、 フ レーム バ ッ フ ァ 領 域 の 「 表 示 用 フ レーム バ ッ フ ァ 」 か ら 描 画 データ を 読 み 出 し、 読 み 出 し た 描 画 データ に 基 づ い て 映 像 信 号 ( R G B 信 号 等 ) を 生 成 し て、 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) に 出 力 し て 種 々 の 画 像 を 表 示 さ せる。

#### 【 0 1 5 5 】

な お、 画 像 制 御 部 1 4 5 ( V D P ) に は、 水 晶 発 振 器 か ら 動 作 ク ロ ッ ク が 供 給 さ れ て お り、 こ の 動 作 ク ロ ッ ク を 分 周 す る こ と で、 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) と 同 期 を 図 る た め の 同 期 信 号 ( 水 平 同 期 信 号 ・ 垂 直 同 期 信 号 ) を 生 成 し、 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) に 出 力 す る。 本 実 施 の 形 態 で は、 画 像 制 御 部 1 4 5 ( V D P ) の フ レーム レー ト は 1 秒 間 に 3 0 回 の 描 画 ( 画 像 の 表 示 ) が 行 わ れ る よ う に 3 0 f p s ( 1 / 3 0 秒 = 約 3 3 m s ) と な っ て い る が、 1 秒 間 に 6 0 回 の 描 画 ( 画 像 の 表 示 ) が 行 わ れ る よ う に 6 0 f p s ( 1 / 6 0 秒 = 約 1 6 . 6 m s ) と し て も よ い。

10

#### 【 0 1 5 6 】

ま た、 画 像 制 御 部 1 4 5 と 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) と の 間 に は、 画 像 データ を 所 定 の 画 像 形 式 に 変 換 し て 出 力 す る 汎 用 基 板 7 2 が 接 続 さ れ て い る。 汎 用 基 板 7 2 は、 画 像 データ を 表 示 す る 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) の 性 能 に 対 応 す る 画 像 形 式 に 変 換 す る ブ リ ッ ジ 機 能 を 有 し て お り、 例 え ば、 S X G A ( 1 2 8 0 ド ッ ト × 1 0 8 0 ド ッ ト ) の 1 9 イ ン チ の 液 晶 表 示 装 置 を 接 続 し た と き と、 X G A ( 1 0 2 4 ド ッ ト × 7 6 8 ド ッ ト ) の 1 7 イ ン チ の 液 晶 表 示 装 置 を 接 続 し た と き と の 解 像 度 の 違 い な ど を 吸 収 す る。

20

#### 【 0 1 5 7 】

音 声 制 御 部 1 4 8 は、 音 声 出 力 装 置 9 と 接 続 し て お り、 演 出 制 御 部 1 3 0 m か ら 送 信 さ れ た 各 種 の 演 出 データ ( コ マ ン ド 含 む ) に 基 づ い て、 第 1 画 像 表 示 装 置 7 0 ( メイン 液 晶 )、 及 び、 第 2 画 像 表 示 装 置 7 1 ( サ ブ 液 晶 ) の 表 示 に 合 わ せ て 音 声 データ や 楽 曲 データ ( B G M、 S E ) 等 を 音 声 出 力 装 置 9 か ら 出 力 さ せ る 制 御 を 行 う。

#### 【 0 1 5 8 】

ラ ンプ / 駆 動 制 御 部 1 5 0 は、 演 算 処 理 を 行 う ラ ンプ C P U 1 5 0 a と、 ラ ンプ ・ 駆 動 制 御 プ ロ グ ラ ム が 格 納 さ れ た ラ ンプ R O M 1 5 0 b、 演 算 処 理 時 の ワーク エ リ ア と な る ラ ンプ R A M 1 5 0 c、 及 び、 入 出 力 ポー ト 等 を 備 え て い る。

30

#### 【 0 1 5 9 】

ラ ンプ C P U 1 5 0 a は、 水 晶 発 振 器 か ら の 動 作 ク ロ ッ ク を 受 け て ラ ンプ R O M 1 5 0 b に 記 憶 さ れ た ラ ンプ ・ 駆 動 制 御 プ ロ グ ラ ム を 読 み 出 し、 ラ ンプ R A M 1 5 0 c を ワーク エ リ ア と し て 活 用 し な が ら 演 出 に 関 す る 演 算 処 理 を 行 う こ と で、 演 出 制 御 部 1 3 0 m か ら 受 信 し た 演 出 指 示 コ マ ン ド 等 に 応 じ て、 各 種 照 明 装 置 や 各 種 駆 動 装 置 な ど の 被 制 御 装 置 に 所 定 の 演 出 を 行 わ せ る た め の 制 御 を 行 う ( データ や コ マ ン ド を 出 力 す る )。

#### 【 0 1 6 0 】

ラ ンプ / 駆 動 制 御 部 の 入 出 力 ポー ト に は、 枠 用 照 明 装 置 1 0、 ハ ン ド ル 発 光 装 置 1 5 c、 ボ タ ン 駆 動 装 置 1 7 b、 盤 用 照 明 装 置 7 6、 及 び、 サ ブ 情 報 表 示 装 置 8 0 が 接 続 さ れ て お り、 演 出 制 御 部 1 3 0 m ( サ ブ C P U 1 3 0 a ) か ら 送 信 さ れ た 各 種 の 演 出 データ ( コ マ ン ド 含 む ) に 基 づ い て、 枠 用 照 明 装 置 1 0、 ハ ン ド ル 発 光 装 置 1 5 c、 盤 用 照 明 装 置 7 6、 及 び、 サ ブ 情 報 表 示 装 置 8 0 の 各 種 L E D の 点 灯 制 御 を 行 っ た り、 ボ タ ン 駆 動 装 置 1 7 b、 及 び、 盤 用 駆 動 装 置 7 5 の モー タ や ソ レ ノ イ ド と い っ た 駆 動 源 の 駆 動 制 御 を 行 っ た り す る。

40

#### 【 0 1 6 1 】

電 源 基 板 1 6 0 は、 遊 技 機 の 外 部 か ら 供 給 さ れ る 電 源 か ら 遊 技 機 の 動 作 に 必 要 な メイン 電 源 ( 動 作 電 源 ) を 生 成 し、 該 メイン 電 源 を 遊 技 機 1 ( 主 制 御 基 板 1 1 0、 払 出 制 御 基 板 1 2 0、 演 出 制 御 基 板 1 3 0 や 各 種 電 子 部 品 ) に 供 給 す る。 電 源 基 板 1 6 0 に は、 電 源 断 ( 停 電 ) が 発 生 し た か 否 か を 検 出 す る と 共 に、 電 源 断 ( 停 電 ) の 発 生 に 基 づ き 電 断 検 出 信

50



号を主制御基板 110 に出力する電断検出回路 162 と、電源断（停電）時に主制御基板 110 に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路 163 を備える。

#### 【0162】

また、電源基板 160 は、遊技機 1（主制御基板 110、払出制御基板 120、演出制御基板 130 や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行う ON 状態と停止する OFF 状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチを ON 状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機 1 の動作が開始する。なお、電源スイッチが OFF 状態であっても主制御基板 110 へのバックアップ電源の供給は維持される。

10

#### 【0163】

電断検出回路 162 は、遊技機 1 に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板 110 に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメイン CPU 110a は動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメイン CPU 110a は動作停止状態になる。

#### 【0164】

バックアップ電源回路 163 は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板 110 のメイン RAM 110c に対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメイン RAM 110c や払出 RAM 121c の記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板 120 や演出制御基板 130 にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

20

#### 【0165】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施の形態においては、特別図柄の大当たり抽選に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第 2 始動口 47 が有する可動部材 48 に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。

#### 【0166】

本実施の形態では、以下の 3 つの遊技状態が設けられている。

- （1）「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」である低確非時短遊技状態
- （2）「低確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である低確時短遊技状態
- （3）「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である高確時短遊技状態

30

#### 【0167】

なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機 1 の初期の遊技状態は、「低確非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施の形態においては「通常遊技状態」と称することにする。なお、本実施の形態においては「低確時短遊技状態」及び「高確時短遊技状態」は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることから「特定遊技状態」と称する場合がある。

40

#### 【0168】

本実施の形態において「低確率遊技状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり抽選における大当たり確率の）設定値が「1」の場合において、第 1 始動口 45、又は、第 2 始動口 47 に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり抽選において、大当たりの当選確率が約  $1/300$  と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、設定値が「1」の場合において、大当たりの当選確率が約  $1/60$  と高く設定された遊技状態を言う。

#### 【0169】

具体的には、設定値は「1」～「4」の 4 種類となっており、設定値が「1」の場合、

50

低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/300$  となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/60$  となり、設定値が「2」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/295$  となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/59$  となり、設定値が「3」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/290$  となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/58$  となり、設定値が「4」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/285$  となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約  $1/57$  となっている。

【0170】

したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。また、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。そのため、本実施の形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」と言う。また、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」と言う。

10

【0171】

本実施の形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口47の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート44を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば30秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口47が例えば0.2秒間、開放態様に制御される。

20

【0172】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口47の開放時間が例えば2.5秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば  $1/128$  と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば  $127/128$  と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート44を遊技球が通過すると、第2始動口47が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

30

【0173】

なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第2始動口47の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第2始動口47の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率のいずれか1つのみが有利になるように設定されていてもよい。また、非時短遊技状態では、普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば  $0/128$  となるようにしてもよい。

40

【0174】

なお、本実施の形態では、高確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率の5倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は5倍に限られず、10倍以下の値であれば3倍や8倍といった任意の値に設定してもよい。

【0175】

また、本実施の形態では、大当たり抽選において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約  $1/100$  の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「1」～「4」の何れであるか

50

に拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。

【0176】

また、設定値が大きくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようになっているが、それとは逆に設定値が小さくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようにしてもよい。

【0177】

また、全ての設定値（1～4）において低確率遊技状態及び／又は高確率遊技状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよいし、例えば2つ又は3つの設定値（1及び2、1～3等）において低確率遊技状態及び／又は高確率遊技状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよい。

10

【0178】

また、本実施形態の設定値は、1～4の4段階となっているが、4段階に限られず、4段階よりも多くてもよいし、少なくてもよい。

【0179】

（大当たり遊技の種類）

次に、大当たり遊技の種類について説明する。

【0180】

本実施の形態においては、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく大当たり抽選において当選し得る大当たり遊技の種類として、「第1大当たり遊技」、「第2大当たり遊技」、及び、「第3大当たり遊技」を有し、第2始動口47への遊技球の入賞に基づく大当たり抽選において当選し得る大当たり遊技の種類として、「第1大当たり遊技」、及び、「第2大当たり遊技」を有している。

20

【0181】

「第1大当たり遊技」では、大入賞口50を最大29.5秒まで開放させた後に大入賞口50を2秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を10回まで実行する。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口50に入賞すると1つのラウンド遊技が終了する。

【0182】

第1大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示が10000回行われるまで高確時短遊技状態に設定される。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、実質的に次回の大当たりが確定する。

30

【0183】

「第2大当たり遊技」とは、ラウンド遊技を10回まで実行する。第2大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示が100回行われるまで低確時短遊技状態に設定される。

【0184】

「第3大当たり」とは、ラウンド遊技を4回まで実行する。第3大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示が10000回行われるまで高確時短遊技状態に設定される。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、実質的に次回の大当たりが確定する。

40

【0185】

なお、大当たり遊技後に設定される特定遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）の変動表示回数（本実施の形態では、上述の100回や10000回）のことを、「高確率回数」や「時短回数」と表現する場合がある。

【0186】

なお、本実施の形態では、大当たり遊技の種類を3種類としているが、3種類に限られず、3種類よりも少なくてもよいし、多くてもよい。また、開閉部材51の開放時間を何れの大当たり遊技（第1大当たり遊技～第3大当たり遊技）であっても29.5秒としているが、開放時間は29.5秒ではなくてもよいし、ラウンド遊技によって異なる開放時間としてもよい。

50

## 【 0 1 8 7 】

( 当たり遊技の種類 )

次に、当たりの種類について説明する。

## 【 0 1 8 8 】

本実施の形態においては、普図ゲート 4 4 への遊技球の通過に基づく当たり抽選において当選し得る当たり遊技の種類として、「第 1 当たり遊技」、及び、「第 2 当たり遊技」を有し、当たり抽選が実行されるときに非時短遊技状態であれば、「第 1 当たり遊技」となり、当たり抽選が実行されるときに時短遊技状態であれば、「第 2 当たり遊技」となる。

## 【 0 1 8 9 】

「第 1 当たり遊技」とは、第 2 始動口 4 7 を最大 0 . 2 秒まで開放させる。つまり、可動部材 4 8 を 1 回開放させる当たり遊技である。

## 【 0 1 9 0 】

「第 2 当たり遊技」とは、第 2 始動口 4 7 を、2 . 6 秒まで開放させた後に 1 . 5 秒まで閉鎖させ、再び 2 . 6 秒まで開放させる。つまり、可動部材 4 8 を 2 回開放させる当たり遊技である。

## 【 0 1 9 1 】

なお、第 1 当たり遊技、及び、第 2 当たり遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、10 個）の遊技球が大入賞口 5 0 に入賞すると当たり遊技が終了する。

## 【 0 1 9 2 】

このように、「時短遊技状態」では、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞し易くなっており、「非時短遊技状態」よりも、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となっている。

## 【 0 1 9 3 】

次に、遊技機 1 における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

## 【 0 1 9 4 】

( 主制御基板のメイン処理 )

図 3 を用いて、主制御基板 1 1 0 のメイン処理を説明する。図 3 は、主制御基板 1 1 0 のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板 1 6 0 から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメイン C P U 1 1 0 a に入力される

## 【 0 1 9 5 】

まず、メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 1 において、全割込を禁止し、ステップ S 2 において、内蔵レジスタの設定などの C P U の初期設定を行い、ステップ S 3 において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板 1 1 0 からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 が起動するのを 1 秒間に亘って待機する。

## 【 0 1 9 6 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 4 において、メイン R A M 1 1 0 c の R W M 領域へのアクセスを許可し、ステップ S 5 において、発射許可指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する。これにより、払出制御部 1 2 1 によって発射装置 2 6 による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

## 【 0 1 9 7 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 6 において、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W M 領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップ S 7 に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップ S 8 に処理を移す。

## 【 0 1 9 8 】

メイン C P U 1 1 0 a は、ステップ S 7 において、メイン R A M 1 1 0 c の遊技用 R W

10

20

30

40

50

M領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。

【0199】

メインCPU110aは、ステップS8において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ112a、及び、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップS9に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップS10に処理を移す。

【0200】

メインCPU110aは、ステップS9において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器68に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器113の1つの7セグメントLEDに遊技用RWM領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板130に送信する。

【0201】

さらに、RWMクリアスイッチ111aの操作がある毎に設定値を「1」～「4」の範囲で変更（更新）すると共に、7セグメントLEDに更新後の設定値を表示し、設定キースイッチ112aがON状態からOFF状態になる設定確定操作があると、設定値を確定させるものとして変更（更新）後の設定値を設定値領域にセーブし、情報表示器113での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器68での状態確認表示を終了し、設定変更モードを終了させるための処理を行う。

【0202】

なお、設定変更指定コマンドを受信した演出制御基板130では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置70、71に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置76を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置9から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）が出力されるようにしてもよい。

【0203】

メインCPU110aは、ステップS10において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムと、ステップS7で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用RWM領域のデータに異常がない）場合には、ステップS11に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用RWM領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップS12に処理を移す。

【0204】

なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。

【0205】

メインCPU110aは、ステップS11において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、1～4）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップS13に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップS12に処理を移す。

【0206】

メインCPU110aは、ステップS12において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器113に復帰不可能エラーを示すエラー情報「E」を表示し、演出制御基板130に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板130では、復帰不可能エラー報知を実行する

10

20

30

40

50

ための処理が行われることになる。

【0207】

「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板160に設けられる電源スイッチをOFFにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをONにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをONにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【0208】

なお、「復帰不可能エラー」は、設定変更処理が実行されないと解除されないようにしていたが、設定変更処理が伴わないRWMクリアが実行されたときにも解除されるようにしても良い。

【0209】

「復帰不可能エラー報知」とは、復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための報知であり、画像表示装置70、71に復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置76を電源断まで所定の発光色（例えば赤）で全点灯させたり、音声出力装置9から復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー音（「復帰不可能エラーです」+ブザー音）を電源断まで出力したりすることである。なお、これら音声出力装置9と、枠用照明装置10と、画像表示装置70、71と、盤用照明装置76とを総称して「演出装置」と記載する場合がある。

【0210】

メインCPU110aは、ステップS13において、RWMクリア操作があったか否かを判定する。具体的には、RWMクリアスイッチ111aがON状態であるか否かを判定する。RWMクリア操作があった場合には、RWMクリアを実行するものとしてステップS14に処理を移し、RWMクリア操作がなかった場合には、ステップS16に処理を移す。

【0211】

メインCPU110aは、ステップS14において、RWMクリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用RWM領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

【0212】

メインCPU110aは、ステップS15において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板120及び演出制御基板130に送信し、ステップS21に処理を移す。これにより、演出制御基板130では、電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【0213】

「電源投入報知」とは、遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための報知であり、画像表示装置70、71に電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「135」）を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置76を所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば赤色）で全点灯させたり、音声出力装置9からRWM領域が初期化されたことを示す電源投入報知音（「RWMがクリアされました」+ブザー音）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力したりすることである。

なお、電源投入報知において、画像表示装置70、71に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置70、71にRWMがクリアされたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

【0214】

メインCPU110aは、ステップS16において、設定確認操作があったか否かを判

10

20

30

40

50

定する。具体的には、設定キースイッチ 1 1 2 a が ON 状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップ S 1 7 に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップ S 1 8 に処理を移す。

【 0 2 1 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 7 において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器 6 8 に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器 1 1 3 の 1 つの 7 セグメント LED に遊技用 RWM 領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。

10

【 0 2 1 6 】

さらに、設定キースイッチ 1 1 2 a が ON 状態から OFF 状態になる確認終了操作があると、情報表示器 1 1 3 での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器 6 8 での状態確認表示を終了し、設定確認モードを終了させるための処理を行う。

【 0 2 1 7 】

なお、設定確認指定コマンドを受信した演出制御基板 1 3 0 では、設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置 7 0、7 1 に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置 9 から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）が出力されるようにしてもよい。

20

【 0 2 1 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 8 において、遊技用 RWM 領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（0 クリア）し、電源復旧時の遊技用 RWM 領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【 0 2 1 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

30

【 0 2 2 0 】

「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、画像表示装置 7 0、7 1 に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「1 3 5」）を表示したり、枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 を所定期間（例えば 6 0 秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置 9 から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」+ ブザー音）を所定期間（例えば 3 0 秒間）に亘って出力したりすることである。

なお、電源復旧報知において、画像表示装置 7 0、7 1 に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置 7 0、7 1 に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

40

【 0 2 2 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 0 において、その他のコマンド（第 1 特別図柄保留数（U 1）、及び、第 2 特別図柄保留数（U 2）を示す特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄保留数（G）を示す普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第 1 画像表示装置 7 0 に第 1 保留アイコンや第 2 保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

【 0 2 2 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 1 において、設定値指定コマンドを演出制御基

50

板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板 1 3 0 に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【 0 2 2 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるための CTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップ S 2 3 において、全割込を許可する。

【 0 2 2 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 4 において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップ S 2 5 において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【 0 2 2 5 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 6 において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板 1 6 0 の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップ S 2 4 に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップ S 2 7 に移行する。

【 0 2 2 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 7 において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ S 2 8 において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップ S 2 9 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用 RWM 領域にセーブさせる処理を行い、ステップ S 3 0 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップ S 3 1 において、RAM アクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【 0 2 2 7 】

このように、設定変更操作については、複数の条件（操作）が設定されていることで、容易に設定変更を行うことができないため、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【 0 2 2 8 】

また、RWM クリア操作や設定確認操作に設定されている条件（操作）よりも、設定変更操作に設定されている条件（操作）の数の方が多くなっていることで、設定変更という最も不正行為が行われ易い事象のセキュリティを高くすることができ、効果的に不正行為を防止することが可能となる。

【 0 2 2 9 】

また、チェックサムが異常の場合に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまつて遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。

【 0 2 3 0 】

また、設定値領域の値が適正範囲でない場合、つまり、前回の電源断が設定変更中に発生した可能性がある場合においては、チェックサムが正常であっても復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技店側が意図していない設定値が設定された状態で遊技が進行することがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。

【 0 2 3 1 】

また、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機 1 の正面（表面）では、状態確認表示器 6 8、画像表示装置 7 0、7 1、枠用照明

10

20

30

40

50



装置 10 や盤用照明装置 76 を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器 113 を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機 1 の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

#### 【0232】

なお、設定変更操作、RWM クリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開放検出スイッチ 31a が ON 状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。

#### 【0233】

また、バックアップフラグがないと判定される（初回の電源投入である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップ S10 でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、バックアップフラグがないと判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用 RWM 領域を初期化（0 クリア）して設定値領域に初期値「1」をセーブして、ステップ S13 に処理を移すようにしてもよい。

#### 【0234】

また、バックアップフラグがあると判定される（電源復旧である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップ S10 でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、チェックサムが異常と判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用 RWM 領域を初期化（0 クリア）して設定値領域に初期値「1」をセーブして、ステップ S13 に処理を移すようにしてもよい。

#### 【0235】

また、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。

#### 【0236】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメイン RAM 110c の遊技用 RWM 領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようになっている。この場合には、算出したチェックサムを情報用 RWM 領域にセーブするようにするとよい。

#### 【0237】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用 RWM 領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、全 RWM 領域のチェックサムを算出するようにしても良いし、遊技用 RWM 領域のチェックサムと情報用 RWM 領域のチェックサムを別個に算出し、何れか一方のチェックサムが異常である場合に復帰不可能エラー処理に移行させるようにしてもよい。

#### 【0238】

また、設定変更処理の開始時に設定変更指定コマンドを送信し、設定変更処理の終了後に電源投入指定コマンドを送信するようになっているが、設定変更指定コマンドに代えて設定変更開始指定コマンドを送信し、電源投入指定コマンドに代えて設定変更終了指定コマンドを送信するようになっている。この場合には、設定変更終了指定コマンドを設定変更処理の最後に送信してもよいし、設定変更処理の終了後に送信してもよい。

#### 【0239】

また、設定変更が行われる場合、設定変更が行われた後に、RWM クリア処理を行なうようになっていたが、設定変更が行われる前に RWM クリア処理を行っても良い。

#### 【0240】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図 4 を用いて、主制御基板 110 のタイマ割込処理を説明する。図 4 は、主制御基板 1

10

20

30

40

50

10において所定の周期（4ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0241】

まず、メインCPU110aは、ステップS100において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップS110において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材48の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから1を減算する処理を行う。

10

【0242】

メインCPU110aは、ステップS120において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを+1加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが1周した場合）には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【0243】

メインCPU110aは、ステップS130において、ステップS30と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。

20

【0244】

メインCPU110aは、ステップS200において、一般入賞口検出スイッチ43a、大入賞口検出スイッチ50a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、ゲート検出スイッチ44a、アウト球検出スイッチ52a等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図5を用いて後述する。

【0245】

メインCPU110aは、ステップS300において、特別図柄記憶判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口50（開閉部材51）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図7を用いて後述する。

30

【0246】

メインCPU110aは、ステップS400において、普通図柄記憶判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第2始動口47（可動部材48）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行う。

【0247】

なお、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される当たり普通図柄の種類、ハズレ普通図柄の種類については、設定値によって変化せずに同一となっている。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

40

【0248】

また、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される各種当たり普通図柄の選択割合、各種ハズレ普通図柄の選択割合については、設定値によって変化せずに一定となっている。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【0249】

次に、メインCPU110aは、ステップS500において、払出制御基板120の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板120に送信したり、後述する賞球カウンタ（3個賞球カウンタ、10個賞球カウンタ、15個賞球カウンタ）

50

を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板 120 に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板 120 が遊技球払出装置 100 から賞球を払い出すための制御を実行する。

【0250】

メインCPU 110a は、ステップ S600 において、磁気検出センサ 53a、及び、電波検出センサ 54a からの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板 130 に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板 130 では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

10

【0251】

メインCPU 110a は、ステップ S700 において、遊技情報出力端子板 90 から出力する外部情報データ（遊技情報）、第2始動口開閉ソレノイド 48b に出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド 51b に出力する大入賞口開閉データ、第1特別図柄表示器 60、及び、第2特別図柄表示器 61 に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器 62 に出力する普通図柄表示データ、第1特別図柄保留表示器 63、及び、第2特別図柄保留表示器 64 に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器 65 に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【0252】

メインCPU 110a は、ステップ S750 において、上記ステップ S700 で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインRAM 110c の払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板 120 に送信する払出コマンド送信処理や、メインRAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 130 に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

20

【0253】

メインCPU 110a は、ステップ S800 において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用RWM領域に退避し、CALL命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

30

【0254】

メインCPU 110a は、ステップ S810 において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ 52a で検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ 52a で検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

【0255】

なお、総アウト数、通常中払出数、及び、通常中アウト数については、設定値を変化させたとしても影響を受けない（設定値とは無関係な）遊技情報となっているため、これらを計数しておくことで設定値の影響を排除した性能情報（後述する通常ベース値）を算出することが可能となり、遊技機 1 の性能把握に役立てることが可能となる。

40

【0256】

メインCPU 110a は、ステップ S830 において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×100）を算出すると共に、情報用RWM領域に設定されるベース記憶領域の第1領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【0257】

50

なお、遊技区間は、総アウト数が6万個となる毎に更新されるようになっており、ベース記憶領域は、現在の遊技区間における通常ベース値が記憶される第1領域と、1回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第2領域と、2回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第3領域と、3回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第4領域とが設けられており、現在を含む4つの遊技区間分のベース値がそれぞれの領域にセーブされることになる。

【0258】

メインCPU110aは、ステップS850において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている4つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を5秒毎に切り替えながら情報表示器113に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。

10

【0259】

メインCPU110aは、ステップS870において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機1の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

【0260】

メインCPU110aは、ステップS880において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップS850で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップS870で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

20

【0261】

メインCPU110aは、ステップS890において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用RWM領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【0262】

メインCPU110aは、ステップS900において、ステップS100で退避した情報をメインCPU110aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【0263】

このように、設定変更処理、RWMクリア処理、及び、設定確認処理においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、遊技機の性能情報の算出、遊技機の性能情報の表示が行われなくなっているため、主制御基板110における制御負担を軽減することが可能となる。

30

【0264】

なお、主制御基板110のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップS25とステップS26との間で行うようにすれば良い。

【0265】

（主制御基板の入力制御処理）

図5を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図5は、主制御基板110における入力制御処理を示すフローチャートである。

40

【0266】

メインCPU110aは、ステップS210において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号の入力がなければ、ステップS220に処理を移す。

【0267】

一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（10個賞球カウンタ）に10個賞球を示すデータを加算し

50

て更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ (D) に「1」を加算して更新 (D = D + 1) した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0268】

メインCPU 110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ50aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口50に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ50aから検出信号の入力がなければ、ステップS230に処理を移す。

【0269】

大入賞口検出スイッチ50aからの検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口用の賞球カウンタ (15個賞球カウンタ) に15個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ (D) に「1」を加算して更新 (D = D + 1) し、現在が大当たり遊技 (特別遊技) 中であるか否かを判定する。現在が大当たり遊技中である場合には、大入賞口50に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ (C) に「1」を加算して更新 (C = C + 1) し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0270】

現在の遊技状態が特別遊技状態中でない場合には、入賞可能期間外に特定入賞口 (第2始動口47、大入賞口50) に入賞 (入球) した遊技球の個数を示す不正入賞球カウンタ (E) に「1」を加算して更新 (E = E + 1) し、不正入賞球カウンタ (E) の値が規定個数 (例えば10個) よりも多いか否かの判定を行い、不正入賞球カウンタ (E) の値が規定個数以下の場合には、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0271】

不正入賞球カウンタ (E) の値が規定個数よりも多い場合には、入賞可能期間外に遊技球が入賞 (入球) する不正入賞 (不正入球) が発生したものととして不正入賞用エラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正入賞用エラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130が不正入賞エラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。

【0272】

そして、遊技情報出力端子板90から不正入賞信号を出力するための外部情報データ (出力データ) をメインRAM 110cの所定の領域にセットし、不正入賞球カウンタ (E) をクリアして大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板90から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握 (特定) することが可能となる。

【0273】

メインCPU 110aは、ステップS230において、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第1始動口検出スイッチ入力処理では、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口45に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図6を用いて後述する。

【0274】

メインCPU 110aは、ステップS240において、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第2始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図6に示す第1始動口検出スイッチ入力処理と略同様の処理を行う。

【0275】

メインCPU 110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ44aから検出信号を入力していない場合には、入力制御処理を終了する。

【0276】

10

20

30

40

50

ゲート検出スイッチ 4 4 a から検出信号を入力した場合には、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図保留記憶の個数である普図保留数が 4 未満であるか否かを判定する。普図保留数が 4 未満でない場合には、入力制御処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

普図保留数が 4 未満である場合には、普図保留数に「 1 」を加算して更新し、普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値）を取得し、普通図柄保留記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普図判定情報を記憶し、入力制御処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

（主制御基板の第 1 始動口検出スイッチ入力処理）

10

図 6 を用いて、主制御基板 1 1 0 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図 6 は、主制御基板 1 1 0 における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【 0 2 7 9 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 1 において、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a からの検出信号を入力した場合には、ステップ S 2 3 0 - 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a からの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 8 0 】

20

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 2 において、賞球のために用いる 3 個賞球カウンタに 3 個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップ S 2 3 0 - 3 において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値）を取得する。

【 0 2 8 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 4 において、第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶されている第 1 特別図柄保留数（U 1）が 4 未満であるか否かを判定する。第 1 特別図柄保留数（U 1）が 4 未満であった場合には、ステップ S 2 3 0 - 5 に処理を移し、第 1 特別図柄保留数（U 1）が 4 未満でない場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

30

【 0 2 8 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 5 において、第 1 特別図柄保留数（U 1）に「 1 」を加算して更新（U 1 → U 1 + 1）する処理を行い、ステップ S 2 3 0 - 6 において、更新後の第 1 特別図柄保留数（U 1）に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第 1 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、演出制御基板 1 3 0 では第 1 特別図柄保留数を把握することが可能となる。

【 0 2 8 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 7 において、第 1 特別図柄保留記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得済みの特図判定情報を記憶する。

40

【 0 2 8 4 】

以上により、第 1 特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン決定用乱数値等）からなる第 1 保留記憶が記憶されることになる。

【 0 2 8 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 8 において、第 1 事前判定処理を行う。この第 1 事前判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第 1 保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

50

## 【 0 2 8 6 】

メインCPU 110aは、ステップS230-9において、上記ステップS230-8の第1事前判定処理で決定された予定変動パターンに対応する第1始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

## 【 0 2 8 7 】

これにより、予定変動パターンを第1始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板130へ送信することができ、第1始動口入賞指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、第1始動口入賞指定コマンドを解析し、当該第1始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1、又は、複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置9、枠用照明装置10、第1可動部材73、第2可動部材74、及び、盤用照明装置76のうちの1つ、又は、複数を用いて行われる。

10

## 【 0 2 8 8 】

なお、第2始動口検出スイッチ入力処理については、第1始動口検出スイッチ45a、第1特別図柄保留記憶領域、第1保留記憶、第1特別図柄保留数(U1)、第1特別図柄記憶指定コマンド、第1事前判定処理、第1始動口入賞指定コマンドを、それぞれ第2始動口検出スイッチ47a、第2特別図柄保留記憶領域、第2保留記憶、第2特別図柄保留数(U2)、第2特別図柄記憶指定コマンド、第2事前判定処理、第2始動口入賞指定コマンドに読み替えればよい。

20

## 【 0 2 8 9 】

(主制御基板の特図特電制御処理)

図7を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。図7は、主制御基板110における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

## 【 0 2 9 0 】

まず、メインCPU110aは、ステップS301において、特図特電処理データをロードし、ステップS302においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ=0であれば特別図柄記憶判定処理(ステップS310)に処理を移し、特図特電処理データ=1であれば特別図柄変動処理(ステップS320)に処理を移し、特図特電処理データ=2であれば特別図柄停止処理(ステップS330)に処理を移し、特図特電処理データ=3であれば大当たり遊技処理(ステップS340)に処理を移し、特図特電処理データ=4であれば大当たり遊技終了処理(ステップS350)に処理を移す。

30

## 【 0 2 9 1 】

この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。

## 【 0 2 9 2 】

メインCPU110aは、ステップS310において、大当たりの判定、停止表示する特別図柄の種類を決定する処理、特別図柄の変動時間を決定する処理を行う特別図柄記憶判定処理を行う。

40

## 【 0 2 9 3 】

具体的には、まず、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数(U2)が「1」以上であるか否かを判定し、第2特別図柄保留数(U2)が「1」以上でない場合には、第1特別図柄保留数(U1)が「1」以上であるか否かを判定し、第1特別図柄保留数(U1)が「1」以上でない(「0」である)場合には、特別図柄の変動表示、及び、大当たり遊技が実行されていない客待ち状態(遊技が進行していない待機状態)の開始であるか否かを判定するための客待ち状態判定フラグが「0」であるか否かを判定する。

## 【 0 2 9 4 】

50

客待ち状態判定フラグが「0」の場合には、客待ち状態が開始したものとして客待ち状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特図特電処理データ＝0を維持したまま、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態判定フラグが「0」でない場合には、既に客待ち状態が開始しているものとして特図特電処理データ＝0を維持したまま、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0295】

第2特別図柄保留数（U2）が「1」以上である場合には、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されている値から「1」を減算した後、第2特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部～第4記憶部に記憶された各種乱数値（特図判定情報）を1つ前の記憶部にシフトさせ、減算後の第2特別図柄保留数（U2）に対応する第2特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第2特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では第2特別図柄保留数を把握することが可能となる。

10

【0296】

そして、メインCPU110aは、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための大当たり判定（大当たり抽選）を行う。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域の第1記憶部から第0記憶部にシフトされた各種乱数値（特図判定情報）のうちの特別図柄決定用乱数値、遊技用RWM領域の設定値領域に記憶してある設定値（ここでは1～4）、及び、現在の確率遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）に基づいて、大当たり遊技を実行することになる「大当たり」であるか「ハズレ」であるかの判定を行う。

20

【0297】

一方、第2特別図柄保留数（U2）が「1」以上でない場合であって、第1特別図柄保留数（U1）が「1」以上である場合には、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている値から「1」を減算した後、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部～第4記憶部に記憶された各種乱数値を1つ前の記憶部にシフトさせ、減算後の第1特別図柄保留数（U1）に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では第1特別図柄保留数を把握することが可能となる。

【0298】

そして、メインCPU110aは、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための大当たり判定（大当たり抽選）を行う。具体的には、第1特別図柄保留記憶領域の第1記憶部から第0記憶部にシフトされた各種乱数値（特図判定情報）のうちの特別図柄決定用乱数値、遊技用RWM領域の設定値領域に記憶してある設定値（ここでは1～4）、及び、現在の確率遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）に基づいて、大当たり遊技を実行することになる「大当たり」であるか「ハズレ」であるかの判定を行う。

30

【0299】

そして、メインCPU110aは、停止表示する特別図柄の種類を決定するための特別図柄決定処理を行う。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて、大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、演出図柄指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では停止表示する特別図柄の種類を把握することが可能となる。

40

【0300】

また、第1特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて特別図柄（大当たり特別図柄、ハズレ特別図柄）を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、演出図柄指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では停止表示する特別図柄の種類を把握することが可能となる。

50



## 【 0 3 0 1 】

次に、メインCPU 110aは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための特図変動パターン決定処理を行う。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値、及び、特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定し、決定した変動パターンに対応する変動時間を特別図柄時間カウンタにセットし、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

10

## 【 0 3 0 2 】

また、第1特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値、及び、特図変動用乱数値に基づいて特別図柄の変動パターンを決定し、決定した変動パターンに対応する変動時間を特別図柄時間カウンタにセットし、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

## 【 0 3 0 3 】

そして、メインCPU 110aは、第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。

20

## 【 0 3 0 4 】

これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップS600でLEDの点灯、又は、消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップS700において出力されることで、第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61で特別図柄の変動表示が行われる。

## 【 0 3 0 5 】

そして、特図特電処理データ = 0 から特図特電処理データ = 1 にセットして、特別図柄変動処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

30

## 【 0 3 0 6 】

メインCPU 110aは、ステップS320において、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する特別図柄変動処理を行う。具体的には、上記ステップS310でセットされた特別図柄の変動時間が経過した（特別図柄時間カウンタ = 0）か否かを判定する。変動時間が経過していない場合には、特図特電処理データ = 1 を維持したまま、今回の特別図柄変動処理を終了する。

## 【 0 3 0 7 】

変動時間が経過した場合には、上記ステップS310で決定された大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61に停止表示させ、予め定められた特別図柄の停止時間（0.5秒）を特別図柄時間カウンタにセットする。これにより、遊技者に大当たり判定の結果が報知されることになる。

40

## 【 0 3 0 8 】

そして、特図特電処理データ = 1 から特図特電処理データ = 2 にセットして、特別図柄停止処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄変動処理を終了する。

## 【 0 3 0 9 】

ステップS330において、メインCPU 110aは、特別図柄の停止時間（0.5秒）が経過したか否かを判定する特別図柄停止処理を行う。具体的には、上記ステップS320でセットされた特別図柄の停止時間が経過した（特別図柄時間カウンタ = 0）か否かを判定する。停止時間が経過していない場合には、特図特電処理データ = 2 を維持したまま、今回の特別図柄停止処理を終了する。

50

## 【 0 3 1 0 】

停止時間が経過した場合には、時短回数 > 0 のときには時短回数カウンタから 1 を減算して更新し、時短回数 = 0 となれば、時短遊技フラグをクリアし、高確率回数 > 0 のときには高確率回数カウンタから 1 を減算して更新し、高確率回数 = 0 となれば、高確率遊技フラグをクリアする。

## 【 0 3 1 1 】

そして、メイン CPU 110 a は、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、時短遊技フラグ、高確率遊技フラグ、時短回数カウンタ、及び、高確率回数カウンタをクリアすると共に、特図特電処理データ = 2 から特図特電処理データ = 3 にセットして、大当たり遊技処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。 10

## 【 0 3 1 2 】

一方、ハズレ特別図柄である場合には、特図特電処理データ = 2 から特図特電処理データ = 0 にセットして、特別図柄記憶判定処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

## 【 0 3 1 3 】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 3 4 0 において、上記ステップ S 3 1 0 でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、第 1 大当たり遊技、第 2 大当たり遊技、又は、第 3 大当たり遊技を実行するための大当たり遊技処理を行う。

## 【 0 3 1 4 】

具体的には、大当たり遊技の種類に応じた開閉部材 5 1 の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットすると共に、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b の駆動データを出力して開閉部材 5 1 を開放させる。このとき、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に 1 を加算する。 20

## 【 0 3 1 5 】

この開放中に規定個数の遊技球が入賞（入球）するか、大入賞口の開放時間が経過すると（ラウンド入賞カウンタ（C）= 10、又は、特別遊技タイマカウンタ = 0 である）、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b の駆動データの出力を停止して開閉部材 5 1 を閉鎖させる。これにより、1 回のラウンド遊技が終了する。また、ラウンド入賞カウンタ（C）のカウンタ値をクリアする。

## 【 0 3 1 6 】

所定回数（本実施の形態では、4 回、又は、16 回）のラウンド遊技が終了すると、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に記憶されているデータをクリアすると共に、特図特電処理データ = 3 から特図特電処理データ = 4 にセットして、大当たり遊技終了処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。 30

## 【 0 3 1 7 】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 3 5 0 において、高確率遊技状態、又は、低確率遊技状態の何れかの確率遊技状態を決定すると共に、時短遊技状態、又は、非時短遊技状態の何れかの遊技状態を決定する大当たり遊技終了処理を行う。

## 【 0 3 1 8 】

具体的には、上記ステップ S 3 1 0 でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、高確率遊技フラグの設定、高確率回数の設定、時短遊技フラグの設定、時短回数の設定が行い、特図特電処理データ = 4 から特図特電処理データ = 0 にセットして、特別図柄記憶判定処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。 40

## 【 0 3 1 9 】

（演出制御基板に関するコマンドの説明）

図 8、及び、図 9 を用いて、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に送信されるコマンドの種別について説明する。図 8、及び、図 9 は、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

## 【 0 3 2 0 】

「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) を示すものであり、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が増減したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 2 1 】

「第 2 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 2 特別図柄保留数 (U 2) を示すものであり、第 2 特別図柄保留数 (U 2) が増減したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 2 2 】

なお、本実施の形態では、「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」と「第 2 特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」と総称する場合がある。

10

【 0 3 2 3 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別 (種類) を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 2 4 】

なお、特別図柄の種別が結果的に大当たり遊技の種別や大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。

【 0 3 2 5 】

「第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 1 特別図柄表示器 6 0 での特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、第 1 特別図柄表示器 6 0 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

20

【 0 3 2 6 】

「第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 2 特別図柄表示器 6 1 での特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、第 2 特別図柄表示器 6 1 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 2 7 】

なお、本実施の形態では、「第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド」と「第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「変動パターン指定コマンド」と総称する場合がある。

30

【 0 3 2 8 】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第 1 特別図柄表示器 6 0、又は、第 2 特別図柄表示器 6 1 で特別図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 2 9 】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通図柄表示器 6 2 で普通図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

40

【 0 3 3 0 】

「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定 (抽選) の結果を事前に演出制御基板 1 3 0 に通知するためのものであり、第 1 始動口 4 5、又は、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 3 1 】

「大当たり用オープニング指定コマンド」は、大当たり遊技 (特別遊技) が開始することを示すものであり、各種の大当たり遊技が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

50

## 【 0 3 3 2 】

「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 3 】

「大当たり用エンディング指定コマンド」は、大当たり遊技が終了することを示すものであり、各種の大当たり遊技が終了するときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 4 】

「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数 ( G 1 ) を示すものであり、普通図柄保留数 ( G 1 ) 記憶領域に記憶されている値が増減したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 5 】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器 6 2 に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、各種の普通図柄が決定されて普通図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 6 】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器 6 2 での普通図柄の変動時間を示すものであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 7 】

「当たり用オープニング指定コマンド」は、当たり遊技 ( 補助遊技 ) が開始することを示すものであり、当たり遊技が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 8 】

「当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の補助遊技が終了することを示すものであり、当たり遊技が終了するときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 3 9 】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否か、高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時 ( 大当たり遊技の開始時 ) 、及び、大当たりの終了時にメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 0 】

「電源投入指定コマンド」、及び、「電源復旧指定コマンド」は、遊技機 1 への電源投入がメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、遊技機 1 の電源が O N されたときにメイン R A M 1 1 0 c の初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 1 】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、客待ち状態となったときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 2 】

「エラー指定コマンド」は、遊技機 1 でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、上述した磁気・電波異常判定処理で磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上述した大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上述した第 2 始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 4 3 】

また、払出制御基板 1 2 0 において遊技盤取付枠 3 やガラス枠 4 の開放、下皿 1 2 の満杯、払出異常が検出されたときにも払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 4 】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメイン R A M 1 1 0 c 又は払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 5 】

「設定値指定コマンド」は、遊技機 1 に設定されている設定値を示すものであり、遊技機 1 の電源が O N された後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後に演出制御基板 1 3 0 に送信される。

## 【 0 3 4 6 】

( 演出制御部のメイン処理 )

次に、図 1 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を説明する。図 1 0 は、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を示すフローチャートである。

## 【 0 3 4 7 】

電源基板 1 6 0 から電源電圧が供給されると、サブ C P U 1 3 0 a にシステムリセットが発生し、サブ C P U 1 3 0 a は以下のメイン処理を行う。

## 【 0 3 4 8 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ E 2 0 において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブ R O M 1 3 0 b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ R A M 1 3 0 c に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

## 【 0 3 4 9 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 0 において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップ E 4 0 において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブ R A M 1 3 0 c に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップ E 4 0 の処理を繰り返し行う。

## 【 0 3 5 0 】

( 演出制御部のタイマ割込処理 )

図 1 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のタイマ割込処理を説明する。図 1 1 は、演出制御部 1 3 0 m において所定の周期 ( 4 ミリ秒 ) 毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

## 【 0 3 5 1 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 0 において、サブ C P U 1 3 0 a のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップ E 1 2 0 において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブ C P U 1 3 0 a は、各種のタイマを更新する処理を行う。

## 【 0 3 5 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 3 0 において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ 1 7 a や十字キー検出スイッチ 1 9 a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

## 【 0 3 5 3 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 5 0 において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板 1 1 0 から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブ R A M 1 3 0 c の受信バッファに格納する処理を行う。

## 【 0 3 5 4 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 7 0 において、設定変更 / 確認処理を行う。具体

10

20

30

40

50

的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

【0355】

サブCPU 130aは、ステップE200において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源投入報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置9から電源投入音を出力させたりする。

10

【0356】

サブCPU 130aは、ステップE250において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源復旧報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置9から電源復旧音を出力させたりする。なお、

【0357】

サブCPU 130aは、ステップE300において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に客待ち演出コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置9から客待ちデモ音を出力させたりする。詳しくは、図12を用いて後述する。

20

【0358】

サブCPU 130aは、ステップE350において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM 130cに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。

30

【0359】

サブCPU 130aは、ステップE400において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM 130cに記憶している第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新する処理を行う。

【0360】

サブCPU 130aは、ステップE500において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブRAM 130cの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。詳しくは、図14を用いて後述する。

40

【0361】

「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。なお、本実施の形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

【0362】

50

「連続予告演出」とは、1又は複数の変動演出にわたって所定演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

「ランプ変化演出」とは、1又は複数の変動演出にわたって入賞口ランプの発光態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

#### 【0363】

サブCPU130aは、ステップE600において、特図特電演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して演出図柄指定コマンド、特別図柄用変動パターン指定コマンド、特別図柄確定コマンド、大当たり用オープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、及び、大当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

10

#### 【0364】

サブCPU130aは、ステップE800において、普図普電演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して普図指定コマンド、普図変動指定コマンド、普通図柄確定コマンド、当たり用オープニング指定コマンド、及び、当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

#### 【0365】

サブCPU130aは、ステップE850において、エラー報知処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照してエラー指定コマンドやエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したエラー指定コマンドに対応するエラー報知演出を実行するための処理を行ったり、受信したエラー解除指定コマンドに対応するエラー報知演出を終了したりするための処理を行う。

20

#### 【0366】

サブCPU130aは、ステップE900において、出力制御処理を行う。具体的には、所定のデータ等の信号を出力したり、サブRAM130cの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信したりする処理を行う。

#### 【0367】

サブCPU130aは、ステップE950において、ステップE100で退避した情報をサブCPU130aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

30

#### 【0368】

(演出制御部の客待ち演出処理)

図12を用いて、演出制御部130mの客待ち演出処理を説明する。図12は、演出制御部130mにおける客待ち演出処理を示すフローチャートである。

#### 【0369】

サブCPU130aは、ステップE300-1において、主制御基板110から客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する。客待ち状態指定コマンドを受信していない場合には、ステップE300-4に処理を移し、客待ち状態指定コマンドを受信している場合には、ステップE300-2において、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定するためのデモ待機時間決定テーブル(図13参照)を選択する。なお、デモ待機時間決定テーブルの詳細は後述する。

40

#### 【0370】

サブCPU130aは、ステップE300-3において、デモ待機時間を決定し、デモ待機タイマにセットする。具体的には、図13に示すデモ待機時間決定テーブルを参照し、現在の遊技状態、現在の状態に基づいて、複数のデモ待機時間の中から1つのデモ待機時間を決定する。

#### 【0371】

サブCPU130aは、ステップE300-4において、デモ待機中であるか否かを判

50

定する。具体的には、デモ待機タイマがセットされているかを判定する。デモ待機中でない場合には、客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機中である場合には、ステップ E 3 0 0 - 5 において、デモ待機タイマを - 1 更新する。

#### 【 0 3 7 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 0 0 - 6 において、デモ待機タイマ = 0 であるか否かを判定する。デモ待機タイマ = 0 でない場合には、まだ客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機タイマ = 0 の場合には、ステップ E 3 0 0 - 7 において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示 / 音声制御部 1 4 0 やランプ / 駆動制御部 1 5 0 に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。

10

#### 【 0 3 7 3 】

( デモ待機時間決定テーブル )

図 1 3 は、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定する場合に参照されるデモ待機時間決定テーブルを示す図である。

#### 【 0 3 7 4 】

図 1 3 にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間が対応付けられている。通常遊技状態におけるデモ待機時間には、3 0 秒 ~ 7 0 秒の 4 種類のデモ待機時間が設定されており、特定遊技状態におけるデモ待機時間には、3 5 秒 ~ 7 5 秒の 4 種類のデモ待機時間が設定されている。

20

#### 【 0 3 7 5 】

図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 1 の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了 ( 変動時間が経過 ) して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。このようにしたことで、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

#### 【 0 3 7 6 】

30

図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、演出図柄の変動表示が終了 ( 変動時間が経過 ) して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

#### 【 0 3 7 7 】

図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 3 の特徴としては、演出図柄の変動表示が終了 ( 変動時間が経過 ) して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

40

#### 【 0 3 7 8 】

図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

#### 【 0 3 7 9 】

50



図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 5 の特徴としては、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間が一番短くなっている点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者に対する遊技への訴求力を効果的に高めることができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

#### 【 0 3 8 0 】

図 1 3 に示したデモ待機時間決定テーブルの第 6 の特徴としては、通常遊技状態における各デモ待機時間よりも、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における各デモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

#### 【 0 3 8 1 】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図 1 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m の先読み系演出処理を説明する。図 1 4 は、演出制御部 1 3 0 m における先読み系演出処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 3 8 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図 1 5 を用いて後述する。

#### 【 0 3 8 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン表示態様更新処理を行う。詳しくは、図 1 8 を用いて後述する。

20

#### 【 0 3 8 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 3 0 において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。詳しくは、図 2 4 を用いて後述する。

#### 【 0 3 8 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 4 0 において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。詳しくは、図 2 6 を用いて後述する。

30

#### 【 0 3 8 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 5 0 において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプ NR を点灯させる）ためのランプ変化演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。詳しくは、図 2 8 を用いて後述する。

#### 【 0 3 8 7 】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

図 1 5 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のアイコン変化演出決定処理を説明する。図 1 5 は、演出制御部 1 3 0 m におけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

40

#### 【 0 3 8 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、ステップ E 5 1 0 - 2 に処理を移し、始動口入賞指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

#### 【 0 3 8 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 2 において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

50

## 【0390】

サブCPU130aは、ステップE510-3において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップE510-4に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、ステップE510-8に処理を移す。

## 【0391】

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記3つの条件の何れか1つの条件、又は、2つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口45への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した始動口入賞指定コマンドが第2始動口47への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

10

## 【0392】

サブCPU130aは、ステップE510-4において、先行保留（先に受信した始動口入賞指定コマンドに対応する保留記憶）の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下、つまり、先行保留の事前判定結果が全て通常変動、短縮変動、又は、ノーマルリーチか否かを判定する。全てノーマルリーチ以下である場合には、ステップE510-5に処理を移し、全てノーマルリーチ以下でない場合には、ステップE510-8に処理を移す。

## 【0393】

サブCPU130aは、ステップE510-5において、第1画像表示装置70（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップE510-6において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図16参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

20

## 【0394】

サブCPU130aは、ステップE510-7において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブCPU130aは、図16に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンドが示す予定変動パターン、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から1つのアイコン最終表示態様を決定する。

30

## 【0395】

サブCPU130aは、ステップE510-8において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（CDアイコン）を決定する。

## 【0396】

サブCPU130aは、ステップE510-9において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップE510-10に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップE510-13に処理を移す。

40

## 【0397】

サブCPU130aは、ステップE510-10において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図17参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

## 【0398】

サブCPU130aは、ステップE510-11において、変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図17に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、及び、各変化シナリオの選択率

50

(%)に基づいて、複数の変化シナリオの中から1つの変化シナリオを決定する。

【0399】

サブCPU130aは、ステップE510-12において、決定された変化シナリオから第1画像表示装置70(メイン液晶)に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画像表示装置70(メイン液晶)に表示されたり、所定の効果音(通常アイコンで表示される場合には第1入賞音、特別アイコンで表示される場合には第2入賞音)が出力されたりすることになる。

10

【0400】

サブCPU130aは、ステップE510-13において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【0401】

サブCPU130aは、ステップE510-14において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画像表示装置70(メイン液晶)に表示されたり、所定の効果音(第1入賞音)が出力されたりすることになる。

20

【0402】

なお、本実施の形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下である場合にアイコン変化演出(保留アイコン変化演出、当該アイコン変化演出)が実行されるようにしたが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行わないものである場合にアイコン変化演出が実行されるようにし、リーチ演出を行うものである場合にアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行される先行保留に対応する変動演出中には保留アイコンの表示態様の变化が発生せずに、リーチ演出が実行されない先行保留に対応する変動演出中に保留アイコンの表示態様の变化が発生するようになり、アイコン変化演出によってリーチ演出を阻害することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0403】

また、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含む場合であっても、アイコン変化演出が実行されるようにしてもよいが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含まない場合の方が、リーチ演出を行うものを含む場合よりもアイコン変化演出が実行され易い(高い割合で実行される)ようにしてもよい。

【0404】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

図16は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

40

【0405】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、始動口入賞指定コマンドが示す予定変動パターン、各アイコン最終表示態様の選択率(% )、及び、選択されるアイコン最終表示態様に対応付けられている。

【0406】

アイコン最終表示態様には、通常アイコンとしてのCDアイコンと、大当たりとなる(大当たり遊技が実行される)可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンが設定されている。

【0407】

特別アイコンに係る大当たり当選期待度は、(CDアイコン<)青キャラアイコン<赤

50

キャラアイコン<虹キャラアイコンの順で高くなっており、虹キャラアイコンは大当たりとなることが確定するアイコンとなっている。

【0408】

ここで、図16に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施の形態では、予定変動パターンがSPリーチやSPSPリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようになっている。

【0409】

なお、図16に示したアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン(CDアイコン)は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。

【0410】

(変化シナリオ決定テーブル)

図17は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。

【0411】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、各変化シナリオの選択率(%)、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。

【0412】

「事前変動」とは、新たに受信した始動口入賞指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示(変動演出)のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した始動口入賞指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示(変動演出)のことである。

【0413】

変化シナリオには、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化せず(保留アイコン変化演出が実行されず)に当該変動の実行中には変化する(当該アイコン変化演出が実行される)シナリオ(例えば、シナリオ01等)や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化する(保留アイコン変化演出が実行される)が当該変動の実行中には変化しない(当該アイコン変化演出が実行されない)シナリオ(例えば、シナリオ02等)や、アイコンの表示態様が事前変動の実行中、及び、当該変動の実行中に変化する(保留アイコン変化演出、及び、当該アイコン変化演出が実行される)シナリオ(例えば、シナリオ15等)が設定されている。

【0414】

なお、本実施の形態の変化シナリオ決定テーブルでは、事前変動においてリーチ演出(ノーマルリーチ以外のリーチであってもよい)が実行されるか否かに拘らずにアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようになっているが、事前変動において大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆するリーチ演出が実行されるか否かを判定要素とした変化シナリオ決定テーブルによってアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようにしてもよい。このような変化シナリオ決定テーブルを用いる場合には、リーチ演出が実行される事前変動の実行中にアイコンの表示態様の発生せず、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の発生するように各種のシナリオを設定しておくともよい。また、リーチ演出が実行される事前変動、及び、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の発生するが、リーチ演出が実行される事前変動の実行中よりもリーチ演出が実行されない事前変動の実行中の方が高い割合でアイコンの表示態様の発生するように各種のシナリオを設定しておいてもよい。

【0415】

10

20

30

40

50

(演出制御部のアイコン表示態様更新処理)

図18を用いて、演出制御部130mのアイコン表示態様更新処理を説明する。図18は、演出制御部130mにおけるアイコン表示態様更新処理を示すフローチャートである。

【0416】

サブCPU130aは、ステップE520-1において、主制御基板110から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップE520-2に処理を移し、変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。

【0417】

サブCPU130aは、ステップE520-2において、サブRAM130cの先読み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照し、ステップE520-3において、アイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブRAM130cから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧が発生したものとステップE520-10に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、ステップE520-4に処理を移す。

【0418】

サブCPU130aは、ステップE520-4において、今回の変動演出において表示態様を変化(更新)させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップE520-5に処理を移し、表示態様を変化させる保留アイコンがない場合には、ステップE520-8に処理を移す。

【0419】

サブCPU130aは、ステップE520-5において、変化対象となる保留アイコンの表示態様の変化パターン(変化態様)を決定するための保留アイコン用の変化パターン決定テーブル(図19参照)を選択する。なお、保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0420】

サブCPU130aは、ステップE520-6において、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図19に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、選択率(%)に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から1つの保留アイコン変化パターンを決定する。

【0421】

サブCPU130aは、ステップE520-7において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、変化演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第1画像表示装置70(メイン液晶)に表示されている保留アイコンの表示態様が変わったり、所定の効果音(変化音)が出力されたりすることになる。

【0422】

サブCPU130aは、ステップE520-8において、表示態様を変化(更新)させる当該アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる当該アイコンがある場合には、ステップE520-9に処理を移し、表示態様を変化させる当該アイコンがない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。

【0423】

サブCPU130aは、ステップE520-9において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の変化パターン(変化態様)を決定するための複数の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル(図20、図21参照)を選択する。なお、変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0424】

10

20

30

40

50

サブCPU 130aは、ステップE520 - 10において、電源復旧の発生によって実行されなくなった可能性があるアイコン変化演出の補償としての当該アイコン変化演出を実行するか否かを決定するための電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル（図22）を選択する。なお、電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0425】

サブCPU 130aは、ステップE520 - 11において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から1つの当該アイコン変化パターンを決定する。

10

【0426】

サブCPU 130aは、ステップE520 - 12において、決定した当該アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。これにより、変化演出コマンドが表示／音声制御部140やランプ／駆動制御部150に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【0427】

20

このように、図18に示したアイコン表示態様更新処理によれば、アイコン変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出においてアイコン変化演出が再び実行される場合があるようになっている。このようにしたことで、電源復旧の発生によってアイコン変化演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0428】

また、図18に示したアイコン表示態様更新処理によれば、電源復旧後に開始される変動演出においてアイコン変化演出を再び実行する場合であっても、今回の変動パターンに基づいてアイコン変化演出の演出態様を新たに決定することで、電源復旧前の変化シナリオ（電源供給の停止前に示唆していた段階）の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0429】

なお、アイコン変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出において、アイコン変化演出の実行契機となった保留記憶（特図判定情報）よりも前の保留記憶（特図判定情報）に対応する変動演出ではアイコン変化演出を実行せず、アイコン変化演出の実行契機となった保留記憶に対応する変動演出でアイコン変化演出を実行可能としてもよい。

【0430】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

40

図19は、保留アイコン用の変化パターンを決定する場合に参照される保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図である。

【0431】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様、各保留アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される保留アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各保留アイコン変化パターンにおける保留アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【0432】

保留アイコン変化パターンには、当該アイコンが消滅したことに応じて、保留アイコンがシフト表示される際に（変動開始時に）効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様

50

が変化するノーマル変化パターン 0 1 や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターン 0 2 や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様に変化するキャラ作用変化パターン 0 1 や、変動演出の結果としてアイコンの表示態様を変化することを示す変化報知図柄が仮停止表示されると共に、変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様に変化する図柄作用変化パターン 0 1 が設定されている。

【 0 4 3 3 】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄 7 0 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

10

【 0 4 3 4 】

保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が 1 段階上の表示態様に変化させる 1 U P（例えば、C D アイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が 2 段階上の表示態様に変化させる 2 U P（例えば、C D アイコンから赤キャラアイコンへの変化）が設定されている。

【 0 4 3 5 】

なお、保留アイコンの変化演出発生タイミングは、上記 3 つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中や S P（S P S P）リーチの実行中等を設けてもよい。

20

【 0 4 3 6 】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図 2 0、及び、図 2 1 は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図 2 0 は、当該アイコンの表示態様を 1 段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図 2 1 は、当該アイコンの表示態様を 2 段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

【 0 4 3 7 】

当該アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される当該アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各当該アイコン変化パターンにおける当該アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

30

【 0 4 3 8 】

当該アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って変動開始時に保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターン 0 1 や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターン 0 2 や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様に変化するキャラ作用変化パターン 0 1 が設定されている。

【 0 4 3 9 】

当該アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄 7 0 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

40

【 0 4 4 0 】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が 1 段階上の表示態様に変化させる 1 U P（例えば、C D アイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が 2 段階上の表示態様に変化させる 2 U P（例えば、C D アイコンから赤キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから虹キャラアイコンへの変化）が設定されている。

【 0 4 4 1 】

なお、本実施の形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化

50

パターン 0 1 が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄 7 0 a の仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。

【 0 4 4 2 】

「擬似連演出」とは、1 回の始動口（第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7）への入賞（入球）に基づく大当たり判定に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、1 回の始動口（第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7）への入賞（入球）に対して決定された特図変動時間内にて、全部の演出図柄 7 0 a が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を 1 回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。

10

【 0 4 4 3 】

なお、当該アイコンの変化演出発生タイミングは、上記 2 つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中や S P（S P S P）リーチの実行中等を設けてもよい。

【 0 4 4 4 】

（電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

図 2 2 は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 4 4 5 】

20

電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルには、変動パターン指定コマンドが示す変動パターン、当該アイコンの最終表示態様、及び、当該アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される当該アイコンの最終表示態様、及び、選択される当該アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各当該アイコン変化パターンにおける当該アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【 0 4 4 6 】

なお、各当該アイコン変化パターン、当該アイコンの変化演出発生タイミング、当該アイコンの変化段階については、上述した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルで説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。

【 0 4 4 7 】

30

（保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性）

図 2 3（a）は、保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図である。

【 0 4 4 8 】

保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化する場合、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が高くなっている。

【 0 4 4 9 】

また、保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が低くなっている。

40

【 0 4 5 0 】

つまり、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合よりも所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合の方が保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化し易くなっているといえる。

【 0 4 5 1 】

一方、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が高くなっている。

50



## 【 0 4 5 2 】

また、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が低くなっている。

## 【 0 4 5 3 】

つまり、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合よりも変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合の方が保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化し易くなっているといえる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。

10

## 【 0 4 5 4 】

具体的には、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、始動口（第1始動口45、第2始動口47）に遊技球が入賞して保留アイコンが表示されるタイミングで保留アイコンを特別アイコンで表示する変化演出（入賞時変化演出）、及び、ノーマル変化パターン01のことである。

また、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01のことである。

## 【 0 4 5 5 】

保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性になっていることから、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、遊技者に変化演出発生タイミングに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 4 5 6 】

また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも青キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、変動演出の早い時期に、大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンには変化し難いものの、青キャラアイコンには変化し易いので、遊技者にその後の変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 0 4 5 7 】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1）

図23（b）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1を示す図である。

## 【 0 4 5 8 】

所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が高くなっている。

## 【 0 4 5 9 】

また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、当該アイコン変化演出の方が保留アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。

40

## 【 0 4 6 0 】

変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、保留アイコンは、変動演出の早い時期に変化し易くなっているため、遊技者の大当たり遊技への期待感を長期間に亘って引っ張ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。

## 【 0 4 6 1 】

50

( 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性 2 )

図 2 3 ( c ) は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性 2 を示す図である。

【 0 4 6 2 】

変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、当該アイコン変化演出の方が保留アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が高くなっている。

【 0 4 6 3 】

また、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。

【 0 4 6 4 】

変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、当該アイコンは、変動演出の遅い時期に変化し易くなっているため、遊技者の大当たり遊技への期待感を変動演出の遅い時期まで引っ張ることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 4 6 5 】

( アイコン表示態様とアイコン発生 ( 変化 ) 時の報知音との関係性 )

図 2 3 ( d ) は、アイコン表示態様とアイコン発生 ( 変化 ) 時の報知音との関係性を示す図である。

【 0 4 6 6 】

保留アイコンとして C D アイコンが発生した時は、アイコン発生時の報知音として第 1 発生報知音が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして青キャラアイコンが発生した時 ( に変化した時 ) は、アイコン発生 ( 変化 ) 時の報知音として第 2 発生報知音 ( 変化報知音 ) が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして赤キャラアイコンが発生した時 ( に変化した時 ) は、アイコン発生 ( 変化 ) 時の報知音として第 3 発生報知音 ( 変化報知音 ) が出力され、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第 4 発生報知音 ( 変化報知音 ) が出力されるように設定されている。

【 0 4 6 7 】

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

【 0 4 6 8 】

( 演出制御部の連続予告演出決定処理 )

図 2 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m における連続予告演出決定処理を説明する。図 2 4 は、演出制御部 1 3 0 m における連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【 0 4 6 9 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 5 3 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、ステップ E 5 3 0 - 2 に処理を移し、始動口入賞指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【 0 4 7 0 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 5 3 0 - 2 において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容 ( 予定変動パターン ) を把握する。

【 0 4 7 1 】

10

20

30

40

50

サブCPU 130aは、ステップE530-3において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出の実行可能期間である場合には、ステップE530-4に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、連続予告演出を実行しないものとしてステップE530-6に処理を移す。

【0472】

「連続予告演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、連続予告演出の実行中でないことや、連続予告演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記3つの条件の何れか1つの条件、又は、2つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口45への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した始動口入賞指定コマンドが第2始動口47への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

10

【0473】

サブCPU 130aは、ステップE530-4において、連続予告演出の予告シナリオを決定するための予告シナリオ決定テーブル（図25参照）を選択する。なお、予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この予告シナリオとは、1又は複数の変動演出にわたる予告演出の推移を示すものである。

【0474】

サブCPU 130aは、ステップE530-5において、予告シナリオを決定してサブRAM 130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。具体的には、図25に示す予告シナリオ決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、始動口入賞指定コマンドの種類、各予告シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の予告シナリオ（非予告シナリオを含む）の中から1つの予告シナリオを決定する。なお、予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

20

【0475】

サブCPU 130aは、ステップE530-6において、連続予告演出が実行されない非予告シナリオを決定してサブRAM 130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【0476】

30

（予告シナリオ決定テーブル）

図25は、連続予告演出の予告シナリオを決定する場合に参照される予告シナリオ決定テーブルを示す図である。

【0477】

予告シナリオ決定テーブルには、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、始動口入賞指定コマンドが示す予定変動パターン、各予告シナリオの選択率（％）、及び、選択される予告シナリオが対応付けられており、参考として各予告シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における予告演出の演出態様が記載されている。

【0478】

予告シナリオには、変動演出の開始時に演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示される予告演出が実行されない非予告シナリオ（例えば、シナリオ00）、事前変動の開始時には演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示されないが、当該変動の開始時に演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示されるシナリオ（例えば、シナリオ01）、事前変動の開始時、及び、当該変動の開始時に演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示されるシナリオ（例えば、シナリオ02等）が設定されている。

40

【0479】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図26を用いて、演出制御部130mの連続予告演出実行処理を説明する。図26は、演出制御部130mにおける連続予告演出実行処理を示すフローチャートである。

【0480】

50

サブCPU130aは、ステップE540-1において、主制御基板110から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップE540-2に処理を移し、変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【0481】

サブCPU130aは、ステップE540-2において、サブRAM130cの先読み情報記憶領域に記憶されている連続予告演出の予告シナリオを参照し、ステップE540-3において、予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。移予告シナリオが記憶されている場合には、ステップE540-4に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、サブRAM130cから予告シナリオがクリアされてしまう電源復旧が発生したものとしてステップE540-6に処理を移す。

10

【0482】

サブCPU130aは、ステップE540-4において、予告シナリオに応じた連続予告パターン（演出態様）を決定し、ステップE540-5において、決定した連続予告パターンに応じた連続予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、連続予告演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、連続予告パターンに応じて連続予告演出が実行されることになり、変動演出の開始時に演出図柄70aの周囲にエフェクト画像が表示されたり、所定の効果音が出力されたりする。

【0483】

サブCPU130aは、ステップE540-6において、電源復旧の発生によって実行されなくなった可能性がある連続予告演出の補償として代替予告演出を実行するか否かを決定するための代替予告パターン決定テーブル（図27参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、選択した代替予告パターン決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドが示す変動パターン、各代替予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の代替予告パターンの中から1つの代替予告パターンを決定する。なお、代替予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

20

【0484】

「代替予告演出」とは、電源復旧（電源断）の発生によって実行されなくなった可能性がある連続予告演出を補償するための演出であり、画像表示装置に大当たり期待度が異なる複数のミニキャラの何れかを表示することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる予告演出の一種である。

30

【0485】

サブCPU130aは、ステップE540-7において、決定した代替予告パターンが代替予告演出を実行するものであるか否かを判定する。代替予告演出を実行するものではない場合には、代替予告演出を実行しないものとして今回の連続予告演出実行処理を終了し、代替予告演出を実行するものである場合には、代替予告パターンに応じた代替予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の連続予告演出実行処理を終了する。これにより、代替予告演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、代替予告パターンに応じて代替予告演出が実行されることになり、第1画像表示装置70にミニキャラが表示されたり、所定の効果音が出力されたりする。

40

【0486】

このように、図26に示した連続予告演出実行処理によれば、連続予告演出の実行中に電源復旧（電源断）が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出が実行される場合があるようになっている。このようにしたことで、電源復旧（電源断）の発生によって連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0487】

（代替予告パターン決定テーブル）

図27は、代替予告パターンを決定する場合に参照される代替予告パターン決定テーブ

50

ルを示す図である。

#### 【0488】

代替予告パターン決定テーブルには、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンの種類、各代替予告パターンの選択率(%)、及び、選択される代替予告パターンが対応付けられており、参考として各代替予告パターンにおける演出態様が記載されている。

#### 【0489】

代替予告パターンには、代替予告演出が実行されないパターン00や、画像表示装置にミニキャラAが表示されるパターン01、画像表示装置にミニキャラBが表示されるパターン02、画像表示装置にミニキャラCが表示されるパターン03、画像表示装置にミニキャラDが表示されるパターン04が設定されている。

10

#### 【0490】

ミニキャラに係る大当たり当選期待度は、ミニキャラA<ミニキャラB<ミニキャラC<ミニキャラDの順で高くなっており、ミニキャラDは大当たりとなることが確定するミニキャラとなっている。

#### 【0491】

図27に示した代替予告パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり当選期待度が低い変動パターンよりも、大当たり当選期待度が高い変動パターンの方が、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易い点が挙げられる。このようにしたことで、電源復旧の発生前に連続予告演出が実行されていた可能性が高い場合ほど代替予告演出が実行されるようになり、連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【0492】

図27に示した代替予告パターン決定テーブルの第2の特徴としては、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易くなる点が挙げられる。このようにしたことで、電源復旧後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0493】

なお、電源復旧後に実行される変動演出においては、後述する大当たり予告演出(セリフ予告演出、ステップアップ予告演出)を実行するか否かが決定されるようになっているため、大当たり予告演出の実行確率を通常よりも高めるようにすることで代替予告演出を実行しないようにしてもよい。

30

#### 【0494】

この場合においても、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、大当たり予告演出が実行され易くするとよい。このようにすると、電源復旧後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【0495】

(演出制御部のランプ変化演出実行処理)

図28を用いて、演出制御部130mのランプ変化演出実行処理を説明する。図28は、演出制御部130mにおけるランプ変化演出実行処理を示すフローチャートである。

#### 【0496】

サブCPU130aは、ステップE550-1において、サブRAM130cの先読み情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップE550-2に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、

50

サブRAM 130cから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧が発生したものとしてステップE550-6に処理を移す。

【0497】

サブCPU 130aは、ステップE550-2において、アイコンの変化タイミングであるか否かを判定する。アイコンの変化タイミングである場合には、ステップE550-3に処理を移し、アイコンの変化タイミングでない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0498】

サブCPU 130aは、ステップE550-3において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ/駆動制御部150に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様（発光色、点灯/点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。

10

【0499】

サブCPU 130aは、ステップE550-4において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブRAM 130cにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0500】

サブCPU 130aは、ステップE550-6において、ランプ変化中フラグがサブRAM 130cにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップE550-7に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

20

【0501】

サブCPU 130aは、ステップE550-7において、サブRAM 130cにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップE550-8において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ/駆動制御部150に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。

30

【0502】

このように、図28に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様（発光色、点灯/点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。このようにしたことで、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0503】

また、図28に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行したり、代替予告演出を実行したりしないようになっている。このようにしたことで、制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0504】

なお、アイコン変化演出のように電源復旧が発生した場合に、電源復旧後に開始される変動演出においてランプ変化演出を再び実行するようにしてもよい。この場合には、電源復旧後に開始されるアイコン変化演出に対応するようにランプ変化演出を実行するとよい。

【0505】

また、アイコン変化演出に対応してランプ変化演出を実行するのではなく、入賞口ランプNRの最終発光態様、事前変動から当該変動までの発光シナリオ等を抽選により決定し

50

てランプ変化演出を実行するようにしてもよい。

【0506】

(演出制御部の大当たり予告演出決定処理)

図29を用いて、演出制御部130mの大当たり予告演出決定処理を説明する。図29は、演出制御部130mにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン決定処理(変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理)の後に実行される。

【0507】

サブCPU130aは、ステップE650-1において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップE650-2において、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる大当たり予告演出の予告パターンを決定するための大当たり予告決定テーブル(図30参照)を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、図30に示す大当たり予告決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各予告パターンの選択率(%)に基づいて、複数の予告パターン(非予告パターンを含む)の中から1つの予告パターンを決定する。なお、大当たり予告決定テーブルの詳細は後述する。

10

【0508】

サブCPU130aは、ステップE650-3において、セリフ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップE650-4に処理を移し、セリフ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、ステップE650-6に処理を移す。

20

【0509】

「セリフ予告演出」とは、変動演出中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されたことに応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置9からセリフ画像に応じた音声出力される大当たり予告演出の一種である。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される場合の(大当たり期待度が高い)方が、相対的に期待度が高いセリフが表示されるようになっており、相対的に期待度が高いセリフが表示場合には、例えば1秒間だけ演出ボタン17が振動するようになっている。

【0510】

30

サブCPU130aは、ステップE650-4において、セリフ予告演出におけるセリフパターンを決定するためのセリフパターン決定テーブル(図示省略)を選択し、セリフパターンを決定する。具体的には、セリフパターン決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各セリフパターンの選択率(%)に基づいて、複数のセリフパターンの中から1つのセリフパターンを決定する。

【0511】

サブCPU130aは、ステップE650-5において、セリフパターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、セリフパターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになり、第1画像表示装置70にセリフ画像が表示されたり、音声出力装置9からセリフ画像に対応する音声出力されたりする。

40

【0512】

サブCPU130aは、ステップE650-6において、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップE650-7に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【0513】

「ステップアップ予告演出」とは、第1ステップ(第1段階)から最終ステップ(最終段階)までの複数のステップ(段階)の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。具体的には、大当たり遊技が実行されない

50

場合よりも大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が多くのステップ演出が実行され易いようになっている。

【0514】

サブCPU130aは、ステップE650-7において、ステップアップ予告演出におけるステップアップパターンを決定するためのステップアップパターン決定テーブル（図示省略）を選択し、ステップアップパターンを決定する。具体的には、ステップアップパターン決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各ステップアップパターンの選択率（％）に基づいて、複数のステップアップパターンの中から1つのステップアップパターンを決定する。

【0515】

サブCPU130aは、ステップE650-8において、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示／音声制御部140やランプ／駆動制御部150に送信され、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになり、第1画像表示装置70にステップ画像が表示されたり、音声出力装置9からステップ画像に応じた効果音が出力されたりする。

【0516】

（大当たり予告パターン決定テーブル）

図30は、大当たり予告演出の予告パターンを決定する場合に参照される大当たり予告演出決定処理を示す図である。

【0517】

大当たり予告決定テーブルには、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、各予告パターンの選択率（％）、及び、選択される予告パターンが対応付けられている。

【0518】

予告パターンには、予告なしとなる予告パターン、セリフ予告演出が実行される予告パターン、ステップアップ予告演出が実行される予告パターンが設定されており、セリフ予告演出が実行される場合よりも、ステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり当選期待度が高くなっている。

【0519】

（統括制御部のメイン処理）

図31を用いて、統括制御部141のメイン処理を説明する。図31は、統括制御部141のメイン処理を示すフローチャートである。

【0520】

電源基板160から電源電圧が供給されると、統括CPU142にシステムリセットが発生し、統括CPU142は以下のメイン処理を行う。

【0521】

まず、統括CPU142は、ステップT1において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップT2において、初期化処理を行う。具体的には、統括ROM143からメイン処理プログラムを読み込むと共に、統括RAM144に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【0522】

統括CPU142は、ステップT3において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップT4において、統括RAM144の受信バッファを参照して演出制御部130mから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合には、ステップT7に処理を移し、受信している場合には、ステップT5において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して設定するアニメパターン設定処理を行う。

【0523】

なお、演出指示コマンドとは、客待ち演出コマンド、アイコン表示コマンド、変化演出コマンド、変動演出パターンコマンド、図柄停止パターンコマンド、オープニング演出パ

10

20

30

40

50



ターンコマンド、ラウンド演出パターンコマンド、エンディング演出パターンコマンド等が挙げられる。

【0524】

また、アニメグループとは、演出画像を構成するオブジェクトの種類、その演出画像の表示を行うシーン（タイミング）やウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライト画像の識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライト画像の表示位置、転送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する画像表示装置を指定した情報などが規定（指定）された情報であるアニメパターンが1、又は、複数、束ねられることによって形成されたグループである。

【0525】

アニメグループの種類には、例えば、演出図柄70aのアニメーションを表示するための演出図柄グループ、保留アイコンや当該アイコンのアニメーションを表示するためのアイコングループ、背景やキャラクタといった変動演出のアニメーションを表示するための変動演出グループ、予告等のアニメーションを表示するための予告演出グループ、特別遊技演出のアニメーションを表示するための特別遊技演出グループなどが挙げられる。

【0526】

統括CPU142は、ステップT6において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定して設定するサウンド設定処理を行い、ステップT7において、画像表示装置に表示させる演出画像を更新する（新たな演出画像の描画を行う）フレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがあるか否かを判定し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップT4に処理を移し、フレーム切替フラグがある場合には、ステップT8において、フレーム切替フラグをクリアする。

【0527】

統括CPU142は、ステップT9において、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部145（VDP）に出力するディスプレイリスト生成・出力処理を行う。

【0528】

ここで、ディスプレイリストとは、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示する演出画像を成型するための画像整形情報であり、1単位、又は、複数単位のフレーム毎（フレーム更新タイミング）に生成されるものであり、本実施の形態ではディスプレイリストを1フレーム毎に生成するようになっている。

【0529】

具体的には、後述するアニメーション制御処理で設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報（アドレス）が更新されるため、設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報の内容に従った描画制御コマンドを設定していく現在のフレーム数に対応した1フレーム分のディスプレイリストが生成される。なお、描画制御コマンドは、各アニメパターンが属するアニメグループに設定される優先順位（描画順位）に従って最も低い優先順位のアニメグループのアニメパターンから最も高い優先順位のアニメグループのアニメパターンまで順次設定されるようになっているが、その逆でもよい。

【0530】

統括CPU142は、ステップT10において、画像制御部145（VDP）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画指令処理を行う。この描画指令処理が行われることで、画像制御部145（VDP）ではディスプレイリストに基づく演出画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【0531】

統括CPU142は、ステップT11において、サウンド制御コマンド群から構成され

10

20

30

40

50

るサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部 148 に出力するサウンドリスト生成・出力処理を行う。

【0532】

ここで、サウンドリストとは、音声出力装置 9 から出力させる音声データや楽曲データ等のサウンド（BGM、サウンドエフェクト等）を指定するための音声出力情報であり、新たなサウンドの出力を行う場合に描画フレームを基準として生成されるものである。

【0533】

統括CPU 142 は、ステップ T12 において、音声制御部 148 に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部 148 ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置 9 から出力させる。

10

【0534】

そのため、各種のサウンドは、画像制御部 145（VDP）によるフレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置 9 からの出力を開始され、また、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置 9 からの出力を終了される。

【0535】

なお、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置 9 から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレーム更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置 9 から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。

20

【0536】

統括CPU 142 は、ステップ T13 において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップ T4 に処理を移し、以降はステップ T4 ～ステップ T13 までの処理をループするように繰り返し行う。

【0537】

（統括制御部のコマンド受信割込処理）

図 32 を用いて統括制御部 141 のコマンド受信割込処理を説明する。図 32 は、統括制御部 141 のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、本処理は、演出制御部 130m から送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

30

【0538】

統括CPU 142 は、ステップ T20 において、演出制御部 130m から送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部 130m から送信された演出指示コマンドを統括RAM 144 の受信バッファに格納する処理を行い、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【0539】

（統括制御部のVブランク割込処理）

図 33 を用いて、統括制御部 141 のVブランク割込処理を説明する。図 33 は、統括制御部 141 のVブランク割込処理を示すフローチャートであり、Vブランク割込処理は、画像制御部 145（VDP）から1フレーム分の演出画像の表示が終了する（1/30 秒＝約 33ms）毎に送信されるVブランク信号を受信する（1/30 秒＝約 33ms）毎に実行される。

40

【0540】

統括CPU 142 は、ステップ T30 において、各種カウンタ（シーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「1」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップ T31 において、画像制御部 145（VDP）に対してVRAM 147 の第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。

【0541】

これにより、1/30 秒（約 33ms）毎のVブランク割込処理が実行される毎に第1

50

フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

【0542】

統括CPU142は、ステップT32において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレーム切替フラグをセットし、今回のVblank割込処理を終了する。このフレーム切替フラグは、上記ステップT7において参照されるため、上記ステップT8～T13の処理は、Vblank割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【0543】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

図34、及び、図35は、第1始動口45への遊技球の入賞時に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示（に変化）する場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【0544】

T1のタイミングは、変動演出が開始されてから280フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データb（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データaの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面aが表示された状態となる。

【0545】

T2のタイミングは、変動演出が開始されてから280フレーム目の途中のタイミングである。このタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞したに基づいて主制御基板110から始動口入賞指定コマンドが演出制御部130mに送信される。

【0546】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから281フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、入賞時に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示することが決定しているが画像表示装置に青キャラアイコンの表示はされず、音声出力装置9から第2発生報知音の出力も開始されない。

【0547】

また、T3のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データc（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データbの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面bが表示された状態となる。

【0548】

T4のタイミングは、変動演出が開始されてから282フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データd（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データcの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面c（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9から第2発生報知音の出力が開始される。このT4のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

【0549】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから283フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データe（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面d（

10

20

30

40

50

青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 からの第 2 発生報知音の出力が継続される。

【0550】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 284 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ f (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ e の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 d (青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 からの第 2 発生報知音の出力が継続される。

10

【0551】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 296 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ h (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ g の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 g (青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 2 発生報知音の出力が継続される。

【0552】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 297 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約 0.5 秒間 (15 フレーム) に亘って出力していた第 2 発生報知音の出力が停止される。また、第 2 フレームバッファへの画像データ i (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ h の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 h (青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

20

【0553】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 298 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ j (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 i (青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

30

【0554】

このように、第 1 画像表示装置 70 (メイン液晶)に青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて (同期して)、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音の出力が開始するため、青キャラアイコンの表示と第 2 発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0555】

40

また、青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて (同期して)第 2 発生報知音の出力を開始していたのに対して、青キャラアイコンの消去と第 2 発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、青キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第 2 発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0556】

(入賞時変化演出の演出例)

図 36 は、第 1 始動口 45 への遊技球の入賞時に第 1 保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示 (に変化)する場合の演出例を示す図である。

【0557】

50

図 3 6 ( a ) に示すように、第 1 保留アイコン、及び、第 2 保留アイコンが表示されていない状態、すなわち、保留記憶が 1 個も記憶されていない状態で、演出図柄 7 0 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【 0 5 5 8 】

ここで、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに基づいて主制御基板 1 1 0 から始動口入賞指定コマンドが演出制御部 1 3 0 m に送信され、アイコン変化演出決定処理が実行されて、変化シナリオとして「シナリオ 0 2」（入賞時に第 1 保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示）が決定されたとする。

【 0 5 5 9 】

このとき、図 3 6 ( b ) に示すように、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに応じ  
て、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（青キャラアイコン）H 1 1 が表示されると共に、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音が 0 . 5 秒  
間出力される。

10

【 0 5 6 0 】

そして、図 3 6 ( c ) に示すように、変動表示されていた演出図柄 7 0 a がハズレであることを示す組合せ（ここでは、「2 3 4」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン（C D アイコン）T H が消去される。

【 0 5 6 1 】

次に、図 3 6 ( d ) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第  
1 表示部 7 0 B 1 の第 1 保留アイコン（青キャラアイコン）H 1 1 が当該アイコン表示領  
域 7 0 C にシフト表示される。

20

【 0 5 6 2 】

その後、図 3 6 ( e ) に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「2」の演出図柄 7 0 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出が実行される。

【 0 5 6 3 】

そして、図 3 6 ( f ) に示すように、中央の変動表示領域に「3」の演出図柄 7 0 a が  
停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動  
表示が終了したので、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン（青キャラアイコン）T H が消去される。

30

【 0 5 6 4 】

なお、図示は省略しているが、変動演出中は音声出力装置 9 から B G M や効果音等が出力されている。また、以降の図 3 9、図 4 2、図 4 3、図 4 6、及び、図 4 7 についても同様である。

【 0 5 6 5 】

（ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート）

図 3 7、及び、図 3 8 は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとしてノーマル変化パターン 0 1 が決定され、第 1 保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【 0 5 6 6 】

40

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 0 0 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 7 0 a の停止表示が行われる図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ b（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ a の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には停止演出表示画面 a が表示された状態となる。

【 0 5 6 7 】

T 2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 0 0 フレーム目の途中のタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動パターン指定コマンドが演出制御部 1 3 0 m に送信される。

50

## 【 0 5 6 8 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 0 1 フレーム目となるタイミングであって図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンを青キャラアイコンに変化させるノーマル変化パターン 0 1 を実行することが決定しているが画像表示装置に青キャラアイコンの表示はされず、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音の出力も開始されない。

## 【 0 5 6 9 】

また、T 3 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ c ( 背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ b の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には停止演出表示画面 b が表示された状態となる。

10

## 【 0 5 7 0 】

T 4 のタイミングは、次の変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されるタイミング ) である。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ d ( 背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ c の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 c ( 青キャラアイコン表示 ) が表示された状態となり、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音の出力が開始される。この T 4 のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

20

## 【 0 5 7 1 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ e ( 背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ d の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 d ( 青キャラアイコン表示 ) が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 2 発生報知音の出力が継続される。

## 【 0 5 7 2 】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ f ( 背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ e の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 d ( 青キャラアイコン表示 ) が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 2 発生報知音の出力が継続される。

30

## 【 0 5 7 3 】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ h ( 背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ g の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 g ( 青キャラアイコン表示 ) が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 2 発生報知音の出力が継続される。

40

## 【 0 5 7 4 】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 6 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約 0 . 5 秒間 ( 1 5 フレーム ) に亘って出力していた第 2 発生報知音の出力が停止され、第 2 フレームバッファへの画像データ i ( 背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等 ) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ h の画像

50

表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 h（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【0575】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから17フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ j（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 i（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【0576】

このように、第1画像表示装置70（メイン液晶）に青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、音声出力装置9から第2発生報知音の出力が開始するため、青キャラアイコンの表示と第2発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0577】

また、青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）第2発生報知音の出力を開始していたのに対して、青キャラアイコンの消去と第2発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、青キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第2発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0578】

（ノーマル変化パターン01の演出例）

図39は、変動開始時（シフト時）に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化する場合（ノーマル変化パターン01）の演出例を示す図である。

【0579】

図39（a）に示すように、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1、及び、第2表示部70B2に第1保留アイコン（CDアイコン）H11、H12が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。

【0580】

次に図39（b）に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1、及び、第2表示部70B2に表示されている第1保留アイコン（CDアイコン）H11、H12が当該アイコン表示領域70C、第1表示部70B1にそれぞれシフト表示される。

【0581】

ここで、第2表示部70B2に表示されていた第1保留アイコン（CDアイコン）H12は、第1表示部70B1にシフト表示される際に、表示態様が青キャラアイコンに変化して表示される。また、CDアイコンから青キャラアイコンに変化して表示されると共に、音声出力装置9から第2発生報知音が0.5秒間出力される。

【0582】

その後、図39（c）に示すように、変動表示されていた演出図柄70aがハズレであることを示す組合せ（ここでは、「164」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン（CDアイコン）THが消去される。

【0583】

次に、図39（d）に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1の第1保留アイコン（青キャラアイコン）H11が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【0584】

その後、図39（e）に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「2」の演出図柄70aを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域

10

20

30

40

50

で演出図柄 70 a を変動表示させるリーチ演出が実行される。

【0585】

そして、図 39 (f) に示すように、中央の変動表示領域に「3」の演出図柄 70 a が停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域 70 c に表示されていた当該アイコン (青キャラアイコン) TH が消去される。

【0586】

(キャラ作用変化パターン 01 のタイミングチャート)

図 40、及び、図 41 は、アイコン表示態様更新処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン 01 が決定され、当該アイコン TH の表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

10

【0587】

T1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されるタイミング) であって演出図柄 70 a の通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ b (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ a の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 a が表示された状態となる。

【0588】

20

T2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 61 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部 130 m は当該アイコン TH の表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン 01 を実行することが決定しているが画像表示装置にキャラ等の表示はされず、音声出力装置 9 から第 3 発生報知音の出力も開始されない。

【0589】

また、T2 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ d (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ c の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 c が表示された状態となる。

30

【0590】

T3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 62 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ e (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等) の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ d の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 d (キャラ表示) が表示された状態となるが、音声出力装置 9 から第 3 発生報知音の出力は開始されない。

【0591】

T4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 63 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ f (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等) の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ e の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 e (キャラ表示) が表示された状態となるが、音声出力装置 9 の第 3 発生報知音の非出力は継続される。

40

【0592】

T5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 64 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ g (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各

50



種アイコン画像、キャラ画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データfの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面f(キャラ表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0593】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから91フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面g(キャラ表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

10

【0594】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから92フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データi(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面h(赤キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始される。このT7のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

20

【0595】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから106フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、音声出力装置9の第3発生報知音の出力が継続しており、第1フレームバッファへの画像データj(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面i(赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0596】

30

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから107フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約0.5秒間(15フレーム)に亘って出力していた第3発生報知音の出力が停止され、第2フレームバッファへの画像データk(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データjの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面j(赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0597】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから108フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データl(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データkの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面k(赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

40

【0598】

このように、第1画像表示装置70(メイン液晶)に赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて(同期して)、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始するため、赤キャラアイコンの表示と第3発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 0 5 9 9 】

また、赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 3 発生報知音の出力を開始していたのに対して、赤キャラアイコンの消去と第 3 発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、赤キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第 3 発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 6 0 0 】

（キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例）

図 4 2、及び、図 4 3 は、変動演出中に当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン 0 1）の演出例を示す図である。

10

## 【 0 6 0 1 】

図 4 2（a）に示すように、第 1 保留アイコン、及び、第 2 保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が 1 個も記憶されていない状態で、演出図柄 7 0 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

## 【 0 6 0 2 】

その後、図 4 2（b）に示すように、キャラ C 1 が表示された後、図 4 2（c）に示すように、キャラ C 1 が投げキス動作を行なって、ハート H を当該アイコン（C D アイコン）T H に向けて飛ばす演出が行われる。

## 【 0 6 0 3 】

そして、当該アイコン T H にハート H が命中すると、図 4 2（d）に示すように、当該アイコン T H の表示態様が C D アイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置 9 から第 3 発生報知音が 0 . 5 秒間出力される。

20

## 【 0 6 0 4 】

その後、図 4 3（a）に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「2」の演出図柄 7 0 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出が実行される。

## 【 0 6 0 5 】

そして、S P リーチに発展すると、図 4 3（b）に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、S P リーチに発展すると、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

30

## 【 0 6 0 6 】

その後、図 4 3（c）に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「2 2 2」）で停止表示される。

## 【 0 6 0 7 】

そして、図 4 3（d）に示すように、演出図柄 7 0 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）T H が消去される。

40

## 【 0 6 0 8 】

（図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート）

図 4 4、及び、図 4 5 は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン 0 1 が決定され、第 1 保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

## 【 0 6 0 9 】

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ b（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像

50

等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データaの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面aが表示された状態となる。

【0610】

T2のタイミングは、変動演出が開始されてから299フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン01を実行することが決定しているが画像表示装置に変化図柄等の表示はされず、音声出力装置9から第3発生報知音の出力も開始されない。

【0611】

また、T2のタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データd(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データcの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面cが表示された状態となる。

【0612】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから300フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aの仮停止表示が行われる図柄仮停止期間のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データe(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面d(変化図柄表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9から第3発生報知音の出力は開始されない。

【0613】

T4のタイミングは、変動演出が開始されてから301フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データf(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面e(変化図柄表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0614】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから302フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データg(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データfの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面f(変化図柄表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0615】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから330フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面g(変化図柄表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0616】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから331フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データi(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像

10

20

30

40

50

、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面h(変化図柄&赤キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始される。このT7のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

【0617】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから345フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データj(背景画像、停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面i(変化図柄&赤キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9の第3発生報知音の出力が継続される。

10

【0618】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから346フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約0.5秒間(15フレーム)に亘って出力していた第3発生報知音の出力が停止され、第2フレームバッファへの画像データk(背景画像、停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データjの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面j(変化図柄&赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

20

【0619】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから347フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データl(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データkの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面k(変化図柄&赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0620】

このように、第1画像表示装置70(メイン液晶)に赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて(同期して)、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始するため、赤キャラアイコンの表示と第3発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0621】

また、赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて(同期して)、第3発生報知音の出力を開始していたのに対して、赤キャラアイコンの消去と第3発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、赤キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第3発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0622】

(図柄作用変化パターン01の演出例)

図46、及び、図47は、演出図柄70aの停止中(仮停止中)に保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合(図柄作用変化パターン01)の演出例を示す図である。

【0623】

図46(a)に示すように、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に第1保留アイコン(CDアイコン)H11が表示されている状態で、演出図柄70aを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【0624】

50

その後、図 4 6 ( b ) に示すように、左の変動表示領域に「 2 」、右の変動表示領域に「 3 」、中央の変動表示領域に「 変化 」の演出図柄 7 0 a を停止表示 ( 仮停止表示 ) しつつ、中央の変動表示領域で停止表示 ( 仮停止表示 ) した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第 1 表示部 7 0 B 1 の第 1 保留アイコン ( C D アイコン ) H 1 1 に向けて出現し、命中すると、第 1 保留アイコン H 1 1 の表示態様が C D アイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置 9 から第 3 発生報知音が 0 . 5 秒間出力される。

【 0 6 2 5 】

次に、図 4 6 ( c ) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 の第 1 保留アイコン ( 赤キャラアイコン ) H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C にシフト表示される。

10

【 0 6 2 6 】

その後、図 4 7 ( a ) に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「 2 」の演出図柄 7 0 a を停止表示 ( 仮停止表示 ) しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出が実行される。

【 0 6 2 7 】

そして、S P リーチに発展すると、図 4 7 ( b ) に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、S P リーチに発展すると、演出図柄 7 0 a が縮小表示となり、左上に表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

【 0 6 2 8 】

20

その後、図 4 7 ( c ) に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組合せ ( ここでは、「 2 2 2 」 ) で停止表示される。

【 0 6 2 9 】

そして、図 4 7 ( d ) に示すように、演出図柄 7 0 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 7 0 ( メイン液晶 ) の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン ( 赤キャラアイコン ) T H が消去される。

【 0 6 3 0 】

以上のように、本実施の形態では、演出制御部 1 3 0 m が所定のコマンド ( 始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド ) を受信したことに応じたフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合と、演出制御部 1 3 0 m が変動パターン指定コマンドを受信した後の所定のフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合とがあるので、変化演出のバリエーションが増えることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 0 6 3 1 】

なお、本実施の形態では、アイコン変化演出は、始動口入賞指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、最終表示態様やシナリオを決定するようにしていたが、このような決定方法に限られない。例えば、アイコン ( 当該アイコン、保留アイコン ) の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、表示態様を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。また、始動口入賞指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した際に最終表示態様のみ決定し、どのように変化していくかは、アイコン ( 当該アイコン、保留アイコン ) の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、決定するようにしてもよい。

40

【 0 6 3 2 】

また、本実施の形態では、アイコン ( 当該アイコン、保留アイコン ) の表示態様としては、通常アイコンとしての C D アイコンと、特別アイコンとしての青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンとの 4 種類であったが、4 種類には限られず、多くてもよいし、少なくてもよい。

【 0 6 3 3 】

例えば、青キャラアイコンよりも大当たり当選期待度が低く、特別アイコンに変化する

50

可能性があることを示唆する特殊アイコン（点滅CDアイコン）を設けるようにしてもよい。このような特殊アイコンを設ける場合は、青キャラアイコンよりも大当たり当選期待度が低いことから、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）では、特殊アイコンに変化しないようにすることが望ましい。このようにすることで、大当たり当選期待度が高い表示態様に変化し易いノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）で、特殊アイコンに変化してしまうことがなくなるので、遊技者が落胆することを防ぎつつ、アイコンの表示態様のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【0634】

また、本実施の形態の4種類に加えて、上記特殊アイコンと緑キャラアイコンを設けてもよい。このようにした場合の、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）に係る大当たり当選期待度は、（CDアイコン）点滅CDアイコン＜青キャラアイコン＜緑キャラアイコン＜赤キャラアイコン＜虹キャラアイコンの順で高くなっているようにすればよい。

#### 【0635】

また、本実施の形態では、キャラ作用変化パターン01や図柄作用変化パターン01において、キャラC1や変化図柄が表示されれば、必ず、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化させていたが、キャラC1や変化図柄が表示されても変化されない場合（所謂ガセ演出）を設けてもよい。このようなガセ演出を設ける場合、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）に対するガセ演出の方が入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）に対するガセ演出より実行割合が高い、又は、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）に対するガセ演出のみ実行可能とするのが望ましい。

20

#### 【0636】

また、本実施の形態では、アイコン変化演出は、1回の変動演出中に複数回実行されることはなかったが、複数回実行するようにしてもよい。このようにする場合、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は変動演出中にタイミングが1度しかないため、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）を複数回実行可能とすればよい。このようにすることで、1回の変動演出において複数回アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様が変化する可能性があるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【0637】

また、本実施の形態では、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出（入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01）の実行タイミングは、所定のコマンド（始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド）を受信したフレーム数から2フレーム後となるフレーム更新タイミングとしていたが、2フレーム後に限られず、所定のコマンドを受信してから極端に遅くなければ、1フレーム後でも数フレーム後でもよい。

40

#### 【0638】

また、本実施の形態では、当該アイコン変化パターンとしては、図柄作用変化パターン01を設けていなかったが、設けてもよい。

#### 【0639】

50

また、本実施の形態では、「ノーマル変化パターン 0 1」を実行する場合、変動パターン指定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行していたが、このタイミングに限られず、例えば、特別図柄記憶指定コマンドや演出図柄指定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0640】

また、本実施の形態では、「ノーマル変化パターン 0 2」、「キャラ作用変化パターン 0 1」、及び、「図柄作用変化パターン 0 1」を実行する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行していたが、このタイミングに限られず、他の所定のコマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行するようにしてもよい。

10

#### 【0641】

また、本実施の形態では、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化する際に、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化したことを報知する演出として、アイコン発生（変化）報知音を出力していたが、このような演出に限られず、アイコン発生（変化）報知音の出力に加えて、盤用照明装置 7 6 及び / 又は枠用照明装置 1 0 を用いて、変化したアイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様の色と同じ色でランプを発光させるようにしてもよい。このようにする場合、アイコン発生（変化）報知音の出力と同じように、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に変化後のアイコン（当該アイコン、保留アイコン）が表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、盤用照明装置 7 6 及び / 又は枠用照明装置 1 0 のランプの発光を開始するようにすればよく、ランプの発光を終了するタイミングは、所定時間経過で終了するようにしてもよいし、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）を消去させるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）終了させるようにしてもよい。

20

#### 【0642】

また、本実施の形態では、当該アイコン、及び、保留アイコンは、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）において表示していたが、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に表示するようにしてもよい。

#### 【0643】

また、本実施の形態では、遊技状態によってアイコン変化演出の実行を制限していなかったが、遊技状態によってアイコン変化演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、第 1 特定遊技状態、及び、第 2 特定遊技状態においては、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン 0 1（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は実行可能だが、ノーマル変化パターン 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は実行不可能としてもよい。このようにすることで、第 1 特定遊技状態、及び、第 2 特定遊技状態は、変動時間が短く設定されているため、変動中に実行されるノーマル変化パターン 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）の実行を制限することで、第 1 特定遊技状態、及び、第 2 特定遊技状態の遊技性を損なうことなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【0644】

また、本実施の形態では、アイコン変化演出は、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様（形状及び色）を変化させていたが、このような変化に限られず、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様は変化させずに（ＣＤアイコンのまま）、保留アイコンや当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するよ

50

うにしてもよい。

#### 【 0 6 4 5 】

また、本実施の形態では、変化シナリオを決定するときに大当たりの当落に係らず決定していたが、大当たりの当落を参照して決定するようにしてもよい。具体的には、アイコン最終表示態様と、現在の保留数と、大当たりの当落と、選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定するようにすればよい。

#### 【 0 6 4 6 】

このように、大当たりの当落を参照して変化シナリオを決定する場合、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され易い選択率（％）に設定すればよい。 10

つまり、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「３」や「４」のときよりも「１」や「２」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）ともいえる。

また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合よりも入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）に設定すればよい。

#### 【 0 6 4 7 】

また、本実施の形態では、保留アイコン変化パターンを決定するときに現在の保留数や大当たりの当落に係らず決定していたが、現在の保留数や大当たりの当落を参照して決定するようにしてもよい。具体的には、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、現在の保留数と、大当たりの当落と、選択率（％）に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から１つの保留アイコン変化パターンを決定するようにすればよい。 20

#### 【 0 6 4 8 】

このように、現在の保留数や大当たりの当落を参照して保留アイコン変化パターンを決定する場合、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され易い選択率（％）に設定すればよい。

つまり、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「３」や「４」のときよりも「１」や「２」のときの方が、保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され難い選択率（％）ともいえる。 30

また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合よりも保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され難い選択率（％）に設定すればよい。

#### 【 0 6 4 9 】

以上のように、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン０１（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）において赤キャラアイコンに変化する場合、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、大当たり当選期待度が高くなるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。 40

#### 【 0 6 5 0 】

（第１実施形態の変形例）

以下、第１実施形態の変形例について図面を参照しながら具体的に説明する。

#### 【 0 6 5 1 】

第１実施形態の変形例では、例えば、図４９（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０の表示部の右下隅部に、特別図柄の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺを表示するための特殊図柄表示領域が設けられている点において第１実施形態と相違する。

#### 【 0 6 5 2 】

また、第１画像表示装置７０の表示部の左端部に、現在の第１特別図柄保留数（Ｕ１） 50



を示す第 1 保留数字を表示するための第 1 保留数表示領域 70 E と、現在の第 2 特別図柄保留数 (U 2) を示す第 2 保留数字を表示するための第 2 保留数表示領域 70 F とが設けられている点においても第 1 実施形態と相違する。

#### 【0653】

なお、第 1 保留数表示領域 70 E に表示される第 1 保留数字、及び、第 2 保留数表示領域 70 F に表示される第 2 保留数字が第 1 保留情報に相当し、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示される第 1 保留アイコン、及び、第 2 保留アイコン表示領域 70 D に表示される第 2 保留アイコンが第 2 保留情報に相当し、当該アイコン表示領域 70 C に表示される当該アイコンが実行情報に相当する。

#### 【0654】

(客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例)

図 48 ~ 50 を用いて、客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例について説明する。図 38 は、客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートであり、図 49 (a) ~ (f) 及び図 50 (g) ~ (k) は、図 48 の (a) ~ (k) に対応する演出例を示す図である。

#### 【0655】

まず、T 0 のタイミングは、客待ち状態が開始されてから 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間 (30 秒) の減算が開始される。

#### 【0656】

具体的には、図 49 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第 1 保留数表示領域 70 E、及び、第 2 保留数表示領域 70 F には「0」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコン T H が表示されていない状態となっている。

#### 【0657】

T 1 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「0」から「1」に増加したタイミング (客待ち状態の開始から 4 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる増加表示 (1 フレームで完了) が行われ、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

#### 【0658】

具体的には、図 49 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が「0」から「1」に変化すると共に、第 1 表示部 70 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が通常サイズで表示される。また、音声出力装置 9 から第 1 発生報知音 (ピコッ) が出力される。

#### 【0659】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「1」から「0」に減少して通常変動パターンによる変動演出 (特別図柄の変動表示) が開始されるタイミング (客待ち状態の開始から 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 1 保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、アニメーションによる第 1 保留アイコンの当該アイコンへ変化による表示 (減少表示) が開始される。

#### 【0660】

具体的には、図 49 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が「1」から「0」に変化すると共に、第 1 表示部 70 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が当該アイコン表示領域 70 C に向けて移動 (シフト) を開始する。また、演出図柄 70 a がスクロール (他の演出図柄に更新) されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

#### 【0661】

10

20

30

40

50

T 3 のタイミングは、第 1 発生報知音の出力が開始されてから 10 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 14 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 発生報知音の出力が終了する。

【0662】

具体的には、図 49（d）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 11 の当該アイコン表示領域 70C への移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄 70a の縮小表示が継続する。

【0663】

T 4 のタイミングは、第 1 保留アイコンへ変化による表示（減少表示）が開始してから 20 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 25 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンへ変化による表示が終了する。

【0664】

具体的には、図 49（e）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70B1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 11 が当該アイコン表示領域 70C の中心に位置して当該アイコン TH になると共に、演出図柄 70a の縮小表示が停止する。

【0665】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 40 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 45 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 70a の変動表示が継続している。

【0666】

具体的には、図 49（f）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、左の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【0667】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 50 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 55 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 70a の変動表示が継続している。

【0668】

具体的には、図 50（g）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、中央の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄 70a がスクロールしている状態となる。

【0669】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 225 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 230 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 70a の変動表示が継続している。

【0670】

具体的には、図 50（h）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、左側の変動表示領域で「3」の演出図柄 70a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄 70a のスクロールが継続する。

【0671】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 255 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 260 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 70a の変動表示が継続している。

【0672】

具体的には、図 50（i）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、右側の変動表示領域で「5」の演出図柄 70a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄 70a のスクロールが継続する。

【0673】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 285 フレーム目となるタイミング（

客待ち状態の開始から290フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0674】

具体的には、図50(j)に示すように、第1画像表示装置70では、中央の変動表示領域に「6」の演出図柄70aが仮停止され(揺れ動いた状態になり)、ハズレであることを示す演出図柄70aの組み合わせが表示された状態となる。

【0675】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから300フレーム目となるタイミング(客待ち状態の開始から305フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示、及び、特殊図柄TZの変動表示が終了する。

10

【0676】

具体的には、図50(k)に示すように、第1画像表示装置70では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄70aが停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「365」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTHが消去される。

【0677】

このように、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加(「0」から「1」に変化)した場合には、保留数字、及び、保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が最短となる1フレーム分の期間(時間)で終了するため、間延びしないように即座に変動演出(保留数字の減少表示、及び、保留アイコンへの変化による表示)に移行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0678】

また、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示が終了する(フレーム更新)タイミングよりも後の(フレーム更新)タイミングまで継続するため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0679】

また、特別図柄保留数が減少(「1」から「0」に変化)した場合には、保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、アニメーションによる保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示が実行されるため、特別図柄保留数が減少したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0680】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示が完了することになる(フレーム更新)タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる(フレーム更新)タイミングの方が早いため、特別図柄保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特別図柄保留数が減少したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0681】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず(次の演出図柄に更新されず)、保留アイコンの変化による表示が完了する(フレーム更新)タイミングで演出図柄のスクロール(次の演出図柄への更新)が開始されるため、保留記憶が減少してから変動演出が開始されるという遊技の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0682】

なお、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加(「0」から「1」に変化)した場合には、保留アイコンの増加表示を非アニメーションで実行するのではなく、保留数字の増加表示よりも長く継続するように、複数フレーム(例えば5フレーム)に亘るアニメーションで実行するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0683】

50

また、保留数字の減少表示と保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示（減少表示）と同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の減少表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特別図柄保留数が減少したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0684】

また、保留アイコンの変化による表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化による表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始させるようにしてもよい。

10

【0685】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図51～52を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図51は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図52（a）～（c）は、図51の（a）～（c）に対応する演出例を示す図である。

【0686】

まず、T1のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出が開始されてから50フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0687】

20

具体的には、図52（a）に示すように、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fには「0」が表示され、当該アイコン（CDアイコン）THが表示されている。

【0688】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「0」から「1」に増加したタイミング（変動演出の開始から60フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第1保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始され、アイコン発生時の報知音である第1発生報知音の出力が開始される。

30

【0689】

具体的には、図52（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「0」から「1」に変化すると共に、第1表示部70B1に第1保留アイコン（CDアイコン）H11が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置9から第1発生報知音（ピコッ）が出力される。

【0690】

T3のタイミングは、第1保留アイコンの増加表示が開始されてから10フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から70フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第1発生報知音の出力が終了する。

【0691】

40

具体的には、図52（c）に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70B1に表示された第1保留アイコン（CDアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【0692】

このように、特別図柄保留数が増加した場合には、保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、保留アイコンのアニメーションによる増加表示が実行されるため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0693】

また、保留アイコンの増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングより

50

も、保留数字の増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早い  
ため、特別図柄保留数が増加することを演出しつつ、保留数字によって特別図柄保留数が増  
加したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 9 4 】

また、変動演出の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、客待ち状態中に特別図  
柄保留数が増加した場合に比べて、長い期間に亘って保留アイコンの増加表示が実行され  
るため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の  
興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 9 5 】

また、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知  
音が、保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングに同期して終了す  
るため、特別図柄保留数が増加したことを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向  
上させることが可能となる。

【 0 6 9 6 】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示に係る期間（ 2 0 フレーム ）よりも  
、保留アイコンの増加表示に係る期間（ 1 0 フレーム ）の方が短くなっているため、変動  
演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる  
。

【 0 6 9 7 】

なお、保留数字の増加表示と保留アイコンの増加表示とを同じ（フレーム更新）タイミ  
ングで開始するのではなく、保留数字の増加表示が完了する（フレーム更新）タイミ  
ングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御  
の自由度を向上させつつ、特別図柄保留数が増加したことを早い段階で把握させることが  
でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 9 8 】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示に係る期間よりも、保留アイコンの  
増加表示に係る期間を短くするのではなく、保留アイコンの増加表示に係る期間が長くな  
るようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数が増加したことを強調する  
ことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 9 9 】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示に係る期間よりも、保留アイコンの  
増加表示に係る期間を短くするのではなく、両期間を同じ長さにしてもよい。

【 0 7 0 0 】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図 5 3 ～ 5 4 を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図  
5 3 は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図 5 4（ a ）～（ f ）  
は、図 5 3 の（ a ）～（ f ）に対応する演出例を示す図である。

【 0 7 0 1 】

まず、T 0 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 5 フレーム目となる  
タイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の停止表示が継続している  
。

【 0 7 0 2 】

具体的には、図 5 4（ a ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、ハズレを示す「  
4」「6」「8」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となってい  
る。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 2 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域  
7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（ C  
D アイコン） H 1 1 が表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（ C D  
アイコン） H 1 2 が表示され、当該アイコン T H が表示されていない状態となっている。

【 0 7 0 3 】

T 1 のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始

10

20

30

40

50

されるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 20 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 1 保留数字の非アニメーションによる減少表示、アニメーションによる第 1 保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示、及び、第 1 保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。

#### 【0704】

具体的には、図 5 4（b）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が「2」から「1」に変化する。また、第 1 表示部 70 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 1 が当該アイコン表示領域 70 C に向けて移動（シフト）を開始すると共に、第 2 表示部 70 B 2 に表示されていた第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 2 が第 1 表示部 70 B 1 に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄 70 a がスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

10

#### 【0705】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数（U 1）が「1」から「2」に増加したタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 30 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第 1 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示の実行中であるため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

#### 【0706】

具体的には、図 5 4（c）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、演出図柄 70 a の縮小表示が継続する。

20

#### 【0707】

T 3 のタイミングは、第 1 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が開始してから 20 フレーム目となるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 40 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

30

#### 【0708】

具体的には、図 5 4（d）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 70 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第 2 表示部 70 B 2 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 2 が第 1 表示部 70 B 1 の中心に位置し、演出図柄 70 a の縮小表示が停止する。また、第 2 表示部 70 B 2 に第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 3 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

#### 【0709】

T 4 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 5 フレーム目となるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 45 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示、及び、第 1 発生報知音の出力が継続している。

40

#### 【0710】

具体的には、図 5 4（e）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 2 表示部 70 B 2 に第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 3 が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄 70 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

#### 【0711】

50

T 5 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 10 フレーム目となるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 50 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

#### 【0712】

具体的には、図 5 4 ( f ) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（CD アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 70 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

#### 【0713】

このように、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この変化による表示、及び、減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示の実行中であっても特別図柄保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0714】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化による表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0715】

なお、保留数字の増加表示よりも後に実行される保留アイコンの増加表示に同期して発生報知音を出力するのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力するようにしてもよい。

#### 【0716】

また、保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始させるようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0717】

また、保留アイコンの増加表示中に特別図柄保留数が増加した場合であっても、保留アイコンの変化による表示や減少表示中と同様に、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）する一方、保留数字の増加表示を開始し、保留アイコンの増加表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始すればよい。

#### 【0718】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 5 5 ～ 5 6 を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図 5 5 は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図 5 6 ( a ) ～ ( f ) は、図 5 5 の ( a ) ～ ( f ) に対応する演出例を示す図である。

#### 【0719】

まず、T 1 のタイミングは、S P リーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから 400 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、S P リーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄 T 2 の変動表示が継続している。

#### 【0720】

10

20

30

40

50

具体的には、図 5 6 ( a ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域に「 7 」の演出図柄 7 0 a がそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン ( C D アイコン ) H 1 1 が表示されると共に、当該アイコン ( C D アイコン ) T H が表示されている。

#### 【 0 7 2 1 】

T 2 のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から 9 0 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 3 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が開始される。

10

#### 【 0 7 2 2 】

具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始する。

#### 【 0 7 2 3 】

T 3 のタイミングは、発展演出が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が継続している。

#### 【 0 7 2 4 】

具体的には、図 5 6 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

20

#### 【 0 7 2 5 】

T 4 のタイミングは、発展演出が開始されてから 3 0 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 6 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、S P リーチ演出が開始される。

#### 【 0 7 2 6 】

具体的には、図 5 6 ( c ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域の演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H を残して、保留アイコン表示領域 ( 第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D ) に表示されている保留アイコン ( ここでは第 1 保留アイコンのみ ) が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 7 」図柄でリーチ状態となる。

30

#### 【 0 7 2 7 】

T 5 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 ( U 1 ) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング ( 変動演出が開始されてから 8 2 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、S P リーチ演出 ( 対決演出 ) の実行中であるため、このタイミングでの第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

40

#### 【 0 7 2 8 】

具体的には、図 5 6 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、対決演出の最終演出 ( 大当たりか否かを報知するための決め演出 ) が実行されている。

#### 【 0 7 2 9 】

T 6 のタイミングは、S P リーチ演出 ( 対決演出 ) が開始されてから 4 2 0 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 8 8 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出 ( 決め演出 ) の結果が導出される。

#### 【 0 7 3 0 】

50



具体的には、図 5 6 ( e ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組み合わせ ( 「 7 7 7 」 ) で仮停止する ( 揺れ動いた状態になる ) 。

【 0 7 3 1 】

T 7 のタイミングは、S P リーチ演出 ( 対決演出 ) が開始されてから 4 5 0 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 9 1 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出 ( 対決演出 ) が終了し、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。

【 0 7 3 2 】

具体的には、図 5 6 ( f ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄 7 0 a が画面中央に拡大表示されて仮停止される ( 揺れ動いた状態になる ) 。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン ( C D アイコン ) H 1 1 が再表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン ( C D アイコン ) H 1 2 が通常サイズで表示される。

【 0 7 3 3 】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 7 7 7 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 0 7 3 4 】

このように、特定演出 ( S P リーチ演出 ) の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる ( フレーム更新 ) タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 5 】

また、特定演出 ( S P リーチ演出 ) の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機 ( 制限 ) しておき、特定演出が終了 ( 縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示 ) した ( フレーム更新 ) タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 6 】

また、特定演出 ( S P リーチ演出 ) が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1 フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 7 】

また、特定演出 ( S P リーチ演出 ) が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 8 】

なお、特定演出 ( S P リーチ演出 ) の実行中に特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機 ( 制限 ) しておき、特定演出が終了した ( フレーム更新 ) タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を 1 フレームでまとめて実行するようにするとよい。

【 0 7 3 9 】

また、特定演出 ( S P リーチ演出 ) の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 4 0 】

また、特定演出として S P リーチ演出を例示したが、特定演出に S P S P リーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。

## 【 0 7 4 1 】

( 特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例 )

図 5 7 ~ 5 9 を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図 5 7 は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図 5 8 ( a ) ~ ( f )、及び、図 5 9 ( g ) ~ ( i ) は、図 5 7 の ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例を示す図である。

## 【 0 7 4 2 】

まず、T 1 のタイミングは、特定遊技状態における最後 ( 1 0 0 回目 ) の変動演出が開始されてから 4 0 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が継続している。

## 【 0 7 4 3 】

具体的には、図 5 8 ( a ) に示すように、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 4 」が表示されている。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が消去されていると共に、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 にそれぞれ第 2 保留アイコン ( C D アイコン ) H 2 1 ~ H 2 4 が表示され、当該アイコン T H が表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数 ( ここでは「残り 0 回」 ) が表示されると共に、画面右上には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像 M U が表示されている。

## 【 0 7 4 4 】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 ( U 1 ) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 1 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が消去されているため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

## 【 0 7 4 5 】

具体的には、図 5 8 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

## 【 0 7 4 6 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 3 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄 7 0 a が同時に仮停止する。

## 【 0 7 4 7 】

具体的には、図 5 8 ( c ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域に「 2 8 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され ( 揺れ動いた状態になり )、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

## 【 0 7 4 8 】

T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が仮停止してから 1 5 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、所定の有利期間 ( 大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間 ) における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。

## 【 0 7 4 9 】

具体的には、図 5 8 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、背景画像 H G が暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり × 1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示される。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 5 0 】

T 5 のタイミングは、リザルト表示が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 4 6 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。

## 【 0 7 5 1 】

具体的には、図 5 8 ( e ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「TOTAL 1 2 0 0 p t」の文字が追加表示される。

## 【 0 7 5 2 】

T 6 のタイミングは、リザルト表示が開始されてから 3 0 フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から 4 7 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が終了する。 10

## 【 0 7 5 3 】

具体的には、図 5 8 ( f ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上で仮停止していた演出図柄 7 0 a が画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「2 8 5」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

## 【 0 7 5 4 】

T 7 のタイミングは、特定遊技状態における最後（1 0 0 回目）の変動演出が終了して通常遊技状態における 1 回目の変動演出が開始されるタイミング（変動演出の開始から 4 9 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 2 保留数字の非アニメーションによる減少表示、アニメーションによる第 2 保留アイコンの当該アイコンへの変化による表示、第 2 保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。 20

## 【 0 7 5 5 】

具体的には、図 5 9 ( g ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 保留数字が「4」から「3」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコン（C D アイコン）H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始すると共に、第 2 表示部 7 0 D 2 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 に表示されていた第 2 保留アイコン（C D アイコン）H 2 2 ~ H 2 4 が 1 つ隣の表示部に向けて移動（シフト）を開始する。 30

## 【 0 7 5 6 】

また、第 1 保留アイコン表示領域が復帰して第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 が復帰表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 2 が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄 7 0 a がスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像 H U が表示される。

## 【 0 7 5 7 】

T 8 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から 5 1 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が終了する。 40

## 【 0 7 5 8 】

具体的には、図 5 9 ( h ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 D 1 から移動してきた第 2 保留アイコン H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第 2 表示部 7 0 D 2 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 から移動してきた第 2 保留アイコン H 2 2 ~ H 2 4 が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。 50

## 【 0 7 5 9 】

T 9 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が終了してから 1 0 フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から 5 2 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が継続する。

## 【 0 7 6 0 】

具体的には、図 5 9（i）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

## 【 0 7 6 1 】

このように、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数（U 1）が増加した場合には、第 1 保留アイコンの増加表示を待機（制限）する一方、第 1 保留数字の増加表示を開始するため、特定演出の実行中であっても特別図柄保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 7 6 2 】

また、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数（U 1）が増加した場合には、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで、第 1 保留アイコンの増加表示を開始するため、それ以前に実行された第 1 保留数字の増加表示を見逃した場合であっても、第 1 特別図柄保留数が増加したことを認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 7 6 3 】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで第 1 保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1 フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 7 6 4 】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないので、発生報知音によって特定遊技状態が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 7 6 5 】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化による表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化による表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、変動演出中の演出の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 7 6 6 】

なお、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を 1 フレームでまとめて実行すればよい。

## 【 0 7 6 7 】

また、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

## 【 0 7 6 8 】

なお、本実施の形態では、通常遊技状態においては第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が設定（表示）されていたが、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D を設定（表示）せずに第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B だけを設定（表示）するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 6 9 】

また、本実施の形態では、変動演出中に特定演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行されているか否かに拘らず当該アイコン表示領域 7 0 C が設定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域 7 0 C を設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域 7 0 C を設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

## 【 0 7 7 0 】

また、本実施の形態では、第 1 保留数表示領域 7 0 E と第 2 保留数表示領域 7 0 F とを第 1 画像表示装置 7 0 に設定（表示）していたが、第 2 画像表示装置 7 1 に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、7 セグメントＬＥＤ、ドットマトリックス、専用のＬＥＤ等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のＬＥＤに設定する場合には、ＬＥＤの点灯色や点灯／点滅態様によって特別図柄保留数を表示するとよい。

10

## 【 0 7 7 1 】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

図 6 0 を用いて、ランプ／駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を説明する。図 6 0 は、ランプ／駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ／駆動制御部 1 5 0 において所定周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

## 【 0 7 7 2 】

ランプＣＰＵ 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 1 において、主制御基板 1 1 0 から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップ R 1 0 2 に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップ R 1 0 3 に処理を移す。

20

## 【 0 7 7 3 】

ランプＣＰＵ 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

## 【 0 7 7 4 】

ランプＣＰＵ 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 3 において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップ R 1 0 5 に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップ R 1 0 4 において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

30

## 【 0 7 7 5 】

ランプＣＰＵ 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 において、初期処理番号が「２」であるか否かを判定する。初期処理番号が「２」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「２」である場合には、ステップ R 1 0 6 において初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「０」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

40

## 【 0 7 7 6 】

このように、図 6 0 に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とが同時に実行しないようになっている。このようにしたこと、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

50

## 【 0 7 7 7 】

また、図 6 0 に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。このようにしたことで、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

## 【 0 7 7 8 】

( ランプ / 駆動制御部の原点復帰処理 )

図 6 1 を用いて、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 の原点復帰処理を説明する。図 6 1 は、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 における原点復帰処理を示すフローチャートである。

## 【 0 7 7 9 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 において、盤役物 ( 第 1 可動部材 7 3 、第 2 可動部材 7 4 ) の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「 0 」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「 0 」でない場合には、ステップ R 1 0 5 - 3 に処理を移し、盤役物処理番号が「 0 」の場合には、ステップ R 1 0 5 - 2 において、原点復帰させる駆動対象を第 1 可動部材 7 3 に設定し、ステップ R 1 0 5 - 5 に処理を移す。 10

## 【 0 7 8 0 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 3 において、盤役物処理番号が「 1 」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「 1 」でない場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 2 に処理を移し、盤役物処理番号が「 1 」である場合には、ステップ R 1 0 5 - 4 において、原点復帰させる駆動対象を第 2 可動部材 7 4 に設定し、ステップ R 1 0 5 - 5 に処理を移す。 20

## 【 0 7 8 1 】

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

## 【 0 7 8 2 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 6 において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るよう、駆動対象の可動部材を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップ R 1 0 5 - 7 において、可動部材が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを + 1 更新する。 30

## 【 0 7 8 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 8 において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値 ( 例えば 5 秒 ) であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したものとステップ R 1 0 5 - 9 に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 2 に処理を移す。

## 【 0 7 8 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 9 において、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報 ( 第 1 可動部材復帰異常情報、第 2 可動部材復帰異常情報 ) をランプ RAM 1 5 0 c にセットし、ステップ R 1 0 5 - 1 0 において、盤役物異常判定タイマをクリアする。 40

## 【 0 7 8 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 1 において、盤役物処理番号を + 1 更新する。具体的には、盤役物処理番号が「 0 」であったならば、第 2 可動部材 7 4 を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「 1 」に更新し、盤役物処理番号が「 1 」であったならば、盤役物 ( 第 1 可動部材、第 2 可動部材 ) を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「 2 」に更新する。

## 【 0 7 8 6 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 2 において、枠役物 ( 演出ボタン 1 7 50

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

【0787】

ランブCPU150aは、ステップR105-13において、演出ボタン17が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン17が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン17が原点位置にない場合には、ステップR105-14に処理を移し、演出ボタン17が原点位置にある場合には、ステップR105-19に処理を移す。

【0788】

ランブCPU150aは、ステップR105-14において、演出ボタン17が原点位置に戻るよう、演出ボタン17を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップR105-15において、演出ボタン17が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを+1更新する。

【0789】

ランブCPU150aは、ステップR105-16において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン17に復帰異常が発生したものとステップR105-17に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【0790】

ランブCPU150aは、ステップR105-17において、演出ボタン17に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランブRAM150cにセットし、ステップR105-18において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【0791】

ランブCPU150aは、ステップR105-19において、枠役物処理番号を+1更新する。具体的には、枠役物処理番号が「0」であったならば、枠役物（演出ボタン17）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「1」に更新する。

【0792】

ランブCPU150aは、ステップR105-20において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「2」であって枠役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップR105-21に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【0793】

ランブCPU150aは、ステップR105-21において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップR105-22において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「2」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

【0794】

このように、図6-1に示した原点復帰処理によれば、第1可動部材73と、第2可動部材74とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第1可動部材73 第2可動部材74の順）で原点位置に復帰させるようになっている。このようにしたこと、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第1可動部材73と第2可動部材74とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【0795】

また、図6-1に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作

10

20

30

40

50

とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

#### 【0796】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。このようにしたことで、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われれないといった事態を回避することができ、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

#### 【0797】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

#### 【0798】

なお、第1可動部材73と、第2可動部材74とが所定の順序（第1可動部材73 第2可動部材74の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

#### 【0799】

（ランプ／駆動制御部の初期動作処理）

図62を用いて、ランプ／駆動制御部150の初期動作処理を説明する。図62は、ランプ／駆動制御部150の初期動作処理を示すフローチャートである。

#### 【0800】

ランプCPU150aは、ステップR107-1において、盤役物の初期動作状況の推移を示す盤役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「0」である場合には、ステップR107-2に処理を移し、盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR107-7に処理を移す。

#### 【0801】

ランプCPU150aは、ステップR107-2において、ランプRAM150cに第1可動部材73、及び、第2可動部材74の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、盤役物の初期動作及び初期発光を行うものとしてステップR107-4に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップR107-3において、盤役物の初期動作を行わないものとして盤役物処理番号に「2」をセットし、ステップR107-7に処理を移す。

#### 【0802】

ランプCPU150aは、ステップR107-4において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図63参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

#### 【0803】

ランプCPU150aは、ステップR107-5において、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作パターンを決定し、ランプRAM150cにセットする。具体的には、図63に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

#### 【0804】

ランプCPU150aは、ステップR107-6において、盤役物処理番号を+1更新

10

20

30

40

50



する。具体的には、盤役物処理番号が「0」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「1」に更新する。

【0805】

ランプCPU150aは、ステップR107-7において、盤役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「1」でない場合には、ステップR107-11に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップR107-8において、ランプRAM150cにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。

【0806】

ランプCPU150aは、ステップR107-9において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップR107-11に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップR107-10において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「1」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「2」に更新する。

【0807】

ランプCPU150aは、ステップR107-11において、枠役物（演出ボタン17）の初期動作状況の推移を示す枠役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「0」である場合には、ステップR107-12に処理を移し、枠役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR107-17に処理を移す。

【0808】

ランプCPU150aは、ステップR107-12において、ランプRAM150cに演出ボタン17の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップR107-14に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップR107-13において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「2」をセットし、ステップR107-17に処理を移す。

【0809】

ランプCPU150aは、ステップR107-14において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図64参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0810】

ランプCPU150aは、ステップR107-15において、枠役物（演出ボタン17）の初期動作パターンを決定し、ランプRAM150cにセットする。具体的には、図64に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

【0811】

ランプCPU150aは、ステップR107-16において、枠役物処理番号を+1更新する。具体的には、枠役物処理番号が「0」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「1」に更新する。

【0812】

ランプCPU150aは、ステップR107-17において、枠役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「1」でない場合には、ステップR107-21に処理を移し、枠役物処理番号が「1」である場合には、ステップR107-18において、ランプRAM150cにセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。

【0813】

ランプCPU150aは、ステップR107-19において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップR107-21に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステッ

ブ R 1 0 7 - 2 0 において、枠役物処理番号を + 1 更新する。具体的には、枠役物処理番号が「 1 」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「 2 」に更新する。

【 0 8 1 4 】

ランブ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 1 において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「 2 」であって枠役物処理番号が「 2 」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップ R 1 0 7 - 2 2 に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

【 0 8 1 5 】

ランブ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 2 において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップ R 1 0 7 - 2 3 において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【 0 8 1 6 】

このように、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作と、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたこと、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

【 0 8 1 7 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたこと、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【 0 8 1 8 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合には、演出ボタン 1 7 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたこと、復帰異常が発生している演出ボタン 1 7 を無理やり初期動作させることで演出ボタン 1 7 が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【 0 8 1 9 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。このようにしたこと、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【 0 8 2 0 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作と、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。このようにしたこと、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのか不明な状態が発生することがなくなる。

【 0 8 2 1 】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図 6 3 は、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 8 2 2 】

盤役物初期動作パターン決定テーブルには、電源 O N 時コマンドの種類、復帰異常情報の有無、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作

10

20

30

40

50

動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。

#### 【 0 8 2 3 】

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

#### 【 0 8 2 4 】

「初期動作パターン 0 1」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が小下降 原点復帰 大下降 原点復帰の順で動作した後に第 2 可動部材 7 4 が移動 原点復帰の順で動作し、その期間において第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン 0 2」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が動作せずに、第 2 可動部材 7 4 が移動 原点復帰の順で動作し、その期間において第 2 可動部材 L E D が青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン 0 3」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が小下降 原点復帰 大下降 原点復帰の順で動作した後に第 2 可動部材 7 4 が動作せず、その期間において第 1 可動部材 L E D が青と白で点灯（発光）する。

#### 【 0 8 2 5 】

「初期動作パターン 0 4」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 1 と同じである。

「初期動作パターン 0 5」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 2 と同じである。

「初期動作パターン 0 6」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン 0 3 と同じである。

#### 【 0 8 2 6 】

「初期動作パターン 0 7」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が消灯する以外は、初期動作パターン 0 1 又は初期動作パターン 0 4 と同じである。

「初期動作パターン 0 8」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 7 4 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 2 又は初期動作パターン 0 5 と同じである。

「初期動作パターン 0 9」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 3 又は初期動作パターン 0 6 と同じである。

#### 【 0 8 2 7 】

なお、初期動作パターン 0 2、初期動作パターン 0 5、及び、初期動作パターン 0 8 において、第 1 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 1 可動部材 7 3 の復帰異常によって第 1 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

#### 【 0 8 2 8 】

また、初期動作パターン 0 3、初期動作パターン 0 6、及び、初期動作パターン 0 9 において、第 2 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 2 可動部材 7 4 の復帰異常によって第 2 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

#### 【 0 8 2 9 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入であ

10

20

30

40

50

るか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【 0 8 3 0 】

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

【 0 8 3 1 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

10

【 0 8 3 2 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び / 又は、第 2 可動部材 7 4 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

20

【 0 8 3 3 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 0 8 3 4 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が同一である一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

30

【 0 8 3 5 】

なお、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が同一である一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様を異ならせる一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

40

【 0 8 3 6 】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様、及び、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【 0 8 3 7 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物

50

(第1可動部材、第2可動部材)の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかを把握することが可能となる。

#### 【0838】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物(第1可動部材、第2可動部材)の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

10

#### 【0839】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDの両方が消灯するようになっているが、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

#### 【0840】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第1可動部材73に復帰異常があつて第2可動部材74に復帰異常がない場合には、第1可動部材73の初期動作を行わずに第2可動部材74の初期動作を行い、第1可動部材73に復帰異常がなく第2可動部材74に復帰異常がある場合には、第1可動部材73の初期動作を行って第2可動部材74の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

20

#### 【0841】

(枠役物初期動作パターン決定テーブル)

図64は、枠役物(演出ボタン17)の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

#### 【0842】

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

30

#### 【0843】

「初期動作パターン01」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン17が大上昇&連続振動 原点復帰 間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタンLEDが赤 緑 青の順で点灯(発光)する。

「初期動作パターン02」は、客待ち状態中であることを示す第1電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇&連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯(発光)する。

「初期動作パターン03」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第2電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第3電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇&連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンLEDが消灯する。

40

#### 【0844】

なお、演出ボタン17の連続振動の時間(2秒)、及び、間欠振動の時間(2秒間)については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン17が振動する時間(大当たりとなることを期待させる大当たり予告用の有効期間であれば1秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出の有効期間であれば5秒振動)とは異なる時間となっている。

#### 【0845】

50

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【 0 8 4 6 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

10

【 0 8 4 7 】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン 1 7 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【 0 8 4 8 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

20

【 0 8 4 9 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 0 8 5 0 】

30

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

【 0 8 5 1 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

40

【 0 8 5 2 】

なお、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【 0 8 5 3 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 6 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能

50

となる。

【 0 8 5 4 】

なお、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【 0 8 5 5 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 7 の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン 1 7 が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン 1 7 が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン 1 7 が振動する時間とは異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン 1 7 の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

10

【 0 8 5 6 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 8 の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン 1 7 の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン 1 7 の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【 0 8 5 7 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合 )

次に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合について説明する。演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間を繋ぐコマンド線の断線、半断線又はコネクタ抜けなどに起因するコマンドの未受信や、ノイズ又は半断線などによるコマンド化けに起因するコマンドの異常受信などの通信異常が考えられる。なお、以下の説明では、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときを、図中において「 x 」で表現している。そして、最初にコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときからコマンドを正常に受信できる前までの所定期間において、同種及び / 又は異種のコマンドを 1 個あるいは複数個正常に受信できない場合がある。また、図中においてコマンドを「 c d 」と表記している。

20

【 0 8 5 8 】

なお、通常遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像 C G、キャラクタの一部である棒状画像 S G およびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E からなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部 ( 識別文字 ) からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、数字部 ( 識別文字 ) からなる識別部のみで構成されているものとする。

30

【 0 8 5 9 】

また、通常遊技状態においては、演出モード A ~ C の各々に対応する背景画像が左右にスクロール ( 往復動作 ) しているものとする。また、特定遊技状態においては、演出モード D ~ E の各々に対応する背景画像が左右にスクロール ( 往復動作 ) しているものとする。

40

【 0 8 6 0 】

なお、所定の検出センサ ( 始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等 ) のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知 ( エラー報知 ) を行うようになっている。これに対して、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け等によるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

【 0 8 6 1 】

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態 ( 時短遊技状態、確変遊技状

50

態)であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

#### 【0862】

具体的には、第1保留数、第1特別図柄記憶指定コマンド、第1特別図柄、第1特別図柄表示器60、第1特別図柄保留表示器63、サブ第1変動表示器81、サブ第1保留表示器83、第1保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄、第1始動口45の各々を、第2保留数、第2特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄、第2特別図柄表示器61、第2特別図柄保留表示器64、サブ第2変動表示器82、サブ第2保留表示器84、第2保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄、第2始動口47に読み替えればよい。

#### 【0863】

10

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1)

図65及び図66を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例1について説明する。図65は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図66(a)~(j)は、図65のタイミングチャートにおける(a)~(j)に対応する演出例である。

#### 【0864】

まず、P0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【0865】

このとき、変動中BGMが出力されたまま、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字(数字情報)が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンH1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での特別図柄(特に区別する場合は第1ランプ図柄という。)の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

30

#### 【0866】

なお、第1特別図柄保留表示器63では、LEDの点灯・消灯・点滅によって、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1(保留記憶)を表示している。第1ランプ図柄の変動表示は、サブ第1変動表示器81のLEDが点滅することで行われる。また、サブ第1保留表示器83では、LEDの点灯・消灯・点滅によって、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1(保留記憶)を表示している。

40

#### 【0867】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「1」から「2」に増加する。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「1」から「2」となる。

#### 【0868】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数

50



U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 2 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 に 1 つの保留アイコン T 1 2 が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 6 6（ a ）参照）。

#### 【 0 8 6 9 】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 2 8 5 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 6（ b ）参照）。

#### 【 0 8 7 0 】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

#### 【 0 8 7 1 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し（図 6 6（ c ）参照）、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

#### 【 0 8 7 2 】

次に、P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 0 8 7 3 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 6 6（ d ）参照）。

#### 【 0 8 7 4 】

その後、P 5 タイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 6（ e ）参照）。

#### 【 0 8 7 5 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中

右の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「164」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作 (演出動作) が継続している (図 66 (f) 参照)。

【0876】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【0877】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される (図 66 (f) 参照)。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行っている。

【0878】

20

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【0879】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 1 つの保留アイコン H 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T H として表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 66 (g) 参照)。

30

【0880】

そして、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 保留表示器 83 での第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する (図 66 (g) 参照)。

40

【0881】

そして、P 9 のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 66 (h) 参照)。

【0882】

次に、P 10 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「365」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加

50

え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を継続している（図 66（i）参照）。

【0883】

その後、P 11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【0884】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 66（i）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【0885】

このとき、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（P 8 の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄 70 a の仮停止表示が継続される（図 66（j）参照）。更に、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。このように、P 8 の変動開始から所定時間を経過しても第 1 画像表示装置 70 において客待ちデモ演出（所定演出）が行われていない。

【0886】

主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」である状態で、演出図柄 70 a（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ちデモ演出に限らず、音量や画像表示装置などの輝度の調節などの調節案内演出や、遊技の操作に関する案内演出や、その他の演出であってもよい。この場合、客待ちデモ演出以外の演出を実行してから、客待ちデモ演出を実行してもよい。このように、所定演出は、仮停止又は本停止している演出図柄 70 a が次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマによる時間等によって実行してもよい。

【0887】

このように、図 65～図 66 に示した具体例 1 によれば、演出図柄 70 a の変動演出が行われている状態で演出制御部 130 m においてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄 70 a を揺動状態で表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄 70 a の揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【0888】

その後、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m で変動演出を終了するための処理が行われる。

【0889】

10

20

30

40

50

この場合、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (本停止) されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 (「248」) で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様 (例えば、消灯) で本停止する。

#### 【0890】

なお、P7 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

#### 【0891】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2)

図 67 及び図 68 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明する。図 67 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 68 (a) ~ (i) は、図 67 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

#### 【0892】

まず、P0 のタイミングにおいて、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【0893】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

30

#### 【0894】

次に、P1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「3」から「4」に増加する。この際、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となるこのタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド (先読み指定コマンド)) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となる。なお、具体例 2 では、P1 のタイミングの入賞による第 1 保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出 (事前報知) が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

40

#### 【0895】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第 1 保留

50

表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 4 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン T 1 が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 6 8（ a ）参照）。

#### 【 0 8 9 6 】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 2 8 5 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 8（ b ）参照）。 10

#### 【 0 8 9 7 】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

#### 【 0 8 9 8 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し（図 6 8（ c ）参照）、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。 20

#### 【 0 8 9 9 】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となるこのタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。 30

#### 【 0 9 0 0 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 6 8（ d ）参照）。 40

#### 【 0 9 0 1 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 8（ e ）参照）。 50

#### 【 0 9 0 2 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中

右の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「164」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作 (演出動作) が継続している (図 68 (f) 参照)。

#### 【0903】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。 10

#### 【0904】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続する。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行っている。また、ゾーン演出 (先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力) が維持されて、先読みゾーン演出が継続して実行される (図 68 (g) 参照)。 20

#### 【0905】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 68 (g) の状態が維持される。 30

#### 【0906】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 68 (g) の状態が維持される。 40

#### 【0907】

次に、P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。 50

#### 【0908】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数

U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 6 8 ( h ) 参照 )。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 2 」である場合、保留アイコン T 1 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去される。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

10

#### 【 0 9 0 9 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する ( 図 6 8 ( h ) 参照 )。

#### 【 0 9 1 0 】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させてもよい。

20

#### 【 0 9 1 1 】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 6 8 ( i ) 参照 )。ここで、具体例 2 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

30

#### 【 0 9 1 2 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できている場合には、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み演出の対象 ) においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出 ( 先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力 ) が実行され ( 図 6 8 ( i ) 参照 )、演出図柄 7 0 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

#### 【 0 9 1 3 】

図 6 8 - 1 に示す変形例のように、P 1 0 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み演出の対象 ) に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出 ( 先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力 ) を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、P 1 0 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

40

#### 【 0 9 1 4 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 )

図 6 7 及び図 6 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明する。図 6 7 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信で

50

きない場合のタイミングチャートであり、図 6 9 ( a ) ~ ( i ) は、図 6 7 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例である。

#### 【 0 9 1 5 】

なお、図 6 9 の具体例 3 は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出を実行すると共に、アイコン変化演出を実行する点で、図 6 8 の具体例 2 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

#### 【 0 9 1 6 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 0 9 1 7 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する ( 図 6 9 ( d ) 参照 ) 。

#### 【 0 9 1 8 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F ( 青 E F ) が表示されると共に ( 図 6 9 ( d ) 参照 )、エフェクト効果音が出力される。

#### 【 0 9 1 9 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 6 9 ( e ) 参照 ) 。

#### 【 0 9 2 0 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 1 6 4 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作 ( 演出動作 ) が継続している ( 図 6 9 ( f ) 参照 ) 。

#### 【 0 9 2 1 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる



。

## 【 0 9 2 2 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 6 9（g）参照）。 10

## 【 0 9 2 3 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。この際、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が継続して実行されて、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 6 9（g）の状態が維持される。 20

## 【 0 9 2 4 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 6 9（g）の状態が維持される。 30

## 【 0 9 2 5 】

なお、P 8 及び P 9 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

## 【 0 9 2 6 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。 40

## 【 0 9 2 7 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示 50

）される（図 6 9（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T 1 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去される。

#### 【0928】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 6 9（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

#### 【0929】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 1 が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 6 9（i）参照）。

#### 【0930】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例 3 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

#### 【0931】

図 6 9 - 1 に示す変形例のように、P 1 0 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P 1 0 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出を消去し、モード A 背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコン T 1 が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（C D）に変更される。

#### 【0932】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4）

図 6 7 及び図 7 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 について説明する。図 6 7 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信で

10

20

30

40

50

きない場合のタイミングチャートであり、図 70 ( a ) ~ ( i ) は、図 67 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例である。

#### 【 0 9 3 3 】

なお、図 70 の具体例 4 は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第 1 画像表示装置 70 で実行されると共に、先読み予告演出としての第 1 可動部材 73 による演出（動作演出及び発光演出）が実行される点で、図 69 の具体例 3 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例 3 では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例 2 と同様であるので説明を省略している。

#### 【 0 9 3 4 】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 0 9 3 5 】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 70 ( d ) 参照）。

#### 【 0 9 3 6 】

また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 73 による演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第 1 画像表示装置 70 の上側に設置された第 1 可動部材 73 が動作すると共に図 70 ( d ) 参照）、第 1 可動部材 73 が発光する。なお、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出は、演出図柄 70 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 70 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能になっている。変動演出の一部期間とは、変動演出の開始から変動演出の停止（仮停止又は本停止）までの変動演出期間において、例えば、変動演出開始時のタイミングで第 1 可動部材 73 が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出の最中のタイミングで第 1 可動部材 73 が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出終了時のタイミングで第 1 可動部材 73 が所定回数動作する先読み演出を実行したりするなど、様々な時期に先読み演出を実行可能である。そして、本具体例では、変動演出期間の一部期間で実行される先読み演出が、2 以上の変動演出において実行することを予定している場合である。

#### 【 0 9 3 7 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 70 ( e ) 参照）。また、第 1 可動部材 73 に

10

20

30

40

50

よる先読み予告演出が継続して実行されている。

【0938】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図70(f)参照)。

【0939】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【0940】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続する(図70(g)参照)。

【0941】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第1可動部材73による先読み予告演出が実行されず、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図70(g)の状態が維持される。

【0942】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図70(g)の状態が維持される。

【0943】

なお、P8及びP9のタイミングにおいて、第1可動部材73の動作による先読み予告演出(第1可動部材73の動作演出及び発光演出)を、継続して実行してもよい。

【0944】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」とな

る。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【0945】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B3 に表示されている余剰分の保留アイコン T3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 70（h）参照）。このように、主制御部 110 m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130 m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T13 を第 1 保留アイコン表示領域 70 B3 から 70 B2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70 B3 から消去する。

10

#### 【0946】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 T2 および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 73 の動作演出及び発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 70（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第 1 可動部材 73 の動作による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

20

#### 【0947】

その後、P11 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70 B1 に表示されている 1 番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 70（i）参照）。

30

#### 【0948】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても第 1 可動部材 73 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄 70 a が高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコン TH が消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例 4 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

40

#### 【0949】

図 70 - 1 に示す変形例のように、P10 のタイミングで主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出（第 1 可動部材 73 の

50

動作演出や発光演出)を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P 10のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT 1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(C D)に変更される。更に第1可動部材73等による先読み演出も実行されない。

#### 【0950】

図67～図70に示した具体例2～4によれば、P7～P9のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

#### 【0951】

図67～図70に示した具体例2～4によれば、P10のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「1」となる場合について説明したが、第1保留数U1が「4」から「2」となる場合、及び、第1保留数U1が「2」から「0」になる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

20

#### 【0952】

図67～図70に示した具体例2～4では、P7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P10のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例2～4では、所定期間において、演出図柄70aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄70aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

#### 【0953】

このように、図67～図70に示した具体例2～4によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン(例えば3番目の保留アイコン)をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン(例えば1番目～2番目の保留アイコン)をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【0954】

また、図67～図70に示した具体例2～4によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【0955】

また、図67～図70に示した具体例2～4によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3

50

つ)の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【0956】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例5)

図71及び図72を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例5について説明する。図71は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図72(a)~(i)は、図71のタイミングチャートにおける(a)~(i)に対応する演出例である。

10

#### 【0957】

まず、P0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【0958】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZ及びサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

30

#### 【0959】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「4」に増加する。この際、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「4」となる。なお、具体例5では、P1のタイミングの入賞による保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出(事前報知)が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

40

#### 【0960】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B4に1つの保留アイコンT14が10フレーム分のアニメーションとして追加表示(極小サイズから徐々に大きくなるように表示)される(図72(a)参照)。

#### 【0961】

その後、P2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中

50

右の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「285」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、保留アイコン T1 ~ T4 および当該アイコン TH が回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 72 (b) 参照)。

#### 【0962】

そして、P3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器 60 において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

#### 【0963】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様 (「248」) で本停止し (図 72 (c) 参照)、第1ランプ図柄がハズレ態様 (例えば、消灯) で本停止する。

#### 【0964】

次に、P4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第1保留数 U1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器 60 において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第1保留数 U1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第1保留数 U1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【0965】

このとき、第1保留数表示領域 70 E に表示されている第1保留数字が示す第1保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器 83 の LED で示される第1保留数 U1 が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する (図 72 (d) 参照)。

30

#### 【0966】

その後、P5 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出 (通常のゾーン演出) が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン BGM が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 72 (e) 参照)。

40

#### 【0967】

そして、P6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「164」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作 (演出動作) が継続している (図 72 (f) 参照)。

#### 【0968】

50



次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

#### 【0969】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図 7 2（g）参照）。

10

#### 【0970】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 7 2（g）の状態が維持される。

20

#### 【0971】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 7 2（g）の状態が維持される。

30

#### 【0972】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 7 2（g）の状態が維持される。

40

#### 【0973】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」であることを除いて、図 7 2（g）の状態

50

が維持される。なお、P 7 ~ P 1 1 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出及び背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【 0 9 7 4 】

次に、P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【 0 9 7 5 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 及び第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 2 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 7 2（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 3 」である場合、保留アイコン T 1 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去する。また、保留アイコン T 1 2 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から 7 0 B 1 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から消去する。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

20

【 0 9 7 6 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T 1 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 7 2（h）参照）。

30

【 0 9 7 7 】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させてもよい。

【 0 9 7 8 】

その後、P 1 3 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 7 2（i）参照）。ここで、具体例 5 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

40

【 0 9 7 9 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できている場合には、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾ

50

ーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力) が実行され ( 図 7 2 ( i ) 参照 )、演出図柄 7 0 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【 0 9 8 0 】

図 7 2 - 1 に示す変形例のように、P 1 3 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み演出の対象 ) に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出 ( 先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力 ) を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、P 1 3 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

10

【 0 9 8 1 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 )

図 7 1 及び図 7 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 について説明する。図 7 1 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 7 3 ( a ) ~ ( i ) は、図 7 1 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例である。

【 0 9 8 2 】

なお、図 7 3 の具体例 6 は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で図 7 2 の具体例 5 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【 0 9 8 3 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【 0 9 8 4 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する ( 図 7 3 ( d ) 参照 )。

40

【 0 9 8 5 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F ( 青 E F ) が表示されると共に ( 図 7 3 ( d ) 参照 )、エフェクト効果音が出力される。

【 0 9 8 6 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保

50

留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 7 3（e）参照）。

【0987】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 7 3（f）参照）。 10

【0988】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【0989】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 7 3（g）参照）。 20

【0990】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 7 3（g）の状態が維持される。 30

【0991】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 7 3（g）の状態が維持される。 40

【0992】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 50

0 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図73（g）の状態が維持される。

【0993】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図73（g）の状態が維持される。

10

【0994】

なお、P8～P11のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【0995】

次に、P12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「0」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【0996】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている余剰分の2つの保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図73（h）参照）。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「3」である場合、保留アイコンT13が第1保留アイコン表示領域70B3から70B2にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B3から消去される。また、保留アイコンT12が第1保留アイコン表示領域70B2から70B1にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B2から消去される。

30

【0997】

そして、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている必要分の1つの保留アイコンT11が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EFが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図73（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

40

50

## 【 0 9 9 8 】

保留アイコン T 1 の表示が完了してから所定時間が経過すると、P 1 3 のタイミングにおいて、エフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 7 3（i）参照）。

## 【 0 9 9 9 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例 6 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

## 【 1 0 0 0 】

図 7 3 - 1 に示す変形例のように、P 1 0 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P 1 2 のタイミングにおいて、（表示されているならば）先読みエフェクト演出を消去し、モード A 背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコン T 1 が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（C D）に変更される。

## 【 1 0 0 1 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 7）

図 7 1 及び図 7 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 について説明する。図 7 1 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 7 4（a）～（i）は、図 7 1 のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

## 【 1 0 0 2 】

なお、図 7 4 の具体例 7 は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第 1 画像表示装置 7 0 で実行されると共に、先読み予告演出としての第 1 可動部材 7 3 の演出（可動演出及び発光演出）が実行される点で図 7 4 の具体例 6 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例 7 では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例 6 と同様であるので説明を省略している。

## 【 1 0 0 3 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が

「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 0 0 4 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 7 4（d）参照）。

10

【 1 0 0 5 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第 1 画像表示装置 7 0 の上側に設置された第 1 可動部材 7 3 が動作すると共に（図 7 4（d）参照）、第 1 可動部材 7 3 が発光する。また、所定の効果音が出力される。なお、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出は、演出図柄 7 0 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 7 0 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

20

【 1 0 0 6 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 7 4（e）参照）。また、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が継続して実行されている。

【 1 0 0 7 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 7 4（f）参照）。このとき、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出を継続して実行していてもよい。

30

【 1 0 0 8 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【 1 0 0 9 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が

50

維持されてアイコン変化演出が継続する（図 7 4（g）参照）。

【 1 0 1 0 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」になることを除いて、図 7 4（g）の状態が維持される。

【 1 0 1 1 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」であることを除いて、図 7 4（g）の状態が維持される。

【 1 0 1 2 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 1 」になることを除いて、図 7 4（g）の状態が維持される。

【 1 0 1 3 】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 1 」であることを除いて、図 7 4（g）の状態が維持される。

【 1 0 1 4 】

なお、P 8 ～ P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出（第 1 可動部材 7 3 の動作演出及び発光演出）を継続して実行してもよい。

【 1 0 1 5 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。



## 【 1 0 1 6 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 2 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去される。停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 7 4 ( h ) 参照 )。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 3 」である場合、保留アイコン T 1 3 が第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示されることなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去される。また、保留アイコン T 1 2 が第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から 7 0 B 1 にシフト表示されることなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から消去される。

10

## 【 1 0 1 7 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T 1 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 7 3 の動作演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する ( 図 7 4 ( h ) 参照 )。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

20

## 【 1 0 1 8 】

その後、P 1 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 7 4 ( i ) 参照 )。

30

## 【 1 0 1 9 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 保留数が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み予告演出による期待度示唆の対象 ) においても第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出及びアイコン変化演出 ( 当該アイコン変化演出 ) が実行される。そして、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例 7 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

40

## 【 1 0 2 0 】

図 7 4 - 1 に示す変形例のように、P 1 0 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み演出による期待度示唆の対象 ) に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出 ( 第 1 可動部材 7 3 の

50

動作演出や発光演出)を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P 1 2のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT 1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(C D)に変更される。

#### 【1021】

図7 1～図7 4に示した具体例5～7によれば、P 7～P 9のタイミングにおいて、主制御部1 1 0 mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部1 3 0 mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部1 3 0 mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部1 4 0及びランプ/駆動制御部1 5 0が正常に受信できない場合についても、主制御部1 1 0 mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部1 3 0 mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

#### 【1022】

図7 1～図7 4に示した具体例5～7によれば、P 1 0のタイミングにおいて、演出制御部1 3 0 mが記憶(把握)している第1保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部1 1 0 mが把握している保留数と演出制御部1 3 0 mが把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1023】

20

図7 1～図7 4に示した具体例5～7では、P 7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P 1 2のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例5～7では、所定期間において、演出図柄7 0 aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄7 0 aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄7 0 aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

#### 【1024】

このように、図7 1～図7 4に示した具体例5～7によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部1 3 0 mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部1 1 0 mと演出制御部1 3 0 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【1025】

また、図7 1～図7 4に示した具体例5～7によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部1 3 0 mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも2つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部1 1 0 mと演出制御部1 3 0 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【1026】

また、図7 1～図7 4に示した具体例5～7によれば、サブ第1保留表示器8 3や第1保留数表示領域7 0 Eにおいて、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部1 3 0 mが受信した場合、特定数よりも1つ及び2つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部1 1 0 mと演出制御

50

部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 1 0 2 7 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 )

図 7 5 及び図 7 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 について説明する。図 7 5 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 4 であり、図 7 4 ( a ) ~ ( h ) は、図 7 3 のタイミングチャート 4 における ( a ) ~ ( h ) に対応する演出例である。

【 1 0 2 8 】

なお、図 7 6 の具体例 8 は、P 0 ~ P 1 1 のタイミングまでは、図 7 1 の具体例 5 と同様なので、説明を省略する。 10

【 1 0 2 9 】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 7 6 ( g ) の状態となっ 20

【 1 0 3 0 】

次に、P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 特別図柄指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 7 6 ( g ) の状態が維持される。

【 1 0 3 1 】

このとき、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 0 」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても ( P 1 2 の変動開始から所定時間を経過しても ) 、演出図柄 7 0 a の仮停止表示が継続される ( 図 7 6 ( h ) 参照 ) 。更に、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行っている。また、先読み演出が継続して実行されている。このように、P 1 2 の変動開始から所定時間を経過しても第 1 画像表示装置 7 0 において客待ちデモ演出が行われていない。 30

【 1 0 3 2 】

このように、図 7 5 ~ 図 7 6 に示した具体例 8 によれば、演出図柄 7 0 a の変動演出が行われている状態で演出制御部 1 3 0 m においてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を揺動状態に表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄 7 0 a の揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り 40  
易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 0 3 3 】

図 7 6 - 1 に示すように、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 0 」であるため、客待ち状態 ( 遊技待機状態 ) に移行するようにしてもよい。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ちコマンド ( 客待ち状態指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m で変動演出を終了するための処理 50

が行われる。

【 1 0 3 4 】

この場合、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 本停止 ) されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 ( 「 2 4 8 」 ) で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様 ( 例えば、消灯 ) で本停止する。

【 1 0 3 5 】

ここで、客待ちコマンド ( 客待ち状態指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信したとき、演出図柄 7 0 a の仮停止表示を継続するのではなく、演出図柄 7 0 a を本停止してもよい。この場合、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 本停止 ) されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 ( 「 2 4 8 」 ) で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様 ( 消灯 ) で本停止する。この場合であっても、第 1 画像表示装置 7 0 において、客待ちデモ演出が行われない。

10

【 1 0 3 6 】

このように、図 7 6 - 1 に示した具体例 8 の変形例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 本停止 ) されるようになっている。そのため、変動演出が終了 ( 客待ち状態に移行 ) したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【 1 0 3 7 】

なお、P 7 , P 1 1 , P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 停止時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 停止時コマンド、開始時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 1 0 3 8 】

ここでは、P 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数が「 3 」の状態客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 保留数が「 4 」、「 2 」、「 1 」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

【 1 0 3 9 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 )

図 7 7 及び図 7 8 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 について説明する。図 7 7 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 7 8 ( a ) ~ ( h ) は、図 7 7 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( h ) に対応する演出例である。

【 1 0 4 0 】

なお、図 7 6 の具体例 8 と図 7 8 の具体例 9 とは、P 1 4 のタイミングで受信するコマンドがオープニング指定コマンドである点が異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

40

【 1 0 4 1 】

P 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技 ( 特別遊技 ) が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

【 1 0 4 2 】

50

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 は「 3 」のままを維持し、演出図柄 7 0 a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止すると共に、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図 7 8（h）参照）。

#### 【 1 0 4 3 】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部 1 1 0 m からの第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合には、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される（図 7 8（j）参照）。なお、図 7 8（j）は、開始時コマンドの保留数が「 1 」の場合である。このとき、どのような演出図柄 7 0 a の組み合わせに基づいて大当たりになっていても、所定（同じ）の演出図柄 7 0 a が表示される。例えば、演出図柄 7 0 a が「 7 7 7 」の組み合わせで大当たりしても、「 2 2 2 」の組み合わせで大当たりしても、図 7 8（j）に示すように「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a が同じ並びの組み合わせで表示される。このようにすることで、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【 1 0 4 4 】

なお、P 7 ~ P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

#### 【 1 0 4 5 】

ここでは、P 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「 3 」の状態オープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 保留数が「 4 」、「 2 」、「 1 」の何れかの状態でオープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

#### 【 1 0 4 6 】

このように、図 7 7 ~ 図 7 8 に示した具体例 9 によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m がオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 1 0 4 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0）

40

図 7 9 及び図 8 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 について説明する。図 7 9 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 8 0（a）~（i）は、図 7 9 のタイミングチャートにおける（a）~（i）に対応する演出例である。

#### 【 1 0 4 8 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指

50

定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1049】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

10

#### 【1050】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「4」となる。

20

#### 【1051】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B4に1つの保留アイコンT14が10フレーム分のアニメーションとして追加表示(極小サイズから徐々に大きくなるように表示)される(図80(a)参照)。

#### 【1052】

具体例10では、図80(a)における保留アイコンT12に対応する第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出(事前報知)が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される先読みゾーン演出(通常のゾーン演出)が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図121(a)参照)。

30

#### 【1053】

その後、P2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様(「285」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、保留アイコンT1および当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図80(b)参照)。

40

#### 【1054】

そして、P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

#### 【1055】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表

50

示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図 80（c）参照）、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

#### 【1056】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

#### 【1057】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 80（d）参照）。

20

#### 【1058】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 70 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 80（f）参照）。

#### 【1059】

なお、P 0 ~ P 6 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a が変動演出しているときに、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

#### 【1060】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

#### 【1061】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色の

50

ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力) が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される (図 80 (g) 参照)。

#### 【1062】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われな  
10

#### 【1063】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われな  
20

#### 【1064】

次に、P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1065】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 13 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 80 (h) 参照)。このように、主制御部 110 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 130 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T 13 を第 1 保留アイコン表示領域 70 B 3 から 70 B 2 にシフト表示す  
40

#### 【1066】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続されずに、演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する (図 80 (h) 参照)。

#### 【1067】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示さ  
50



せるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させてもよい。

【 1 0 6 8 】

P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続して実行しない。具体的には、P 1 0 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 8 0（h）参照）。このように、具体例 1 0 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

10

【 1 0 6 9 】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 0（i）参照）。

【 1 0 7 0 】

20

なお、P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続して実行してもよい。

【 1 0 7 1 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1）

図 7 9 及び図 8 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 について説明する。図 7 9 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 8 1（a）～（i）は、図 7 9 のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

30

【 1 0 7 2 】

なお、図 8 0 の具体例 1 0 と図 8 1 の具体例 1 1 とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 1 0 7 3 】

具体例 1 0 では、図 8 0（a）における保留アイコン T 1 2 に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例 1 1 では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F（青 E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

40

【 1 0 7 4 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御

50

部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1075】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 8 1（d）参照）。

10

【1076】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F（青 E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 1（d）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続されていると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 1（e）参照）。

20

【1077】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 1（f）参照）。

【1078】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

30

【1079】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 8 1（g）参照）。

40

【1080】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を

50

演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「2」になることを除いて、図 81（g）の状態が維持される。

#### 【1081】

そして、P9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「2」であることを除いて、図 81（g）の状態が維持される。

10

#### 【1082】

なお、P8 及び P9 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

#### 【1083】

次に、P10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【1084】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 に表示されている余剰分の保留アイコン T3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 81（h）参照）。このように、主制御部 110m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T3 を第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から 70B2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から消去される。

30

#### 【1085】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B1、70B2 に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 81（h）参照）。

40

#### 【1086】

その後、P11 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 70a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 81（i）参照）。

#### 【1087】

P10 のタイミングにおいて、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 13

50

0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P 1 0 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 8 1（h）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T 1 が、通常の C D 画像の保留アイコン T 1 となる。このように、具体例 1 1 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

10

#### 【1088】

なお、P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

#### 【1089】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2）

20

図 7 9 及び図 8 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 について説明する。図 7 9 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 8 2（a）～（i）は、図 6 7 のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

#### 【1090】

なお、図 8 2 の具体例 1 2 は、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図 8 1 の具体例 1 1 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

#### 【1091】

具体例 1 2 では、図 8 2（a）における保留アイコン T 1 2 に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例 1 2 では、先読み演出として、第 1 可動部材 7 3 による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が所定の動作を行う動作演出や第 1 可動部材 7 3 が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

30

#### 【1092】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

#### 【1093】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つ

50

が当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 2（d）参照）。

【 1 0 9 4 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第 1 画像表示装置 7 0 の上側に設置された第 1 可動部材 7 3 が動作すると共に、第 1 可動部材 7 3 が発光する。また、効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 2（d）参照）。なお、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出は、演出図柄 7 0 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 7 0 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

10

【 1 0 9 5 】

また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 2（e）参照）。また、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が継続して実行されている。

【 1 0 9 6 】

20

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 2（f）参照）。

【 1 0 9 7 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

30

【 1 0 9 8 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続される（図 8 2（g）参照）。

40

【 1 0 9 9 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出が実行されずに、

50

第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 8 2 ( g ) の状態が維持される。

【 1 1 0 0 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 8 2 ( g ) の状態が維持される。

【 1 1 0 1 】

なお、P 8 及び P 9 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出 ( 第 1 可動部材 7 3 の動作演出及び発光演出 ) を、継続して実行してもよい。

【 1 1 0 2 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 1 0 3 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 8 2 ( h ) 参照 )。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T 1 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B から消去される。

【 1 1 0 4 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する ( 図 8 2 ( h ) 参照 )。

【 1 1 0 5 】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 8 2 ( i ) 参照 )。

【 1 1 0 6 】

P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読み演出の対象 ) に基づいて、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出及びアイコン変化演出 ( 保留アイコン変化演出や当該アイコン

10

20

30

40

50

変化演出)を継続して実行しない。具体的には、P 1 0のタイミングにおいて、第1可動部材73による先読み予告演出が実行されず、第1可動部材73が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される(図82(h)参照)。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンT1が、通常のCD画像の保留アイコンT1となる。このように、具体例11では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

#### 【1107】

10

なお、P 1 0のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出の対象)に基づいて、予告シナリオに沿って第1可動部材73による先読み予告演出及びアイコン変化演出(保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出)を継続して実行してもよい。

#### 【1108】

図79～図82に示した具体例10～12によれば、P7～P9のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

#### 【1109】

図79～図82に示した具体例10～12によれば、P10のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数が「3」から「1」となる場合について説明したが、第1保留数が「4」から「2」となる場合、及び、第1保留数が「2」から「0」になる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

#### 【1110】

図79～図82に示した具体例10～12では、P7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P10のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例10～12では、所定期間において、演出図柄70aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄70aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

#### 【1111】

このように、図79～図82に示した具体例10～12によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン(例えば3番目の保留アイコン)をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン(例えば1番目～2番目の保留アイコン)をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【1112】

また、図79～図82に示した具体例10～12によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1

50

保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1113】

また、図 79 ~ 図 82 に示した具体例 10 ~ 12 によれば、サブ第 1 保留表示器 83 や第 1 保留数表示領域 70E において、所定数(例えば 1 つ)よりも 2 つ多い特定数(例えば 3 つ)の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

10

#### 【1114】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 13)

図 83 及び図 84 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 13 について説明する。図 83 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 84 (a) ~ (i) は、図 83 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

20

#### 【1115】

まず、P0 のタイミングにおいて、主制御部 110m が記憶(把握)している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド(第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶(把握)している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1116】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

30

#### 【1117】

次に、P1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110m が記憶(把握)している第 1 保留数が「3」から「4」に増加する。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド(第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶(把握)している第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となる。

40

#### 【1118】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第 1 保留

50



表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「4」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B 4 に 1 つの保留アイコン T 1 4 が 10 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 84（a）参照）。

#### 【1119】

具体例 13 では、図 84（a）における保留アイコン T 1 2 に対応する第 1 保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 84（a）参照）。

#### 【1120】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 84（b）参照）。

#### 【1121】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

#### 【1122】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図 84（c）参照）、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

#### 【1123】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1124】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 84（d）参照）。

#### 【1125】

10

20

30

40

50

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「1 6 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 4（f）参照）。

【1 1 2 6】

なお、P 0 ~ P 6 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a が変動演出しているときに、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

10

【1 1 2 7】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【1 1 2 8】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図 8 4（g）参照）。

20

【1 1 2 9】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 8 4（g）の状態が維持される。

30

40

【1 1 3 0】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 8 4（g）の状態が維持される。

【1 1 3 1】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴っ

50

て、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われな  
いことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 1 」になることを除いて、図 8 4（ g ）の状態が維持される。

#### 【 1 1 3 2 】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図  
柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主  
制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1  
3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われな  
いことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 1 」であるこ  
とを除いて、図 8 4（ g ）の状態が維持される。

#### 【 1 1 3 3 】

次に、P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1  
0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って  
、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特  
別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」とな  
る。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記  
憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を  
演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留  
数 U 1 が「 3 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 1 1 3 4 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数  
U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3  
」から直接「 0 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数  
U 1 が「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。更に、第 1 保留アイ  
コン表示領域 7 0 B に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニ  
メーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7  
0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（  
瞬間的に導出表示）される（図 8 4（ h ）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握  
している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が  
「 3 」である場合、余剰分の保留アイコン T 1 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B におい  
てシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B から消去される。

#### 【 1 1 3 5 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイ  
コン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシ  
フト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演  
出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動  
表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 4  
（ h ）参照）。

#### 【 1 1 3 6 】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示さ  
せるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1  
をシフト表示させてもよい。

#### 【 1 1 3 7 】

P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3  
0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実

10

20

30

40

50

行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続して実行しない。具体的には、P 1 3 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 8 4（h）参照）。このように、具体例 1 3 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

#### 【 1 1 3 8 】

10

その後、P 1 3 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 4（i）参照）。

#### 【 1 1 3 9 】

なお、P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続して実行してもよい。

20

#### 【 1 1 4 0 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4）

図 8 3 及び図 8 5 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 について説明する。図 8 3 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 8 5（a）～（i）は、図 8 3 のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

#### 【 1 1 4 1 】

なお、図 8 4 の具体例 1 3 と図 8 5 の具体例 1 4 とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

30

#### 【 1 1 4 2 】

具体例 1 3 では、図 8 4（a）における保留アイコン T 1 2 に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例 1 4 では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F（青 E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

#### 【 1 1 4 3 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

#### 【 1 1 4 4 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留

50

表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 5（ d ）参照）。

#### 【 1 1 4 5 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F（青 E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている（図 8 5（ d ）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 5（ e ）参照）。

10

#### 【 1 1 4 6 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 5（ f ）参照）。

20

#### 【 1 1 4 7 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

#### 【 1 1 4 8 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 8 5（ g ）参照）。

30

#### 【 1 1 4 9 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」になることを除いて、図 8 5（ g ）の状態が維持される。

40

#### 【 1 1 5 0 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄

50

表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 8 5（g）の状態が維持される。

#### 【1 1 5 1】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 8 5（g）の状態が維持される。

10

#### 【1 1 5 2】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」であることを除いて、図 8 5（g）の状態が維持される。

20

#### 【1 1 5 3】

なお、P 8 及び P 1 1 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

#### 【1 1 5 4】

次に、P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

#### 【1 1 5 5】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 8 5（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコン T 1 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B から消去される。

40

#### 【1 1 5 6】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコ

50

ン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 85 (h) 参照）。

【1157】

その後、P 13 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 85 (i) 参照）。

10

【1158】

P 13 のタイミングにおいて、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P 13 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 85 (h) 参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T 1 が、通常の C D 画像の保留アイコン T 1 となる。このように、具体例 14 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

20

【1159】

なお、P 13 のタイミングにおいて、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

30

【1160】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 15）

図 83 及び図 86 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 15 について説明する。図 83 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 86 (a) ~ (i) は、図 67 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【1161】

なお、図 86 の具体例 15 は、先読み予告演出として、第 1 可動部材 73 による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図 85 の具体例 14 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例 15 では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例 14 と同様であるので説明を省略している。

40

【1162】

具体例 15 では、図 86 (a) における保留アイコン T 1 2 に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例 15 では、先読み演出として、第 1 可動部材 73 による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第 1 可動部材 73 が所定の動作を行う動作演出や第 1 可動部材 73 が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

【1163】

50

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 1 1 6 4 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 6（d）参照）。

#### 【 1 1 6 5 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第 1 画像表示装置 7 0 の上側に設置された第 1 可動部材 7 3 が動作すると共に（図 8 6（d）参照）、第 1 可動部材 7 3 が発光する。また、効果音が出力される。なお、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出は、演出図柄 7 0 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 7 0 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で連続して実行可能である。

#### 【 1 1 6 6 】

また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 6（e）参照）。また、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が継続して実行されている。

#### 【 1 1 6 7 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「1 6 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 6（f）参照）。

#### 【 1 1 6 8 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

#### 【 1 1 6 9 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定

10

20

30

40

50



められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続される（図 86（g）参照）。

#### 【1170】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 73 の動作による先読み予告演出が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 86（g）の状態が維持される。

10

#### 【1171】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 86（g）の状態が維持される。

20

#### 【1172】

その後、P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 73 の動作による先読み予告演出が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 86（g）の状態が維持される。

30

#### 【1173】

そして、P 11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」であることを除いて、図 86（g）の状態が維持される。

40

#### 【1174】

なお、P 8 及び P 11 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出（第 1 可動部材 73 の動作演出及び発光演出）を、継続して実行してもよい。

#### 【1175】

次に、P 12 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」とな

50

る。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1176】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている余剰分の保留アイコン T1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 86（h）参照）。このように、主制御部 110 m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130 m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコン T1 を第 1 保留アイコン表示領域 70 B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70 B から消去される。

10

#### 【1177】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 86（h）参照）。

20

#### 【1178】

その後、P13 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 86（i）参照）。

#### 【1179】

P13 のタイミングにおいて、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 73 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P12 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が実行されず、第 1 可動部材 73 が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 86（h）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T1 が、通常の CD 画像の保留アイコン T1 となる。このように、具体例 14 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

30

40

#### 【1180】

なお、P13 のタイミングにおいて、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 73 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

#### 【1181】

図 83 ～ 図 86 に示した具体例 13 ～ 15 によれば、P7 ～ P11 のタイミングにおい

50

て、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【1182】

図 83 ~ 図 86 に示した具体例 13 ~ 15 によれば、P12 のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第 1 保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部 110 m が把握している保留数と演出制御部 130 m が把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1183】

図 83 ~ 図 86 に示した具体例 13 ~ 15 では、P7 のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P12 のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例 13 ~ 15 では、所定期間において、演出図柄 70 a の変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄 70 a を仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄 70 a を仮停止状態で保つことが可能になっている。

#### 【1184】

このように、図 83 ~ 図 86 に示した具体例 13 ~ 15 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば 1 番目 ~ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1185】

また、図 83 ~ 図 86 に示した具体例 13 ~ 15 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1186】

また、図 83 ~ 図 86 に示した具体例 13 ~ 15 によれば、サブ第 1 保留表示器 83 や第 1 保留数表示領域 70 E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【1187】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 16）

図 87 及び図 88 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 16 について説明する。図 87 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信

10

20

30

40

50

できない場合のタイミングチャートであり、図 8 8 ( a ) ~ ( j ) は、図 8 7 のタイミングチャート 6 における ( a ) ~ ( j ) に対応する演出例である。

#### 【 1 1 8 8 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

#### 【 1 1 8 9 】

このとき、変動中 B G M が出力されたまま、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する。

20

#### 【 1 1 9 0 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出 ( 通常のゾーン演出 ) およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 8 8 ( a ) 参照 )。

#### 【 1 1 9 1 】

そして、P 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数が「 1 」から「 2 」に増加する。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド ( 第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド ( 先読み指定コマンド ) ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 保留数 U 1 を更新するための処理が行われずに「 1 」のままとなる ( 図 8 8 ( b ) 参照 )。

30

#### 【 1 1 9 2 】

その後、P 3 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 1 6 4 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作 ( 演出動作 ) が継続している ( 図 8 8 ( c ) 参照 )。

40

#### 【 1 1 9 3 】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

50

## 【 1 1 9 4 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 8 8（d）参照）。

## 【 1 1 9 5 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 1 」、つまり、第 1 保留数 U 1 が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

## 【 1 1 9 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に保留アイコン T 1（C D アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 8 8（e）参照）。

## 【 1 1 9 7 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 8（e）参照）。

## 【 1 1 9 8 】

その後、P 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 8 8（f）参照）。

## 【 1 1 9 9 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（S P リーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄 7 0 a がリーチハズレ態様（「 1 6 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 8 8（g）参照）。

## 【 1 2 0 0 】

そして、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 0 1 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 8 8（h）参照）。

## 【 1 2 0 2 】

その後、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

## 【 1 2 0 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 0 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 8 8（i）参照）。

20

## 【 1 2 0 4 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 8 8（j）参照）。

30

## 【 1 2 0 5 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。

## 【 1 2 0 6 】

なお、P 2 ～ P 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

## 【 1 2 0 7 】

ここでは、P 5 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 1 」になる場合について説明したが、第 1 保留数 U 1 が「 0 」から「 0 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 2 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 3 」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数と、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 1 2 0 8 】

50

このように、図 8 7 ~ 図 8 8 に示した具体例 1 6 によれば、保留アイコン表示領域 7 0 C において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 2 0 9 】

また、図 8 7 ~ 図 8 8 に示した具体例 1 6 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【 1 2 1 0 】

また、図 8 7 ~ 図 8 8 に示した具体例 1 6 によれば、保留アイコン表示領域 7 0 C に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 2 1 1 】

また、図 8 7 ~ 図 8 8 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において「0」の保留数を表示中に、保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留数を表示することなく、「0」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【 1 2 1 2 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7）

図 8 9 及び図 9 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 について説明する。図 8 9 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 9 0 ( a ) ~ ( f ) は、図 8 9 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

#### 【 1 2 1 3 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 1 2 1 4 】

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

10

20

30

40

50

１ 保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

#### 【１２１５】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンＴ１が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図９０（ａ）参照）。

10

#### 【１２１６】

そして、Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図９０（ｂ）参照）。

20

#### 【１２１７】

その後、Ｐ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「３」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図９０（ｂ）参照）。

30

#### 【１２１８】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図９０（ｂ）参照）。

40

#### 【１２１９】

そして、Ｐ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図９０（ｃ）参照）。

#### 【１２２０】

50



その後、P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

#### 【 1 2 2 1 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 9 0（d）参照）

10

#### 【 1 2 2 2 】

その後、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

#### 【 1 2 2 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目～4 番目に保留アイコン T 1（C D アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 9 0（e）参照）。

#### 【 1 2 2 4 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 9 0（e）参照）。

30

#### 【 1 2 2 5 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 9 0（f）参照）。

40

#### 【 1 2 2 6 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。

#### 【 1 2 2 7 】

なお、P 2～P 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合に

50

いても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【 1 2 2 8 】

ここでは、P 7 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 3 」となる場合について説明したが、第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」から「 2 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」から「 1 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

#### 【 1 2 2 9 】

このように、図 8 9 ~ 図 9 0 に示した具体例 1 7 によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【 1 2 3 0 】

また、図 8 9 ~ 図 9 0 に示した具体例 1 7 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

#### 【 1 2 3 1 】

また、図 8 9 ~ 図 9 0 に示した具体例 1 7 によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【 1 2 3 2 】

また、図 8 9 ~ 図 9 0 に示した具体例 1 7 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において「 0 」の保留数を表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【 1 2 3 3 】

前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止中に演出制御部 1 3 0 m が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄 7 0 a の仮停止期間、特殊図柄 T Z およびランプ図柄の変動期間、変動中 B G M の出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 1 2 3 4 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 2 3 5 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 1 2 3 6 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 2 3 7 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄 7 0 a が停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 1 2 3 8 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄 T Z およびランプ図柄は停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄 T Z およびランプ図柄を停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄 7 0 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄 T Z およびランプ図柄によって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 1 2 3 9 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の 1 0 フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（1 フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 2 4 0 】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない通信異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 1 2 4 1 】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 2 4 2 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 ）

10

図 9 1 及び図 9 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 について説明する。図 9 1 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 9 2 ( a ) ~ ( j ) は、図 9 1 のタイミングチャートにおける ( a ) ~ ( j ) に対応する演出例である。

## 【 1 2 4 3 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

## 【 1 2 4 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する。

30

## 【 1 2 4 5 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、保留アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【 1 2 4 6 】

そして、P 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」に増加する。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 を更新するための処理が行われずに「 1 」のままとなる。

40

## 【 1 2 4 7 】

このとき、第 1 保留数 U 1 が「 2 」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が「 1 」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 保留数「 2 」に対応する 2 番目には保留アイコン T 1 が表示されないことになる（図 9 2 ( a ) 参照）。

## 【 1 2 4 8 】

50

その後、P 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「3」に増加する。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「3」となる。

#### 【1 2 4 9】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B のうちの入賞時コマンドを受信できなかった第 1 保留数 U 1 の「2」に対応する 2 番目には保留アイコン T 1 が表示されずに第 1 保留数 U 1 の「3」に対応する 3 番目に 1 つの保留アイコン T 1 が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 9 2（b）参照）。

10

#### 【1 2 5 0】

次に、P 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 9 2（c）参照）。

20

#### 【1 2 5 1】

そして、P 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

#### 【1 2 5 2】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止する（図 9 2（d）参照）。

30

#### 【1 2 5 3】

その後、P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

#### 【1 2 5 4】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B のうちの入賞時コマンドを受信できなかった第 1 保留数「2」に対応する 2 番目に保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションとして追加表示（最初から通常サイズで表示）され、表示されている 3 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロー

50

ルを開始する（図 9 2（e）参照）。

【 1 2 5 5 】

その後、P 7 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 9 2（f）参照）。

【 1 2 5 6 】

次に、P 8 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 2 2 5 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 9 2（g）参照）。

10

【 1 2 5 7 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 1 2 5 8 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止する（図 9 2（h）参照）。

20

【 1 2 5 9 】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【 1 2 6 0 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 9 2（i）参照）。

40

【 1 2 6 1 】

次に、P 1 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコン T h が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 9 2（j）参照）。

【 1 2 6 2 】

50

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。

【 1 2 6 3 】

なお、P 2 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

【 1 2 6 4 】

ここでは、P 3 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」のときに第 1 保留数が「 3 」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」のときに第 1 保留数 U 1 が「 4 」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 0 」のときに第 1 保留数 U 1 が「 2 」、「 3 」、「 4 」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 1 2 6 5 】

このように、図 9 1 ~ 図 9 2 に示した具体例 1 8 によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 1 2 6 6 】

また、図 9 1 ~ 図 9 2 に示した具体例 1 8 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

【 1 2 6 7 】

このように、図 9 1 ~ 図 9 2 に示した具体例 1 8 によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）から特定数よりも 1 つ少ない数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 1 2 6 8 】

また、図 9 1 ~ 図 9 2 に示した具体例 1 8 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の

50

保留数を表示中に、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）となる入賞時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数から特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【1269】

また、図91～図92に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも1つ多い特定数（例えば3つ）に対応する領域（例えば3番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【1270】

また、図91～図92に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）に対応する領域（例えば4番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が特定数よりも1つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

30

#### 【1271】

また、図91～図92に示した具体例18によれば、演出制御部130mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【1272】

前述した具体例では、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第1特別図柄保留表示器63（第1表示）において、異常発生中も継続して保留数を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）よりも少ない特定個数（主制御基板110よりも2以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドを正常受信したとき、第1画像表示装置70（第2表示）において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（例えば、保留アイコンが4個から2個又は1個、3個から1個）を表示しないようになっている。

40

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる

50



。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 3 】

前述した具体例では、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、保留表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 4 】

前述した具体例では、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、背景表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、背景表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 5 】

前述した具体例では、文字表示（例えば、「 Z O N E 」等のテロップや文字）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、文字表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、文字表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 6 】

前述した具体例では、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 E F などの、色エフェクト）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、期待度表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、期待度表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 7 】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第 1 可動部材 7 0 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 2 7 8 】

また、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生し、演出制御基板 1 3 0 が取りこぼしていた保留記憶の中に大当たりがある場合、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能であると共に、所定の大入賞口は開放するようにしてもよい。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 7 9 】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

## 【 1 2 8 0 】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。第1の保留記憶に基づいて複数の図柄変動にまたがる連続した先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、所定の保留記憶に基づいて連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

20

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

## 【 1 2 8 1 】

前述した具体例では、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第1特別図柄保留表示器63において、異常発生中も継続して保留数（第1表示）を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）よりも少ない特定個数（主制御基板110よりも2以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドを正常受信したとき、第1画像表示装置70の保留数表示領域70B、70Dにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第2表示、例えば、保留アイコンが4個から2個又は1個、3個から1個）を表示しないようになっている。これに対して、第1画像表示装置70の保留数表示領域70F、70Eにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第3表示、例えば、保留数字）を表示せず、特定個数の保留表示に変更するようになっている。

30

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

## 【 1 2 8 2 】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態（揺動状態）で表示可能になっており、演出図柄70aの変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄70aの仮停止状態（揺動状態）を継続して、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。

そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

## 【 1 2 8 3 】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信によ

50

る異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【1284】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

20

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1285】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

30

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【1286】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

50

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1287】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70a の変動表示を実行しないようになっている。事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第 1 可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行される先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

10

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【1288】

また、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生して演出制御基板 130 が取りこぼしたコマンド（保留記憶）に大当たりがあるとき、大当たり保留記憶又は大当たり保留記憶より後に記憶された保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようにしてもよい。

この場合、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【1289】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

40

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1290】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に

50

演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1291】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

10

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【1292】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【1293】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

40

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1294】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信によ

50

る異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【1295】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能

20

になっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1296】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

30

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1297】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出（例えば、背景表示や第1可動部材70の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

40

50

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1298】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第1可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出（例えば、背景表示や第1可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

10

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【1299】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第1可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置 70 を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置 70 以外を用いて実行される第2の先読み演出（例えば、第1可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

30

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1300】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第1可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出（例えば、背景表示や第1可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

40

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可

50

能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 3 0 1 】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70以外を用いて実行される第2の先読み演出（例えば、第1可動部材70の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

10

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【 1 3 0 2 】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンT1の表示は継続されると共に、演出図柄70aを構成する識別部（数字）およびキャラに付随するエフェクト（EF）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 3 0 3 】

30

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンT1の表示は継続されると共に、演出図柄70aを構成するキャラに付随する装飾の一部（例えば、棒状画像SG）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 3 0 4 】

40

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンTの表示は継続されると共に、保留アイコンTの動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 3 0 5 】

主制御基板110に記憶されている保留数が演出制御基板130に記憶されている保留数よりも2以上少ない乖離が生じた場合、液晶（第1画像表示装置、第2画像表示装置）に表示されている保留アイコンを段階的に減らす演出を、乖離している保留数分行うこと

50



なく、主制御基板 1 1 0 メインから入力されるコマンドの保留数に応じた数の保留アイコンに書き換える。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 3 0 6 】

大当たり期待度を高める事前報知（先読み演出）としては、例えば、保留変化、保留変化用キャラ表示、保留変化用文字表示の変化、複数の種類からなるモードへの移行を示唆する文字表示（テロップ）、背景の色変化、背景の転換、登場キャラクタの返還、新規キャラクタの登場、複数の種類（色、エフェクト、キャラ等）による期待度表示、変動開始から第 1 の期間（リーチ前）行う所定演出（ボタン振動、枠・盤役物可動、エフェクト、雷、文字表示、特定音、所定ランプ発光）を複数の変動演出で行う演出、などを並行して実行可能になっていてもよい。

10

#### 【 1 3 0 7 】

停止時コマンドを異常受信又は未受信である状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次以降の停止時コマンドを正常受信した場合、演出図柄 7 0 a を静止表示（本停止）すると共に、コマンドに応じた表示処理を実行するようにすればよい。

#### 【 1 3 0 8 】

演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを異常受信又は未受信であっても、複数の演出モードのそれぞれに対応付けられた背景画像を表示するようにすればよい。この際、複数の演出モードにおいて、保留、疑似、群予告などを、共通の表示態様（形態や色彩）のものを表示するものの、演出モードによって、期待度は異なるようにしてもよい。例えば、操作ボタンの操作画像や、レバー等の操作手段の操作画像や、導光板の表示や、タイトル表示などを演出モードによって、大当たりへの期待度が異なる態様で表示する。

20

#### 【 1 3 0 9 】

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出を継続して実行しないようにしてもよい。

#### 【 1 3 1 0 】

30

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると新たな演出（例えば、当該での当該アイコン変化を含む）を実行可能であってもよい。

#### 【 1 3 1 1 】

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出より期待度の低い表示態様（例えば、保留表示を青アイコンからプレーン表示にする）に変更可能であってもよい。

40

#### 【 1 3 1 2 】

背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出中に停止コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出を継続して表示するようにしてもよい。

#### 【 1 3 1 3 】

文字表示（例えば、テロップ）を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では文字表示（テロップ）を表示する先読み演出を継続して表示してもよい。

50

## 【 1 3 1 4 】

期待値表示(色変化、エフェクト、保留)を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では期待値表示(色変化、エフェクト、保留)を表示する先読み演出を継続して実行してもよい。

## 【 1 3 1 5 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a のちの一部を仮停止状態(揺動状態)で表示することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a のうちの一部を仮停止状態(揺動状態)で表示すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部を本停止状態(静止状態)で表示するようにしてもよい。例えば、演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じたとき、左右 2 つの演出図柄 7 0 a を本停止する一方で、中央の演出図柄 7 0 a を仮停止したり、左右 2 つの演出図柄 7 0 a を仮停止する一方で、中央の演出図柄 7 0 a を本停止したりするなど、適宜変更可能である。

10

## 【 1 3 1 6 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a が拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄 7 0 a が停止位置よりも縮小する方向にズレている(通常サイズよりも小さい)場合および拡大する方向にズレている(通常サイズよりも大きい)場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

20

## 【 1 3 1 7 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a は揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

## 【 1 3 1 8 】

また、本実施形態では、特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)において、演出図柄 7 0 a が数字部(識別文字)のみで構成されているため、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部の揺らぎ動作(演出動作)が行われなくなっているが、演出図柄 7 0 a を数字部(識別文字)と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄 7 0 a の仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作(演出動作)するようにしてもよい。

30

## 【 1 3 1 9 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成する識別部(数字)が動作するような演出を実行してもよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

## 【 1 3 2 0 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成するキャラ(例えば、キャラクタ画像 C G)に付随するエフェクト(例えば、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E)が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

40

## 【 1 3 2 1 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成するキャラ(例えば、キャラクタ画像 C G)に付随する装飾(例えば

50

、とキャラクタの一部である棒状画像 S G ) が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

【 1 3 2 2 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部を構成する棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、棒状画像 S G と図柄エフェクト画像 Z E の何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【 1 3 2 3 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【 1 3 2 4 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【 1 3 2 5 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、特殊図柄 T Z の変動を継続するとよい。

【 1 3 2 6 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じた後、正常なコマンドに基づいて演出図柄 7 0 a の変動演出が開始されるとき、演出図柄 7 0 a の数字情報と特殊図柄 T Z の数字情報とが異なってもよい。

【 1 3 2 7 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止の延長中における枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 について言及していなかったが、演出図柄 7 0 a の仮停止の延長中において枠用照明装置 1 0 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置 7 6 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

【 1 3 2 8 】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄 7 0 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 7 0 a と同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄 7 0 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められた大当たり態様（「 3 3 3 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 7 0 a と同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

【 1 3 2 9 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止中に主制御部 1 1 0 m から送信された開始時コマンド開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信したときに、特殊図柄 T Z およびランプ図柄の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄 7 0 a と同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄 T Z については、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄 T Z を停止位置に表示するとよい。

【 1 3 3 0 】

また、本実施形態では、当該アイコン T H の表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコン T H が 1 フレーム分の非アニメーションで消去さ

10

20

30

40

50

れるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T H の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン T のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短ければよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【1331】

また、本実施形態では、保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコン T 1 を 1 フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T 1 の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

10

【1332】

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信することで、主制御部 110 m から通知された保留数と演出制御部 130 m が記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

【1333】

20

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信することで、主制御部 110 m から通知された保留数と演出制御部 130 m が記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【1334】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが C D アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

30

【1335】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【1336】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

40

【1337】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信

50

した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

#### 【1338】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン17の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン17の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄70aの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン17の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

10

#### 【1339】

また、本実施形態では、演出ボタン17の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっていたが、保留アイコンを演出ボタン17の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン17が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン17が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン17を所定の割合で第1操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第2操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン17が第1操作態様から第2操作態様に

20

#### 【1340】

また、本実施形態では、操作演出（セリフ予告演出、決め演出）を行うための操作部が演出ボタン17のみであったが、演出ボタン17とは別個に演出レバー等の操作部を設け、例えばSPリーチ演出中に発生する有効期間において演出ボタン17又は演出レバーの操作を促す操作促進演出を実行し、演出ボタン17又は演出レバーの操作に応じて操作演出（決め演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、通常遊技状態でのみ実行可能なSPリーチ演出を実行している場合よりも、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）でのみ実行可能なSPリーチ演出における決め演出の方が、演出ボタン17の操作を促す操作促進演出を低い割合で実行する（実行され難く）してもよい。

30

#### 【1341】

また、本実施形態では、リーチ演出の実行期間において、有効となった演出ボタン17の操作に応じて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する操作予告演出を実行するようになっていないが、リーチ演出の前半期間（例えばノーマルリーチ中）と後半期間（例えばSPリーチ演出中）において、それぞれ操作予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、リーチ演出の前半期間に実行される操作予告演出よりも、リーチ演出の後半期間に実行される操作予告演出の方が、演出ボタン17が第2操作態様（振動、演出位置への移動）となる割合が高くなるようにするとよい。

#### 【1342】

また、本実施形態では、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とが紐付いていなかったが、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とを紐付けてもよい。この場合、変動演出の実行中において、大当たり期待度が低い内容の予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い内容の予告演出が実行された場合の方が、可動部材が動作する割合が高くなる（動作し易い）ようにするとよい。

40

#### 【1343】

本実施形態では、第1画像表示装置70において保留記憶として、保留アイコン表示領域70B（70C）に保留アイコンT1（T2）を表示し、保留数表示領域70E（70F）に保留数字を表示している。このように、保留アイコン表示領域70B（70C）では、保留アイコンT1（T2）の表示数によって保留数を表示し、保留数表示領域70E

50

(70F)では、保留数字が持つ数字情報によって保留数を表示している。保留アイコンT1(T2)は、本実施形態の「CD」形状のように単一の絵や図や文字や記号に限らず、複数の絵や図や文字や記号などの組み合わせであったり、絵や図や文字や記号など主要部分にエフェクト(効果演出)や装飾などが付随したりするなど、適宜構成を採用可能である。

【1344】

保留アイコン変化演出などの保留数の表示は、保留アイコン単体で変化することに限らず、他のキャラなどの動作や役物などの演出の作用により変化しているように変化演出を行ってもよい。なお、保留アイコン変化演出における変化は、前述した具体例のタイミングに限らない。

10

【1345】

文字表示による先読み演出(事前報知)として、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする例を挙げたが、文字表示としては、意味がある文字列に限らず、記号や絵や図、あるいはこれらとの組み合わせであってもよい。また、文字表示を複数備えていて、期待度の高低によって、選択される文字表示を異ならしてもよい。文字表示は、左右にスクロールすることに限らず、ズームインまたはズームアウトしたり、パンやチルトしたりするなど、遊技者の気を惹く適宜態様を採用可能である。

【1346】

期待度表示による先読み演出(事前報知)として、青色のエフェクト画像EFを例示した、色エフェクトによるものを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。また、期待度表示は、演出図柄70aに付随して、あるいは演出図柄70a自体で行うことに限らず、背景表示やその他で行ってもよい。更に、期待度表示は、第1画像表示装置70に表示して行うことに限らず、遊技盤が備える役物や発光装置や始動口などの入賞装置、あるいは遊技枠が備える役物や発光装置などの発光などによって行ってもよい。

20

【1347】

期待度表示による先読み演出(事前報知)は、リーチ前だけに実行される演出であっても、リーチ後にも実行される演出であっても、何れであってもよい。また、期待度表示は、リーチ後に実行する場合、リーチ前の態様で継続して表示しても、リーチ前の態様と異なる態様で表示するように変化させてもよい。

30

【1348】

先読み演出(事前報知)は、抽選されたシナリオに沿って、変動演出又は適宜のタイミングで進行するようにしてもよいが、変動演出毎に、進行の有無や期待度の変化の要否などの抽選を行って、その結果に応じて進行するようにしてもよい。

【1349】

エフェクトに代表される効果演出としては、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ZEや、青色のエフェクト画像EFを例示した色エフェクトを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。

40

【1350】

本実施形態では、演出制御部130mにおいてコマンドが正常に受信できない所定状態から、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンTHを表示しない具体例を説明したが、例えば、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンTHを表示してから消去するようにしてもよい。

【1351】

前述した演出制御部130mと同様に、第1特別図柄保留表示器63が主制御部110mから正常にコマンド(信号)を受信することができない場合、第1特別図柄保留表示器63で表示する保留数と、演出制御部130mが把握(記憶)する保留数とが乖離する所

50

定状態が生じることがある。

すなわち、第1特別図柄保留表示器63(第1表示手段)は、変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示を実行可能であり、演出制御部130mに所定個数(例えば4個)の保留記憶がある状態において、所定個数よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶のコマンド(信号)を主制御部110mから受信した場合、第1シフト表示とは異なる減少態様(4個から3個を経ないで2個に直接減少する態様)で保留記憶を所定個数から特定個数へ減少させる第2シフト表示を実行可能である。これに対して、演出制御部130mで制御される第1画像表示装置70(第2表示手段)は、第1シフト表示及び第2シフト表示の何れが実行される場合であっても、演出図柄70aの変動演出を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能になっている。

これによれば、そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1352】

具体例では、演出制御部が記憶(把握)している保留記憶を複数の場所で表示可能になっている。本実施形態では、第1画像表示装置70の保留アイコン表示領域70B(70D)と保留数表示領域70E(70F)との2箇所で保留記憶を表示しているが、例えば、第1画像表示装置70と第2画像表示装置71とのそれぞれ、または第2画像表示装置71の複数箇所で保留記憶を表示してもよい。

#### 【1353】

具体例では、保留アイコン表示領域70B(70D)において、変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示を実行可能である。この第1シフト表示は、例えば、変動演出のたびに、保留アイコンT1(T2)が1つずつ隣にずれるように表示される。また、保留アイコン表示領域70B(70D)に例えば4個の保留アイコンT1(T2)が表示されている状態において、例えば2個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコンT1(T2)が4個から3個にズレて3個に減少した後に3個からズレて2個に減少するような第1シフト表示と同様の表示を行わず、保留アイコンT1(T2)の4個目が消えてから3個から2個にズレて減少するような第2シフト表示が行われる。これに対して、保留数字(数字情報)によって保留記憶を表示する保留数表示領域70E(70F)では、変動演出を開始するたびに保留数字を、1つずつ順番に減少させるように表示している。保留数表示領域70E(70F)に例えば保留数字「4」が表示されている状態において、例えば2個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部130mが受信した場合(第2シフト表示が実行される場合)、保留数字を1つずつ順番に減少させる表示を行わず、保留数字「4」から例えば2個の保留記憶に対応した保留数字「2」を表示する第3シフト表示を行うようになっている。

#### 【1354】

先読み演出(事前報知)としては、複数の変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆すること実行可能である。「関連する演出」としては、遊技枠や遊技盤に設けられた役物による動作や発光による演出、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄70aの同色チャンス目など、様々な演出を挙げることができ、各変動演出で同じ演出を実行しても、変動演出を繰り返すにつれて、例えば期待度が増すような異なる演出を実行するなど、変動演出毎に演出の内容が異なってもよい。

#### 【1355】

主制御部110mにおいて保留記憶が増減するにも関わらず、第1画像表示装置70に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、先読み演出(事前報知)の関連する演出を継続して実行しても、実行しなくても、何れであってもよい。このような場合、関連する演出を継続して実行することで、遊技者の興味を引き付けることができる。また、関連する演出を継続して実行しないことで、演出の整合性を保つことができる。

## 【 1 3 5 6 】

例えばターゲット記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。また、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出（例えば第1可動部材73の大きな動作演出を行う）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出を小さくする）に変更してもよい。更に、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出を消去してもよい。

## 【 1 3 5 7 】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行することができる。この場合、先読み演出の継続により遊技者の期待感を向上することができる。

## 【 1 3 5 8 】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。この場合、演出の整合性を保つことができる。

## 【 1 3 5 9 】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段が所定個数よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数から前記特定個数へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

## 【 1 3 6 0 】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所



定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示する保留記憶（例えばアイコン変化演出）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３、６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３、６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

#### 【１３６１】

本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５、４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第１表示手段（特別図柄保留表示器６３、６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景への変化）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３、６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３、６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

#### 【１３６２】

本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５、４７への遊技球の入賞）の成立に基

づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）では前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

#### 【1 3 6 3】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）では前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段（第1画像表示装置 7 0, 第2画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記

第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【1364】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じ、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記事前報知に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

【1365】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり

、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第2シフト表示が実行される場合、前記数字情報を1つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば2個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第3シフト表示（例えば4から2）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【1366】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）では前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少しない所定状態にあるとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【1367】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）

を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【1368】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段で（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【1369】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【1370】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

10

#### 【1371】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 110m）と、前記主制御手段（主制御部 110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第 1 可動部材 73 の動作）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知に関連する演出（例えば第 1 可動部材 73 の動作）の続きから実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出（例えば第 1 可動部材 73 の動作）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

20

30

#### 【1372】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 110m）と、前記主制御手段（主制御部 110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期

40

50

待度表示)を実行可能であり、前記主制御手段(主制御部110m)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態から戻ったとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行い、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)に所定個数(例えば4個)の保留記憶がある状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第2シフト表示が実行される場合、前記数字情報を1つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数(例えば2個)の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第3シフト表示(例えば4から2)を実行可能であることを特徴とする。

10

20

#### 【1373】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知(例えば背景表示、文字表示、期待度表示)を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出(例えば客待ちデモ演出)を実行可能であり、前記主制御手段(主制御部110m)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出(例えば客待ちデモ演出)を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

30

40

#### 【1374】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大

50



当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知(例えば背景表示、文字表示、期待度表示)を実行可能であり、前記主制御手段(主制御部110m)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

10

#### 【1375】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知(例えば背景表示、文字表示、期待度表示)を実行可能であり、前記主制御手段(主制御部110m)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

20

#### 【1376】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示(例えば先読みゾーン背景)によって実行可能であり、前記主制御手段(主制御部110m)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

30

40

#### 【1377】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を

50



制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

#### 【1378】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 110m）と、前記主制御手段（主制御部 110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

#### 【1379】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 110m）と、前記主制御手段（主制御部 110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 110m）は、始動条件（始動口 45, 47 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 130m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知

を継続して実行しないことを特徴とする。

【1380】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

10

【1381】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

20

30

【1382】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第1の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別

40

50

遊技への期待度が高いことを示唆する第2の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第2の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第2の事前報知に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）の続きから実行可能であることを特徴とする。

#### 【1383】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第1の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第2の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第2の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第2の事前報知に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

#### 【1384】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行可能であり、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）に所定個数（例えば4個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段

(演出制御部 130m) が所定個数 (例えば 4 個) よりも 2 つ以上少ない特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶の信号を前記主制御手段 (主制御部 110m) から受信した場合、前記第 1 シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少させる第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第 2 シフト表示が実行される場合、前記数字情報を 1 つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第 3 シフト表示 (4 から 2) を実行可能であることを特徴とする。

#### 【1385】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段 (主制御部 110m) と、前記主制御手段 (主制御部 110m) からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御部 130m) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段 (主制御部 110m) は、始動条件 (始動口 45, 47 への遊技球の入賞) の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) は、保留記憶を表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知 (例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など) を実行可能であり、前記主制御手段 (主制御部 110m) において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄 (70a) を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知 (例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など) を継続して実行せず、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) に所定個数 (例えば 4 個) の保留記憶がある状態において、前記従制御手段 (演出制御部 130m) が所定個数 (例えば 4 個) よりも 2 つ以上少ない特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶の信号を前記主制御手段 (主制御部 110m) から受信した場合、前記第 1 シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少させる第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第 2 シフト表示が実行される場合、前記数字情報を 1 つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第 3 シフト表示 (4 から 2) を実行可能であることを特徴とする。

#### 【1386】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段 (主制御部 110m) と、前記主制御手段 (主制御部 110m) からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御部 130m) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段 (主制御部 110m) は、始動条件 (始動口 45, 47 への遊技球の入賞) の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) は、保留記憶を表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) で演出図柄 (70a) の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出 (例えば客待ちデモ演出) を実行可能であり、前記主制御手段 (主制御部 110m) において保

留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【1387】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【1388】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部110m）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部130m）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄（70a）において効果演出（例えば図柄エフェクト画像ZE）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば4個）と前記所定個数（例えば2個）との乖離個数分（例えば2回）行わず、前記所定個数（例えば2個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 8 9 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態中表示可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態中表示した状態で前記演出図柄（7 0 a）の装飾部の少なくとも一部（例えば棒状画像 S G）の動作演出を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば 4 個）と前記所定個数（例えば 2 個）との乖離個数分（例えば 2 回）行わず、前記所定個数（例えば 2 個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

## 【 1 3 9 0 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態中表示可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態中表示した状態で、保留記憶の表示を継続すると共に、保留記憶の効果演出を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば 4 個）と前記所定個数（例えば 2 個）との乖離個数分（例えば 2 回）行わず、前記所定個数（例えば 2 個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

## 【 1 3 9 1 】

（画像変化演出）

第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）からなる画像表示装置では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を実行可能である。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機

状態)中に実行される客待ちデモ演出、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出等がある。また、演出表示として、第1画像表示装置70の画面及び又は第2画像表示装置71の画面において、画面全体及び/又は画面の一部領域に該当する画像を、縮小、拡大、変形、回転などの1つ又は複数を組み合わせて変動させる画像変化演出を実行可能である。画像変化演出は、画面に表示する画像によって、画面自体が揺れるなど、疑似的に動いているように見せるものであるともいえる。画像変化演出は、任意のタイミング(例えば、変動演出の実行期間中のタイミング、大当たり遊技の実行期間中のタイミング又は客待ちデモ演出の実行期間中のタイミング)にて実行可能である。

#### 【1392】

10

以下の説明では、図中では、画像変化演出が実行されている画面の変化表示を、「SV表示」と表記し、画像変化演出が実行されていない通常の画面の表示を、「通常表示」と表記する。画像変化演出では、通常表示において画面に表示される第1画像(例えば、演出図柄70aや背景画像HGなど:図94(a))と、第1画像が変化することで変化表示において画面に表示される第2画像(例えば縮小した演出図柄70aや縮小した背景画像HGなど:図94(c))とに変化可能である。なお、変化表示の第2画像は、その形や情報などによって、通常表示の第1画像と共通及び/又は関係するものであると認識可能であるともいえる。

#### 【1393】

画像変化演出は、変動演出などの実行期間中において適宜タイミングで実行することができる。画像変化演出は、例えば、変動演出の開始のタイミングに合わせて(同期して)実行したり、変動演出の実行期間の途中で実行したり、変動演出の終了のタイミングに合わせて(同期して)実行したりするなどであってもよい。また、画像変化演出は、入賞口への遊技球の入賞や演出ボタン装置16の操作などの外部的な要因を実行の契機としたり、所定の遊技状態の選択や先読み演出などの所定の演出パターンの選択などの内部的な要因を実行の契機としたりするなど、様々な条件を実行の契機とすることができる。

20

#### 【1394】

実施形態の遊技機1は、画像表示装置70,71における画像変化演出を、盤用照明装置76及び/又は枠用照明装置10による発光演出と連係して実行可能に構成されている。また、画像表示装置70,71における画像変化演出を、盤用照明装置76及び/又は枠用照明装置10による発光演出に加えて、あるいは発光演出に代えて、可動役物(第1可動部材73、第2可動部材74)の動作と連係して実行可能に構成してもよい。更に、画像表示装置70,71における画像変化演出を、音声出力装置9の音声出力と連係して実行可能に構成してもよい。

30

#### 【1395】

##### (第1可動役物 - 動作)

可動役物である第1可動部材73は、盤用駆動装置75(図2参照)の一部である第1可動部材駆動モータの駆動力によって、上方に位置する待機位置(原点位置)と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動する演出動作を行うことが可能である。なお、第1可動部材73は、第1位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出可能である。ここで、実施形態の第1可動部材73は、待機位置に停止した第1態様において、第1画像表示装置70の画面と重ならない又は重なり度合いが小さくなっている。また、第1可動部材73は、待機位置から演出位置へ下降するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第1可動部材73は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第2態様へ第1態様から変化可能に構成されている。

40

#### 【1396】

##### (第1可動役物 - 第1発光領域)

第1可動部材73は、盤用照明装置76(図2参照)の一部である第1可動部材LED(フルカラー)を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第

50

1 可動部材 73 には、1 箇所又は複数箇所の第 1 発光領域 HK1 が設けられており、第 1 発光領域 HK1 を、盤照明装置 76 の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 HK1 は、第 1 可動部材 LED を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、第 1 可動部材 LED を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 1 発光領域 HK1 を消灯した第 2 状態にあることで、第 1 可動部材 73 の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 1 発光領域 HK1 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 HK1 が第 2 状態にあるときよりも第 1 可動部材 73 が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において第 1 可動部材 LED を消灯するようにしたが、第 2 状態において第 1 可動部材 LED を第 2 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第 1 可動部材 LED の切り替えによって、第 1 発光領域 HK1 の範囲を変化できるようにしてもよい。

10

#### 【1397】

(第 2 可動役物 - 動作)

可動役物である第 2 可動部材 74 は、盤用駆動装置 75 (図 2 参照)の一部である第 2 可動部材駆動モータの駆動力によって、右上方に位置する待機位置(原点位置)と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動する演出動作を行うことが可能である。なお、第 2 可動部材 74 は、第 2 位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出可能である。ここで、実施形態の第 1 可動部材 74 は、待機位置に停止した第 1 状態様において、第 1 画像表示装置 70 の画面と重ならない又は重なり度合いが小さくなっている。また、第 2 可動部材 74 は、待機位置から演出位置へ向けて斜め下側へ移動するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第 2 可動部材 74 は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第 2 状態様へ第 1 状態様から変化可能に構成されている。

20

#### 【1398】

(第 2 可動役物 - 第 1 発光領域)

第 2 可動部材 74 は、盤用照明装置 76 (図 2 参照)の一部である第 2 可動部材 LED (フルカラー)を所定の発光状態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第 2 可動部材 74 には、1 箇所又は複数箇所の第 1 発光領域 HK1 が設けられており、第 1 発光領域 HK1 を、盤照明装置 76 の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 HK1 は、第 2 可動部材 LED を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、第 2 可動部材 LED を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 1 発光領域 HK1 を消灯した第 2 状態にあることで、第 2 可動部材 74 の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 1 発光領域 HK1 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 HK1 が第 2 状態にあるときよりも第 2 可動部材 74 が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において第 2 可動部材 LED を消灯するようにしたが、第 2 状態において第 2 可動部材 LED を第 1 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第 2 可動部材 LED の切り替えによって、第 1 発光領域 HK1 の範囲を変化できるようにしてもよい。

30

40

#### 【1399】

実施形態では、可動役物(第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74)が第 2 状態において進退移動する演出動作であるが、進退、回転、揺動、変形などの 1 つ又はこれらの組み合わせで演出動作を実行するようにしてもよい。

#### 【1400】

(第 2 発光領域)

遊技機 1 は、盤用照明装置 76 及び / 又は枠用照明装置 10 の一部として、可動役物 (

50



第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) と異なる部位の少なくとも一つに設けられた第 2 発光領域 H K 2 を備えている。第 2 発光領域 H K 2 となる盤用照明装置 7 6 の部位としては、例えば、飾り枠 4 0、第 1 始動口 4 5 と可変始動部 4 6 との間 (第 1 始動口 4 5 及び可変始動部 4 6 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ N R)、一般入賞口 4 3、大入賞口 5 0 などの遊技盤 5 に取り付けられた役物や、遊技盤 5 そのものであってもよい。また、第 2 発光領域 H K 2 となる枠用照明装置 1 0 の部位としては、例えば、ガラス枠 4 などが挙げられる。なお、ハンドル発光装置 1 5 c や演出ボタン装置 1 6 などの可動役物以外の部位を、第 2 発光領域 H K 2 として機能させてもよい。ここで、第 2 発光領域 H K 2 は、複数箇所に設けられており、実施形態では、飾り枠 4 0、第 1 始動口 4 5 と可変始動部 4 6 との間 (第 1 始動口 4 5 及び可変始動部 4 6 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ N R)、及びガラス枠 4 に設けられた枠用照明装置 1 0 が第 2 発光領域 H K 2 として機能する場合を例示している。第 2 発光領域 H K 2 は、例えば飾り枠 4 0 や入賞口等の異なる部材に分けて複数あってもよく、例えば飾り枠 4 0 の中などの 1 つの部材において複数あってもよい。

10

#### 【 1 4 0 1 】

第 2 発光領域 H K 2 は、L E D (フルカラー) を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第 2 発光領域 H K 2 は、第 1 発光領域 H K 1 や他の第 2 発光領域と独立して演出発光できるようになっている。第 1 発光領域 H K 2 は、L E D を点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第 1 状態と、L E D を消灯して演出発光を行っていない第 2 状態とに発光状態と変化させることが可能である。第 2 発光領域 H K 2 を消灯した第 2 状態にあることで、実施形態では、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周囲の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第 2 発光領域 H K 2 が演出発光した第 1 状態にあることで、第 1 発光領域 H K 2 が第 2 状態にあるときよりも画面の周囲が明るくなる。実施形態では、第 2 状態において L E D を消灯するようにしたが、第 2 状態において L E D を第 1 状態よりも演出発光を暗くする、例えば第 1 状態よりも色相を暗くしたり、第 1 状態よりも明度を低くしたり、第 1 状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する L E D の切り替えによって、第 2 発光領域 H K 2 の範囲を変化できるようにしてもよい。

20

#### 【 1 4 0 2 】

( 画像変化演出の具体例 1 )

30

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 1 を説明する。図 9 3 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 1 0 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 1 のタイミングチャートである。また、図 9 4 は、具体例 1 の画像変化演出が実行されるときの実演出例を示している。

#### 【 1 4 0 3 】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている (図 9 4 ( a ) 参照)。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

40

#### 【 1 4 0 4 】

50

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M (バックグラウンドミュージック)、S E (サウンドエフェクト) 等を出力することでサウンド (音楽、音声) による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

#### 【 1 4 0 5 】

T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて (同期して)、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する (図 9 4 (b) 参照)。このとき、変化表示への移行開始に合わせて (同期して)、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。また、枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 は、他の第 2 発光領域 H K 2 が第 1 発光領域 H K 1 と連係して変化することに関わらず、第 1 状態のままで保たれる。更に、変化表示への移行開始に合わせて (同期して)、第 1 可動部材 7 3 が待機位置から第 1 状態から動作演出可能な第 2 状態へ移行する。このとき、第 2 可動部材 7 4 は、待機位置で停止する第 1 状態のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて (同期して)、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。

#### 【 1 4 0 6 】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング (開始フレーム更新タイミング) であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 1 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて (同期して)、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始されると共に、第 1 可動部材 7 3 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始され、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例 1 では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の変化、第 1 可動部材 7 3 の動作、変化報知音の出力が開始される。

#### 【 1 4 0 7 】

図 9 4 (b) に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部 (あるいは全部) を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【 1 4 0 8 】

図 9 4 (c) に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例 1 では、画像変化演出の実行期間の初期において第 2 状態になっていた第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 が、画像変化演出の実行期間の途中で第 1 状態に切り替わるように設定されている (図 9 4 (d) 参照)。また、具体例 1 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。こ

10

20

30

40

50

で、具体例 1 では、画像変化演出の実行期間の途中（T 3 のタイミング）で第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態から第 1 状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。そして、具体例 1 では、以後の画像変化演出において第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 1 状態で演出発光する。

【 1 4 0 9 】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

10

【 1 4 1 0 】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様に戻される（図 9 4（e）参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 1 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始される。

20

【 1 4 1 1 】

図 9 4（e）に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【 1 4 1 2 】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 9 4（f）参照）。T 5 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 1 では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様から第 1 態様への変化が完了する。

30

【 1 4 1 3 】

具体例 1 は、画像変化演出が行われるとき、第 1 発光領域 H K 1 と第 2 発光領域 H K 2 のうちの少なくとも 1 つとを連係して、第 1 状態から第 2 状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、画面での変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第 1 状態から、第 1 状態よりも暗い第 2 状態にすることで、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行される変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 4 1 4 】

具体例 1 は、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変

50

化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

#### 【 1 4 1 5 】

具体例 1 は、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が変化表示される場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

10

#### 【 1 4 1 6 】

具体例 1 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

20

#### 【 1 4 1 7 】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【 1 4 1 8 】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 4 1 9 】

具体例 1 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 1 態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 1 4 2 0 】

（画像変化演出の具体例 2）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 2 を説明する。図 9 5 は、第 1 可動部材 73 及び第 2 可動部材 74 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 10 の音声出力、第 1 画像表示装置 70 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 2 のタイミングチャートである。また、図 9 6 は、具体例 2 の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

50

## 【 1 4 2 1 】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 9 6（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

10

## 【 1 4 2 2 】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

20

## 【 1 4 2 3 】

T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 9 6（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。また、枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 も、演出発光している第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 が待機位置から第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。このとき、第 2 可動部材 7 4 は、待機位置で停止する第 1 態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。

30

## 【 1 4 2 4 】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始されると共に、第 1 可動部材 7 3 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始され、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例 2 では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の変化、第 1 可動部材 7 3 の動作、変化報知音の出力が開始される。

40

## 【 1 4 2 5 】

図 9 6（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画

50

面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

#### 【 1 4 2 6 】

図 9 6 ( c ) に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a 、背景画像 H G 、当該アイコン T H 、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の初期において第 2 状態になっていた第 1 発光領域 H K 1 の一部（第 1 可動部材 7 3 ）及び第 2 発光領域 H K 2 の一部（飾り枠 4 0 ）が、画像変化演出の実行期間の途中で第 1 状態に切り替わるように設定されている（図 9 6 ( d ) 参照）。また、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間中に亘って、第 1 発光領域 H K 1 の残部（第 2 可動部材 7 4 ）及び第 2 発光領域 H K 2 の残部（入賞口ランプ N R 、枠用照明装置 1 0 ）が、第 2 状態で保たれるように設定されている（図 1 4 2 ( d ) 参照）。具体例 2 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から終了まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の途中（ T 3 のタイミング）で第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態から第 1 状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。

#### 【 1 4 2 7 】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

#### 【 1 4 2 8 】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始よりも後にずらして、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様に戻される（図 9 6 ( e ) 参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングよりも後にずらして、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始される。

#### 【 1 4 2 9 】

図 9 6 ( e ) に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a 、背景画像 H G 、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

#### 【 1 4 3 0 】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 9 6 ( f ) 参照）。T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 状態にある第 1 発光領域 H K 1 （第 2 可動部材 7 4 ）及び第 2 発光領域 H K 2 （入賞口ランプ N R 、枠用照明装置 1 0 ）が、第 1 状態に戻って演出発光が実行される。T 5 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間

の途中のフレーム更新タイミング(終了フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例2では、終了フレーム更新タイミングとずらして、第1可動部材73の第2態様から第1態様への変化が完了すると共に、発光領域HK1, HK2が第1状態に戻る。

【1431】

具体例2は、画像変化演出が行われるとき、第1発光領域HK1と第2発光領域HK2のうちの少なくとも1つとを連係して、第1状態から第2状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第1状態から、第1状態よりも暗い第2状態にすることで、第1画像表示装置70の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第1画像表示装置70の画面で実行される変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1432】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報(第3画像)として、画像変化演出で変化する情報(第1画像及び第2画像)と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

20

【1433】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが変化表示される変化表示の場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、実施形態では、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報(第3画像)として、画像変化演出で変化する情報(第1画像及び第2画像)と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

30

【1434】

具体例2は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGを変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像GGは、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと同じ画像(画像レイヤ)にあってもよく、これらと別の画像(別の画像レイヤ)として設定し、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと一緒に変化するように表現してもよい。

40

【1435】

具体例2は、画像変化演出の開始に合わせて(同期して)、第1発光領域HK1及び/又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1436】

50

具体例 2 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 4 3 7 】

具体例 2 は、画像変化演出の終了とずらして、第 1 可動部材 7 3 の第 1 態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 4 3 8 】

具体例 2 は、画像変化演出の終了とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 4 3 9 】

（画像変化演出の具体例 3）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 3 を説明する。図 9 7 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 1 0 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 3 のタイミングチャートである。また、図 9 8 は、具体例 3 の画像変化演出が実行されるとき

#### 【 1 4 4 0 】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 9 8（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

#### 【 1 4 4 1 】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

#### 【 1 4 4 2 】

具体例 3 は、画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（飾り枠 4 0、入賞口ランプ N R、枠用照明装置 1 0）が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 9 8（a）参照）。そして、T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 及び枠用照明装置 1 0 の第 2 発光領域 H K 2 が第 2 状態から第 1 状態



に変化して、演出発光を実行する（図 9 8（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 が待機位置にある第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。第 1 可動部材 7 3 は、待機位置で停止する第 1 態様のままで保たれる。また、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。なお、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 及び入賞口ランプ N R の第 2 発光領域 H K 1 は、画像変化演出の実行期間に亘って、第 2 状態で保たれる。

【 1 4 4 3 】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 3 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始される。変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始されると共に、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。

【 1 4 4 4 】

図 9 8（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【 1 4 4 5 】

図 9 8（c）に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例 3 では、画像変化演出の実行開始に合わせて第 2 状態になっていた第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態に切り替わるように設定されている（図 9 8（d）参照）。また、具体例 3 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

【 1 4 4 6 】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【 1 4 4 7 】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 2 可動部材 7 4 が第 1 態様に戻される（図 9 8（e）参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 3 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始され

る。

【 1 4 4 8 】

図 9 8 ( e ) に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【 1 4 4 9 】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第 2 態様にある第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 9 8 ( f ) 参照）。T 5 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 3 では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様から第 1 態様への変化が完了する。

【 1 4 5 0 】

具体例 3 は、画像変化演出が行われるとき、第 1 発光領域 H K 1 と第 2 発光領域 H K 2 のうちの少なくとも 1 つとを連係して、第 1 状態から第 2 状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第 1 状態から、第 1 状態よりも暗い第 2 状態にすることで、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 5 1 】

具体例 3 は、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【 1 4 5 2 】

具体例 3 は、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、通常表示と変化表示では、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の視認し易さが変化する。これに対して、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【 1 4 5 3 】

具体例 3 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとしことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で

10

20

30

40

50

現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

【 1 4 5 4 】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 4 5 5 】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 5 6 】

具体例 3 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 4 5 7 】

具体例 3 は、画像変化演出の開始の少し前に、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 1 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、画像変化演出の開始の少し前に、可動部材 7 3、7 4 の第 2 態様への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）、あるいは画像変化演出の開始後に、可動部材 7 3、7 4 を第 1 態様に戻すようにしてもよい。

【 1 4 5 8 】

30

（画像変化演出の具体例 4）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 4 を説明する。図 9 9 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 1 0 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 4 のタイミングチャートである。また、図 1 0 0 は、具体例 4 の画像変化演出が実行されるときの実演例を示している。

【 1 4 5 9 】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 1 0 0（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて通常表示が実行されている。

40

50

## 【 1 4 6 0 】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M (バックグラウンドミュージック)、S E (サウンドエフェクト) 等を出力することでサウンド (音楽、音声) による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

## 【 1 4 6 1 】

具体例 4 は、画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1 (第 1 可動部材 7 3) 及び第 2 発光領域 H K 2 (飾り枠 4 0、枠用照明装置 1 0) が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する (図 1 0 0 (a) 参照)。このとき、第 1 発光領域 H K 1 (第 2 可動部材 7 4) 及び第 2 発光領域 H K 2 (入賞口ランプ N R) は第 1 状態のままである。画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様から第 2 態様へ変化開始する。そして、T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて (同期して)、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。画像変化演出が実行開始された T 1 よりも後の T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ N R の第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から第 2 状態に変化する。また、T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 が待機位置にある第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。

## 【 1 4 6 2 】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング (開始フレーム更新タイミング) であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 4 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始される。また、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始される。これに対して、変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて (同期して)、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。

## 【 1 4 6 3 】

図 1 0 0 (b) に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部 (あるいは全部) を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

## 【 1 4 6 4 】

図 1 0 0 (c) に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。また、具体例 4 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

## 【 1 4 6 5 】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示され

10

20

30

40

50

ている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄T Zが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄T Zが重ならないようになっている。また、演出図柄70 a及び特殊図柄T Zの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンT 1及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【1466】

T 4のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、あるいはずらして、第2態様にある第1可動部材73及び第2可動部材74が第1態様に戻される。T 4のタイミングは、演出図柄70 aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。

10

【1467】

図100(e)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄70 a、背景画像H G、当該アイコンT H及び保留アイコンT 1と一緒に拡大するように変化し、額縁画像G Gが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第1保留数表示領域70 Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄T Zは、演出図柄70 aと一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

20

【1468】

具体例4は、画像変化演出が終了されるT 5よりも前のT 5 aのタイミングにおいて、第1発光領域H K 1（第1可動部材73）及び第2発光領域H K 2（飾り枠40、枠用照明装置10）が第2状態から第1状態に変化して、演出発光が実行される。このとき、第1発光領域H K 1（第2可動部材74）及び第2発光領域H K 2（入賞口ランプN R）は第2状態のままである。また、画像変化演出が実行開始されるT 5よりも前のT 5 aのタイミングより前において、第1可動部材73が第2態様から第1態様へ変化開始し、T 5 aのタイミングにおいて、第1可動部材73が第1態様へ戻って停止する。このとき、第2可動部材74は第2態様のままである。そして、T 5のタイミングにおいて、変化表示から通常表示に戻り、画像変化演出が終了する。

30

【1469】

画像変化演出が終了されるT 5よりも後のT 5 bのタイミングにおいて、第1発光領域H K 1（第2可動部材74）及び第2発光領域H K 2（入賞口ランプN R）が第2状態から第1状態に変化して、演出発光が実行される。また、画像変化演出が実行開始されるT 5よりも前のタイミングにおいて、第2可動部材74が第2態様から第1態様へ変化開始し、T 5 bのタイミングにおいて、第1可動部材74が第1態様へ戻って停止する。なお、可動部材73, 74の第1態様への復帰は、画像変化演出が終了した後、あるいは画像変化演出の終了に合わせて（同期して）開始してもよい。

【1470】

具体例4は、画像変化演出が行われるとき、第1発光領域H K 1と第2発光領域H K 2のうちの少なくとも1つとを連係して、第1状態から第2状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第1状態から、第1状態よりも暗い第2状態にすることで、第1画像表示装置70の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第1画像表示装置70の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1471】

具体例4は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70 a、保留アイコンT 1及び背景画像H Gなどと共に、特殊図柄T Z及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70 a、保留アイコンT 1及び背景画像H Gが通常表示及び変

50

化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【 1 4 7 2 】

具体例 4 は、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が変化表示と通常表示とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

10

【 1 4 7 3 】

具体例 4 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとする事ができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

20

【 1 4 7 4 】

具体例 4 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとする事ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 4 7 5 】

具体例 4 は、画像変化演出の開始とずらして、可動部材 7 3、7 4 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとする事ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 7 6 】

具体例 4 は、画像変化演出の終了とずらして、可動部材 7 3、7 4 の第 1 態様への変化を完了している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとする事ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 1 4 7 7 】

具体例 4 は、画像変化演出の終了とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び / 又は第 2 発光領域 H K 2 を第 1 状態に戻している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとする事ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 7 8 】

図 1 0 1 及び図 1 0 2 に示すように、画像変化演出において、変化表示と一緒に、変化表示を装飾するエフェクト E F を表示してもよい。エフェクト E F は、動画であっても、固定画であっても、どちらでもよく、変化表示に合わせて変化させても、変化しなくても

50

よい。また、エフェクト E F は、変化表示の前側に重ねて表示しても（図 1 0 1（a））、変化表示の背後に表示しても（図 1 0 1（b））、変化表示と重ならないように表示しても（図 1 0 2）、何れであってもよい。

【 1 4 7 9 】

画像変化演出において、変化表示と一緒にエフェクト E F を表示するとき、エフェクト E F を、大当たりへの期待度に対応した形状又は色などで表示するようにしてもよい。例えば、期待度が低いときは、青色のエフェクト E F を表示し（図 1 0 2（a））、期待度が高いときは、赤色のエフェクト E F を表示するなどが挙げられる。なお、エフェクト E F による期待度表示は、画像変化演出の期間中に変化させてもよい。

【 1 4 8 0 】

画像変化演出において、導光板やその他の演出手段と連係する演出を行ってもよい。また、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で行う画像変化演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面で連係する演出を行ってもよい。例えば、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態として、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周囲を比較的暗くする演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面を暗くするなどを行うことが挙げられる。

【 1 4 8 1 】

画像変化演出において、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどを、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 1 0 3（a））。画像変化演出において、保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、保留アイコンなどを、例えば、画像変化演出の実行期間中に消す、又は見えないように表示するなどであってもよい（図 1 0 3（b））。なお、画像変化演出において、変化表示に含まれている演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい。

【 1 4 8 2 】

通常表示（図 1 0 4（a））に含まれている右打ちを誘導する文字などのシステム情報 I F 1 や、大当たり遊技が終了した後の時短回数を示す文字などの遊技情報 I F 2 などの画面に表示される情報を、画像表示演出において以下のようにしてもよい。例えば、画像変化演出において、システム情報 I F 1 を変化表示に含めず、システム情報 I F 1 を、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 1 0 4（b））。また、画像変化演出において、遊技情報 I F 2 を変化表示に含めてもよい（図 1 0 4（b））。この場合、変化表示において縮小された遊技情報 I F 2 と同じ情報を示す画像を、変化表示に重ねて拡大表示してもよい。

【 1 4 8 3 】

画像変化演出において、演出動作を行う第 2 態様になる可動部材 7 3、7 4 と変化表示とを関連付けるようなエフェクト E F を表示するようにしてもよい（図 1 0 5（a））。そして、画像変化演出において、例えば、第 2 可動部材 7 4 に押されたり引っ張られたりして変化表示が位置変化するなど、第 2 態様における可動部材 7 3、7 4 の動作演出及び / 又はエフェクト E F と、変化表示の変化とを連係するようにしてもよい（図 1 0 5（b）、（c））。

【 1 4 8 4 】

画像変化演出は、他の演出を関連付けて様々なタイミングで実行可能である。例えば、先読み連続演出時に、画像変化演出を行うようにしてもよい。

【 1 4 8 5 】

画像変化演出の実行開始又は終了（通常表示された画像の縮小開始又は変化表示された画像の通常表示への復帰）を、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作と関連付けてもよい。例えば、画像変化演出が実行可能になったときに、画面にボタン画像を表示してボタン操作を誘導し、ボタン操作が実行されると、画像変化演出を実行開始するようにすればよい。なお、ボタン画像は、複数の演出モードで共通して用いれば、データ量を圧縮できる。また、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作による

10

20

30

40

50

所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立すると、変化表示、あるいは変化表示と共に表示されるエフェクト E F や画像を変化させる（例えば、ガラスが割れる）ようにしてもよい。このとき、操作手段の操作による所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立する毎に、変化表示、あるいは変化表示と共に表示されるエフェクト E F や画像の変化を進行させる（例えば、ガラスが徐々に割れていく）ようにしてもよい。

【 1 4 8 6 】

画像変化演出は、複数パターンから選択可能であってもよい。例えば、演出図柄 7 0 a と背景画像 H G とが一緒に変化する変化表示を有する画像変化演出や、演出図柄 7 0 a が含まず背景画像 H G が変化する変化表示を有する画像変化演出などの複数パターンが設定されていてもよい。

10

【 1 4 8 7 】

変化表示は、1つの画像であっても、同調して動く別々の画像の組み合わせであってもよい。例えば、画面の表示可能領域よりも大きな画像を形成しておくことで、額縁画像 G G が通常表示で見えないようにし（図 1 0 6（a））、画面の表示可能領域よりも縮小した変化表示に変化することで、額縁画像 G G が画面に表示されるようにしてもよい（図 1 0 6（b））。変化表示は、回転や揺動したり（図 1 0 6（c））、例えば横に引き伸ばされるように変形したり（図 1 0 6（d））、例えば傾けて引き伸ばしたり（図 1 0 6（e））、縮小・拡大したりするなど、様々な態様で実行可能である。そして、画像変化演出を終了するとき、変化表示を画面の表示可能領域よりも拡大するように変化させてもよい（図 1 0 7（a）、（b））。また、画像変化演出の終了時、変化表示から通常表示に切り替えるとき、例えば一瞬白い画像を表示するホワイトアウトなど、切り替え演出を挟んでもよい（図 1 0 7（c））。その後、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「2 8 5」）で仮停止する（図 1 0 7（d））。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止する（図 1 0 7（e））。

20

30

【 1 4 8 8 】

画像変化演出は、フレーム更新タイミングに合わせて変化表示の表示演出が実行される。このとき、変化表示の変化に合わせて、変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）を実行可能である。あるいは、その他演出が変化表示の変化とずれたタイミングで実行してもよい。そして、変化表示が変化している状態から変化しない通常表示に戻るとき、変化表示に合わせて実行されている変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）の終了タイミングを、変化表示の変化終了タイミングよりも早い又は遅い、あるいは同じにすることができる。

【 1 4 8 9 】

画像変化演出の開始時（変化表示が縮小するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始し、画像変化演出の終了時（変化表示が拡大するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始しないようにしてもよい。

40

【 1 4 9 0 】

画像変化演出では、通常表示において通常位置にあった所定画像（例えば、演出図柄 7 0 a や背景画像 H G など）が画面の奥側へ向けて縮小して変化位置へ変化する変化表示が開始され、変化表示において変化位置にあった所定画像が画面の奥側から手前側へ向けて拡大して通常位置に戻ることによって通常表示に復帰する。ここで、画像変化演出において、所定画像が通常位置から変化位置まで変化する開始期間を、所定画像が変化位置から通常位置まで変化する復帰期間よりも時間を長くするとよい。換言すると、画像変化演出の開始

50



時に変化表示が縮小するとき（開始期間）のフレーム数を、画像変化演出の終了時に変化表示が拡大するとき（復帰期間）のフレーム数よりも多くするとよい。このように、画像変化演出の開始時のフレーム数を多くすることで、遊技者にとって判り易く、画像変化演出に注意を惹いて遊技の興趣を向上できる。また、画像変化演出の終了時のフレーム数を少なくすることで、通常表示への移行を素早く移行して、次の変動演出への興味に繋げることができる。ここで、画像変化演出において所定画像の縮小・拡大変化に合わせて実行される可動部材 73, 74 の動作や、発光領域 H K 1, H K 2 の変化についても、開始期間に連係して実行されるものを、復帰期間に連係して実行されるものよりも時間を長くするとよい。

#### 【1491】

10

画像変化演出において可動部材 73, 74 を動作させる具体例を前述したが、可動部材 73, 74 を必ずしも動作させる必要はなく、画像変化演出の実行期間中に可動役物 73, 74 が停止していてもよい。

#### 【1492】

（演出制御部にて条件が揃わない場合）

次に、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130 m において所定条件が揃わない場合について説明する。演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、主制御基板 110 と演出制御基板 130 との間を繋ぐコマンド線の断線、半断線又はコネクタ抜けなどに起因するコマンドの未受信や、ノイズ又は半断線などによるコマンド化けに起因するコマンドの異常受信などの通信異常が考えられる。なお、以下の説明では、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できたときを、図中において「○」で表現し、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときを、図中において「×」で表現している。そして、最初にコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときからコマンドを正常に受信できる前までの所定期間において、同種及び／又は異種のコマンドを1個あるいは複数個正常に受信できない場合がある。また、図中においてコマンドを「c d」と表記している。

20

#### 【1493】

通常遊技状態において第1画像表示装置 70 に表示される演出図柄 70 a は、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像 C G、キャラクタの一部である棒状画像 S G およびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E からなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第1画像表示装置 70 に表示される演出図柄 70 a は、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

30

#### 【1494】

通常遊技状態においては、演出モード A ~ C の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。また、特定遊技状態においては、演出モード D ~ E の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

#### 【1495】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ 45 a, 47 a、磁気検出センサ 53 a、電波検出センサ 54 a 等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっている。これに対して、主制御基板 110 と演出制御基板 130 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け等によるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

40

#### 【1496】

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

#### 【1497】

具体的には、第1保留数、第1特別図柄記憶指定コマンド、第1特別図柄、第1特別図柄表示器 60、第1特別図柄保留表示器 63、サブ第1変動表示器 81、サブ第1保留表

50

示器 8 3、第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 保留数、第 2 特別図柄記憶指定コマンド、第 2 特別図柄、第 2 特別図柄表示器 6 1、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

#### 【 1 4 9 8 】

( 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 )

図 1 0 8 及び図 1 0 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 1 について説明する。図 1 0 8 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 1 0 9 は、図 1 0 8 のタイミングチャートに対応する演出例である。 10

#### 【 1 4 9 9 】

P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始され、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される ( 図 1 0 9 ( a ) 参照 ) 。

#### 【 1 5 0 0 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 2 8 5 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 0 9 ( b ) 参照 ) 。 20

#### 【 1 5 0 1 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。 ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 ( 「 2 8 5 」 ) で本停止し ( 図 1 0 9 ( c ) 参照 ) 、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様 ( 例えば、消灯 ) で本停止する。 30

#### 【 1 5 0 2 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する ( 図 1 0 9 ( d ) 参照 ) 。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 0 9 ( e ) 参照 ) 。 40

#### 【 1 5 0 3 】

P 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 1 6 4 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め 50

定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 109（f）参照）。

【1504】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 109（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

10

【1505】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 109（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

20

【1506】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 109（f）参照）。

30

【1507】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し（図 109（g）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

40

【1508】

P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示

50

器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 0 9 】

P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 1 0 】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

10

【 1 5 1 1 】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 0 9（g）参照）。

20

【 1 5 1 2 】

P 1 4 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 1 3 】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

30

【 1 5 1 4 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（i）参照）。

40

【 1 5 1 5 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信で

50

きたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【1516】

具体例 1 は、演出制御部 130 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 70 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（正常受信）場合、演出図柄 70 a の変動を開始し、演出図柄 70 a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）を満たさない（取りこぼし）場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 70 a で揺れ変動するようになっている。これに対して、演出制御部 130 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たす（正常受信）ものの、演出図柄 70 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方を満たさない（取りこぼし）場合、（第 4 条件（特別図柄確定コマンド）の満足（正常受信）・欠如異常に関わらず）、演出図柄 70 a の変動を開始しないようになっている。このようにすることで、演出制御部 130 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1517】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 2）

図 109 及び図 110 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130 m において所定条件が揃わない場合の具体例 2 について説明する。図 110 は、演出制御部 130 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 109 の演出例を参照して具体例 2 を説明する。

#### 【1518】

P1 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 109（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。

#### 【1519】

P2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（b）参照）。

#### 【1520】

P3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図 109（c）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

#### 【1521】

10

20

30

40

50

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（e）参照）。 10

#### 【 1 5 2 2 】

P 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 0 9（f）参照）。 20

#### 【 1 5 2 3 】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 0 9（f）参照）。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。 30

#### 【 1 5 2 4 】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（i）参照）。このとき、仮停止している演出図柄 7 0 a をそのまま変動表示してもよいが、一旦（一瞬）本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄 7 0 a の変動表示を開始してもよい。 40

#### 【 1 5 2 5 】

P 8 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う 50

。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 109（f）参照）。

【1526】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 109（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【1527】

P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a の変動表示が開始されると共に、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。なお、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 109（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（i）参照）。このとき、仮停止している演出図柄 70 a をそのまま変動表示してもよいが、一旦（一瞬）本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄 70 a の変動表示を開始してもよい。

【1528】

P 11 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（f）参照）。

【1529】

P 12 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し（図 109（g）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【1530】

P 13 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊

図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１０９（ｈ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１０９（ｉ）参照）。

#### 【１５３１】

なお、主制御部１１０ｍから送信されたコマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【１５３２】

具体例２は、演出制御部１３０ｍにおいて、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄７０ａに関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄７０ａの演出パターン（変動パターン）に関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、変動演出を開始する第１状態となり、演出図柄７０ａの変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第２条件に基づいて決定される演出図柄７０ａで揺れ変動を実行可能な第２状態となる。これに対して、演出制御部１３０ｍにおいて、第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、第２条件（演出図柄指定コマンド）及び第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、第１状態と同じ変動演出を開始する状態となり、第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第２状態と同じ揺れ変動を実行可能な状態となる。このようにすることで、演出制御部１３０ｍにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【１５３３】

具体例２は、演出制御部１３０ｍにおいて、演出図柄７０ａに関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、演出図柄７０ａの変動演出を開始し、演出図柄７０ａの変動停止（特別図柄確定コマンド）に関する条件が不足する場合、所定条件演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄７０ａで揺れ変動を実行可能である。このようにすることで、演出制御部１３０ｍにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【１５３４】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例３）

図１０９及び図１１１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できず、演出制御部１３０ｍにおいて所定条件が揃わない場合の具体例３について説明する。図１１１は、演出制御部１３０ｍにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図１０９の演出例を参照して具体例３を説明する。

#### 【１５３５】

Ｐ１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される（図１０９（ａ）参照）。このとき、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器６０で開始される。

#### 【１５３６】

Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出

10

20

30

40

50



図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（b）参照）。

【1537】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図 109（c）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【1538】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 109（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（e）参照）。

【1539】

P 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 109（f）参照）。

【1540】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 109（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【1541】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、

10

20

30

40

50

特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 0 9（f）参照）。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

#### 【 1 5 4 2 】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 1 0 9（f）参照）。

#### 【 1 5 4 3 】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し（図 1 0 9（g）参照）、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

#### 【 1 5 4 4 】

P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 0 9（g）参照）。

#### 【 1 5 4 5 】

P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

#### 【 1 5 4 6 】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

#### 【 1 5 4 7 】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 7 0 a が停止位置で本停

10

20

30

40

50

止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 4 8 】

P 1 4 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 4 9 】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（g）参照）。

【 1 5 5 0 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（i）参照）。

【 1 5 5 1 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 1 5 5 2 】

具体例 3 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 7 0 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、演出図柄 7 0 a の変動演出を開始し、演出図柄 7 0 a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a で揺れ変動を実行可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、演出図柄 7 0 a の変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 5 5 3 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 4）

図 1 0 9 及び図 1 1 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 4 について説明する。図 1 1 2 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであ

10

20

30

40

50

り、図 109 の演出例を参照して具体例 4 を説明する。

【 1 5 5 4 】

P 1 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 109（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。

【 1 5 5 5 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（b）参照）。

10

【 1 5 5 6 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図 109（c）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

20

【 1 5 5 7 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信しないとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

30

【 1 5 5 8 】

P 5 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される（図 109（c）参照）。

【 1 5 5 9 】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

40

【 1 5 6 0 】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常

50

に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このため、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1561】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1562】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できないときであっても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1563】

P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このため、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1564】

P 11 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1565】

P 12 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信するときであっても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1566】

P 13 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信しない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信するとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 109（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（e）参照）。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 6 7 】

P 1 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（f）参照）。

## 【 1 5 6 8 】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 0 9（f）参照）。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

## 【 1 5 6 9 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（i）参照）。このとき、仮停止している演出図柄 7 0 a をそのまま変動表示してもよいが、一旦（一瞬）本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄 7 0 a の変動表示を開始してもよい。

## 【 1 5 7 0 】

P 1 7 以降は、前述の通りである。

## 【 1 5 7 1 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 1 5 7 2 】

具体例 4 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、演出図柄 7 0 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、変動演出を開始しないように制御可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、演出図柄の変動を開始し、第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7

0 aで揺れ変動を実行可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 mにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 1 5 7 3 】

( 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 5 )

図 1 0 9 及び図 1 1 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 mがコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例 1 について説明する。図 1 1 3 は、演出制御部 1 3 0 mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 1 0 9 の演出例を参照して具体例 5 を説明する。

#### 【 1 5 7 4 】

P 1 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 mが正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される ( 図 1 0 9 ( a ) 参照 )。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。

#### 【 1 5 7 5 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 2 8 5 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 0 9 ( b ) 参照 )。

#### 【 1 5 7 6 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 mから送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。 ) を演出制御部 1 3 0 mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 ( 「 2 8 5 」 ) で本停止し ( 図 1 0 9 ( c ) 参照 )、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様 ( 例えば、消灯 ) で本停止する。

#### 【 1 5 7 7 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 mが正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 mが正常に受信しないとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される ( 図 1 0 9 ( c ) 参照 )。

#### 【 1 5 7 8 】

P 5 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される ( 図 1 0 9 ( c ) 参照 )。

#### 【 1 5 7 9 】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 mから送信される停止時コマンド ( 特別図柄確定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 mが正

10

20

30

40

50

常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1580】

P7 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信しないとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

10

【1581】

P8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1582】

P9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

20

【1583】

P10 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信しないとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

30

【1584】

P11 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される（図 109（c）参照）。

【1585】

P12 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（c）参照）。

40

【1586】

P13 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部 130 m が正常に受信しないとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表

50



示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

【 1 5 8 7 】

P 1 4 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

【 1 5 8 8 】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

10

【 1 5 8 9 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

20

【 1 5 9 0 】

P 1 7 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

【 1 5 9 1 】

P 1 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

30

【 1 5 9 2 】

P 1 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

40

【 1 5 9 3 】

P 2 0 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の停止期間が延長される (図 1 0 9 ( c ) 参照)。

【 1 5 9 4 】

P 2 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド (特別図柄確定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄

50

T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 0 9（c）参照）。

【 1 5 9 5 】

P 2 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（i）参照）。

10

【 1 5 9 6 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【 1 5 9 7 】

具体例 5 は、演出制御部 1 3 0 m において、演出図柄 7 0 a に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 5 9 8 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 6）

図 1 0 9 及び図 1 1 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 6 について説明する。図 1 1 4 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 1 0 9 の演出例を参照して具体例 6 を説明する。

30

【 1 5 9 9 】

P 1 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 1 0 9（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。

【 1 6 0 0 】

40

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「2 8 5」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 0 9（b）参照）。

【 1 6 0 1 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略

50

している。)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「285」)で本停止し(図109(c)参照)、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

#### 【1602】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信するとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図109(d)参照)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図109(e)参照)。

#### 【1603】

P5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図109(f)参照)。

#### 【1604】

P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図109(f)参照)。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。

#### 【1605】

P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図109(f)参照)。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加

え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【1606】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 109（f）参照）。

【1607】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し（図 109（g）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【1608】

P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 109（g）参照）。

【1609】

P 11 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（g）参照）。

【1610】

P 12 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出が開始されていないので、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 109（g）参照）。

【1611】

P 13 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 109（g）参照）。

【1612】

P 14 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表

10

20

30

40

50

示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図109（g）参照）。

【1613】

P15のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できた場合、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図109（g）参照）。

【1614】

P16のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図109（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図109（i）参照）。

【1615】

なお、主制御部110mから送信されたコマンドを演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【1616】

具体例6は、演出制御部130mにおいて、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、演出図柄70aに関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄70aの演出パターン（変動パターン）に関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、変動演出を開始し、演出図柄70aの変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄70aで揺れ変動を実行可能である。これに対して、演出制御部130mにおいて、第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に第2条件（演出図柄指定コマンド）及び第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部130mにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1617】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例7）

図115を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できず、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例7について説明する。図115は、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

【1618】

P1のタイミングにおいて、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態A）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出制御部130mは、

10

20

30

40

50

遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドに基づいて、内部状態が遊技状態 A に決定される。また、演出制御部 130 m において、遊技状態指定コマンドの受信履歴が記憶される。

【1619】

P2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T1 および当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

10

【1620】

P3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器 60 において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 cd と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器 81 において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

20

【1621】

P4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ およびサブ第1変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部 130 m は、P4 のタイミングで受信した遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P1 のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）の受信履歴と同じ内容のコマンドであるので、内部状態が遊技状態 A のままで保つ。なお、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 109（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

【1622】

P5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作（演出動作）が継続している。

40

【1623】

P6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様で本

50

停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 1 6 2 4 】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 B ）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 7 のタイミングで受信した遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 4 のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態 A ）の受信履歴と同じ内容のコマンドでないため、内部状態を遊技状態 B に切り替える。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9 （d ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

10

【 1 6 2 5 】

P 8 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している。

20

【 1 6 2 6 】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

30

【 1 6 2 7 】

P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A ）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 1 0 のタイミングで受信できなかった遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 7 のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態 B ）の受信履歴と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態 A に切り替えることなく遊技状態 B のままになる。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 0 9 （d ）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

50

## 【 1 6 2 8 】

P 1 1 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している。

## 【 1 6 2 9 】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

## 【 1 6 3 0 】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の停止状態が継続される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 1 0 のタイミングで受信できなかった遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 7 のタイミング）の受信履歴の遊技状態指定コマンド（遊技状態 B）と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態 A に切り替えることなく遊技状態 B のままになる。

## 【 1 6 3 1 】

P 1 4 を経た P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

## 【 1 6 3 2 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の停止状態が継続される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 1 0 のタイミングで受信できなかった遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 7 のタイミング）の受信履歴の遊技状態指定コマンド（遊技状態 B）と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態 A に切り替えることなく遊技状態 B のままになる。

## 【 1 6 3 3 】

P 1 7 を経た P 1 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御

10

20

30

40

50



部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

【 1 6 3 4 】

仮に、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始されるタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの少なくとも一方を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、このタイミングで受信する遊技状態指定コマンドの遊技状態が、前回の受信履歴の遊技状態指定コマンドと同じ内容のコマンドであれば、内部状態を切り替えることなく前回の遊技状態のままになる。これに対して、演出制御部 1 3 0 m は、このタイミングで受信する遊技状態指定コマンドの遊技状態が、前回の受信履歴の遊技状態指定コマンドと同じ内容のコマンドでなければ、今回の遊技状態指定コマンドに基づいて決定される遊技状態に内部状態を切り替える。

10

【 1 6 3 5 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【 1 6 3 6 】

具体例 7 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たす（正常受信）場合、当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態が前回指定された第 1 条件（遊技状態指定コマンド）と同じ遊技状態であれば、演出制御部 1 3 0 m が把握している遊技状態を変更しない。一方、当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態が前回指定された第 1 条件遊技状態指定コマンドと異なる遊技状態であれば、サブが把握している遊技状態を当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態に変更する。また、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たさない（取りこぼし）場合、他の条件（演出図柄の指定に関する第 2 条件（特別図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（演出パターン指定コマンド））の如何にかかわらず、遊技状態を変更しないようになっている。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 1 6 3 7 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 8）

図 1 1 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 8 について説明する。図 1 1 6 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

40

【 1 6 3 8 】

図 1 1 6 ( a ) に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（当たり図柄）及び変動パターン指定コマンド（当たりの演出）を、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が当たりのものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、変動演出を開始する。

【 1 6 3 9 】

50

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 1 6 4 0 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

10

【 1 6 4 1 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（当たり図柄）及び変動パターン指定コマンド（ハズレの演出）を、演出制御部 1 3 0 m が受信する場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、サブ第 1 変動表示器 8 1 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が当たりのものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、変動演出が開始されない。

20

【 1 6 4 2 】

図 1 1 6 ( b ) に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（ハズレ図柄）及び変動パターン指定コマンド（ハズレの演出）を、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a がハズレのものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、変動演出を開始する。

30

【 1 6 4 3 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

【 1 6 4 4 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図

50

柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 1 6 4 5 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（ハズレ図柄）及び変動パターン指定コマンド（当たりの演出）を、演出制御部 1 3 0 m が受信する場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、サブ第 1 変動表示器 8 1 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a がハズレのものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、変動演出が開始されない。

10

【 1 6 4 6 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 1 6 4 7 】

具体例 8 は、演出制御部 1 3 0 m において、演出図柄 7 0 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a が当たりのものであると共に、演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）の指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、演出図柄 7 0 a を変動開始可能である。同様に、演出制御部 1 3 0 m において、演出図柄 7 0 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a がハズレのものであると共に、演出図柄 7 0 a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、演出図柄 7 0 a を変動開始可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、（遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 7 0 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（受信）ときであっても、）演出図柄 7 0 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a と、演出図柄 7 0 a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンとの当たり・ハズレが異なる場合、演出図柄 7 0 a の変動を開始しない。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

30

【 1 6 4 8 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 9）

図 1 1 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 9 について説明する。図 1 1 7 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

40

【 1 6 4 9 】

図 1 1 7 ( a ) に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第 1 特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第 1 特別図柄用）を、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が第 1 特別図柄用のものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定

50

される変動パターンが第 1 特別図柄用のものである場合、変動演出を開始する。

【 1 6 5 0 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 1 6 5 1 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 1 6 5 2 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第 1 特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第 2 特別図柄用）を、演出制御部 1 3 0 m が受信する場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z、サブ第 1 変動表示器 8 1 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が第 1 特別図柄用のものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第 2 特別図柄用のものである場合、変動演出が開始されない。

【 1 6 5 3 】

図 1 1 7 ( b ) に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第 2 特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第 2 特別図柄用）を、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が第 2 特別図柄用のものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第 2 特別図柄用のものである場合、変動演出を開始する。

【 1 6 5 4 】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 1 6 5 5 】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処

理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 1 6 5 6 】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第 2 特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第 1 特別図柄用）を、演出制御部 1 3 0 m が受信する場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ、サブ第 1 変動表示器 8 1 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 70 a が第 2 特別図柄用のものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第 1 特別図柄用のものである場合、変動演出が開始されない。

10

【 1 6 5 7 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【 1 6 5 8 】

具体例 9 は、演出制御部 1 3 0 m において、演出図柄 70 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものであると共に、演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものである場合、演出図柄 70 a を変動開始可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、（遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 70 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）および演出図柄 70 a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（正常受信）ときであっても、）演出図柄 70 a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものである一方で、演出図柄 70 a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）と別の入賞条件（第 2 特別図柄用又は第 1 特別図柄用）で選択されるものである場合、演出図柄の変動を開始しない。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 1 6 5 9 】

演出制御部 1 3 0 m において所定の制御を実行するための条件として、前述したように主制御部 1 1 0 m から送信されるコマンドを例示したが、これに限らず、時間の経過や操作ボタンの操作など、その他の事象を条件としてもよい。

40

【 1 6 6 0 】

図 1 1 8 に示すように、演出制御部 1 3 0 m にて条件が揃わないとき（前述した具体例 1 ~ 9 など）であっても、主制御部 1 1 0 m から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンドなど）を受信した場合、第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 などの前述した初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能である。具体的には、演出制御部 1 3 0 m にて条件が揃っていなくても演出図柄 70 a が変動している期間において、変動している演出図柄 70 a が画面に表示されている状態で、主制御部 1 1 0 m からの所定信号を演出制御部 1 3 0 m で正常に受信すると、第 1 可動部材 7 3 などの可動

50

役物の初期作動を実行する。また、演出制御部 130m にて条件が揃わず演出図柄 70a が仮停止している期間において、揺れ変動している演出図柄 70a が画面に表示されている状態で、第 1 可動部材 73 などの可動役物の初期作動を実行する。更に、演出制御部 130m にて条件が揃わず演出図柄 70a が本停止している期間において、主制御部 110m からの所定信号を演出制御部 130m で正常に受信すると、停止している演出図柄 70a が画面に表示されている状態で、第 1 可動部材 73 などの可動役物の初期作動を実行する。このように、実施形態では、演出制御部 130m に揃った（揃っていない）条件が何れであっても、主制御部 110m からの所定信号に基づく初期作動条件を満たせば、演出図柄 70a の表示態様に関わらず、初期作動が実行される。なお、具体例 10 において、演出制御部 130m に揃った（揃っていない）条件と演出図柄 70a の関係は、具体例 1 と同様であるので説明を省略する。 10

#### 【1661】

図 119 に示すように、演出制御部 130m にて条件が揃わないとき（前述した具体例 1～10 など）であっても、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と主制御手段 110 とが遊技機 1 への電力供給中において非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能である。この異常報知は、所定期間にわたって実行することができる。具体的には、演出制御部 130m にて条件が揃っていても演出図柄 70a が変動している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。また、演出制御部 130m にて条件が揃わず演出図柄 70a が仮停止している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。更に、演出制御部 130m にて条件が揃わず演出図柄 70a が本停止している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。このように、実施形態では、演出制御部 130m に揃った（揃っていない）条件が何れであっても、前記非接続状態になる異常報知条件を満たせば、演出図柄 70a の表示態様に関わらず、異常報知が実行される。このとき、画像表示装置 70, 71 において変動中、仮停止または本停止状態にある演出図柄 70a と重ねて、あるいは演出図柄 70a と重なる領域で異常報知を行ってもよく、演出図柄 70a などの画像を消して、異常報知を行うなど、様々な態様で画像表示装置 70, 71 を用いた異常報知を実行できる。なお、具体例 11 において、演出制御部 130m に揃った（揃っていない）条件と演出図柄 70a の関係は、具体例 1 と同様であるので説明を省略する。 20 30

#### 【1662】

なお、演出制御部 130m にて条件が揃わないとき、本実施形態に記載されている他の事象、動作、演出、作動、報知などを組み合わせて実行されることがある。

#### 【1663】

< 本実施形態に記載された発明の内容 I >

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機として、画像表示装置の表示領域を変形させるとともに当該表示領域内に表示中の画像も変形させる表示演出を行う遊技機がある（例えば、特開 2017-196126 公報）。しかしながら、上記遊技機に 40

は、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されている。

#### 【1664】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、本実施形態の遊技機 1 は、第 1 態様（待機位置で停止）と第 2 態様（演出動作）とに変化可能である可動役物（可動部材 73, 74）と、前記可動役物（73, 74）に設けられ、発光した第 1 状態（演出発光状態）と第 2 状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第 1 発光領域（H 50

K 1 ) と、前記可動役物 ( 7 3 , 7 4 ) と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第 1 状態 ( 演出発光状態 ) と第 2 状態 ( 例えば消灯 ) とに発光状態を変化可能である第 2 発光領域 ( H K 2 ) と、所定の変動演出を実行可能である表示手段 ( 7 0 , 7 1 ) と、を備え、前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に表示される第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) と、前記第 1 画像が変化して画面に表示される第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) とに変化可能であり、前記第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第 1 発光領域 ( H K 1 ) と前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) のうちの少なくとも一つとを連係して前記第 2 状態 ( 例えば消灯 ) に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に、前記第 1 画像と共に第 3 画像 ( 例えば特殊図柄 T Z ) を表示可能であり、前記第 1 画像および前記第 2 画像のいずれであっても、前記第 3 画像 ( 例えば特殊図柄 T Z ) を同じ位置に表示可能である。

10

#### 【 1 6 6 5 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機 ( 1 ) によれば、第 1 態様 ( 待機位置で停止 ) と第 2 態様 ( 演出動作 ) とに変化可能である可動役物 ( 可動部材 7 3 , 7 4 ) と、前記可動役物 ( 7 3 , 7 4 ) に設けられ、発光した第 1 状態 ( 演出発光状態 ) と第 2 状態 ( 例えば消灯 ) とに発光状態を変化可能である第 1 発光領域 ( H K 1 ) と、前記可動役物 ( 可動部材 7 3 , 7 4 ) と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第 1 状態 ( 演出発光状態 ) と第 2 状態 ( 例えば消灯 ) とに発光状態を変化可能である第 2 発光領域 ( H K 2 ) と、所定の変動演出を実行可能である表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) と、を備え、前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に表示される第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) と、前記第 1 画像が変化して画面に表示される第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) とに変化可能であり、前記第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第 1 発光領域 ( H K 1 ) と前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) のうちの少なくとも一つとを連係して前記第 2 状態 ( 例えば消灯 ) に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に、前記第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) と共に第 3 画像 ( 例えば特殊図柄 T Z ) を表示可能であり、前記第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) を前記第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) に変化したときに視認し易さを変化させる一方、前記第 1 画像および前記第 2 画像のいずれであっても、前記第 3 画像 ( 例えば特殊図柄 T Z ) の視認し易さを変化させないように表示可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【 1 6 6 6 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機 ( 1 ) によれば、第 1 態様 ( 待機位置で停止 ) と第 2 態様 ( 演出動作 ) とに変化可能である可動役物 ( 可動部材 7 3 , 7 4 ) と、前記可動役物 ( 7 3 , 7 4 ) に設けられ、発光した第 1 状態 ( 演出発光状態 ) と第 2 状態 ( 例えば消灯 ) とに発光状態を変化可能である第 1 発光領域 ( H K 1 ) と、前記可動役物 ( 可動部材 7 3 , 7 4 ) と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第 1 状態 ( 演出発光状態 ) と第 2 状態 ( 例えば消灯 ) とに発光状態を変化可能である第 2 発光領域 ( H K 2 ) と、所定の変動演出を実行可能である表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) と、を備え、前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に表示される第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) と、前記第 1 画像が変化して画面に表示される第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) とに変化可能であり、前記第 2 画像 ( 例えば変化表示の演出図柄 7 0 a ) に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第 1 発光領域 ( H K 1 ) と前記第 2 発光領域 ( H K 2 ) のうちの少なくとも一つとを連係して前記第 2 状態 ( 例えば消灯 ) に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段 ( 画像表示装置 7 0 , 7 1 ) の画面に、前記第 1 画像 ( 例えば通常表示の演出図柄 7 0 a など ) から前記第 2 画像 ( 例え

40

50

ば変化表示の演出図柄 70 a) への変化に連係して変化する第 3 画像 (例えば額縁画像 G) を表示可能であることを特徴とする。

【1667】

< 本実施形態に記載された発明の内容 I I >

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機として、遊技の進行を制御するメイン制御基板と、主制御基板からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御するサブ制御基板とを備えたものがある (例えば、特開 2019-033816 号公報)。しかしながら、上記遊技機には、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮されておらず、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されている。

【1668】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機 (1) によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段 (主制御基板 110) と、前記主制御手段 (主制御基板 110) からの信号 (コマンド等) に応じた演出を制御可能な演出制御手段 (演出制御基板 130) とを備えた遊技機 (1) において、所定の態様で作動可能な可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) を備え、前記演出制御手段 (演出制御基板 130) は、前記可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) の初期作動 (初期動作、初期発光) と、前記可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) の演出作動 (演出動作、演出発光) とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態 (客待ち状態、変動演出、大当たり演出) 中に前記主制御手段 (主制御基板 110) から所定信号 (電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等) を受信した場合、前記初期作動 (初期動作、初期発光) を実行可能であり、表示手段 (画像表示装置 70, 71) において演出図柄 (70 a) の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段 (演出制御基板 130) において、遊技状態に関する第 1 条件 (遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄 (70 a) に関する第 2 条件 (演出図柄指定コマンド) 及び前記演出図柄 (70 a) の演出パターンに関する第 3 条件 (変動パターン指定コマンド) を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄 (70 a) の変動停止に関する第 4 条件 (特別図柄確定コマンド) が不足する場合、前記第 2 条件 (演出図柄指定コマンド) に基づいて決定される前記演出図柄 (70 a) で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段 (演出制御基板 130) において、前記第 1 条件 (遊技状態指定コマンド) を充足するものの、前記第 2 条件 (演出図柄指定コマンド) 及び前記第 3 条件 (変動パターン指定コマンド) の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【1669】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機 (1) によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段 (主制御基板 110) と、前記主制御手段 (主制御基板 110) からの信号 (コマンド等) に応じた演出を制御可能な演出制御手段 (演出制御基板 130) とを備えた遊技機 (1) において、所定の態様で作動可能な可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) を備え、前記演出制御手段 (演出制御基板 130) は、前記可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) の初期作動 (初期動作、初期発光) と、前記可動演出手段 (第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17) の演出作動 (演出動作、演出発光) とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態 (客待ち状態、変動演出、大当たり演出) 中に前記主制御手段 (主制御基板 110) から所定信号 (電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等) を受信した場合、前記初期作動 (初期動作、初期発光) を実行可能であり、表示手段 (画像表示装置 70, 71) において演出図柄 (70 a) の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段 (演出制御基板 130) において、遊技状態に関する第 1 条



件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始する第1状態となり、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能な第2状態となり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記第1状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

10

#### 【1670】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段（主制御基板110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、前記可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【1671】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段（主制御基板110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、前記可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共

40

50

に前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【1672】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置 70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（70a）の変動を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

10

20

【1673】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置 70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

30

40

【1674】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は

50

、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

#### 【１６７５】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

#### 【１６７６】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり

、表示手段（画像表示装置 70，71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始する第 1 状態となり、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能な第 2 状態となり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記第 1 状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

10

#### 【1677】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、遊技の演出音（BGM、SE 等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記音声出力手段（音声出力装置 9）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 70，71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【1678】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、遊技の演出音（BGM、SE 等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記音声出力手段（音声出力装置 9）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 70，71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に

40

50

前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【 1 6 7 9 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機（1）において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）は、前記音声出力手段（音声出力装置 9）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 7 0, 7 1 において演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（7 0 a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（7 0 a）の変動を開始し、前記演出図柄（7 0 a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（7 0 a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【 1 6 8 0 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機（1）において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）は、前記音声出力手段（音声出力装置 9）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 7 0, 7 1 において演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、前記演出図柄（7 0 a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（7 0 a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【 1 6 8 1 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機（1）において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）は、前記音声出力手段（音声出力装置 9）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行する

ことが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 70, 71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

10

#### 【1682】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、表示手段（画像表示装置 70, 71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【1683】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁

40

50

気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70,71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始する第1状態となり、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能な第2状態となり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足するものの、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記第1状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

#### 【1684】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出するための検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70,71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記演出図柄(70a)に関する所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)を充足する場合、遊技状態に関する条件(遊技状態指定コマンド)の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

#### 【1685】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出するための検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70,71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第



1条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【1686】

10

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段（主制御基板110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、表示手段（画像表示装置70, 71において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（70a）の変動を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

30

【1687】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段（主制御基板110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、表示手段（画像表示装置70, 71において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の変

40

50



動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【1688】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

10

20

【1689】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

30

40

50

## 【 1 6 9 0 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始する第１状態となり、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能な第２状態となり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記第１状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

## 【 1 6 9 1 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記演出図柄（７０ａ）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

## 【 1 6 9 2 】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）

を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を  
備え、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板  
1 3 0）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出セン  
サ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であ  
り、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）と前記検出  
手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネ  
クタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常  
報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）は、表示手段（画  
像表示装置 7 0, 7 1 において演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記演  
出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定  
コマンド）、前記演出図柄（7 0 a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前  
記演出図柄（7 0 a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を  
充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（7 0 a）の変動停止に関する第 4  
条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件に基づいて決定される前記  
演出図柄（7 0 a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3  
0）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第 2 条件（  
演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一  
方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

#### 【1 6 9 3】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技  
機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）  
と、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御  
可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）  
を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を  
備え、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板  
1 3 0）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出セン  
サ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であ  
り、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）と前記検出  
手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネ  
クタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常  
報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）は、表示手段（画  
像表示装置 7 0, 7 1 において演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記演  
出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定  
コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（7 0 a）に関する第 2 条件（演出図柄指定  
コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマン  
ド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり  
、前記演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマ  
ンド）が不足する一方で前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動  
パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（7 0 a）の変動を開始し、前記  
演出図柄（7 0 a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場  
合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（7 0 a  
）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

#### 【1 6 9 4】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技  
機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）  
と、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御  
可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）  
を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を  
備え、前記主制御手段（主制御基板 1 1 0）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板  
1 3 0）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出セン

サ等)からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段(主制御基板110)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70,71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記演出図柄(70a)に関する所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)が不足する場合、遊技状態に関する条件(遊技状態指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の変動停止に関する条件(特別図柄確定コマンド)の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

10

#### 【1695】

上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板130)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段(主制御基板110)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70,71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足するものの、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足すると共に前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【1696】

尚、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

#### 【1697】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

#### 【1698】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1)

図120及び図121を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例1について説明する。図120は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート1であり、図121(a)~(j)は、図120のタイミングチャート1における(a)~(j)に対応する演出例である。

50

## 【 1 6 9 9 】

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

## 【 1 7 0 0 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 2 」から「 1 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特別図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【 1 7 0 1 】

なお、第 1 保留数表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている特図保留数（第 2 保留表示に相当）を切り替えるときの「特定更新態様」とは、保留アイコン（第 1 保留表示に相当）を追加表示（増加表示）する場合やシフト表示（減少表示）する場合の表示態様とは異なる表示態様である。具体的には、1 フレーム分の非アニメーションで表示内容を切り替える表示態様となっている。

## 【 1 7 0 2 】

また、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示は、サブ第 1 変動表示器 8 1 の L E D が点滅することで行われるが、図面では点滅を表現できないことから 2 重丸によって変動表示していることを表現するものとする。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D についても、2 重丸によって点滅していることを表現するものとする。

## 【 1 7 0 3 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」となる。

## 【 1 7 0 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 2 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が通常追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 1 2 1（a）参照）。

## 【 1 7 0 5 】

なお、保留アイコンを追加表示するときの「通常追加態様」とは、保留数が 1 つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合に保留アイコン H I を追加表示するときの表示態様である。具体的には、保留アイコン H I が極小サイズから徐々に大きくなるように 1 0 フレーム分のアニメーションで特図保留数に対応する領域に 1 つだけ追加表示する表示態様となっている。

## 【 1 7 0 6 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（

10

20

30

40

50

演出動作)を行っている状態となっている(図121(b)参照)。

【1707】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【1708】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様(消灯)で本停止する(図121(c)参照)。

10

【1709】

次に、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【1710】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図121(d)参照)。

【1711】

その後、T5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図121(e)参照)。

30

【1712】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様(「531」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作(演出動作)が継続している(図121(f)参照)。

40

【1713】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1714】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第

50

１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１２１（ｆ）参照）。

【１７１５】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【１７１６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１２１（ｇ）参照）。

【１７１７】

そして、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１２１（ｇ）参照）。

20

【１７１８】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１２１（ｈ）参照）。

【１７１９】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄７０ａがハズレ態様（「９６２」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を継続している（図１２１（ｉ）参照）。

30

【１７２０】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【１７２１】

40

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される（図１２１（ｉ）参照）。

【１７２２】

そして、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍで変動演出を終了するための処理が行われる。

【１７２３】

50

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (本停止) されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 (「248」) で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様 (消灯) で本停止する (図 121 (j) 参照)。

#### 【1724】

なお、T7 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【1725】

ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合の具体例 1 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 (時短遊技状態、確変遊技状態) において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1726】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70 E、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 84、第 2 特図保留数表示領域 70 F、第 2 保留アイコン表示領域 70 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

#### 【1727】

なお、所定の検出センサ (始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 53 a、電波検出センサ 54 a 等) のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知 (エラー報知) を行うようになっていたが、主制御基板 110 と演出制御基板 130 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜けによるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

#### 【1728】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2)

図 122 及び図 123 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明する。図 122 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 123 (a) ~ (i) は、図 122 のタイミングチャート 2 における (a) ~ (i) に対応する演出例 1 である。

#### 【1729】

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1730】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「4」から「3」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄

10

20

30

40

50



L Zの変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 1 7 3 1 】

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

【 1 7 3 2 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 3 」から「 4 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 4 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が通常追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 1 2 3（ a ）参照）。

10

【 1 7 3 3 】

その後、T 2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 3（ b ）参照）。

20

【 1 7 3 4 】

そして、T 3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 1 7 3 5 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 2 3（ c ）参照）。

30

【 1 7 3 6 】

次に、T 4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 7 3 7 】

40

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 2 3（ d ）参照）。

【 1 7 3 8 】

その後、T 5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変

50

化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンB G Mが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図123（e）参照）。

【1739】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像S Kおよび図柄エフェクト画像Z Eが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作（演出動作）が継続している（図123（f）参照）。

10

【1740】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1741】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄T Zの変動表示、及び、第1ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンB G Mの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図123（g）参照）。

20

【1742】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図123（g）の状態が維持される。

30

【1743】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図123（g）の状態が維持される。

【1744】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【1745】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「3」から「1」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bの3番目に表示されている余剰分の保留アイコンH Iが1フレーム分の非

50

アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 123 (h) 参照)。

【1746】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡張動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 123 (h) 参照)。

10

【1747】

なお、余剰分の保留アイコンを消去して必要分の保留アイコンをシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンをそのまま残存させて必要分の保留アイコンをシフト表示させてもよい。

【1748】

その後、T 11 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 123 (i) 参照)。

20

【1749】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できている場合には、第 1 特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 (先読みゾーン演出による期待度示唆の対象) においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出 (先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン BGM の出力) が実行され、演出図柄 70 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【1750】

なお、T 7 ~ T 9 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合と同様の処理が行われることになる。

30

【1751】

ここでは、T 10 のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「3」から「1」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」から「2」となる場合、及び、第 1 特図保留数が「2」から「0」になる場合、つまり、主制御部 110 m が把握している保留数と演出制御部 130 m が把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【1752】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合の具体例 2 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 (時短遊技状態、確変遊技状態) において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1753】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70 E、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマ

50

ンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 1 7 5 4 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 )

図 1 2 2 及び図 1 2 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明する。図 1 2 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 1 2 4 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 2 2 のタイミングチャート 2 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例 2 である。

【 1 7 5 5 】

なお、図 1 2 3 と図 1 2 4 とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 1 7 5 6 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 7 5 7 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される ( 図 1 2 4 ( d ) 参照 )。

【 1 7 5 8 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 2 4 ( d ) 参照 )。

【 1 7 5 9 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 3 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 2 4 ( e ) 参照 )。

【 1 7 6 0 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 5 3 1 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 ( 演出動作 ) が継続している ( 図 1 2 4 ( f ) 参照 )。

【 1 7 6 1 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時

10

20

30

40

50

コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1762】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 124（g）参照）。

【1763】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図 124（g）の状態が維持される。

【1764】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 124（g）の状態が維持される。

【1765】

次に、T 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1766】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「3」から「1」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 2 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3 番目に表示されている保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで 2 番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 124（h）参照）。

【1767】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄 70a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 70a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 124（h）参照）。

【1768】

その後、T 1 1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像E Fが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄7 0 aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第1保留アイコン表示領域7 0 Bに表示されている1番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄7 0 aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図1 2 4（i）参照）。

#### 【1 7 6 9】

その後、主制御部1 1 0 mからの各種コマンドを演出制御部1 3 0 mが正常に受信できる状態である場合には、第1特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像E Fの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄7 0 aが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄7 0 aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

#### 【1 7 7 0】

なお、T 7 ~ T 9のタイミングにおいて、主制御部1 1 0 mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部1 3 0 mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部1 3 0 mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部1 4 0及びランプ／駆動制御部1 5 0が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部1 1 0 mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部1 3 0 mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【1 7 7 1】

ここでは、T 1 0のタイミングにおいて、演出制御部1 3 0 mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となる場合について説明したが、第1特図保留数が「4」から「2」となる場合、及び、第1特図保留数が「2」から「0」となる場合、つまり、主制御部1 1 0 mが把握している保留数と演出制御部1 3 0 mが把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1 7 7 2】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部1 3 0 mがコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例3について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第2始動口4 7に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1 7 7 3】

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

#### 【1 7 7 4】

このように、図1 2 2 ~ 図1 2 4に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部1 3 0 mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば3番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば1番目 ~ 2番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部1 1 0 mと演出制御部1 3 0 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊

10

20

30

40

50

技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 7 7 5 】

また、図 1 2 2 ~ 図 1 2 4 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 1 7 7 6 】

また、図 1 2 2 ~ 図 1 2 4 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 1 7 7 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4）

図 1 2 5 及び図 1 2 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 について説明する。図 1 2 5 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 であり、図 1 2 6 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 2 5 のタイミングチャート 3 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例 1 である。

20

【 1 7 7 8 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【 1 7 7 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「4」から「3」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

40

【 1 7 8 0 】

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

【 1 7 8 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「3」から「4」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 4 番目に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示され、今回の入賞

50

に基づく入賞音が出力される（図 1 2 6（a）参照）。

【 1 7 8 2 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 6（b）参照）。

【 1 7 8 3 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 1 7 8 4 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 2 6（c）参照）。

【 1 7 8 5 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 7 8 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 2 6（d）参照）。

【 1 7 8 7 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 6（e）参照）。

【 1 7 8 8 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 5 3 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 2 6（f）参照）。

【 1 7 8 9 】

10

20

30

40

50



次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 1 7 9 0 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図 1 2 6（g）参照）。 10

【 1 7 9 1 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 2 6（g）の状態が維持される。 20

【 1 7 9 2 】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 1 2 6（g）の状態が維持される。

【 1 7 9 3 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 2 6（g）の状態が維持される。 30

【 1 7 9 4 】

そして、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 1 2 6（g）の状態が維持される。 40

【 1 7 9 5 】

次に、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 7 9 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「3」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目及び 3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 1 2 6 (h) 参照)。

【1 7 9 7】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 1 2 6 (h) 参照)。

10

【1 7 9 8】

その後、T 1 3 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 1 2 6 (i) 参照)。

【1 7 9 9】

20

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できている場合には、演出図柄 7 0 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【1 8 0 0】

なお、T 7 ~ T 1 1 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合と同様の処理が行われることになる。

30

【1 8 0 1】

ここでは、T 1 2 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が把握している保留数と演出制御部 1 3 0 m が把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1 8 0 2】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合の具体例 4 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 (時短遊技状態、確変遊技状態) において第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【1 8 0 3】

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

【1 8 0 4】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5)

50

図 1 2 5 及び図 1 2 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 について説明する。図 1 2 5 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 であり、図 1 2 7 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 2 5 のタイミングチャート 3 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例 2 である。

#### 【 1 8 0 5 】

なお、図 1 2 6 と図 1 2 7 とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

#### 【 1 8 0 6 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 1 8 0 7 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。

#### 【 1 8 0 8 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 2 7 ( d ) 参照 )。

#### 【 1 8 0 9 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 3 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 2 7 ( e ) 参照 )。

#### 【 1 8 1 0 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 5 3 1 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 ( 演出動作 ) が継続している ( 図 1 2 7 ( f ) 参照 )。

#### 【 1 8 1 1 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 停止時信号としての特図停止コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない ( コマンド異常が発生した ) 場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

#### 【 1 8 1 2 】

10

20

30

40

50

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 2 7 ( g ) 参照）。

【 1 8 1 3 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信（コマンド異常が発生した）できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図 1 2 7 ( g ) の状態が維持される。

10

【 1 8 1 4 】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。そのため、図 1 2 7 ( g ) の状態が維持される。

20

【 1 8 1 5 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図 1 2 7 ( g ) の状態が維持される。

30

【 1 8 1 6 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【 1 8 1 7 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される（図 1 2 7 ( g ) 参照）。

40

【 1 8 1 8 】

その後、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 8 1 9 】

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

50

る第1特図保留数が特定更新態様で「3」から「0」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目及び2番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで1番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される。

#### 【1820】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の1つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ラン

10

#### 【1821】

その後、T13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが変化シナリオに沿って赤アイコンに

20

#### 【1822】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

#### 【1823】

なお、T7～T11のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

30

#### 【1824】

ここでは、T12のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

#### 【1825】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例5について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1826】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第

50

１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

#### 【１８２７】

このように、図１２５～図１２７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【１８２８】

また、図１２５～図１２７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも２つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

#### 【１８２９】

また、図１２５～図１２７に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ及び２つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

#### 【１８３０】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例６）

図１２８及び図１２９を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明する。図１２８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４であり、図１２９（ａ）～（ｈ）は、図１２８のタイミングチャート４における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。

#### 【１８３１】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

#### 【１８３２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「４」から「３」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄

50

L Zの変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 1 8 3 3 】

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

【 1 8 3 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 3 」から「 4 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 4 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が通常追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 1 2 9（ a ）参照）。 10

【 1 8 3 5 】

その後、T 2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 9（ b ）参照）。 20

【 1 8 3 6 】

そして、T 3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 1 8 3 7 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 2 9（ c ）参照）。 30

【 1 8 3 8 】

次に、T 4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 8 3 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 2 9（ d ）参照）。 40

【 1 8 4 0 】

その後、T 5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像 50

が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている3番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図129（e）参照）。

【1841】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図129（f）参照）。

10

【1842】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1843】

20

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図129（g）参照）。

【1844】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図129（g）の状態が維持される。

30

【1845】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図129（g）の状態が維持される。

40

【1846】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図129（g）の状態が維持される。

50



## 【 1 8 4 7 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 1 2 9（g）の状態が維持される。

## 【 1 8 4 8 】

そして、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 1 2 9（g）の状態が維持される。

## 【 1 8 4 9 】

次に、T 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 1 2 9（g）の状態が維持される。

## 【 1 8 5 0 】

その後、T 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態（遊技待機状態）となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「0」となって客待ちデモ演出を開始するまでの待機タイマをセットする処理が行われる。

## 【 1 8 5 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「3」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目～3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I および当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 2 9（h）参照）。

## 【 1 8 5 2 】

なお、T 7～T 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 1 8 5 3 】

ここでは、T 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」の状態客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 8 5 4 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例 6 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 1 8 5 5 】

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

10

## 【 1 8 5 6 】

このように、図 1 2 8 ~ 図 1 2 9 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 1 8 5 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 7）

図 1 3 0 及び図 1 3 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 について説明する。図 1 3 0 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 5 であり、図 1 3 1（a）~（h）は、図 1 3 0 のタイミングチャート 5 における（a）~（h）に対応する演出例である。

## 【 1 8 5 8 】

なお、図 1 2 8 と図 1 3 0 とは、T 1 4 のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

30

## 【 1 8 5 9 】

T 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 1 8 6 0 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数は「3」のままを維持し、演出図柄 7 0 a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコン H I および当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止すると共に、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図 1 3 1（h）参照）。

40

## 【 1 8 6 1 】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部 1 1 0 m からの第 1 特図保留数指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合には、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で第 1 特図保留数指定コマンドに応じた数に更新（増加表示、減少表示）される。

## 【 1 8 6 2 】

なお、T 7 ~ T 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド

50

(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部 130m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合についても、主制御部 110m から送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部 130m が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【1863】

ここでは、T14のタイミングにおいて、演出制御部 130m が記憶(把握)している第1特図保留数が「3」の状態オープン指定コマンドを受信した場合について説明したが、第1特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態でオープン指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

#### 【1864】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合の具体例7について説明したが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1865】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

20

#### 【1866】

このように、図130～図131に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部 130m がオープン指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(本停止)することなく、大当たり遊技のオープン演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープン演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【1867】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例8)

図132及び図133を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例8について説明する。図132は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート6であり、図133(a)～(j)は、図132のタイミングチャート6における(a)～(j)に対応する演出例である。

#### 【1868】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部 110m が記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

#### 【1869】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄

50

L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 1 8 7 0 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 3 3（a）参照）。 10

【 1 8 7 1 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図 1 3 3（b）参照）。 20

【 1 8 7 2 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 3 3（c）参照）。 30

【 1 8 7 3 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。 30

【 1 8 7 4 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 3 3（d）参照）。 40

【 1 8 7 5 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「1」、つまり、第 1 特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。 40

【 1 8 7 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「1」に維持表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に 50

保留アイコン H I (白アイコン) が特殊追加態様で追加表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 133 (e) 参照)。

#### 【1877】

なお、開始時コマンド (開始時信号) の受信によって保留アイコン (第 1 保留表示に相当) を追加表示 (増加表示) するときの「特殊追加態様」とは、演出制御部 130 m が主制御部 110 m からのコマンドを正常に受信できない限りは生じ得ない特図保留数の推移となる場合の表示態様である。具体的には、保留アイコン (第 1 保留表示に相当) が最初から通常サイズとなるように 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示される表示態様となっている。また、特殊追加態様には、保留アイコンを 1 つ追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを 2 つ同時に追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを 3 つ同時に追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを 4 つ同時に追加表示する特殊追加態様といった種類がある。

10

#### 【1878】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡縮動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 133 (e) 参照)。

20

#### 【1879】

その後、T 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出 (当該アイコン変化演出) が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作) を行っている状態となる (図 133 (f) 参照)。

#### 【1880】

30

次に、T 7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過 (S P リーチ演出が終了) すると、左中右の演出図柄 70 a がリーチハズレ態様 (「878」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 (演出動作) が継続している (図 133 (g) 参照)。

#### 【1881】

そして、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド (停止時信号としての特図停止指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

40

#### 【1882】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 (「248」) で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様 (消灯) で本停止する (図 133 (h) 参照)。

#### 【1883】

その後、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 11

50

0 mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1884】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図133（i）参照）。

10

#### 【1885】

次に、T10のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコン（演出制御部130mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図133（j）参照）。

20

#### 【1886】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

#### 【1887】

なお、T2～T4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

30

#### 【1888】

ここでは、T5のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「1」になる場合について説明したが、第1特図保留数が「0」から「0」となる場合、第1特図保留数が「2」から「2」となる場合、第1特図保留数が「3」から「3」となる場合、つまり、主制御部110mが記憶（把握）している保留数と、演出制御部130mが記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

#### 【1889】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例8について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1890】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第

50

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

【 1 8 9 1 】

このように、図 1 3 2 ~ 図 1 3 3 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 1 8 9 2 】

また、図 1 3 2 ~ 図 1 3 3 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

20

【 1 8 9 3 】

また、図 1 3 2 ~ 図 1 3 3 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 8 9 4 】

30

また、図 1 3 2 ~ 図 1 3 3 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において「0」の保留数を表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留数を表示することなく、「0」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 1 8 9 5 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9）

図 1 3 4 及び図 1 3 5 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 について説明する。図 1 3 4 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 7 であり、図 1 3 5 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 3 4 のタイミングチャート 7 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

40

【 1 8 9 6 】

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

50

## 【 1 8 9 7 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 2 」から「 1 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

## 【 1 8 9 8 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 3 5（ a ）参照）。 10

## 【 1 8 9 9 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「 1 」のままとなる（図 1 3 5（ b ）参照）。 20

## 【 1 9 0 0 】

さらに、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 3 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「 1 」のままとなる。 30

## 【 1 9 0 1 】

その後、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 3 5（ c ）参照）。

## 【 1 9 0 2 】

次に、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させる処理が行われない。 40

## 【 1 9 0 3 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 3 5（ d ）参照）。



## 【 1 9 0 4 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」、つまり、第 1 特図保留数が 1 増加して変動演出を開始する処理が行われる。

## 【 1 9 0 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 2 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目及び 3 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が特殊追加態様（2 つ同時）で追加表示される（図 1 3 5（e）参照）。 10

## 【 1 9 0 6 】

また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 3 5（e）参照）。

## 【 1 9 0 7 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 3 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 3 5（e）参照）。 20

## 【 1 9 0 8 】

その後、T 7 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となる（図 1 3 5（f）参照）。 30

## 【 1 9 0 9 】

なお、T 2 ～ T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。 40

## 【 1 9 1 0 】

ここでは、T 6 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」になる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 0 」から「 1 」となる場合、第 1 特図保留数が「 2 」から「 3 」となる場合、第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数よりも 1 つ多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 1 9 1 1 】

具体的には、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出 50

制御部 130m が受信すると、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」だけ増加表示され、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「3」になる場合には、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 3 番目及び 4 番目に、保留アイコン HI（白アイコン）が特殊追加態様（2 つ同時）で追加表示される。そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。

#### 【1912】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例 9 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1913】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70E、第 1 保留アイコン表示領域 70B、第 1 ランプ図柄 LZ、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 84、第 2 特図保留数表示領域 70F、第 2 保留アイコン表示領域 70D、第 2 ランプ図柄 LZ、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

#### 【1914】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 10）

図 136 及び図 137 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 10 について説明する。図 136 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 8 であり、図 137（a）～（f）は、図 136 のタイミングチャート 8 における（a）～（f）に対応する演出例である。

#### 【1915】

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【1916】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 2 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

#### 【1917】

次に、T1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン BGM が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を

10

20

30

40

50

行っている状態となっている（図 1 3 7（a）参照）。

【 1 9 1 8 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「 1 」のままとなる（図 1 3 7（b）参照）。

【 1 9 1 9 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 3 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「 1 」のままとなる（図 1 3 7（b）参照）。

【 1 9 2 0 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「 1 」のままとなる（図 1 3 7（b）参照）。

【 1 9 2 1 】

そして、T 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 3 7（c）参照）。

【 1 9 2 2 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 1 9 2 3 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 3 7（d）参照）。

【 1 9 2 4 】

その後、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 3 」となって変動演出を開始する処理が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 2 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 3 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目～ 4 番目に保留アイコン H I ( 白アイコン ) が特殊追加態様 ( 3 つ同時 ) で追加表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 1 3 7 ( e ) 参照 )。

## 【 1 9 2 6 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 3 7 ( e ) 参照 )。

10

## 【 1 9 2 7 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出 ( 当該アイコン変化演出 ) が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作 ) を行っている状態となる ( 図 1 3 7 ( f ) 参照 )。

20

## 【 1 9 2 8 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

## 【 1 9 2 9 】

なお、T 2 ～ T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない ( コマンド異常が発生した ) 場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない ( コマンド異常が発生した ) 場合と同様の処理が行われる。

30

## 【 1 9 3 0 】

ここでは、T 7 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 1 」から「 3 」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 0 」から「 2 」となる場合、第 1 特図保留数が「 2 」から「 4 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している保留数の方が、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している保留数よりも 2 つ多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

## 【 1 9 3 1 】

また、T 7 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 0 」から「 3 」となる場合、第 1 特図保留数が「 1 」から「 4 」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している保留数の方が、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している保留数よりも 3 つ多い場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 1 9 3 2 】

具体的には、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 開始時信号としての第 1 特図保留数コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド ) を演出

50

制御部 130m が受信すると、サブ第1保留表示器 83 及び第1特図保留数表示領域 70E に表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「3」に増加表示され、演出制御部 130m が記憶（把握）している第1特図保留数が「0」から「3」になる場合には、第1保留アイコン表示領域 70B の1番目～4番目に、演出制御部 130m が記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「4」になる場合には、第1保留アイコン表示領域 70B の2番目～4番目に、保留アイコン HI（白アイコン）が特殊追加態様（3つ同時）で追加表示される。そして、第1保留アイコン表示領域 70B に表示されている保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコン TI として表示される。

#### 【1933】

10

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例 10 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第2始動口 47 に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【1934】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器 83、第1特図保留数表示領域 70E、第1保留アイコン表示領域 70B、第1ランプ図柄 LZ、第1始動口 45 の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器 84、第2特図保留数表示領域 70F、第2保留アイコン表示領域 70D、第2ランプ図柄 LZ、第2始動口 47 に読み替えればよい。

20

#### 【1935】

このように、図 134～図 137 に示した具体例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が1つ多いことを示す開始時コマンド（開始時信号）を受信した場合には、通常追加態様（保留アイコン HI が極小サイズから徐々に大きくなるように 10 フレーム分のアニメーションで1つだけ追加表示する表示態様）とは異なる特殊追加態様（最初から通常サイズとなるように 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示する表示態様）で保留アイコンを追加表示（増加表示）するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【1936】

また、図 134～図 137 に示した具体例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す開始時コマンド（開始時信号）を受信した場合には、通常追加態様（保留アイコン HI が極小サイズから徐々に大きくなるように 10 フレーム分のアニメーションで1つだけ追加表示する表示態様）とは異なる特殊追加態様（最初から通常サイズとなるように 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示する表示態様）で保留アイコンを追加表示（増加表示）するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【1937】

また、図 134～図 137 に示した具体例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が多いことを示す開始時コマンド（開始時信号）を受信した場合には、受信した特図保留数よりも1つ多い数の保留アイコンを追加表示（増加表示）してから、それらの保留アイコンをシフト表示（減少表示）することで受信した特図保留数に応じた数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、保留数が減少したことを遊技者に知らしめつつ、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【1938】

50

(図120～図137に示した具体例のまとめ)

上述したように、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止中に演出制御部130mが停止時コマンド(停止時信号)を正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合には、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZの変動期間、変動中BGMの出力期間が通常の期間よりも延長(継続)されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1939】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1940】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中においても、先読み予告演出(アイコン変化演出、先読みゾーン演出)を継続(実行)するようになっている。そのため、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1941】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中において先読み予告演出(アイコン変化演出、先読みゾーン演出)を継続(実行)する場合であっても、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中には先読み予告演出の予告態様(アイコンの種類、ゾーン演出の種類)が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1942】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンド(開始時信号)を正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄70aが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目をよくすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1943】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンド(開始時信号)を正常に受信した場合には、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZは停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZを停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄70aが停止位置に表示(瞬間的に導出表示)されていても、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZによって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1944】

また、図120～図137に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンド(開始時信号)を正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間(停止時コマンドを受信した場合の10フレーム分のアニメーション)よりも短い時間(1フレーム分の非アニメーション)で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難く

50

することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 9 4 5 】

また、図 1 2 0 ~ 図 1 3 7 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンド（開始時信号）を正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 9 4 6 】

また、図 1 2 0 ~ 図 1 3 7 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンド（開始時信号）を正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 9 4 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 ）

図 1 3 8 及び図 1 3 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 について説明する。図 1 3 8 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 9 であり、図 1 3 9 ( a ) ~ ( j ) は、図 1 3 8 のタイミングチャート 9 における ( a ) ~ ( j ) に対応する演出例である。

【 1 9 4 8 】

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

【 1 9 4 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 2 」から「 1 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 1 9 5 0 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 1 9 5 1 】

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

## 【 1 9 5 2 】

このとき、第 1 特図保留数が「 2 」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「 1 」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「 2 」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 3 9（ a ）参照）。

## 【 1 9 5 3 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 3 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 3 」となる。

10

## 【 1 9 5 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 3 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン H I（白アイコン）が特殊追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図 1 3 9（ b ）参照）。

## 【 1 9 5 5 】

なお、入賞時コマンド（入賞時信号）の受信によって保留アイコンを追加表示するときの「特殊追加態様」とは、演出制御部 1 3 0 m が主制御部 1 1 0 m からのコマンドを正常に受信できない限りは生じ得ない特図保留数の推移となる場合の表示態様である。具体的には、入賞時コマンドを正常に受信できなかった分の保留アイコン H I は表示されずに、入賞時コマンドを受信した分の保留アイコン H I を保留アイコン表示領域の特図保留数に対応する領域に極小サイズから徐々に大きくなるように 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示する表示態様となっている。また、特殊追加態様には、保留アイコンを 1 つ飛ばしで（ 1 つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを 2 つ飛ばしで（ 2 つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを 3 つ飛ばしで（ 3 つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様といった種類がある。

20

## 【 1 9 5 6 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 3 9（ c ）参照）。

30

## 【 1 9 5 7 】

そして、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

40

## 【 1 9 5 8 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 8 1 4 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 3 9（ d ）参照）。

## 【 1 9 5 9 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送

50



信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【1960】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「3」から「2」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第1特図保留数「2」に対応する2番目に保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで追加表示され、表示されている3つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図139（e）参照）。

10

【1961】

その後、T7のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となる（図139（f）参照）。

20

【1962】

次に、T8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「225」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図139（g）参照）。

【1963】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

30

【1964】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄と同じハズレ態様（「225」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図139（h）参照）。

【1965】

その後、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始する処理が行われる。

40

【1966】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーション

50

ョンとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 70a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 139（i）参照）。

【1967】

次に、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン（演出制御部 130m が入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されており、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 139（j）参照）。

10

【1968】

その後、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【1969】

なお、T 2 のタイミングにおいて、主制御部 110m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

20

【1970】

ここでは、T 3 のタイミングにおいて、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のときに第 1 特図保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合について説明したが、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」のときに第 1 特図保留数が「2」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」のときに第 1 特図保留数が「4」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

【1971】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例 11 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において第 2 始動口 47 に遊技球が入賞して第 2 特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1972】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70E、第 1 保留アイコン表示領域 70B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 84、第 2 特図保留数表示領域 70F、第 2 保留アイコン表示領域 70D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

40

【1973】

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

【1974】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 12）

50

図 1 4 0 及び図 1 4 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 について説明する。図 1 4 0 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 0 であり、図 1 4 1 ( a ) ~ ( j ) は、図 1 3 8 のタイミングチャート 1 0 における ( a ) ~ ( j ) に対応する演出例である。

【 1 9 7 5 】

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

10

【 1 9 7 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 2 」から「 1 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 1 9 7 7 】

20

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 1 9 7 8 】

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

30

【 1 9 7 9 】

このとき、第 1 特図保留数が「 2 」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「 1 」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「 2 」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 4 1 ( a ) 参照）。

【 1 9 8 0 】

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

40

【 1 9 8 1 】

このとき、第 1 特図保留数が「 3 」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「 1 」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「 3 」に対応する 3 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 4 1 ( b ) 参照）。

50

## 【 1 9 8 2 】

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

## 【 1 9 8 3 】

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

10

## 【 1 9 8 4 】

次に、T 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 4 1（d）参照）。

20

## 【 1 9 8 5 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

## 【 1 9 8 6 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄と同じハズレ態様（「 8 1 4 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 4 1（e）参照）。

30

## 【 1 9 8 7 】

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

## 【 1 9 8 8 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B のうちの入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第 1 特図保留数「 2 」及び「 3 」に対応する 2 番目及び 3 番目に保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションとして 2 つ同時に追加表示され、表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 4 1（f）参照）。

40

## 【 1 9 8 9 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背

50

景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図 141（g）参照）。

【1990】

次に、T9 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「225」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 SK および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン HI および当該アイコン TI の回転動作（演出動作）が継続している（図 141（h）参照）。

10

【1991】

そして、T10 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【1992】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TI が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が演出図柄と同じハズレ態様（「225」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 LZ がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 141（i）参照）。

20

【1993】

その後、T11 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」となって変動演出を開始する処理が行われる。

30

【1994】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「3」から「2」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 3 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 141（j）参照）。

【1995】

なお、T2 や T3 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

40

【1996】

ここでは、T4 のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のときに第 1 特図保留数が「4」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合について説明したが、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」のときに第 1 特図保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信

50

号)を受信した場合や、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「0」のときに第1特図保留数が「4」となる入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1997】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合の具体例12について説明したが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1998】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【1999】

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

【2000】

このように、図138~図141に示した具体例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、通常追加態様(特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)とは異なる特殊追加態様(入賞時コマンドを受信できなかった分の保留アイコンを表示せずに、特図保留数に対応する領域に間を空けて1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)で保留アイコンを追加表示(増加表示)するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に違和感を与えることなく自然に保留アイコンを追加表示することが可能となる。

【2001】

また、図138~図141に示した具体例によれば、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数を特定更新態様(入賞時コマンドを取りこぼしていない場合と同じ態様)で増加表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【2002】

また、図138~図141に示した具体例によれば、演出制御部130mが入賞時コマンド(入賞時信号)を正常に受信できなかった分の保留アイコンを表示していないときに、開始時コマンド(開始時信号)を演出制御部130mが受信した場合、入賞時コマンド(入賞時信号)を受信できなかった分の保留アイコンを1フレームの非アニメーションで表示してから、全ての保留アイコンをシフト表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2003】

また、図138~図141に示した具体例によれば、演出制御部130mが入賞時コマンド(入賞時信号)を正常に受信できなかった後に、次の入賞時コマンド(入賞時信号)

10

20

30

40

50

を正常に受信できた場合には、正常に受信できた入賞時コマンド（入賞時信号）に対応するアイコンについてのアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2004】

また、図138～図141に示した具体例によれば、演出制御部130mが入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった分のアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されない（制限される）が、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該アイコンとしての表示中にもアイコン変化演出を実行されないようにしてもよい。

10

#### 【2005】

また、図138～図141に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、増加時演出（入賞音の出力）を複数回実行せずに、今回の始動口への入賞に基づく増加時演出（最新の保留記憶に対応する保留表示を対象とする入賞音の出力）を1回行うようになっている。そのため、複数回の増加時演出が重複してしまっ

20

#### 【2006】

た、図138～図141に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、その増加数に拘らず同一の演出態様（音の種類、音量、音の長さ）で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2007】

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

30

#### 【2008】

また、図138～図141に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、特図保留数が1つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合と同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えないように増加時演出（入賞音の出力）を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【2009】

また、図138～図141に示した具体例によれば、通常追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、同一の演出態様（回転中心位置、回転速度等）で保留アイコンが演出動作を行うようになっている。そのため、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンの大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2010】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例1）

図122及び図142を用いて、図122及び図123で説明した具体例2の変形例（演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例1）について説明する

50

。図 1 4 2 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 2 2 のタイミングチャート 2 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例である。

【 2 0 1 1 】

なお、図 1 2 3 と図 1 4 2 とは、T 0 ~ T 9 のタイミングにおける演出までは同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 0 1 2 】

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

10

【 2 0 1 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 3 」から「 1 」に減少表示され、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合 ( 本来であれば 1 の乖離であるところ 2 以上の乖離である異常 ) が生じたため、先読みゾーン演出が終了する。

20

【 2 0 1 4 】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力が終了して変動中 B G M が出力される ( 図 1 4 2 ( h ) 参照 ) 。

【 2 0 1 5 】

また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3 番目に表示されている保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで 2 番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 1 4 2 ( h ) 参照 ) 。

30

【 2 0 1 6 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 4 2 ( h ) 参照 ) 。

【 2 0 1 7 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 4 2 ( i ) 参照 ) 。

40

【 2 0 1 8 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 2 )

図 1 2 2 及び図 1 4 3 を用いて、図 1 2 2 及び図 1 2 4 で説明した具体例 3 の変形例 ( 演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 2 ) について説明する。図 1 4 3 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 2 2 のタイミングチャート 2 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例である。

【 2 0 1 9 】

50



なお、図 1 2 4 と図 1 4 3 とは、T 0 ~ T 9 のタイミングにおける演出までは同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 0 2 0 】

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

10

【 2 0 2 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 3 」から「 1 」に減少表示され、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば 1 の乖離であるところ 2 以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。

【 2 0 2 2 】

具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I（青アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 4 3（h）参照）。

20

【 2 0 2 3 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 4 3（h）参照）。

30

【 2 0 2 4 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 4 3（i）参照）。

【 2 0 2 5 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 特図保留数が「 0 」になる特別図柄の変動表示に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行されないことになる。

40

【 2 0 2 6 】

このように、図 1 4 2 ~ 図 1 4 3 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ減少方向への 2 以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 0 2 7 】

50

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3)

図 1 3 2 及び図 1 4 4 を用いて、図 1 3 2 及び図 1 3 3 で説明した具体例 8 の変形例 (演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3) について説明する。図 1 4 4 (a) ~ (j) は、図 1 3 2 のタイミングチャート 6 における (a) ~ (j) に対応する演出例である。

【2 0 2 8】

なお、図 1 3 3 と図 1 4 4 とは、T 0 ~ T 4 のタイミングにおける演出までは同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2 0 2 9】

T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド (開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「1」から「1」、つまり、第 1 特図保留数が変化せずに変動演出を開始する処理が行われる。

【2 0 3 0】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「1」に維持表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に保留アイコン H I (白アイコン) が特殊追加態様 (1 フレーム分の非アニメーション) で追加表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 1 4 4 (e) 参照)。

【2 0 3 1】

また、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合 (本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ同一数である異常) が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力が終了して変動中 B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目の青アイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰する (図 1 4 4 (e) 参照)。

【2 0 3 2】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 1 4 4 (e) 参照)。

【2 0 3 3】

その後、T 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作) を行っている状態となる (図 1 4 4 (f) 参照)。

【2 0 3 4】

次に、T 7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がリーチハズレ態様 (「8 7 8」) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当

該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 4 4（g）参照）。

【2035】

そして、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【2036】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 4 4（h）参照）。

【2037】

その後、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【2038】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 4 4（i）参照）。

【2039】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 4 4（j）参照）。

【2040】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【2041】

このように、図 1 4 4 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば 1 の乖離であるところ同一数である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2042】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 4）

図 1 3 4 及び図 1 4 5 を用いて、図 1 3 4 及び図 1 3 5 で説明した具体例 9 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 4）について説明する。図 1 4 5（a）～（f）は、図 1 3 4 のタイミングチャート 7 における（a）～（f）

10

20

30

40

50

に対応する演出例である。

【 2 0 4 3 】

なお、図 1 3 5 と図 1 4 5 とは、T 0 ~ T 5 のタイミングにおける演出までは同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 0 4 4 】

T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制 10  
御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 2 」、つまり、第 1 特図保留数が 1 増加して変動演出を開始する処理が行われる。

【 2 0 4 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 2 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目及び 3 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が特殊追加態様（2 つ同時）で追加表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 4 5（e）参照）。

【 2 0 4 6 】

また、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ増加方向への 1 の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力が終了して変動中 B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目の青アイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰する（図 1 4 5（e）参照）。

【 2 0 4 7 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 3 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 4 5（e）参照）。

【 2 0 4 8 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作） 40  
を行っている状態となる（図 1 4 5（f）参照）。

【 2 0 4 9 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【 2 0 5 0 】

このように、図 1 4 5 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ増加方向への 1 の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出 50

、先読みエフェクト演出)を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【2051】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例5)

図136及び図146を用いて、図136及び図137で説明した具体例10の変形例(演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例5)について説明する。図146(a)~(f)は、図136のタイミングチャート7における(a)~(f)に対応する演出例である。

10

#### 【2052】

なお、図137と図146とは、T0~T6のタイミングにおける演出までは同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

#### 【2053】

T7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「3」となって変動演出を開始する処理が行われる。

20

#### 【2054】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「3」に増加表示され、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目~4番目に保留アイコンHI(白アイコン)が特殊追加態様(3つ同時)で追加表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図146(e)参照)。

#### 【2055】

また、主制御部110mから通知された第1特図保留数と演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合(本来であれば減少方向への1の乖離であるところ増加方向への1以上の乖離である異常)が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。具体的には、先読みゾーン背景から演出モードAに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力が終了して変動中BGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目の青アイコンが1フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰する(図146(e)参照)。

30

#### 【2056】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の4つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図146(e)参照)。

40

#### 【2057】

その後、T8のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作(通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作)を行っている状態となる(図146(f)参照)。

50

## 【 2 0 5 8 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

## 【 2 0 5 9 】

このように、図 1 4 6 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ増加方向への 2 以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

## 【 2 0 6 0 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 6）

図 1 3 8 及び図 1 4 7 を用いて、図 1 3 8 及び図 1 3 9 で説明した具体例 1 1 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 6）について説明する。図 1 4 7（a）～（j）は、図 1 3 8 のタイミングチャート 9 における（a）～（j）に対応する演出例である。

## 【 2 0 6 1 】

なお、図 1 3 9 と図 1 4 7 とは、T 6 ～ T 1 1 のタイミングにおける演出が同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

## 【 2 0 6 2 】

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

## 【 2 0 6 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

30

## 【 2 0 6 4 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

## 【 2 0 6 5 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新する処理が行われずに「1」のままとなる（図 1 4 7（a）参照）。

## 【 2 0 6 6 】

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

50

部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる。

#### 【2067】

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

10

#### 【2068】

具体的には、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった 1 つ分の保留アイコン H I および入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信した分の保留アイコン H I が 1 フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）される（図 1 4 7（b）参照）。

#### 【2069】

次に、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図 1 4 7（c）参照）。

20

#### 【2070】

そして、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

#### 【2071】

30

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じハズレ態様（「8 1 4」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 4 7（d）参照）。

#### 【2072】

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

40

#### 【2073】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 7）

図 1 4 0 及び図 1 4 8 を用いて、図 1 4 0 及び図 1 4 1 で説明した具体例 1 2 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 7）について説明する。図 1 4 8（a）～（j）は、図 1 4 0 のタイミングチャート 9 における（a）～（j）に対応する演出例である。

#### 【2074】

なお、図 1 4 1 と図 1 4 8 とは、T 8 ～ T 1 1 のタイミングにおける演出が同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

#### 【2075】

50

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

【2076】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「2」から「1」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

10

【2077】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2078】

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

20

【2079】

このとき、第 1 特図保留数が「2」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「1」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「2」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 4 8

30

（a）参照）。

【2080】

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

【2081】

このとき、第 1 特図保留数が「3」となる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「1」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「3」に対応する 3 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 4 8

40

（b）参照）。

【2082】

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

50



## 【 2 0 8 3 】

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

## 【 2 0 8 4 】

具体的には、入賞時コマンド ( 入賞時信号 ) を正常に受信できなかった 2 つ分の保留アイコン H I および入賞時コマンド ( 入賞時信号 ) を正常に受信した分の保留アイコン H I が 1 フレームの非アニメーションで追加表示 ( 増加表示 ) される ( 図 1 4 8 ( c ) 参照 ) 。

10

## 【 2 0 8 5 】

次に、T 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 8 1 4 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作 ( 通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 4 8 ( d ) 参照 ) 。

20

## 【 2 0 8 6 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド ( 停止時信号としての特図停止指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

## 【 2 0 8 7 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じハズレ態様 ( 「 8 1 4 」 ) で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様 ( 消灯 ) で本停止する ( 図 1 4 8 ( e ) 参照 ) 。

30

## 【 2 0 8 8 】

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

## 【 2 0 8 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 4 」から「 3 」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 4 8 ( f ) 参照 ) 。

40

## 【 2 0 9 0 】

ここでは、T 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 1 」のときに第 1 特図保留数が「 4 」となる入賞時コマンド ( 入賞時信

50

号)を受信した場合について説明したが、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「0」のときに第1特図保留数が「3」となる入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合や、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「0」のときに第1特図保留数が「4」となる入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

#### 【2091】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合の具体例12について説明したが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)において第2始動口47に遊技球が入賞して第2特別図柄の変動表示が行われる場合であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

#### 【2092】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

#### 【2093】

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

20

#### 【2094】

このように、図148~図149に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が2つ多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、通常追加態様(特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)とは異なる第1特殊追加態様(最初から通常サイズとなるように1フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを2つ同時に追加表示する表示態様)で保留アイコンを追加表示(増加表示)するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。

30

#### 【2095】

また、図148~図149に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が3つ多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、通常追加態様(特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)とは異なる第2特殊追加態様(最初から通常サイズとなるように1フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを3つ同時に追加表示する表示態様)で保留アイコンを追加表示(増加表示)するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。

40

#### 【2096】

また、図148~図149に示した具体例によれば、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数を特定更新態様(入賞時コマンドを取りこぼしていない場合と同じ態様)で増加表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【2097】

50

また、図 1 4 8 ~ 図 1 4 9 に示した具体例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった分のアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されない（制限される）が、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該アイコンとしての表示中にもアイコン変化演出を実行されないようにしてもよい。

#### 【 2 0 9 8 】

また、図 1 4 8 ~ 図 1 4 9 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、増加時演出（入賞音の出力）を複数回実行せずに、今回の始動口への入賞に基づく増加時演出（最新の保留記憶に対応する保留表示を対象とする入賞音の出力）を 1 回行うようになっている。そのため、複数回の増加時演出（入賞音の出力）が重複してしまつて遊技者が困惑するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【 2 0 9 9 】

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

20

#### 【 2 1 0 0 】

また、図 1 4 8 ~ 図 1 4 9 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、その増加数に拘らず同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 2 1 0 1 】

また、図 1 4 8 ~ 図 1 4 9 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、特図保留数が 1 つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合と同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えないように増加時演出（入賞音の出力）を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【 2 1 0 2 】

また、図 1 4 8 ~ 図 1 4 9 に示した具体例によれば、通常追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、同一の演出態様（回転中心位置、回転速度等）で保留アイコンが演出動作を行うようになっている。そのため、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンの大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【 2 1 0 3 】

なお、特殊追加態様で保留アイコンを追加表示する場合には、1 フレームの非アニメーションで複数の保留アイコンを同時に追加表示するようになっているが、10 フレームのアニメーション（通常追加態様と同じ時間）で複数の保留アイコンを同時に追加するようにしてもよい。また、最新の保留アイコンだけを 10 フレームのアニメーションで表示すると共に、本来表示されているべきであった保留アイコンを 1 フレームの非アニメーションで表示するようにしてもよい。

#### 【 2 1 0 4 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3）

図 1 5 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例

50

13について説明する。図150の上の図は、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート11であり、図150(a)～(f)は、図150のタイミングチャート11における(a)～(f)に対応する演出例である。

#### 【2105】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

10

#### 【2106】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1つの保留アイコンHIが20フレームのアニメーションとしてシフト表示(減少表示)され、当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコンTIが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている。

20

#### 【2107】

次に、T1のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態(時短遊技状態)中に実行された補助遊技において第2始動口47(可動部材48)部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第2始動口47に遊技球が入賞すると、主制御部110mが記憶(把握)している第2特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(入賞時信号としての第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第2特図保留数が「0」から「1」となる。

#### 【2108】

30

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、保留アイコンHIは追加表示(増加表示)されず、通常遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる(図150(a)参照)。

#### 【2109】

その後、T2のタイミングにおいて、第1変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している(図150(b)参照)。

40

#### 【2110】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

#### 【2111】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状

50

態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 150（c）参照）。

【2112】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 150（d）参照）。

10

【2113】

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

【2114】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 81 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 150（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

20

【2115】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数及び第 2 特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となる。

30

【2116】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 150（f）参照）。

【2117】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

40

【2118】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 130 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受

50

信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となる。

#### 【2119】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70a と同じ「814」で本停止し、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

10

#### 【2120】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 14）

図 151 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 14 について説明する。図 151 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 12 であり、図 151 (a) ~ (f) は、図 151 のタイミングチャート 12 における (a) ~ (f) に対応する演出例である。

#### 【2121】

20

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって第 1 変動演出を開始する処理が行われる。

#### 【2122】

このとき、変動中 BGM が出力されたままサブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 20 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

#### 【2123】

次に、T1 のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第 2 始動口 47（可動部材 48）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」となる。

40

#### 【2124】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 2 保留アイコン表示領域 70D が表示されていないため、保留アイコン H I が追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第 2 始動口 47 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力されないことになる（図 151 (a) 参照）。

#### 【2125】

50

その後、T 2 のタイミングにおいて、第 1 変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 1 5 1（b）参照）。

#### 【2 1 2 6】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

10

#### 【2 1 2 7】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 5 1（c）参照）。

#### 【2 1 2 8】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 1 5 1（d）参照）。

20

#### 【2 1 2 9】

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

30

#### 【2 1 3 0】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 2 変動表示器 8 2 には大当たり態様の第 2 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 1 5 1（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

40

#### 【2 1 3 1】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

#### 【2 1 3 2】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されてい

50

る第2特図保留数の「1」は、新たに第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信するまで維持される（図151（f）参照）。

#### 【2133】

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

10

#### 【2134】

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【2135】

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

20

#### 【2136】

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

30

#### 【2137】

このように、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第1変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第1変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

#### 【2138】

また、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

40

#### 【2139】

また、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1ランプ図柄LZの変動表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマン

50



ド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81にハズレ態様（消灯）を停止表示させ、サブ第2変動表示器82に大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

【2140】

また、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

10

【2141】

また、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

20

【2142】

また、図150～図151に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第2特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【2143】

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

30

【2144】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例15）

図152を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例15について説明する。図152の上の図は、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート13であり、図152（a）～（f）は、図152のタイミングチャート13における（a）～（f）に対応する演出例である。

40

【2145】

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

50

## 【 2 1 4 6 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が表示されていないため、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T I が 1 0 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【 2 1 4 7 】

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

## 【 2 1 4 8 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 0 」から「 1 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第 1 始動口 4 5 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 1 5 2（a）参照）。

## 【 2 1 4 9 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 1 5 2（b）参照）。

## 【 2 1 5 0 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われないことになる。

## 【 2 1 5 1 】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 5 2（c）参照）。

## 【 2 1 5 2 】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」のままとなり、第 1 変動演出を開始する処理が行われない（図 1 5 2（d）参照）。

## 【 2 1 5 3 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄

10

20

30

40

50

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

#### 【2 1 5 4】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 8 2 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 1 5 2（e）参照）。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

10

#### 【2 1 5 5】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数及び第 2 特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となる。

#### 【2 1 5 6】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 1 5 2（f）参照）。

20

#### 【2 1 5 7】

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

30

#### 【2 1 5 8】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となる。

#### 【2 1 5 9】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止し、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

40

#### 【2 1 6 0】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6）

50

図 1 5 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 について説明する。図 1 5 3 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 4 であり、図 1 5 3 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 5 3 のタイミングチャート 1 4 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

#### 【 2 1 6 1 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部 1 1 0 m に記憶された第 2 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「 1 」から「 0 」となって第 2 変動演出を開始する処理が行われる。

10

#### 【 2 1 6 2 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が表示されていないため、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T I が 1 0 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

20

#### 【 2 1 6 3 】

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

#### 【 2 1 6 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 0 」から「 1 」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第 1 始動口 4 7 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 1 5 3 ( a ) 参照）。

30

#### 【 2 1 6 5 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、第 2 変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 1 5 3 ( b ) 参照）。

40

#### 【 2 1 6 6 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われない。

#### 【 2 1 6 7 】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z の

50

変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 5 3（c）参照）。

【2 1 6 8】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のままとなり、第 1 変動演出を開始する処理が行われない（図 1 5 3（d）参照）。 10

【2 1 6 9】

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

【2 1 7 0】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 8 2 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 1 変動表示器 8 1 には大当たり態様の第 1 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 1 5 3（e）参照）。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。 20

【2 1 7 1】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。 30

【2 1 7 2】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」は、新たに第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信するまで維持される（図 1 5 3（f）参照）。 40

【2 1 7 3】

つまり、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合であっても、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」が維持される。

【2 1 7 4】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 50

40 及びランプ/駆動制御部 150 が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合についても、主制御部 110m から送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部 130m が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合と同様の処理が行われることになる。

【2175】

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

10

【2176】

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

【2177】

このように、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、第2変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第2変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

20

【2178】

また、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出(演出図柄 70a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示)を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

30

【2179】

また、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄 L Z の変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、サブ第2変動表示器 82 にハズレ態様(消灯)を停止表示させるが、サブ第1変動表示器 81 に大当たり態様(点灯)のランプ図柄 L Z を停止表示させないようにしている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様(消灯)から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄 L Z の変動表示を終了させることが可能となる。

40

【2180】

また、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン(第2実行中情報)の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【2181】

また、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別

50

図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【2182】

また、図152～図153に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

10

#### 【2183】

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

20

#### 【2184】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17）

図154を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例17について説明する。図154の上の図は、特定遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート15であり、図154（a）～（f）は、図154のタイミングチャート15における（a）～（f）に対応する演出例である。

#### 【2185】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第1始動口45に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第1始動口45に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部110mに記憶された第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

30

#### 【2186】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、第1保留アイコン表示領域70Bからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが10フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

#### 【2187】

次に、T1のタイミングにおいて、第2始動口47に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第2特

50

図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第2特図保留数が「0」から「1」となる。

【2188】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1に保留アイコンHIが追加表示(増加表示)され、特定遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される(図154(a)参照)。

【2189】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している(図154(b)参照)。

【2190】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

【2191】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図154(c)参照)。

【2192】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第2特図保留数が「1」から「0」に減少することによって第2特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第2特図保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない(図154(d)参照)。

【2193】

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

【2194】

このように、図147～図148に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が2つ多いことを示す入賞時コマンド(入賞時信号)を受信した場合には、通常追加態様(特図保留数に対応する領域に1つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様)とは異なる第1特殊追加態様(最初から通常サイズとなるように1フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを2つ同時に追加表示する表示態様)で保留アイコンを追加表示(増加表示)するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。



## 【 2 1 9 5 】

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した変形例によれば、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が 3 つ多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、通常追加態様（特図保留数に対応する領域に 1 つだけ保留アイコンを追加表示する表示態様）とは異なる第 2 特殊追加態様（最初から通常サイズとなるように 1 フレーム分の非アニメーションで保留アイコンを 3 つ同時に追加表示する表示態様）で保留アイコンを追加表示（増加表示）するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、本来表示されているべきであった保留アイコンを遊技者に違和感を与えることなく自然に追加表示することが可能となる。

## 【 2 1 9 6 】

10

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、サブ保留表示器や特図保留数表示領域における保留表示数を特定更新態様（入賞時コマンドを取りこぼしていない場合と同じ態様）で増加表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

## 【 2 1 9 7 】

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった分のアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されない（制限される）が、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該アイコンとしての表示中にもアイコン変化演出を実行されないようにしてもよい。

20

## 【 2 1 9 8 】

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、増加時演出（入賞音の出力）を複数回実行せずに、今回の始動口への入賞に基づく増加時演出（最新の保留記憶に対応する保留表示を対象とする入賞音の出力）を 1 回行うようになっている。そのため、複数回の増加時演出（入賞音の出力）が重複してしまっただけで遊技者が困惑するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 2 1 9 9 】

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

## 【 2 2 0 0 】

40

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合、その増加数に拘らず同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行するようになっている。そのため、大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 2 0 1 】

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、始動口に遊技球が入賞することで、保留アイコンの表示数よりも特図保留数の方が複数多いことを示す入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合には、特図保留数が 1 つ増加することになる入賞時コマンド（入賞時信号）を受信した場合と同一の演出態様で増加時演出（入賞音の出力）を実行する

50

ようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えないように増加時演出（入賞音の出力）を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 2 2 0 2 】

また、図 1 4 7 ~ 図 1 4 8 に示した具体例によれば、通常追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンであっても、同一の演出態様（回転中心位置、回転速度等）で保留アイコンが演出動作を行うようになっている。そのため、特殊追加態様で追加表示された保留アイコンの大当たり期待度が高いなどの勘違いを遊技者がすることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 2 2 0 3 】

なお、特殊追加態様で保留アイコンを追加表示する場合には、1 フレームの非アニメーションで複数の保留アイコンを同時に追加表示するようになっているが、10 フレームのアニメーション（通常追加態様と同じ時間）で複数の保留アイコンを同時に追加するようにしてもよい。また、最新の保留アイコンだけを10 フレームのアニメーションで表示すると共に、本来表示されているべきであった保留アイコンを1 フレームの非アニメーションで表示するようにしてもよい。

10

#### 【 2 2 0 4 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3）

図 1 4 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 について説明する。図 1 4 9 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 1 であり、図 1 4 9 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 4 9 のタイミングチャート 1 1 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

20

#### 【 2 2 0 5 】

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

#### 【 2 2 0 6 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 20 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

#### 【 2 2 0 7 】

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

40

#### 【 2 2 0 8 】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 2 保留アイ

50

コン表示領域 70D が表示されていないため、保留アイコン HI は追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第 2 始動口 47 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図 149（a）参照）。

【2209】

その後、T2 のタイミングにおいて、第 1 変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している触覚画像 SK および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン TI の回転動作が継続している（図 149（b）参照）。

10

【2210】

そして、T3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

【2211】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン TI の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 BGM の出力が維持される（図 149（c）参照）。

20

【2212】

その後、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 149（d）参照）。

30

【2213】

その後、T5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させる処理が行われる。

【2214】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン TI が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が演出図柄 70a と同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 81 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 LZ がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 149（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

40

【2215】

その後、T6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数及び第 2 特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 110m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記

50

憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となる。

#### 【２２１６】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１４９（ｆ）参照）。

#### 【２２１７】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

#### 【２２１８】

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

#### 【２２１９】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。なお、第１特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

#### 【２２２０】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１４）

図１５０を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１４について説明する。図１５０の上の図は、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１２であり、図１５０（ａ）～（ｆ）は、図１５０のタイミングチャート１２における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

#### 【２２２１】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始する処理が行われる。

#### 【２２２２】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変

10

20

30

40

50

動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2223】

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第 2 始動口 47（可動部材 48）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第 2 始動口 47 に遊技球が入賞すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）して

10

【2224】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 2 保留アイコン表示領域 70 D が表示されていないため、保留アイコン H I が追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第 2 始動口 47 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図 150（a）参照）。

【2225】

その後、T 2 のタイミングにおいて、第 1 変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 150（b）参照）。

20

【2226】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

30

【2227】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 150（c）参照）。

【2228】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 150（d）参照）。

40

【2229】

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

50

## 【 2 2 3 0 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 8 1 4 」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 2 変動表示器 8 2 には大当たり態様の第 2 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 1 5 0（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

10

## 【 2 2 3 1 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 2 3 2 】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数の「 1 」は、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信するまで維持される（図 1 5 0（f）参照）。

20

## 【 2 2 3 3 】

つまり、新たに第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合であっても、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数の「 1 」が維持される。

## 【 2 2 3 4 】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

30

## 【 2 2 3 5 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

40

## 【 2 2 3 6 】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

## 【 2 2 3 7 】

このように、図 1 4 9 ~ 図 1 5 0 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第

50

1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第1変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第1変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

#### 【2238】

また、図149～図150に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

10

#### 【2239】

また、図149～図150に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1ランプ図柄LZの変動表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81にハズレ態様（消灯）を停止表示させ、サブ第2変動表示器82に大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

20

#### 【2240】

また、図149～図150に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

30

#### 【2241】

また、図149～図150に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【2242】

40

また、図149～図150に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第2特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

#### 【2243】

なお、通常遊技状態において、第1特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の

50

ハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

#### 【2244】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例15）

図151を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例15について説明する。図151の上の図は、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート13であり、図151(a)～(f)は、図151のタイミングチャート13における(a)～(f)に対応する演出例である。

10

#### 【2245】

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

#### 【2246】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、第2保留アイコン表示領域70Dからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが10フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第2ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

20

#### 【2247】

次に、T1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「0」から「1」となる。

30

#### 【2248】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に保留アイコンHIが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第1始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図151(a)参照）。

#### 【2249】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図151(b)参照）。

40

#### 【2250】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に

50



受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第２変動演出を終了させる処理が行われないことになる。

【２２５１】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第２ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１５１（ｃ）参照）。

【２２５２】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のままとなり、第１変動演出を開始する処理が行われない（図１５１（ｄ）参照）。

【２２５３】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われる。

【２２５４】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１５１（ｅ）参照）。なお、第２特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２２５５】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数及び第２特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。

【２２５６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１５１（ｆ）参照）。

【２２５７】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 5 8 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となる。

## 【 2 2 5 9 】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止し、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

## 【 2 2 6 0 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6）

図 1 5 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 について説明する。図 1 5 2 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 4 であり、図 1 5 2 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 5 2 のタイミングチャート 1 4 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

## 【 2 2 6 1 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部 1 1 0 m に記憶された第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となって第 2 変動演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 2 6 2 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が表示されていないため、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T I が 1 0 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【 2 2 6 3 】

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

## 【 2 2 6 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示（増

10

20

30

40

50

加表示)され、通常遊技状態中の第1始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される(図152(a)参照)。

【2265】

その後、T2のタイミングにおいて、第2変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している(図152(b)参照)。

【2266】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第2変動演出を終了させる処理が行われない。

【2267】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第2ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図152(c)参照)。

【2268】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない(図152(d)参照)。

【2269】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止コマンド)を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

【2270】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示(消灯)するが、サブ第1変動表示器81には大当たり態様の第1ランプ図柄LZは停止表示されない状態となる(図152(e)参照)。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【2271】

その後、T6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mがオープニング演出を開始する処理が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 7 2 】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」は、新たに第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信するまで維持される（図 1 5 2（f）参照）。

## 【 2 2 7 3 】

つまり、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合であっても、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」が維持される。

## 【 2 2 7 4 】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 2 2 7 5 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 2 7 6 】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

## 【 2 2 7 7 】

このように、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第 2 変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第 2 変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第 2 変動演出を終了させることが可能となる。

## 【 2 2 7 8 】

また、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 2 変動演出を終了させることが可能となる。

## 【 2 2 7 9 】

10

20

30

40

50

また、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第 2 変動表示器 8 2 にハズレ態様（消灯）を停止表示させるが、サブ第 1 変動表示器 8 1 に大当たり態様（点灯）のランプ図柄 L Z を停止表示させないようにしている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示を終了させることが可能となる。

#### 【 2 2 8 0 】

また、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 2 実行中情報）の表示中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【 2 2 8 1 】

また、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 2 実行中情報）の表示中に第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第 2 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 2 実行中情報）の表示中に第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【 2 2 8 2 】

また、図 1 5 1 ~ 図 1 5 2 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第 1 特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

#### 【 2 2 8 3 】

なお、通常遊技状態において、第 2 特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第 2 変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）を終了させるようにしてもよい。

#### 【 2 2 8 4 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7）

図 1 5 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 について説明する。図 1 5 3 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 5 であり、図 1 5 3（a）～（f）は、図 1 5 3 のタイミングチャート 1 5 における（a）～（f）に対応する演出例である。

#### 【 2 2 8 5 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部 1 1 0 m に記憶された第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変

10

20

30

40

50

動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって第 1 変動演出を開始する処理が行われる。

【2286】

このとき、変動中 BGM が出力されたままサブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B が表示されていないため、第 1 保留アイコン表示領域 70 B からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 70 C に当該アイコン T I が 10 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

10

【2287】

次に、T1 のタイミングにおいて、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することで主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」となる。

20

【2288】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第 2 保留アイコン表示領域 70 D の第 1 表示部 70 D 1 に保留アイコン H I が追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第 2 始動口 47 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力される（図 153（a）参照）。

【2289】

その後、T2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 153（b）参照）。

30

【2290】

そして、T3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

【2291】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 BGM の出力が維持される（図 153（c）参照）。

40

【2292】

その後、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できな

50

い（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 1 5 3（d）参照）。

#### 【2 2 9 3】

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

#### 【2 2 9 4】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 1 5 3（e）参照）。

#### 【2 2 9 5】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数及び第 2 特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となる。

#### 【2 2 9 6】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 1 5 3（f）参照）。

#### 【2 2 9 7】

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

#### 【2 2 9 8】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となる。

#### 【2 2 9 9】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「8 1 4」で本停止し、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。

#### 【2 3 0 0】

10

20

30

40

50

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 18)

図 154 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 18 について説明する。図 154 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 16 であり、図 154 (a) ~ (f) は、図 154 のタイミングチャート 16 における (a) ~ (f) に対応する演出例である。

#### 【2301】

まず、T0 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第 1 始動口 45 に遊技球が入賞したり、特定遊技状態 (時短遊技状態、確変遊技状態) となる前の通常遊技状態中に第 1 始動口 45 に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部 110m に記憶された第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド (開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって第 1 変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【2302】

このとき、変動中 BGM が出力されたままサブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B が表示されていないため、第 1 保留アイコン表示領域 70B からの保留アイコンのシフト表示 (減少表示) が行われることなく、当該アイコン表示領域 70C に当該アイコン T I が 10 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は、拡縮動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている。

#### 【2303】

次に、T1 のタイミングにおいて、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞することで主制御部 110m が記憶 (把握) している第 2 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド (入賞時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド) を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶 (把握) している第 2 特図保留数が「0」から「1」となる。

#### 【2304】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第 2 保留アイコン表示領域 70D の第 1 表示部 70D1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示 (増加表示) され、特定遊技状態中の第 2 始動口 47 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力される (図 154 (a) 参照)。

#### 【2305】

その後、T2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 70a がハズレ態様 (「814」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) する。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している (図 154 (b) 参照)。

#### 【2306】

そして、T3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド (停止時信号としての特図停止指定コマンド) を演出制御部 130m が正常に受信できない (コマンド異常が発生した) 場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

#### 【2307】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状

10

20

30

40

50



態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 154（c）参照）。

【2308】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」のままとなり、第 2 変動演出を開始する処理が行われない（図 154（d）参照）。

10

【2309】

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

【2310】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 81 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 2 変動表示器 82 には大当たり態様の第 2 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 154（e）参照）。

20

【2311】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

30

【2312】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数の「1」は、新たに第 2 始動口 47 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信するまで維持される（図 154（f）参照）。

【2313】

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

40

【2314】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場

50

合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【 2 3 1 5 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【 2 3 1 6 】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 7 0 c に表示されている当該アイコン T I（通常アイコン、特別アイコン）を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。

【 2 3 1 7 】

このように、図 1 5 3 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第 1 変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第 1 変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第 1 変動演出を終了させることが可能となる。

【 2 3 1 8 】

また、図 1 5 3 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 1 変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第 1 変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 1 変動演出を終了させることが可能となる。

【 2 3 1 9 】

また、図 1 5 3 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第 1 変動表示器 8 1 とサブ第 2 変動表示器 8 2 の何れに大当たり態様（点灯）のランプ図柄 L Z を停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示を終了させることが可能となる。

【 2 3 2 0 】

また、図 1 5 3 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【 2 3 2 1 】

また、図 1 5 3 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別

10

20

30

40

50

図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【２３２２】

また、図１５３～図１５４に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が「０」でないときに、特図保留数が「０」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が「０」に減少表示されるようになっている。そのため、第２特図保留数が「０」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

10

#### 【２３２３】

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

20

#### 【２３２４】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１９）

図１５５を用いて、演出制御部１３０mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１９について説明する。図１５５の上の図は、特定遊技状態において演出制御部１３０mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１７であり、図１５５（a）～（f）は、図１５５のタイミングチャート１７における（a）～（f）に対応する演出例である。

#### 【２３２５】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０mが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０mが受信すると、演出制御部１３０mが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となって第２変動演出を開始する処理が行われる。

30

#### 【２３２６】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０a、特殊図柄ＴＺおよび第２ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０aは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

#### 【２３２７】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０mが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０mが受信すると、演出制御部１３０mが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」となる。

50

## 【 2 3 2 8 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 0 」から「 1 」に増加表示されるが、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が表示されていないため、保留アイコン H I が追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第 1 始動口 4 5 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図 1 5 5（ a ）参照）。

## 【 2 3 2 9 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 1 5 5（ b ）参照）。

10

## 【 2 3 3 0 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 1 変動演出を終了させる処理が行われない。

## 【 2 3 3 1 】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 5 5（ c ）参照）。

20

## 【 2 3 3 2 】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」のままとなり、第 1 変動演出を開始する処理が行われない（図 1 5 5（ d ）参照）。

30

## 【 2 3 3 3 】

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

## 【 2 3 3 4 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 8 1 4 」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 8 2 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）する（図 1 5 5（ e ）参照）。

40

## 【 2 3 3 5 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数及び第 2 特図保留数が「 0 」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となる。

50

## 【 2 3 3 6 】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 1 5 5 ( f ) 参照）。

## 【 2 3 3 7 】

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

10

## 【 2 3 3 8 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となる。

20

## 【 2 3 3 9 】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 8 1 4 」で本停止し、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示されることになる。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

## 【 2 3 4 0 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 0 ）

図 1 5 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 0 について説明する。図 1 5 6 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 8 であり、図 1 5 6 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 5 6 のタイミングチャート 1 8 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

30

## 【 2 3 4 1 】

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

40

## 【 2 3 4 2 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に 2 0 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）して当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準

50

備動作)を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作(演出動作)を行っている状態となっている。

#### 【2343】

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶(把握)している第 1 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド(入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶(把握)している第 1 特図保留数が「0」から「1」となる。

#### 【2344】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が表示されていないため、保留アイコン H I が追加表示(増加表示)されず、特定遊技状態中の第 1 始動口 4 5 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる(図 1 5 6 (a) 参照)。

#### 【2345】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様(「8 1 4」)で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)する。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している(図 1 5 6 (b) 参照)。

#### 【2346】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われない。

#### 【2347】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される(図 1 5 6 (c) 参照)。

#### 【2348】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶(把握)している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド(開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶(把握)している第 1 特図保留数が「1」のままとなり、変動演出を開始する処理が行われない(図 1 5 6 (d) 参照)。

#### 【2349】

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

#### 【2350】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演

10

20

30

40

50

出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「8 1 4」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 8 2 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 1 変動表示器 8 1 には大当たり態様の第 1 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 156（e）参照）。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【2351】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

10

【2352】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」は、新たに第 1 始動口 45 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信するまで維持される（図 156（f）参照）。

【2353】

20

つまり、新たに第 2 始動口 47 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信した場合であっても、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」が維持される。

【2354】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

30

【2355】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 130 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【2356】

40

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

【2357】

このように、図 155 ~ 図 156 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第 2 変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 1

50

10 mと演出制御部 130 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第2変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

【2358】

また、図155～図156に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

10

【2359】

また、図155～図156に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄LZの変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81とサブ第2変動表示器82の何れにも、大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

20

【2360】

また、図155～図156に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110 mと演出制御部130 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【2361】

また、図155～図156に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

30

【2362】

また、図155～図156に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

40

【2363】

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

50



## 【 2 3 6 4 】

## ( 第 2 実施形態 )

以下、本発明の第 2 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第 2 実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、演出ボタン 1 7 の他に演出レバー装置 2 3 が設けられている点で第 1 実施形態と相違する。

## 【 2 3 6 5 】

まず、図 1 5 7 を用いて、遊技機 1 の構成について説明する。図 1 5 7 は、第 2 実施形態における遊技機 1 の正面図の一例である。なお、第 1 実施形態と同一の部分についての説明は省略する。

## 【 2 3 6 6 】

図 1 5 7 に示すように、上皿 1 1 の中央底面側の部分には、演出ボタン装置 1 6 と表裏を為すように、入力装置として機能する演出レバー装置 2 3 が設けられている。

演出レバー装置 2 3 は、演出ボタン装置 1 6 と表裏をなすように上皿 1 1 の中央底面側に設けられており、遊技者が手前側に引っ張り操作することが可能な演出レバー 2 4 と、演出レバー 2 4 に対する操作を検出する演出レバー検出スイッチ（図示省略）と、演出レバー 2 4 を振動させるためのレバー振動モータ（図示省略）とが設けられており、演出レバー 2 4 を操作することで遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

## 【 2 3 6 7 】

なお、演出ボタン装置 1 6 と演出レバー装置 2 3 とは、上皿 1 1 に設けられているため、演出ボタン 1 7 を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿 1 1 を介して演出レバー 2 4 に伝達される。一方、演出レバー 2 4 を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿 1 1 を介して演出ボタン 1 7 に伝達される。つまり、一方の操作部を遊技者が手で操作しているときに、他方の操作部を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、疑似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る操作部の有効期間を伴う / 伴わない振動演出）が実行されると、その振動が他方の操作部を介して遊技者の手に伝達されるようになっている。

## 【 2 3 6 8 】

また、演出ボタン装置 1 6 と演出レバー装置 2 3 とは、ガラス枠 4 に取り付けられる上皿 1 1 に設けられているため、演出ボタン 1 7 を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿 1 1 及びガラス枠 4 を介して発射ハンドルにも伝達されるようになっている。さらに、演出レバー 2 4 を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿 1 1 及びガラス枠 4 を介して演出ボタン 1 7 に伝達されるようになっている。

## 【 2 3 6 9 】

## ( 決め演出パターン決定テーブル )

図 1 5 8 は、第 2 実施形態における決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

## 【 2 3 7 0 】

図 1 5 8 に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

## 【 2 3 7 1 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した半透明演出ボタン画像や演出レバー 2 4 を模した半透明演出レバー画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像や半透明演出レバー画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打 5 秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン 1 7 又は演出レバー 2 4 の 1 回の操作又は 5 秒が経過することで終了することを示している。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 7 2 】

有効期間の欄の「操作対象」とは、有効期間中に操作が有効となる操作部（演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）の種別を示しており、「演出ボタン」であれば演出ボタン 1 7 の操作が有効となり、「演出レバー」であれば演出レバー 2 4 の操作が有効となる。

「促進演出」とは、有効期間中に操作部（演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像又は不透明演出レバー画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。

## 【 2 3 7 3 】

10

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光することを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が赤発光することを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン 1 7 が虹発光することを示している。

## 【 2 3 7 4 】

20

「通常レバー」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズの演出レバー 2 4 を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

「大レバー虹」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズよりも大きい演出レバー 2 4 を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

## 【 2 3 7 5 】

有効期間の欄の「操作部状態」とは、有効期間中の操作部（演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）の状態を示しており、「通常」とは、対象の操作部が演出ボタン 1 7 であれば突出していない通常状態であり、「突出」とは、対象の操作部が演出ボタン 1 7 であれば突出している突出状態であることを示している。なお、演出レバー 2 4 には突出状態がないため通常状態のみとなっている。

30

## 【 2 3 7 6 】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第 1 可動部材 7 3 が動作せずに第 1 画像表示装置 7 0 の画面が暗色に変化することで、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。

「成功」とは、第 1 可動部材 7 3 が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 に成功エフェクト画像が表示されることで、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。

## 【 2 3 7 7 】

ボタン振動の欄の「強振動（4 秒 5 秒）」とは、演出ボタン 1 7 を振動させるためのバイブレーターが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン 1 7 の操作時又は有効期間の終了時）から 4 秒に亘って強振動した後に 1 秒のインターバルを挟んで 5 秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。

40

## 【 2 3 7 8 】

ボタン発光の欄の「虹発光（1 1 秒）」とは、演出ボタン 1 7 を発光させるための演出ボタン LED が決め成功演出の開始時（＝演出ボタン 1 7 の操作時又は有効期間の終了時）から 1 1 秒間（演出ボタン 1 7 が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。なお、操作対象が演出レバー 2 4 であっても演出ボタン 1 7 が虹発光するようになっている。

## 【 2 3 7 9 】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「通常レバー

50

」＜「突出ボタン虹」＝「大レバー虹」となっている。また、各操作部状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。

【 2 3 8 0 】

図 1 5 8 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン 1 7 又は演出レバー 2 4 を振動させる振動演出（決め成功振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 3 8 1 】

図 1 5 8 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、変動演出中に発生する有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン 1 7 の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 3 8 2 】

図 1 5 8 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン 1 7 又は演出レバー 2 4 が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 3 8 3 】

図 1 5 8 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、演出ボタン 1 7 又は演出レバー 2 4 の振動期間よりも演出ボタン 1 7 の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 又は演出レバー 2 4 の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 3 8 4 】

（ 枠役物初期動作パターン決定テーブル ）

図 1 5 9 は、第 2 実施形態における枠役物（演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【 2 3 8 5 】

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

【 2 3 8 6 】

「初期動作パターン 0 1」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇すると共に、演出ボタン 1 7 及び演出レバー 2 4 が 2 . 5 秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン 1 7 が原点復帰し、その後に演出ボタン 1 7 及び演出レバー 2 4 が 2 . 5 秒間に亘って間欠振動（ 1 . 2 5 秒の振動 1 秒のインターバル 1 . 2 5 秒の振動）し、その期間において演出ボタン 1 7 が赤 緑 青の順で点灯（発光）する。

【 2 3 8 7 】

「初期動作パターン 0 2」は、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇すると共に、演出ボタン 1 7 及び演出レバー 2 4 が 2 秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン 1 7 が原点復帰し、その期間において演出ボタン 1 7 が青で点灯（発光）する。

【 2 3 8 8 】

「初期動作パターン 0 3」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇すると共に、演出ボタン 1 7 及び演出レバー 2 4 が 2 秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン 1 7 が原点復帰し、その期間において演出ボタン 1 7 が消灯する。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 8 9 】

なお、演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 の連続振動の時間（ 2 . 5 秒）、及び、間欠振動の時間（ 2 . 5 秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

## 【 2 3 9 0 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

10

## 【 2 3 9 1 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

20

## 【 2 3 9 2 】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン 1 7 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

## 【 2 3 9 3 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

30

## 【 2 3 9 4 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

## 【 2 3 9 5 】

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

40

## 【 2 3 9 6 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

## 【 2 3 9 7 】

なお、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

50

## 【 2 3 9 8 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 6 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

## 【 2 3 9 9 】

なお、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 0 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 7 の特徴としては、電源投入時や電源復旧時における演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 の振動時間が、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

## 【 2 4 0 1 】

図 1 5 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 8 の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータやレバー振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン 1 7 の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 の動作確認とボタン振動モータ及びレバー振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

## 【 2 4 0 2 】

なお、演出レバー 2 4 を通常位置と演出位置との間で移動可能とし、初期動作時に演出ボタン 1 7 と同時に動作（移動、振動）させるようにしてもよいし、所定の順序（例えば、演出ボタン 1 7 演出レバー 2 4 やその逆）で動作（移動、振動）させるようにしてもよい。この場合、決め演出における「通常レバー」のときには、演出レバー 2 4 を通常位置に配置し、「大レバー」のときには、演出レバー 2 4 を演出位置に移動させるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 3 】

また、演出レバー 2 4 の有効期間には決め演出に係る単打 5 秒しかなかったが、例えば、連引き 5 秒等のように演出レバー 2 4 を複数回操作させるようにし、演出レバー 2 4 の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば 5 回）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよいし、長引き 5 秒等のように演出レバー 2 4 を継続操作させるようにし、演出レバー 2 4 の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば 3 秒）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 4 】

また、発展演出や擬似連演出に係る有効期間において、大当たり期待度が高い演出が実行される場合に演出レバー 2 4 を 1 回操作させるようにしてもよいし、演出レバー 2 4 を連引きさせるようにしてもよいし、演出レバー 2 4 を長引き（例えば 2 秒）させるようにしてもよい。連引きの場合には、演出レバー 2 4 の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば 3 回）になると S P S P 発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。また、長引きの場合には、演出レバー 2 4 の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば 2 秒）になると S P S P 発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 0 5 】

また、演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 の長引きや連引きをさせるにあたって、演出が進展（レベルゲージが次の段階にアップ）する毎に演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 を例えば弱振動させるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 6 】

また、演出ボタン 1 7 の振動強度には弱振動と強振動とがあり、演出レバー 2 4 の振動強度には強振動があったが、同じ強振動であっても演出ボタン 1 7 よりも演出レバー 2 4 の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよいし、演出レバー 2 4 よりも演出ボタン 1 7 の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 7 】

また、有効期間（操作促進画像：単打、長押し、連打、長引き、連引き）の種類に応じて振動の種類（振動時間、振動強度）を異ならせるようにしてもよい。例えば、セリフ予告演出や擬似連演出時の演出ボタン 1 7 の単打 3 秒であれば弱振動の 1 秒とし、発展演出時の演出ボタン 1 7 の長押し 4 秒であれば弱振動 1 秒とし、カットイン演出時の演出ボタン 1 7 の単打 4 秒であれば弱振動の 3 秒とし、決め演出時の演出ボタン 1 7 の単打 5 秒であれば強振動の 4 秒 5 秒とし、発展演出時の演出レバー 2 4 の長押し 4 秒であれば強振動 1 秒とし、

## 【 2 4 0 8 】

また、保留アイコンや当該アイコンが大当たり期待度の高い表示態様（例えば赤や虹）等に変化する場合に、演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 を 1 秒間にわたって弱振動又は強振動させるようにしてもよい。

## 【 2 4 0 9 】

なお、本実施形態では、変動演出の開始から所定時間が経過すると 3 つの演出図柄 7 0 a が全て仮停止（揺れ動作）するようになっているが、左右の演出図柄 7 0 a は停止して中央の演出図柄 7 0 a だけが仮停止（揺れ動作）するようになっている。このとき、3 つの演出図柄 7 0 a が全て揺らぎ動作（演出動作）を行ってもよいし、左右の演出図柄 7 0 a は揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄 7 0 a だけが揺らぎ動作（演出動作）するようになっている。

## 【 2 4 1 0 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部を構成する触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像 S K と図柄エフェクト画像 Z E の何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようになっている。

## 【 2 4 1 1 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部が揺らぎ動作（演出動作）を行わないようになっているが、識別部のテクスチャ（表面の模様等）に揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよいし、識別部に発光エフェクトを加えることで揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよい。

## 【 2 4 1 2 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a が拡張動作するようになっている。この場合、仮停止中に開始時コマンド（開始時信号）を受信すると、演出図柄 7 0 a が停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

## 【 2 4 1 3 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a は揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようになっている。この場合、仮停止中に開始時

10

20

30

40

50

コマンド（開始時信号）を受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【2414】

また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄70aが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄70aの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われなくなっているが、演出図柄70aを数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄70aの仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【2415】

また、本実施形態では、演出図柄70aの仮停止の延長中における枠用照明装置10や盤用照明装置76について言及していなかったが、演出図柄70aの仮停止の延長中において枠用照明装置10を構成する複数の発光部の少なくとも1つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置76を構成する複数の発光部の少なくとも1つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンド（開始時信号）を受信すると枠用照明装置10や盤用照明装置76が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

【2416】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄70aの本停止時に特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止するようになっているが、演出図柄70aと同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄70aの本停止時に特殊図柄TZが予め定められた大当たり態様（「333」）で本停止するようになっているが、演出図柄70aと同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

【2417】

また、本実施形態では、演出図柄70aの仮停止中に主制御部110mから送信された開始時コマンド（開始時信号としての特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信したときに、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZの変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄70aと同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄TZについては、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄TZを停止位置に表示するとよい。

【2418】

また、本実施形態では、当該アイコンTIの表示中に開始時コマンド（開始時信号）又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコンTIが1フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンド（停止時信号）の受信に基づく当該アイコンTIの消去にかかる10フレーム、保留アイコンHIのシフト表示にかかる20フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる10フレームよりも短ければよく、例えば5フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【2419】

また、本実施形態では、特図保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンド（開始時信号）を受信すると、余剰分の保留アイコンHIを1フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンド（停止時信号）の受信に基づく当該アイコンTIの消去にかかる10フレーム、保留アイコンHIのシフト表示にかかる20フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる10フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば5フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【2420】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンド（開始時信号）を演

10

20

30

40

50

出制御部 1 3 0 m が受信することで、主制御部 1 1 0 m から通知された特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

#### 【 2 4 2 1 】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部 1 3 0 m が受信することで、主制御部 1 1 0 m から通知された特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンド（開始時信号）の受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンド（開始時信号）の受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

10

#### 【 2 4 2 2 】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが白アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

20

#### 【 2 4 2 3 】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

#### 【 2 4 2 4 】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

30

#### 【 2 4 2 5 】

また、本実施形態では、入賞時コマンド（入賞時信号）としての特図保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、特図保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、特図保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、特図保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

40

#### 【 2 4 2 6 】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン 1 7 の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン 1 7 の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

#### 【 2 4 2 7 】

50



また、本実施形態では、演出ボタン１７の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっていて、保留アイコンを演出ボタン１７の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン１７が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン１７を所定の割合で第１操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第２操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

10

#### 【２４２８】

また、本実施形態では、有効示唆演出において実行される演出ボタン画像の表示態様を半透明としているが、半透明ではなくアウトラインだけの演出ボタン画像としてもよいし、シルエットだけの演出ボタン画像としてもよい。

#### 【２４２９】

また、本実施形態では、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）や発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、リーチ前予告演出や発展演出において演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

20

#### 【２４３０】

また、本実施形態では、リーチ後予告演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、確定演出）の実行時や図柄揃い時に演出ボタン１７の振動演出を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、図柄揃い時に演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

#### 【２４３１】

また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の実行中において、当該リーチ演出が行われていることを示すタイトル表示を行っていなかったが、大当たり期待度が異なる表示態様（白文字、白文字よりも大当たり期待度が高い赤文字、大当たりが確定する虹文字等）の何れかによってタイトル表示を行うようにしてもよく、タイトル表示を白文字で表示した後に赤文字や虹文字に変化させるようにしてもよい。

30

#### 【２４３２】

また、本実施形態では、カットイン演出をＳＰリーチ演出の終盤に行うようになっていたが、ＳＰリーチ演出の中盤（第１期間）又は終盤（第２期間）に行うようにし、ＳＰリーチ演出の中盤にカットイン演出を行う場合よりも、ＳＰリーチ演出の終盤にカットイン演出を行う場合の方が、演出ボタン１７が突出状態となり易い（突出状態となる割合が高くなる）ようにしてもよい。

#### 【２４３３】

40

また、本実施形態では、発展演出において演出ボタン１７を長押し操作させる有効期間を発生させるようになっていたが、発展演出以外の大当たり予告演出として演出ボタン１７を長押しさせる有効期間を発生させると共に、有効期間中の長押し期間に応じて演出を進展させる操作進展演出を実行可能としてもよい。この場合には、有効期間における複数の判定タイミングで長押しが継続していることを判定し、その判定結果に基づいて、演出をどの段階まで進展させるかを決定するようにするとよい。

#### 【２４３４】

また、本実施形態では、画像表示装置に特別図柄の変動表示が実行されていることを示す当該アイコン（実行中情報）を表示するようになっていたが、当該アイコンを表示させる代わりに所定の発光部を発光させるようにしてもよい。この場合、変動演出の開始に伴

50

う保留アイコンのシフト表示（減少表示）に対応する当該アイコンの表示タイミングで所定の発光部を発光させ、変動演出の終了に伴う当該アイコンの消去タイミングで所定の発光部を消灯させるとよい。また、当該アイコンを変動表示の開始直後に消去する遊技機の場合には、変動表示の開始直後に所定の発光部を消灯させるとよい。

#### 【 2 4 3 5 】

また、本実施形態では、第 1 変動演出が第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド、第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド、オープニング指定コマンド、客待ち指定コマンド等の受信によって終了（停止）するようになっているが、第 2 特別図柄の変動表示の開始時コマンドの受信によって終了するようにしてもよいし、変動演出時間の経過によってコマンドの受信なしで終了（停止）するようにしてもよい。また、第 2 変動演出が第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド、第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド、オープニング指定コマンド、客待ち指定コマンド等の受信によって終了（停止）するようになっているが、第 1 特別図柄の変動表示の開始時コマンドの受信によって終了するようにしてもよいし、変動演出時間の経過によってコマンドの受信なしで終了（停止）するようにしてもよい。

10

#### 【 2 4 3 6 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 >

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 1 8 2 2 5 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、保留数が増加する際に保留数を即座に把握し難いという問題があった。

20

#### 【 2 4 3 7 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1 / 3 0 m s ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記第 2 保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第 1 保留情報の減少表示（1 減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

30

40

#### 【 2 4 3 8 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と

50

、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第2保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の減少表示（1減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

10

#### 【2439】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記第2保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

20

30

#### 【2440】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第2保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。

40

50

このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【 2 4 4 1 】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第2保留情報の増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

10

20

【 2 4 4 2 】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出）を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第2保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

30

【 2 4 4 3 】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留

40

50

記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第 1 保留記憶として記憶し、第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第 2 保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第 1 保留記憶の数が増加した場合、前記第 1 保留情報の増加表示（1 加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第 2 保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

#### 【2444】

< 本実施形態に記載された発明の内容 2 >

10

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行する可否かを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2017-189604 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

#### 【2445】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

20

#### 【2446】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン 17）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

30

#### 【2447】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

40

#### 【2448】

50

上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第１可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第２可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

10

#### 【２４４９】

上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第１の組み合わせ（例えば「１３５」とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第２の組み合わせ（例えば「７５３」とするようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

20

#### 【２４５０】

< 本実施形態に記載された発明の内容 ３ >

従来の遊技機では、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

30

#### 【２４５１】

上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

40

#### 【２４５２】

上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後

50

に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第 2 位置にある場合、当該可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記可動演出手段が前記第 1 位置に復帰した場合には前記初期動作を行うが、前記第 1 位置に復帰しない場合には前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

#### 【 2 4 5 3 】

10

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、当該第 1 可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

20

#### 【 2 4 5 4 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

30

#### 【 2 4 5 5 】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記

40

50



第 1 位置に復帰しない場合には、当該第 1 可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 2 4 5 6 】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、該第 1 可動演出手段の第 2 位置と自身の第 2 位置とに重複する部分がある第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

10

【 2 4 5 7 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 4 >

20

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【 2 4 5 8 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

40

【 2 4 5 9 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に

50



表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記変動演出には、一部の前記演出図柄によってリーチ状態を形成表示させてリーチ演出を実行するリーチ変動演出を含み、前記演出制御手段は、前記リーチ演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記リーチ状態を形成表示していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる前記演出図柄の組み合わせを前記表示手段に静止状態で表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【2460】

10

< 本実施形態に記載された発明の内容 5 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2017-189604 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

#### 【2461】

20

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第 1 状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第 2 状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第 1 状態又は前記第 2 状態において停止した電源供給が再開して前記第 1 状態又は第 2 状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【2462】

< 本実施形態に記載された発明の内容 6 >

40

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開 2018-064835 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があった。

#### 【2463】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情

50

報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出(客待ちデモ演出)を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能である。そのため、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

#### 【2464】

<本実施形態に記載された発明の内容7>

従来遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった(例えば、特開2018-064835号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

20

#### 【2465】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示(初期画面の表示等)を行うことが可能であり、前記表示手段の所定の表示領域(当該アイコン表示領域70C)に前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報(当該アイコン)を表示することが可能であり、前記実行情報の表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の終了から次の前記変動表示が開始されるまでの間、前記所定の表示領域を予め定められた状態(背景画像等の演出画像を表示可能な状態)で確保するが、当該所定の表示領域に前記実行情報を表示しないようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【2466】

<本実施形態に記載された発明の内容8>

従来遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった(例えば、特開2017-143904号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

40

#### 【2467】

50

上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【２４６８】

< 本実施形態に記載された発明の内容 ９ >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

20

#### 【２４６９】

上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【２４７０】

< 本実施形態に記載された発明の内容 １０ >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変

50

化させる特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷が高くなる虞があった。

#### 【 2 4 7 1 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報（当該アイコン、保留アイコン）を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記表示態様には、第 1 段階態様（例えば、白アイコン）と、第 2 段階態様（例えば、青アイコン）と、第 3 段階態様（赤アイコン）とを含み、前記第 3 段階態様まで変化する前記識別情報の前記第 2 段階態様での表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第 2 段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第 1 段階態様で表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

10

20

#### 【 2 4 7 2 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 1 >

従来遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、保留記憶の数が把握できるまでに時間がかかってしまい、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

30

#### 【 2 4 7 3 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）、及び、該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第 2 表示領域で

40

50

は前記保留表示を実行しないが、前記第 1 表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 4 7 4 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 2 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

10

【 2 4 7 5 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ N R）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）にするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

30

【 2 4 7 6 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 3 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 4 8 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【 2 4 7 7 】

40

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消すること

50

が可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 4 7 8 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 4 7 9 】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 4 8 0 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 4 8 1 】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行する

ことが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動等の動作態様）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光色、発光パターン等）を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【 2 4 8 2 】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【 2 4 8 3 】

上記課題を解決するための第 7 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状

10

20

30

40

50



態での前記変動演出の実行期間である第1状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第2状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、前記第1状態又は前記第2状態中に停止した電源供給が再開して前記第1状態又は第2状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2484】

上記課題を解決するための第8の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2485】

上記課題を解決するための第9の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表

40

50



示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出(連続予告演出)を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出(例えば、代替予告演出)を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2486】

上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出(例えば、アイコン変化演出)を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2487】

上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段(入賞口ランプNR)と、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と

40

50

、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2488】

上記課題を解決するための第12の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

#### 【2489】

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

#### 【2490】

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

#### 【2491】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演

50

出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2492】

< 本実施形態に記載された発明の内容 14 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2016-187648 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。

#### 【2493】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置 70、71）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

20

#### 【2494】

< 本実施形態に記載された発明の内容 15 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開 2017-113441 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

30

#### 【2495】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 53a、電波検出センサ 54a 等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板 110 及び / 又は演出制御基板 130）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

40

#### 【2496】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 53a、電波検出センサ 54a 等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板 110 及び / 又

50

は演出制御基板 130)と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間(30秒経過、電源OFFまで等)にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【2497】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を行う制御手段(主制御基板110及び/又は演出制御基板130)と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

10

【2498】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を行う制御手段(主制御基板110及び/又は演出制御基板130)と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間(30秒経過、電源OFFまで等)にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

20

【2499】

<本実施形態に記載された発明の内容16>

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド(信号)に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった(例えば、特開2017-143904号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

30

【2500】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第1保留記憶の増加に応じて第1保留情報(第1保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に追加表示すると共に、前記第1保留記憶の減少に応じ

40

50

て前記第 1 保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第 1 保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第 1 保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第 1 保留情報うちの前記特定数に対応する前記第 1 保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第 1 保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から 1 番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2501】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2502】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数を第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 83）に表示することが可能であると共に、前記第 1 保留記憶の各々に対応する

40

50

第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない前記第 1 保留数（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記第 1 保留数（例えば 1 つ）を表示し、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示することを特徴とする。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2503】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第 1 保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第 1 保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2504】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変

40

50

動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2505】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数を第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 83）に表示することが可能であると共に、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 2 つ少ない前記第 1 記憶数（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記第 1 記憶数（例えば 1 つ）を表示し、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

#### 【2506】

上記課題を解決するための第 7 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態

50



制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2507】

上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の増加に応じて第 2 保留情報（第 2 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第 2 保留情報をシフト表示させて 1 つ減少させることが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第 2 保留情報うちの前記特定数に対応する前記第 2 保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第 2 保留情報（当該アイコン表示領域側から 1 ～ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2508】

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の各々に対応する第 2 保留情報（第 2 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定

40

50



数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記第2保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2509】

上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の数を示す第2記憶数を第1表示領域（サブ第2保留表示器84）に表示することが可能であると共に、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報（第2保留アイコン）を第2表示領域（画像表示装置70）に表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも1つ少ない前記第2記憶数（例えば2つ）を表示することなく前記所定数の前記第2記憶数（例えば1つ）を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記第2保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

30

#### 【2510】

上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報（第2保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記第2保留情報を表示することなく前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手

40

50

段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【 2 5 1 1 】

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の各々に対応する第 2 保留情報（第 2 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 2 保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 2 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

#### 【 2 5 1 2 】

上記課題を解決するための第 1 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の数を示す第 2 記憶数を第 1 表示領域（サブ第 2 保留表示器 8 4）に表示することが可能であると共に、前記第 2 保留記憶の各々に対応する第 2 保留情報（第 2 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 2 つ少ない前記第 2 記憶数（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記第 2 記憶数（例えば 1 つ）を表示し、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 2 保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 2 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

#### 【 2 5 1 3 】

50

上記課題を解決するための第 14 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2514】

上記課題を解決するための第 15 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて 1 つを実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去して前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の前記保留情報（当該アイコン表示領域側から 1 ～ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示させて 1 つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2515】

上記課題を解決するための第 16 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受

信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2516】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第1表示領域（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、第1特図保留数表示領域70E、第2特図保留数表示領域70F）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第2表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも1つ少ない前記保留数（例えば2つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば1つ）を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

#### 【2517】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

#### 【2518】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（

50

特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2519】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第1表示領域(サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、第1特図保留数表示領域70E、第2特図保留数表示領域70F)に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を第2表示領域(保留アイコン表示領域)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記保留数(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記保留数(例えば1つ)を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2520】

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2521】

10

20

30

40

50

< 本実施形態に記載された発明の内容 17 >

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開 2019-033816 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興味が低いという問題があった。

【2522】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、第 1 演出（リーチ前演出）よりも後に第 2 演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第 1 振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の 1 秒間の振動演出）と、前記第 1 振動演出とは異なる第 2 振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の 3 秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第 2 演出中よりも、前記第 1 演出中の方が、前記第 1 振動演出が実行され易なっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【2523】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、所定回数（例えば 1 回又は 2 回）の所定演出（擬似連演出）が実行された後に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第 1 振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の 1 秒間の振動演出）と、前記第 1 振動演出とは異なる第 2 振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の 3 秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第 1 振動演出が実行されない場合よりも、前記第 1 振動演出が実行される場合の方が、前記第 2 振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【2524】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する示唆演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出）と、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出

50

、カットイン演出、決め成功演出等)とを実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出(先読み振動演出等)とを含み、前記遊技演出の開始後の所定期間(演出図柄70aの最初的高速変動が終了するまで)において、前記示唆演出が実行される場合よりも、前記第2振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2525】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する遊技状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記変動演出には、第1種別の演出図柄(偶数図柄)によってリーチ演出が実行される第1特定変動演出と、第2種別の演出図柄(「7」以外の奇数図柄)によってリーチ演出が実行される第2特定変動演出と、第3種別の演出図柄(「7」図柄)によってリーチ演出が実行される第3特定変動演出とを含み、前記振動演出には、第1振動演出(セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の1秒間の振動演出)と、前記第1振動演出とは異なる第2振動演出(カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の3秒以上の振動演出)とを含み、前記通常遊技状態では、前記第2特定変動演出よりも前記第1特定変動演出が実行され易く、前記第1特定変動演出よりも前記第3特定変動演出が実行され難く、前記第1特定変動演出が実行される場合よりも、前記第3特定変動演出が実行される場合の方が、前記第2振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2526】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出(先読み振動演出等)とを含み、前記第1振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に応じた所定の演出音(操作促進画像の表示効果音、演出ボタンの操作に応じた演出音、役物の作動効果音)が出力される一方、前記第2振動演出が実行されるときは前記所定の演出音が出力されないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2527】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判



定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に関連する所定の演出画像（操作促進画像、演出ボタンの操作に応じた演出画像）が表示される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出画像が表示されず、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記特定演出の開始前における前記第２振動演出の実行回数（最大３回）よりも、前記特定演出の開始後における前記第２振動演出の実行回数（最大７回）の方が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【２５２８】

上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【２５２９】

上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出（大当たり予告演出）を実行可能であり、前記示唆演出の実行中に前記枠演出部を作動（動作、振動）させる作動演出（振動演出、動作演出等）を実行可能であり、前記示唆演出には、第１示唆演出（弱予告、リーチ前予告演出）と、前記第１示唆演出よりも前記期待度が高い第２示唆演出（強予告、リーチ後予告演出）とを含み、前記第１示唆演出が実行される場合よりも、前記第２示唆演出が実行される場合の方が、前記作動演出が実行され易く、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行されない場合よりも、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【２５３０】

上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レ

50



バー 2 4 ) と、取得条件の成立 ( 第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード ( 演出モード A ~ C ) と、第 2 演出モード ( 演出モード D ~ G ) とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出 ( セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出 ) と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出 ) とを含み、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記第 2 振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【 2 5 3 1 】

上記課題を解決するための第 1 0 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4 ) と、取得条件の成立 ( 第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード ( 演出モード A ~ C ) と、第 2 演出モード ( 演出モード D ~ G ) とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出 ( セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出 ) と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出 ) とを含み、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記第 1 振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【 2 5 3 2 】

上記課題を解決するための第 1 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、遊技枠 ( 遊技盤取付枠 3 とガラス枠 4 からなる枠体 ) の前面側に設けられる枠演出部 ( 演出ボタン 1 7 ( ボタン振動モータ )、演出レバー ( レバー振動モータ )、枠可動部材 ) と、取得条件の成立 ( 第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記枠演出部を第 1 状態 ( 待機状態、消光状態 ) から第 2 状態 ( 振動状態、動作状態、所定の発光状態 ) に変化させる変化演出 ( 振動演出、動作演出、発光演出等 ) を実行可能であり、前記変動演出には、第 1 演出 ( リーチ前演出 ) よりも後に第 2 演出 ( リーチ後演出 ) が実行される特定遊技演出 ( リーチ変動演出 ) を含み、前記第 1 演出の実行中に前記変化演出が実行されない場合よりも、前記変化演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出 ( 大当たりのリーチ変動演出 ) では、前記第 1 演出の実行中に前記変化演出が実行されるか否かに拘らず、前記第 2 演出の実行中に前記変化演出が実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【 2 5 3 3 】

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン 1 7、演出

50

レバー 24) と、取得条件の成立(第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板 110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板 110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板 130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出(セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出等の振動演出うちの 1 つ)と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出(ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、C 図柄揃い時の振動演出のうちの 1 つ)とを含み、前記第 1 振動演出は、前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の振動態様(セリフ予告演出時や擬似連演出時や発展演出時の振動演出であれば 1 秒間の弱振動又は強振動、カットイン演出時の振動演出であれば 3 秒間の弱振動又は強振動)の何れかで実行され、前記第 2 振動演出は、所定演出(ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い)を行うときに予め定められた一の振動態様(ステップアップ予告演出時の振動演出であれば 1 秒間の弱振動、図柄揃い時の振動演出であれば 4 秒間の強振動、C 図柄揃い時であれば 1 秒間の強振動)で実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【2534】

上記課題を解決するための第 13 の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン 17、演出レバー 24)と、取得条件の成立(第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板 110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板 110)と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する遊技状態制御手段(主制御基板 110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板 130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、所定振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時等の 1 秒間の振動演出)と、前記所定振動演出とは異なる特定振動演出(決め成功演出時、図柄揃い時等の 3 秒以上の振動演出)とを含み、前記所定振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出(セリフ予告演出時の振動演出)と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出のうちの 1 つ)とを含み、前記特別遊技が実行される前記遊技演出では、前記第 1 振動演出が実行される場合と、前記第 2 振動演出が実行される場合とで、その後前記特定振動演出が実行される割合が異なり、前記特定遊技状態中よりも、前記通常遊技状態中の方が、前記第 2 振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【2535】

上記課題を解決するための第 14 の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン 17、演出レバー 24)と、取得条件の成立(第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板 110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板 110)と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段(演出制御基板 130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に、前記特別遊技の実行を示唆する特別演出(決め成功演出、確定演出等)と、前記操作手段を複数の振動態様の何れかで振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時、C 図柄揃い時等の振動演出)とを実行可能であり、前記特別遊技が実行される変動演出が実行される場合、前記特別遊技の実

40

50

行を示唆する演出図柄の種別（偶数図柄、「7」以外の奇数図柄、「7」図柄）によって前記振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）が異なり、前記特別演出の実行に伴って前記振動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆することになる演出図柄の種類に拘らずに前記振動演出の振動態様は同一となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2536】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記操作手段は、第1操作手段（演出ボタン17）と、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段（演出レバー24）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第1操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記第1操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第1振動演出は、前記第1操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、前記第2振動演出は、振動の開始タイミングが予め定められており、前記第2操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第2操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2537】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第1有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出時、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る有効期間）と、前記第1有効期間とは異なる第2有効期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第2有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第1有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2538】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第1有効期間（セリフ予告演出等に係る有効期間）と、前記第1有効期間とは異なる第2有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、前記第1有効期間及び前記第2有効期間とは異なる第3有効期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第3有効期間中に前記操作手段が操作される場

合よりも、前記第 2 有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 5 3 9 】

上記課題を解決するための第 1 8 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で作動可能な演出部（演出ボタン 1 7（ボタン振動モータ）、演出レバー 2 4（レバー振動モータ）、第 2 可動部材 7 4）と、取得条件の成立（第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A ～ C）と、第 2 演出モード（演出モード D ～ G）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記演出部を第 1 状態（待機状態、消光状態）から第 2 状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記変化演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 5 4 0 】

上記課題を解決するための第 1 9 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A ～ C）と、第 2 演出モード（演出モード D ～ G）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出）を実行可能であり、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記段階演出が所定の段階（ステップアップ予告演出であれば第 3 ステップ演出、第 4 ステップ演出、第 5 ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば 1 回又は 2 回）まで進展した場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【 2 5 4 1 】

上記課題を解決するための第 2 0 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A ～ C）と、第 2 演出モード（演出モード D ～ G）とに制御可能であり、1 又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記第 1 演出モードで所定回数（1 回）の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第 2 演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 2 5 4 2 】

上記課題を解決するための第 2 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板

50

1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード ( 演出モード A ~ C ) と、第 2 演出モード ( 演出モード D ~ G ) とに制御可能であり、1 又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出 ( 先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等 ) を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出 ( リーチ演出 ) を実行可能であり、前記第 2 演出モードで所定回数 ( 2 回又は 3 回 ) の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第 1 演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【 2 5 4 3 】

上記課題を解決するための第 2 2 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、取得条件の成立 ( 第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード ( 演出モード A ~ C ) と、第 2 演出モード ( 演出モード D ~ G ) とに制御可能であり、1 又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出 ( 先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等 ) を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出 ( リーチ演出 ) を実行可能であり、前記特定演出には、第 1 特定演出 ( ノーマルリーチ演出 ) と、前記第 1 特定演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第 2 特定演出 ( S P / S P S P リーチ演出 ) とを含み、前記第 2 演出モードよりも、前記第 1 演出モードの方が、第 1 回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易く、前記第 1 演出モードよりも、前記第 2 演出モードの方が、前記第 1 回数よりも多い第 2 回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記第 2 特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【 2 5 4 4 】

上記課題を解決するための第 2 3 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン 1 7、演出レバー 2 4 ) と、演出画像を表示可能な表示手段 ( 画像表示装置 ) と、取得条件の成立 ( 第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出 ( 変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段の操作を促す操作促進表示 ( 不透明のボタン画像 ) を行うと共に、前記操作手段の操作に応じて操作演出 ( 発展演出、カットイン演出、決め演出等 ) を実行可能であり、前記操作促進表示を行う前に前記表示手段に前記操作促進表示が行われる可能性があることを示唆する示唆表示 ( 半透明のボタン画像 ) を行うことが可能であり、前記操作促進表示には、第 1 操作促進表示 ( 通常状態の白ボタン画像 ) と、前記第 1 操作促進表示とは前記特別遊技が実行される期待度が異なる第 2 操作促進表示 ( 通常状態の赤ボタン画像、突出状態の赤ボタン画像、突出状態の虹ボタン画像 ) とを含み、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記第 1 操作促進表示が行われた場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なり、前記第 1 演出モードでは、前記示唆表示が行われずに前記操作促進表示が行われる場合よりも、前記示唆表示が行われてから前記操作促進表示が行われる場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

50

## 【 2 5 4 5 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 8 >

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド（信号）に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

## 【 2 5 4 6 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が 1 つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに 1 個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1 フレームの非アニメーション、間を空けて 1 個）で追加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

## 【 2 5 4 7 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第 1 保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第 2 保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記第 1 保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第 2 保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第 1 保留表示の数よりも前記保留記憶の数が 1 つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第 1 保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに 1 個）で追加表示すると共に、前記第 2 保留表示を特定更新態様（1 フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第 1 保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第 1 保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1 フレームの非アニメーション、間を空けて 1 個）で追加表示すると共に、前記第 2 保留表示を前記特定更

10

20

30

40

50

新態様で増加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 5 4 8 】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

【 2 5 4 9 】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が2つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第1特殊追加態様（2つ同時、1フレームの非アニメーション、1つ間を空けて1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が3つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第2特殊追加態様（3つ同時、1フレームの非アニメーション、2つ間を空けて1個）で追加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

【 2 5 5 0 】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動

50



口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第１保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第２保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記第１保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第２保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第１保留表示の数よりも前記保留記憶の数が１つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第１保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに１個）で追加表示すると共に、前記第２保留表示を特定更新態様（１フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第１保留表示の数よりも前記保留記憶の数が２つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第１保留表示を第１特殊追加態様（２つ同時、１フレームの非アニメーション、１つ間を空けて１個）で追加表示すると共に、前記第２保留表示を前記特定更新態様で増加表示し、前記第１保留表示の数よりも前記保留記憶の数が３つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第１保留表示を第２特殊追加態様（３つ同時、１フレームの非アニメーション、２つ間を空けて１個）で追加表示すると共に、前記第２保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【２５５１】

上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が１つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに１個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が２つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第１特殊追加態様（２つ同時、１フレームの非アニメーション、１つ間を空けて１個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が３つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を第２特殊追加態様（３つ同時、１フレームの非アニメーション、２つ間を空けて１個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記第１特殊追加態様又は前記第２特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【２５５２】

上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制



御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に応じた演出を制御する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄 ( 特別図柄 ) の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号 ( 増加時の特図保留数指定コマンド ) を受信すると、保留表示を追加表示 ( 保留アイコンを増数 ) することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号 ( 減少時の特図保留数指定コマンド ) を受信すると、前記保留表示を減少表示 ( 最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数 ) することが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が 1 つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様 ( 複数フレームのアニメーション、間を空けずに 1 個 ) で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開始時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様 ( 複数個同時、1 フレームの非アニメーション、間を空けて 1 個 ) で追加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【 2 5 5 3 】

上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に応じた演出を制御する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄 ( 特別図柄 ) の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号 ( 増加時の特図保留数指定コマンド ) を受信すると、第 1 保留表示を追加表示 ( 保留アイコンを増数 ) すると共に、第 2 保留表示を増加表示 ( 保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替 ) することが可能であり、前記変動表示の開始に伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号 ( 減少時の特図保留数指定コマンド ) を受信すると、前記第 1 保留表示を減少表示 ( 最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数 ) すると共に、前記第 2 保留表示を減少表示 ( 保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替 ) することが可能であり、前記第 1 保留表示の数よりも前記保留記憶の数が 1 つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第 1 保留表示を通常追加態様 ( 複数フレームのアニメーション、間を空けずに 1 個 ) で追加表示すると共に、前記第 2 保留表示を特定更新態様 ( 1 フレームの非アニメーションでの切替 ) で増加表示し、前記第 1 保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開始時信号を受信した場合には、前記第 1 保留表示を特殊追加態様 ( 複数個同時、1 フレームの非アニメーション、間を空けて 1 個 ) で追加表示すると共に、前記第 2 保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

#### 【 2 5 5 4 】

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に応じた演出を制御する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄 ( 特別図柄 ) の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時

50

信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示に演出動作（回転動作、揺れ動作）を行わせることが可能であり、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が1つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに1個）で追加表示し、前記保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記開始時信号を受信した場合には、前記保留表示を特殊追加態様（複数個同時、1フレームの非アニメーション、間を空けて1個）で追加表示し、前記通常追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、前記特殊追加態様で追加表示された前記保留表示であっても、同一の演出態様（回転軸の位置、回転速度、揺れ幅、揺れ速度）で前記演出動作を行わせることが可能である。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2555】

上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留記憶の数（例えば「3」）よりも少ない数の前記保留表示（例えば「2」）を表示しているときに前記入賞時信号又は前記開始時信号を受信した場合には、前記保留記憶の数に応じた数の前記保留表示を表示するため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2556】

上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を1つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を1回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに1回実行する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

#### 【2557】

50

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を事前判定する事前判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記事前判定の結果を示す所定信号を受信すると、前記特別遊技の実行を期待させる先読み演出（アイコン変化演出、連続予告演出）を実行することが可能であり、前記保留表示を 1 つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を 1 回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに 1 回実行し、前記保留表示が複数増加された場合、増加した前記保留表示のうちの特定の保留表示（入賞時コマンドを正常に受信できなかった分の保留アイコン）に対応する前記保留記憶を対象とする前記先読み演出の実行が制限される。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【 2 5 5 8 】

上記課題を解決するための第 1 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記保留表示を複数追加表示すると共に、最新の前記保留記憶に対応する前記保留表示を対象とする前記増加時演出を実行する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【 2 5 5 9 】

上記課題を解決するための第 1 4 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞

時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始を伴う前記保留記憶の減少時に送信される開始時信号（減少時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、前記保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）することが可能であり、前記保留表示を1つ増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を1回実行し、前記保留表示を複数増加させることになる前記入賞時信号を受信した場合、前記増加時演出を複数回実行せずに1回実行し、前記保留表示を1つ増加させる場合であっても、前記保留表示を複数増加させる場合であっても、同一の演出態様（音の種類、音量、音の長さ、発光色、発光時間）で前記増加時演出を実行する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2560】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第1変動演出（演出図柄及び/又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第1変動演出の終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第1変動演出を終了可能であり、前記第2変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第2変動演出を開始させ、前記第2変動演出の終了条件が成立（第2変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第2変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第1情報信号（特図指定コマンド）と、第2情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号である前記第1情報信号又は前記第2情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第2変動演出を実行しないが、前記第2変動演出の実行中に前記第2変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第2変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2561】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口45への遊技球の入賞）に基づき第1図柄（第1特別図柄）を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき第2図柄（第2特別図柄）を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第1変動演出（演出図柄及び/又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第1変動演出の終了条件が成立（第1変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第1変動演出を終了可能であり、前

40

50

記第 2 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記通常遊技状態において、前記第 2 変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない（特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等）場合には、前記第 2 変動演出を実行しないが、前記第 2 変動演出の実行中に前記第 2 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、第 2 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第 2 変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2562】

上記課題を解決するための第 17 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口 45 への遊技球の入賞）に基づき第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立（第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 1 変動演出（演出図柄及び / 又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第 1 情報信号（特図指定コマンド）と、第 2 情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 1 変動表示の前記開始用信号である前記第 1 情報信号又は前記第 2 情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第 1 変動演出を実行しないが、前記第 1 変動演出の実行中に前記第 1 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、第 1 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した受信した場合には、前記第 1 変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2563】

上記課題を解決するための第 18 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口 45 への遊技球の入賞）に基づき第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立（第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 1 変動演出（演出図柄及び / 又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 2 変動演出を開始させ、

40

50

前記第 2 変動演出の終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記特定遊技状態において、前記第 1 変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない（特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等）場合には、前記第 1 変動演出を実行しないが、前記第 1 変動演出の実行中に前記第 1 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、第 1 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第 1 変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2564】

上記課題を解決するための第 19 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口 45 への遊技球の入賞）に基づき第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立（第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 1 変動演出（演出図柄及び / 又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 2 変動演出を終了可能であり、前記開始用信号は、第 1 情報信号（特図指定コマンド）と、第 2 情報信号（変動パターン指定コマンド）とを含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 変動表示の前記開始用信号である前記第 1 情報信号又は前記第 2 情報信号に異常がある（当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等）場合には、前記第 2 変動演出を実行しないが、前記第 2 変動演出の実行中に前記第 2 変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、第 2 変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）した場合には、前記第 2 変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2565】

上記課題を解決するための第 20 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口 45 への遊技球の入賞）に基づき第 1 図柄（第 1 特別図柄）を変動表示させる第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、第 2 始動条件の成立（第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき第 2 図柄（第 2 特別図柄）を変動表示させる第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第 2 始動条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 1 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 1 変動演出（演出図柄及び / 又は特殊図柄の変動表示を伴う演出）を開始させ、前記第 1 変動演出の終了条件が成立（第 1 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時間が経過）すると前記第 1 変動演出を終了可能であり、前記第 2 変動表示の開始用信号（開始時コマンド）を受信すると第 2 変動演出を開始させ、前記第 2 変動演出の終了条件が成立（第 2 変動表示の停止時コマンドを受信、変動演出時

40

50

間が経過)すると前記第2変動演出を終了可能であり、前記特定遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない(特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等)場合には、前記第2変動演出を実行しないが、前記第2変動演出の実行中に前記第2変動演出の終了条件とは異なる終了条件が成立(第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)した場合には、前記第2変動演出を終了させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【2566】

10

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口45への遊技球の入賞)に基づき第1図柄(第1特別図柄)を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立(第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき第2図柄(第2特別図柄)を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号(開始時コマンド)を受信すると前記第1変動表示の実行中情報(当該アイコン、当該ランプ)を表示させ、前記第1変動表示の実行中情報の消去条件が成立(停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過)すると前記実行中情報を消去可能であり、前記第2変動表示の開始用信号(開始時コマンド)を受信すると前記第2変動表示の実行中情報(当該アイコン、当該ランプ)を表示させ、前記第2変動表示の実行中情報の消去条件が成立(停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過)すると前記実行中情報を消去可能であり、前記開始用信号は、第1情報信号(特図指定コマンド)と、第2情報信号(変動パターン指定コマンド)とを含み、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号である前記第1情報信号又は前記第2情報信号に異常がある(当落が合わない、破損している、特別図柄の種別が異なる等)場合には、前記第2変動表示の実行中情報を表示させないが、前記第2変動表示の実行中情報の表示中に前記第2変動表示の実行中情報の消去条件とは異なる消去条件が成立(第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)した場合には、前記第2変動表示の実行中情報を消去させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【2567】

上記課題を解決するための第22の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口45への遊技球の入賞)に基づき第1図柄(第1特別図柄)を変動表示させる第1変動表示を実行する第1変動表示実行手段と、第2始動条件の成立(第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき第2図柄(第2特別図柄)を変動表示させる第2変動表示を実行する第2変動表示実行手段と、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも前記第2始動条件が成立し易い特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第1変動表示の開始用信号(開始時コマンド)を受信すると前記第1変動表示の実行中情報(当該アイコン、当該ランプ)を表示させ、前記第1変動表示の実行中情報の消去条件が成立(停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過)すると前記実行中情報を消去可能であり、前記第2変動表示の開始用信号(開始時コマンド)を受信すると前記第2変動表示の実行中情報(当該アイコン、当該ランプ)を表示させ、前記第2変動表示の実行中情報の消去条件が成立(

40

50



停止時コマンドを受信、変動演出時間の経過)すると前記実行中情報を消去可能であり、前記特定遊技状態において、前記第2変動表示の前記開始用信号を正常に受信できない(特図指定コマンドを受信してから所定時間内に変動パターン指定コマンドを受信しない、特図指定コマンドを受信していないのに変動パターン指定コマンドを受信した等)場合には、前記第2変動表示の実行中情報を表示させないが、前記第2変動表示の実行中情報の表示中に前記第2変動表示の実行中情報の消去条件とは異なる消去条件が成立(第1変動表示の停止時コマンドを受信、第2変動表示の開始時コマンドを受信、オープニング指定コマンドを受信、客待ち状態指定コマンドを受信、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)した場合には、前記第2変動表示の実行中情報を消去させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【2568】

なお、本実施形態の遊技機1は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

#### 【2569】

また、本実施形態の遊技機1は、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させるものとしたが、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

20

#### 【2570】

また、全ての大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態における特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。

#### 【2571】

また、大当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

#### 【2572】

また、本実施形態の遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に(並行して)実行されず、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に(並行して)実行される遊技機としてもよい。

30

#### 【2573】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、及び、範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

#### 【2574】

(演出制御部にて条件が揃わないときの具体例12)

40

図160を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できず、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例12について説明する。図160は、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

#### 【2575】

P1のタイミングにおいて、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始され、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。

#### 【2576】

50



P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（例えば「2 8 5」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2 5 7 7】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 8 5」）で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2 5 7 8】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2 5 7 9】

P 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（例えば「1 6 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している。

【2 5 8 0】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【2 5 8 1】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドを正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第

10

20

30

40

50

１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、サブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１５５（ｆ）参照）。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

#### 【２５８２】

Ｐ８のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信される客待ちコマンドを正常に受信した場合、変動演出を終了させるための処理が行われる。この場合、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（例えば「２８５」）で本停止し、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。このとき、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示される場合、ラムクリア処理や電源投入時に表示される予め設定された初期出目で表示される。なお、初期出目は、予め定められた「３５７」などの組み合わせであり、所定の数字情報を有する図柄の組み合わせが同じ順序で表示されても、所定の数字情報を有する図柄が、表示される毎に異なる順序で表示されてもよい。そして、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機状態）中に実行される客待ちデモ演出が実行される。

#### 【２５８３】

前述の例では、主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できなかった状態において、客待ちコマンドを正常受信した場合であるが、客待ちコマンドに代えてラウンドオープニングコマンドである場合であっても、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（例えば「２８５」）で本停止し、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止させるようにしてもよい。

#### 【２５８４】

なお、主制御部１１０ｍから送信されたコマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

#### 【２５８５】

具体例１２は、演出制御部１３０ｍにおいて、演出図柄７０ａの変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）を満たさない（取りこぼし）場合、第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄７０ａで揺れ変動するようになっている。そして、第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄７０ａで揺れ変動している状態において、第５条件（客待ちコマンド、ラウンドオープニングコマンドなど）を正常受信すると、第４条件（特別図柄確定コマンド）を満たさなくても、揺れ変動を終了させることができる。また、第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄７０ａで揺れ変動している状態において、遊技状態の指定に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）を満たしても満たさなくても、演出図柄７０ａの指定に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（正常受信し）場合、演出図柄７０ａ等の変動を開始可能になっている。演出制御部１３０ｍにおいて、このようにすることで、演出制御部１３０ｍにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【２５８６】

10

20

30

40

50

(演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 13)

図 161 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130m において所定条件が揃わない場合の具体例 13 について説明する。

【2587】

図 161 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130m において所定条件が揃わない場合における保留記憶の表示について示している。基本的に、保留記憶数が例えば「1」から「2」に増加することや例えば「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報が増減される。演出制御部 130m が第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を主制御部 110m から正常に受信できない場合であっても、演出図柄 70a の変動表示を開始可能であり、このとき、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報が減少させることができる。また、演出制御部 130m が第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方を主制御部 110m から正常に受信できない場合、演出図柄 70a の変動表示の開始を制限可能であり、このとき、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 による保留記憶状態が減少する一方で、保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報の減少を制限（前の情報を維持）可能である。このようにすることで、演出制御部 130m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【2588】

変動開始条件を満たさないことで演出図柄 70a が停止している状態において、演出制御部 130m が入賞時コマンドを主制御部 110m から正常に受信した場合、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報を更新可能であり、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報を揃えることが可能である。このようにすることで、演出制御部 130m において整合しない情報を正すことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【2589】

変動開始条件を満たさないことで演出図柄 70a が停止している状態において、演出制御部 130m が入賞時コマンドを主制御部 110m から正常に受信できない場合、第 1 特別図柄保留機 63 の保留記憶情報を更新する一方で、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報の更新を制限可能である。このとき、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報にズレが生じるおそれがある。このようにすることで、演出制御部 130m において不具合が生じていることが判り易くなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2590】

変動停止条件を満たさないことで演出図柄 70a が停止している状態において、演出制御部 130m が入賞時コマンドを主制御部 110m から正常に受信した場合、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報を更新可能であり、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報を揃えることが可能である。このようにすることで、演出制御部 130m において整合しない情報を正すことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【2591】

変動停止条件を満たさないことで演出図柄 70a が停止又は仮停止している状態において、演出制御部 130m が入賞時コマンドを主制御部 110m から正常に受信できない場合、第 1 特別図柄保留機 63 の保留記憶情報を更新する一方で、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留数字 70E による保留記憶情報の更新を制限可能である。このとき、第 1 特別図柄保留機 63、第 1 サブ保留表示器 83 及び保留アイコン T1、保留

50

数字 7 0 E による保留記憶情報にズレが生じるおそれがある。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易くなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 5 9 2 】

なお、演出制御部 1 3 0 m にて変動開始条件及び変動停止条件を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止又は仮停止している状態において、入賞時コマンドの正常又は異常にかかわらず、第 1 サブ保留表示器 8 3 及び保留アイコン T 1、保留数字 7 0 E による保留記憶情報を更新あるいは更新を制限してもよい。

【 2 5 9 3 】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 5 9 4 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 4）

図 1 6 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 1 4 について説明する。図 1 6 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合における右打ち報知について示している。なお、具体例 1 4 は、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）にある婆場合であるが、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【 2 5 9 5 】

図 1 6 2 に示すように、右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、変動開始条件（演出図柄指定コマンド又は変動パターン指定コマンドの異常や欠落）を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止している状態であっても、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知を実行可能である。また、右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、変動停止条件（図柄確定コマンドの異常や欠落）を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止（仮停止）している状態であっても、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知を実行可能である。

【 2 5 9 6 】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 5）

図 1 6 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 1 4 について説明する。図 1 6 3 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合における右打ち報知について示している。なお、具体例 1 5 は、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）にある婆場合であるが、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【 2 5 9 7 】

図 1 6 3 に示すように、右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、遊技状態指定コマンドを充足していると、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知を実行可能である。この場合、変動開始条件（演出図柄指定コマンド又は変動パターン指定コマンドの異常や欠落）を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止している状態であっても、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知を実行可能としてもよい。右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、遊技状態指定コマンドが不足していると、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知の実行を制限可能である。この場合、変動開始条件（演出図柄指定コマンド又は変動パターン指定コマンドの異常や欠落）の充足・不足に関わらず、サブ右打ち表示器 8

10

20

30

40

50

7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知の実行を制限してもよい。

【 2 5 9 8 】

同様に、右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、変動停止条件（図柄確定コマンドの異常や欠落）を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止（仮停止）している状態であっても、遊技状態指定コマンドを充足していると、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知を実行可能としてもよい。右打ちの遊技を行う特定遊技状態において、右打ち表示器 6 7 による右打ち報知が行われ、このとき、変動停止条件（図柄確定コマンドの異常や欠落）を満たさないことで演出図柄 7 0 a が停止（仮停止）している状態にて、遊技状態指定コマンドが不足していると、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知の実行を制限可能である。この場合、変動開始条件（演出図柄指定コマンド又は変動パターン指定コマンドの異常や欠落）の充足・不足に関わらず、サブ右打ち表示器 8 7 や画像表示装置 7 0 , 7 1 での右打ち報知の実行を制限してもよい。

【 2 5 9 9 】

（特別図柄表示器及びサブ変動表示器 8 1 , 8 2 と前記条件との関係）

特別図柄の抽選結果を報知する特別図柄表示器 6 1 , 6 2 及び / 又はサブ変動表示器 8 1 , 8 2 は、対応する特別図柄の変動表示が開始されると L E D が所定の間隔で点滅（変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり抽選の結果（例えば大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示しても、特別図柄表示器 6 1 , 6 2 及び / 又はサブ第 1 変動表示器 8 1 , 8 2 において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。また、特別図柄表示器 6 1 , 6 2 及び / 又はサブ第 1 変動表示器 8 1 , 8 2 において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点灯又は消灯し、停止表示されると消灯又は点灯するようにしてもよい。

【 2 6 0 0 】

すなわち、本実施形態には、以下の事項が記載されている。

（ 1 ）遊技の進行を制御可能な主制御手段 1 1 0 m と、前記主制御手段 1 1 0 m からの信号に応じた演出を制御可能な演出制御手段 1 3 0 m と、を備えている。

演出制御手段 1 3 0 m は、表示手段 7 0 , 7 1 において第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を実行可能であると共に、前記表示手段 7 0 , 7 1 とは別の表示手段 8 1 , 8 2 において抽選結果報知を実行可能である。

（ 2 ）演出制御手段 1 3 0 m は、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を主制御手段 1 1 0 m から正常受信したとき、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を開始可能であると共に、抽選結果報知を実行可能である。

（ 3 ）演出制御手段 1 3 0 m は、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を主制御手段 1 1 0 m から正常受信しているものの、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の何れか一方又は両方を主制御手段 1 1 0 m から正常受信できないとき、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出の開始を制限可能であると共に、抽選結果報知の実行を制限可能である。

（ 4 ）演出制御手段 1 3 0 m は、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を主制御手段 1 1 0 m から正常受信できていないものの、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を主制御手段 1 1 0 m から正常受信しているとき、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を開始可能であると共に、抽選結果報知を実行可能である。

（ 5 ）演出制御手段 1 3 0 m は、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を実行していると共に、抽選結果報知を実行しているとき、第 4 条件（図柄確定コマンド）主制御手段 1 1 0 m から正常受信しているとき、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を停止可能であると共に、抽選結果報知を停止可能である。

( 6 ) 演出制御手段 1 3 0 m は、第 1 演出図柄 7 0 a 及び第 2 演出図柄 T Z の変動演出を実行していると共に、抽選結果報知を実行しているとき、第 4 条件 ( 図柄確定コマンド ) 主制御手段 1 1 0 m から正常受信できないとき、第 1 演出図柄 7 0 a を仮停止表示 ( 揺れ変動 ) する一方で、第 2 演出図柄 T Z 及び抽選結果報知を継続する。

【 2 6 0 1 】

また、例えば以下のようにしてもよい。

【 2 6 0 2 】

( 1 ) 図 1 6 4 に示すように、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信に異常 ( 例えば、コネクタ抜けなどによりコマンドを受信できない状況や、コマンド異常など ) が生じた場合、異常報知の実行を制限可能である。主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信に異常 ( 例えば、コネクタ抜けなどによりコマンドを受信できない状況や、コマンド異常など ) が生じている状態から、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信が正常 ( 例えば、コネクタ抜けの解消や、正常なコマンドの受信など ) になった場合、異常報知 ( 例えば、音声出力装置 9 からの M A X 音での報知や、画像表示装置での文字による報知など ) を実行可能である。

10

【 2 6 0 3 】

( 2 ) 図 1 6 5 に示すように、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信に異常 ( 例えば、コネクタ抜けなどによりコマンドを受信できない状況や、コマンド異常など ) が生じて演出図柄 7 0 a が揺れ変動している場合 ( 例えば、図柄確定コマンドの不足 ) 、異常報知の実行を制限可能である。演出図柄 7 0 a が揺れ変動している状況に加えて、検出センサ ( 例えば、不正防止のための磁気センサや電波センサ、又は入賞検出スイッチなど ) と主制御基板 1 1 0 との通信に異常 ( 例えば、コネクタ抜けなどにより信号を受信できない状況など ) が生じている場合、異常報知 ( 例えば、音声出力装置 9 からの M A X 音での報知や、画像表示装置での文字による報知など ) 及び / 又は演出図柄 7 0 a を非表示にすることを実行可能である。

20

【 2 6 0 4 】

( 3 ) 図 1 6 6 に示すように、複数の保留記憶があり、これらの保留記憶のうちの所定個数 ( 例えば、4 個 ) をターゲットとして先読み演出を連続して複数回の変動表示で実行する場合、ターゲットとなる保留記憶よりも前の保留記憶 ( 例えば、保留 1 個 ) に対する変動について、先読み演出 ( 先読み連続演出における、エフェクト変化や連続した可動役物演出や連続した振動演出など ) を実行する変動表示の開始条件を正常に受信した場合 ( 変動パターン指定コマンド及び図柄指定コマンドの充足 ) 、第 1 段階の先読みを実行可能な第 1 変動演出を実行可能である。

30

【 2 6 0 5 】

図 1 6 6 に示すように、第 1 変動演出を実行する変動表示の開始後に主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間の通信に異常 ( コネクタ抜け、信号線のチャタリング、断線、短絡、ノイズ、コマンド異常など、 ) が発生すると、演出図柄 7 0 a の揺れ変動 ( 仮停止 ) を実行可能である。なお、揺れ変動の実行は、変動開始から所定時間経過 ( 例えば変動時間 3 0 秒 ) 後に行うことが可能である。この場合、変動パターン指定コマンドを充足している場合、変動パターン指定コマンドで設定される変動時間で揺れ変動を開始させることが可能である。

40

【 2 6 0 6 】

図 1 6 6 に示すように、第 1 変動演出を実行する変動表示の開始後に主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間の通信に異常 ( コネクタ抜け、信号線のチャタリング、断線、短絡、ノイズ、コマンド異常など、 ) が発生すると、第 1 変動演出の確定停止表示の実行が制限されることになる。この場合、画像表示装置 7 0 , 7 1 等の表示手段において、第 1 変動演出における確定停止表示の実行を制限するが、第 1 変動演出における第 1 段階の先読みを実行可能であり、第 1 変動演出の開始から所定時間後 ( 例えば、変動パターン指定コマンドで指定された時間終了後 ) において、主制御基板 1 1 0 からの信号に基づくことなく演出制御基板 1 3 0 からの信号に基づいて特殊表示処理を開始することが可能で

50

ある。特殊表示処理としては、例えば、画像表示装置 70, 71 で表示される背景画像の変化や、保留アイコンの回転エフェクト等の動作演出、特殊図柄 T Z の変動の継続や、保留数字における保留記憶数の表示の継続などが挙げられる。

#### 【2607】

特殊表示処理において、第 1 表示処理（例えば、画像表示装置 70, 71 で表示される背景画像の変化や、保留アイコンの回転エフェクト等の動作演出、特殊図柄 T Z の変動の継続や、保留数字における保留記憶数の表示の継続など）を実行可能であるが、第 1 表示処理を第 1 段階から第 2 段階へ変更する第 2 表示処理は制限するようにしてもよい。ここで、第 1 段階から第 2 段階の変更とは、例えば、第 1 表示処理での背景画像から異なる背景画像へ変化することや、第 1 表示処理での保留アイコンの色や動作演出から異なる態様へが変化することや、第 1 表示処理で変動している特殊図柄 T Z が停止することや、第 1 表示処理で表示した保留数字における保留記憶数の変化などが挙げられる。

10

#### 【2608】

特殊表示処理は、演出制御基板 130 が主制御基板 110 から所定数の信号を正常受信することで終了可能である。この場合、1 つの種類の信号の正常受信であっても、特殊表示処理を終了可能な第 1 信号と、複数種類の信号を正常受信することで特殊表示処理を終了可能な第 2 信号とがある。第 1 信号としては、例えば、大当たり開始インターバルコマンドや、ラウンド開始コマンド、デモ開始コマンドなどが挙げられ、これらは 1 つの信号だけで特殊表示処理から、信号に基づいた正常な表示処理に復帰させることができる。また、第 2 信号としては、例えば、演出図柄指定コマンドや、変動パターン指定コマンドなどを挙げることができ、これらの信号 1 つだけは特殊表示処理から正常な表示処理に復帰させることができず、複数種類の第 2 信号が揃うことで、特殊表示処理から、信号に基づいた正常な表示処理に復帰させることができる。なお、第 2 信号が複数種類だけでは特殊表示処理から復帰せず、特定の組み合わせの複数種類の第 2 信号が揃った場合に、特殊表示処理から復帰するようにしてもよい。

20

#### 【2609】

特殊表示処理の実行又は実行制限について、ターゲットの保留記憶からいくつ前の保留記憶の変動表示にて異常が生じているかで変えてもよい。例えば、ターゲットの保留記憶から所定個以上前の所定記憶（3 個又は 4 個）の変動表示にて異常が生じた場合に特殊表示処理を実行可能であるが、ターゲットの保留記憶から特定個以上前の所定記憶（1 個）の変動表示にて異常が生じた場合に特殊表示処理の実行を制限してもよい。なお、ターゲットの保留記憶の変動表示にて異常が生じた場合、特殊表示処理を実行してもよい。また、特殊表示処理を実行しているときに、第 1 表示処理を行っている期間において、特定条件（例えば、サブからの信号など）が成立すると、第 2 表示処理を実行するようにしてもよい。この場合の第 2 表示処理において、第 1 表示処理の先読みの段階に繋がる段階の先読みを行ってもよく、ターゲットの保留記憶からの対応関係に基づいた段階の先読みを行ってよい。特殊表示処理について、ハズレの変動パターンと当たりの変動パターンとで、同じ処理を行っても、異なる処理を行っても何れであってもよい。

30

#### 【2610】

（4）前述したように第 1 変動演出の確定停止表示の実行が制限されている場合、主制御基板 110 において、第 1 変動演出の開始から所定時間後（例えば変動パターンが 30 秒であれば 30 秒後）に、第 1 変動演出の後に実行される第 2 段階の先読みを実行可能な第 2 変動演出の保留記憶に基づく変動（特別図柄 ~ の開始（又は変動停止））を実行可能である。画像表示装置 70, 71 など表示手段において、第 1 変動演出の開始から所定時間後（例えば変動パターンが 30 秒であれば 30 秒後）に、第 1 段階の先読みを実行可能であるが、先読み演出の期待度が上昇するような表示を制限可能である。例えば、先読みにおいて、保留青、エフェクト青、可動役物を一旦戻したり、一旦消去したり、あるいは前の状態を継続するようにしている。この場合、ハズレの変動パターンと当たりの変動パターンとで、同じように先読みを処理しても、異なる処理を行っても何れであってもよい。

40

#### 【2611】

50

(5) 図167に示すように、所謂デモ画面が表示されている客待ち状態において、主制御基板110と演出制御基板130との通信に異常(例えば、コネクタ抜けなどによりコマンドを受信できない状況や、コマンド異常など)が生じた場合、第1始動口45(又は第2始動口47)に入賞があると、特別図柄の変動が実行されるが、演出図柄の変動表示の実行が制限されてデモ画面の表示が継続される。特別図柄の変動途中で異常が解消して図柄確定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、デモ画面から演出図柄70aが突然切り替わって表示される。そして、特別図柄が変動停止すると同時又は変動停止してから所定時間経過後に、演出図柄70aが変動停止する。この場合、演出図柄70aは、揺れ変動(仮停止)することなく本停止してもよく、揺れ変動してから本停止してもよい。また、表示される演出図柄70aは、電断復帰時に表示される初期出目で停止してもよく、変動に指定された所定の演出図柄70aで停止してもよい。

10

#### 【2612】

更に、以下のようにしてもよい。

(1) 主制御基板110と演出制御基板130との間のハーネスが断線している等により、主制御基板110から演出制御基板130に信号が正常入力されない場合、主制御基板に電氣的に繋がる磁気センサや電波センサなどの不正検出手段の検知に基づくエラー報知を、画像表示装置70,71や音声出力装置9などで実行することを制限可能である。

(2) 上記の正常入力されない状態から正常入力される状態に復帰した場合(例えば電源断した後に電源投入など)、復帰準備中画面が表示されてから、エラー報知(設定エラー含む)され、異常が生じる前の通常の画面(演出図柄等が表示される画面)に戻らないようにすることができる。

20

(3) 主制御基板110に電氣的に接続されているハーネスが断線している等により異常が生じている場合、画像表示装置70,71や音声出力装置9などで設定エラー(設定変更エラー、初期設定エラー)の報知を制限可能である。前記異常が解消した場合、画像表示装置70,71や音声出力装置9などによって、設定エラー(設定変更エラー、初期設定エラー)の報知を実行可能である。

(4) 主制御基板110と演出制御基板130との間のハーネスが断線している等により、主制御基板110から演出制御基板130に信号(図柄確定コマンド、変動停止条件)が正常入力されない場合、特定画像(演出図柄70a、保留アイコンT1,T2、当該アイコンTH,画像表示装置70,71に表示される背景等の基礎演出、特殊図柄TZ)が

30

変動中の態様(仮停止、動作、図柄変動)を継続する。

(5) 主制御基板110と演出制御基板130との間のハーネスが断線している等により、主制御基板110から演出制御基板130に信号(図柄確定コマンド、変動停止条件)が正常入力されない場合、特定画像(演出図柄70a、保留アイコンT1,T2、当該アイコンTH,画像表示装置70,71に表示される背景等の基礎演出、特殊図柄TZ)が、変動中の態様(仮停止、動作、図柄変動)を継続する。このとき、遊技枠や遊技盤に設けられたランプ等の発光装置を、変動停止中(本停止)の発光態様に切り替えることができる。

(6) 主制御基板110と始動口検出スイッチ45a,47aとの間のハーネスが断線している等により、始動口検出スイッチ45a,47aから主制御基板110に信号が正常

40

入力されない場合、保留記憶の更新や、変動演出の実行を制限可能である。

(7) 電源断した後に電源投入した復帰中に扉を開放した場合、所定期間中(復帰中)に扉開放エラー報知(音、ランプ、画像など)の実行を制限可能である。

(8) 主制御基板110と演出制御基板130との間のハーネスが断線している等により、主制御基板110から演出制御基板130に信号が正常入力されない状態において、電源断したとき、電断前にラムクリア処理等のリセットを実行していなくても、リセット復帰態様の報知(音・ランプなど)を実行可能である。

(9) 変動開始後に停止条件(図柄確定コマンドの正常受信)が成立しない場合、図柄(演出図柄70a、特殊図柄TZ)の動作(仮停止動作、変動)を継続可能である。その後(次変動以降の)変動開始条件が成立すると、動作していた図柄は、停止(確定停止、変

50



動停止)することなく、動作していた並びから、受信した変動開始条件に対応する変動演出を開始可能である。

#### 【2613】

(実施形態I：遊技状態の概要)

図168に示すように、実施形態Iにおける遊技状態を大別すると、通常遊技状態と、第1有利遊技状態と、第2有利遊技状態と、第3有利遊技状態とを有し、複数種類の遊技状態間を移行させて遊技を実行可能になっている。また、第3有利遊技状態は、遊技者に対する有利度合いが異なる第3有利遊技状態イと第3有利遊技状態ロとに分けることができる。なお、第3有利遊技状態ロのみにするなど、第3有利遊技状態の種類数は適宜変更可能である。第3有利遊技状態イと第3有利遊技状態ロとを総称して第3有利遊技状態という場合があるが、第3有利遊技状態イ及び第3有利遊技状態ロの両方を含んでもよく、何れかだけでもよい。以下の説明において、通常遊技状態を通常といい、第1有利遊技状態を第1有利といい、第2有利遊技状態を第2有利といい、第3有利遊技状態イを第3有利イといい、第3有利遊技状態ロを第3有利ロと省略して指称する場合がある。

10

#### 【2614】

当たり図柄又はハズレ図柄揃いの成立とは、図柄が画像表示装置70,71や特図表示器等の表示手段に表示された状態であってもよく、また、内部的に図柄を表示し得る状態(例えば抽選の判定結果が当選など)になったことであってもよい。なお、内部的に図柄を表示し得る状態(例えば抽選の判定結果が当選など)になったことの結果として、図柄が画像表示装置70,71や特図表示器等の表示手段に表示されることになる。

20

#### 【2615】

(第1有利遊技状態)

図168に示すように、通常遊技状態において、所定の移行条件RT0(例えば大当たり判定処理によって大当たり判定)が成立した場合、大当たり遊技(特別遊技)に移行する。また、大当たり遊技を実行した後に、第1有利遊技状態に移行可能になっている。第1有利遊技状態は、例えば、多くの賞球を獲得できたり、時短遊技状態として普通電動役物(可変始動部46)の作動などによって遊技球が減り難くなったり等することで、通常遊技状態よりも第1有利遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態になっている。より具体的には、通常遊技状態から大当たり遊技を経て第1有利遊技状態に移行した場合は、遊技可能回数(時短回数)が例えば「80回」や「100回」などの所定回数となる高確時短遊技状態あるいは低確率時短状態となり、最大で遊技可能回数分の変動表示を実行可能になっている。また、第1有利遊技状態において、所定の移行条件(例えば大当たり判定処理によって大当たりと判定)が成立した場合、大当たり遊技(特別遊技)に移行する。なお、第1有利遊技状態の途中において所定の移行条件RT1が成立した場合、第1有利遊技状態の途中から(遊技可能回数の変動表示を消化することなく)、大当たり遊技に移行可能である。第1有利遊技状態において、遊技可能回数(時短回数、変動可能回数)の変動表示を実行しても、所定の移行条件RT1が成立しなかった場合(例えば大当たりと判定されない：遊技可能回数のハズレ変動表示の消化)、第1有利遊技状態から通常遊技状態に移行可能である。

30

#### 【2616】

(第2有利遊技状態)

図168に示すように、通常遊技状態において、所定の移行条件RB(所定遊技回数のハズレ変動表示の消化)が成立すると、第2有利遊技状態に移行可能である。第2有利遊技状態は、大当たり遊技を経て突入する第1有利遊技状態と異なり、通常遊技状態から大当たり遊技を経ることなく突入可能である。第2有利遊技状態は、例えば、時短遊技状態として普通電動役物(可変始動部46)の作動などによって遊技球が減り難くなるなどにより、通常遊技状態よりも第2有利遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態になっている。より具体的には、通常遊技状態から第2有利遊技状態に移行した場合は、遊技可能回数(時短回数)が例えば「700回」などの所定回数となる低確時短遊技状態となり、第2有利遊技状態において最大で遊技可能回数分の変動表示を実行可能になっている。また

40

50

、第2有利遊技状態において、所定の移行条件（例えば大当たり判定処理によって大当たりと判定）が成立した場合、大当たり遊技（特別遊技）に移行する。なお、第2有利遊技状態の途中において所定の移行条件RT2が成立した場合、第2有利遊技状態の途中から（遊技可能回数の変動表示を消化することなく）、大当たり遊技に移行可能である。第2有利遊技状態において、遊技可能回数の変動表示を実行しても、所定の移行条件RT2が成立しなかった場合（例えば大当たりと判定されない：遊技可能回数のハズレ変動表示の消化）、第2有利遊技状態から通常遊技状態に移行可能である。

#### 【2617】

第2有利遊技状態への移行条件としては、「起点」から実行された特別図柄の変動表示の回数である累積回数「n」が所定の回数に達した場合である。具体的には、メインRAM301cに、低確非時短遊技状態あるいは低確時短状態における特別図柄の変動表示の回数である累積回数「n」を計数記憶する領域が設けられており、当該領域で計数記憶する累積回数「n」が所定の回数に達すると、低確状態（例えば通常遊技状態など）から第2有利遊技状態に移行するようになっている。なお、第2有利遊技状態への移行条件は、前述した条件のみを備えるようにしてもよいし、前述の条件以外の条件が備わっていてもよい。

10

#### 【2618】

なお、第2有利遊技状態への移行条件における所定の回数としては、設定値毎の大当たりと判定される確率に応じた任意の回数を設定することができる。例えば、本実施形態においては、通常遊技状態における大当たりと判定される確率であって、最も高い確率（設定値が「4」の場合の1/270）の逆数の約2.5倍以上で約3.0倍以下となるように所定の回数を「800（回）」と設定してもよい。さらに、「起点」としては、例えば、「大当たり遊技」が終了した時点や、上述の設定変更のときなどのRAMクリアが行われた時点を設定することができる。つまり、メインRAM301cの累積回数「n」を計数記憶する領域においては、「大当たり遊技」への移行時又は「大当たり遊技」の終了時や、RAMクリアが行われた時点で累積回数「n」の初期化処理が実行されることとなる。

20

#### 【2619】

（第3有利遊技状態）

図168に示すように、通常遊技状態において、所定の移行条件RC（所定のハズレ図柄揃い：時短図柄という場合もある。）が成立すると、第3有利遊技状態に移行可能である。第3有利遊技状態は、大当たり遊技を経て突入する第1有利遊技状態と異なり、通常遊技状態から大当たり遊技を経ることなく突入可能である。第3有利遊技状態は、例えば、ベースが上昇したり、時短遊技状態として普通電動役物（可変始動部46）の作動などによって遊技球が減り難くなったりするなどにより、通常遊技状態よりも第3有利遊技状態の方が遊技者にとって有利な状態になっている。より具体的には、通常遊技状態から第3有利遊技状態に移行した場合は、遊技可能回数（時短回数）が例えば「700回」などの所定回数となる低確時短遊技状態となり、第3有利遊技状態において最大で遊技可能回数分の変動表示を実行可能になっている。また、第3有利遊技状態において、所定の移行条件（例えば大当たり判定処理によって大当たりと判定）が成立した場合、大当たり遊技（特別遊技）に移行する。なお、第3有利遊技状態の途中において所定の移行条件RT3が成立した場合、第3有利遊技状態の途中から（遊技可能回数の変動表示を消化することなく）、大当たり遊技に移行可能である。第3有利遊技状態において、遊技可能回数の変動表示を実行しても、所定の移行条件RT3が成立しなかった場合（例えば大当たりと判定されない：遊技可能回数のハズレ変動表示の消化）、第3有利遊技状態から通常遊技状態に移行可能である。

30

40

#### 【2620】

ここで、通常遊技状態から大当たり遊技を経ないで第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態に移行した場合においては、遊技可能回数が例えば「700回」などとなっている。つまり、通常遊技状態から大当たり遊技を経て第1有利遊技状態に移行する場合における

50

遊技可能回数よりも、通常遊技状態から大当たり遊技を経ないで所定の移行条件によって第2有利遊技状態又は第3有利遊技状態へ移行する場合の方が、時短遊技状態の遊技可能回数が多いような関係にすることが可能である。例えば、本実施形態においては、通常遊技状態における大当たりと判定される確率であって、最も低い確率（設定値が「1」の場合の $1/300$ ）の逆数の約3.8倍以下となるように第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態の遊技可能回数が設定されるようにしてもよい。

#### 【2621】

第3有利遊技状態の遊技可能回数については、時短図柄が停止表示された遊技状態に応じて異なるように設定されていてもよい。例えば、第3有利遊技状態において時短図柄が停止表示された場合は、通常遊技状態において時短図柄が停止表示された場合に比べて、  
10 多い回数となるようにしてもよいし、一方で、少ない回数となるようにしてもよい。

#### 【2622】

第3有利への移行条件としては、予め設定された「時短図柄（所定のハズレ図柄）」で停止した場合であり、この場合は、通常遊技状態から第3有利遊技状態に移行するようになっている。なお、「時短図柄」が決定される割合は任意の割合としてもよい。例えば、設定値毎の大当たりと判定される確率と同一または近似する確率としてもよいし、設定値毎の大当たりと判定される確率よりも決定され難い確率としてもよいし、決定され易い確率としてもよい。なお、第3有利への移行条件は、前述した条件のみを備えるようにしてもよいし、前述の条件以外の条件が備わっていてもよい。第3有利への移行条件の「時短図柄」としては、複数の種類の図柄が予め設定されていてもよく、第3有利の遊技可能回数は「時短図柄」の種類毎に異なる回数が設定されていてもよい。  
20

#### 【2623】

第2有利遊技状態及び／又は第3有利遊技状態を有していることで、遊技者に対して、遊技を行うか否かの判断材料を与えることができ、闇雲に遊技を行ってしまうような遊技者を減らすことができる。また、例えば、所定の回数が「800（回）」程度である場合、長く大当たりが得られなかった遊技者に対して救済的に措置を与えることができるので、遊技離れ等の防止に繋がる。さらに、所定の移行条件の成立によって第2有利遊技状態及び／又は第3有利遊技状態に移行する場合は、大当たり遊技を経て第1有利遊技状態に移行する場合よりも、第2有利遊技状態及び／又は第3有利遊技状態の遊技可能回数を多くすること、通常遊技状態を積極的に遊技してみようと思わせることができ、遊技機の稼働を向上させることができる。  
30

#### 【2624】

図169および図170に示すように、前述した移行条件RT0、RT1、RT2およびRT3は、同じ識別情報（数字情報）を有する演出図柄70aが停止表示される、「333」や「777」などの所謂当たり図柄揃いとなり、一般的な当たりの条件である。なお、「333」や「777」などの同じ識別情報（数字情報）を有する演出図柄70aが停止表示される移行条件を、当たり図柄という場合があり、大当たりだけでなく小当たりを含んでいてもよい。

#### 【2625】

図171および図172に示すように、第3有利への移行条件RC0、RC1、RC3  
40 は、全部又は一部異なる識別情報（数字情報や文字情報）を有する演出図柄70aが停止表示される、「345」や数字以外の「好機!？」などの所謂ハズレ図柄揃いとなり、前述した一般的な当たり図柄と異なる特有の条件である。なお、ハズレ図柄揃いを時短図柄又は突時図柄という場合がある。時短図柄は、通常の演出図柄70aと異なる態様（例えば赤字）であってもよく、例えば、所定態様の演出図柄70aがハズレ図柄揃いで停止表示されると第3有利への移行条件を満たす一方で、所定態様と別の態様の演出図柄70aがハズレ図柄揃いと同じ並びで停止表示しても第3有利への移行条件を満たさないようにしてもよい。

#### 【2626】

（第2有利遊技状態への移行）

図 1 6 8 および図 1 7 3 に示すように、第 1 有利遊技状態において、所定の移行条件 R B 1 ( 所定遊技回数のハズレ変動表示の消化 ) が成立すると、第 2 有利遊技状態に移行可能である。また、第 3 有利遊技状態において、所定の移行条件 R B 3 ( 所定遊技回数のハズレ変動表示の消化 ) が成立すると、第 2 有利遊技状態に移行可能である。これに対して、第 2 有利遊技状態において、前記移行条件 R B 1 , R B 3 と同様に、所定遊技回数のハズレ変動表示を消化しても、第 2 有利遊技状態への移行を制限可能である。同様に高確状態において、前記移行条件 R B 1 , R B 3 と同様に、所定遊技回数のハズレ変動表示を消化しても、第 2 有利遊技状態への移行を制限可能である。例えば、高確時短状態の第 1 有利遊技状態において、所定遊技回数のハズレ変動表示を消化しても、第 2 有利遊技状態への移行を制限可能であるが、低確時短状態の第 1 有利遊技状態において、所定遊技回数のハズレ変動表示を消化した場合、第 2 有利遊技状態に移行可能である。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができると共に、遊技者にとって不利な状態に移行することを回避でき、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 2 6 2 7 】

( 第 3 有利遊技状態への移行 )

図 1 6 8 および図 1 7 3 に示すように、第 1 有利遊技状態において、所定の移行条件 R C 1 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態に移行すること又は移行を制限することを選択可能である。また、第 3 有利遊技状態において、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態に移行すること又は移行を制限することを選択可能である。より具体的には、第 3 有利遊技状態イにおいて、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態イに移行すること又は移行を制限することを選択可能である。第 3 有利遊技状態イにおいて、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態ロに移行すること又は移行を制限することを選択可能である。第 3 有利遊技状態ロにおいて、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態イに移行すること又は移行を制限することを選択可能である。第 3 有利遊技状態ロにおいて、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、第 3 有利遊技状態ロに移行すること又は移行を制限することを選択可能である。第 3 有利遊技状態に移行すること又は移行を制限することの選択は、遊技機 1 に予め設定されており、第 3 有利遊技状態に移行することが設定されているならば、前記移行条件 R C 1 , R C 3 が成立すると第 3 有利遊技状態に移行することになる。

20

30

#### 【 2 6 2 8 】

図 1 6 8 に示すように、第 3 有利遊技状態において、所定の移行条件 R C 3 ( 所定のハズレ図柄揃い ) が成立すると、新たな第 3 有利遊技状態に移行可能にすることが好ましい。この場合、移行元の第 3 有利遊技状態よりも、移行先の新たな第 3 有利遊技状態の方が、遊技者に有利度合い ( 時短回数、電サポの作動、右打ち・左打ちなど入賞を狙う始動口の違い、ベースなどの、遊技者に有利になる条件 ) を高くするとよい。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 2 6 2 9 】

これに対して、第 2 有利遊技状態において、前記移行条件 R C 1 , R C 3 と同様に、所定のハズレ図柄揃いが成立しても、第 3 有利遊技状態への移行を制限可能である。同様に、高確状態において、前記移行条件 R C 1 , R C 3 と同様に、所定のハズレ図柄揃いが成立しても、第 3 有利遊技状態への移行を制限可能である。例えば、高確時短状態の第 1 有利遊技状態において、所定のハズレ図柄揃いが成立しても、第 3 有利遊技状態への移行を制限可能であるが、低確時短状態の第 1 有利遊技状態において、所定のハズレ図柄揃いが成立した場合、第 3 有利遊技状態に移行可能である。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができると共に、遊技者にとって不利な状態に移行することを回避でき、遊技の興趣を向上させることができる。

50

## 【 2 6 3 0 】

第 1 有利遊技状態の最終変動以前において、所定遊技回数のハズレ変動表示の消化が成立しても、第 2 有利遊技状態への移行を制限してもよい。第 1 有利遊技状態の最終変動以前において、所定のハズレ図柄揃いが成立しても、第 3 有利遊技状態への移行を制限してもよい。例えば、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態よりも、第 1 有利遊技状態の方が、遊技者にとって有利（例えばベース、電サポの作動、時短回数、賞球獲得の度合いなど）である場合、第 1 有利遊技状態から第 2 有利遊技状態又は第 3 有利遊技状態への移行を制限すると好ましい。

## 【 2 6 3 1 】

（遊技状態の有利について 1）

異なる遊技状態の間において、単独の条件又は複数の条件の組み合わせによって有利度合いを相違させることが可能である。例えば、普通図柄に関する条件（所謂電サポ（補助遊技）の作動条件）を遊技状態に応じて設定することが挙げられる。普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート 4 4 を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。このときの抽選確率を、普図抽選確率といい、普図抽選確率が高いほど遊技者に有利になる。そして、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器 6 2 で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。このとき、普通図柄が変動開始してから変動停止するまでの時間を、普図変動時間といい、普図変動時間が短いほど、遊技者に有利になる。そして、普通図柄の当たり抽選において当たりを獲得すると、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得し、このとき可変始動部 4 6（普通電動役物）が作動して第 2 始動口 4 7 が所定態様で開放される。このとき、第 2 始動口 4 7 が開放される時間（可変始動部 4 6 が開いてから閉じるまでの時間）を、普電開放時間といい、普電開放時間が長いほど遊技者に有利である。

## 【 2 6 3 2 】

普図ゲート 4 4 における遊技球の通過により普通図柄の当たり抽選を行うことに限らず、例えば、一般入賞口 4 3 への遊技球の入賞に基づいて、普通図柄の当たり抽選を行ってもよい。

## 【 2 6 3 3 】

図 1 7 4 に示すように、普図抽選確率、普図変動時間及び普電開放時間が、遊技状態毎にそれぞれに設定されている。遊技状態の間における普通図柄に関する条件を、例えば以下のようにすることができる。通常遊技状態よりも、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イ、ロの方が、普図抽選確率、普図変動時間及び普電開放時間の少なくとも 1 つの条件が、遊技者にとって有利に設定される。また、第 3 有利遊技状態ロよりも、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イの方が、普図抽選確率、普図変動時間及び普電開放時間の少なくとも 1 つの条件が、遊技者にとって有利に設定される。すなわち、有利度合いの関係例を、通常遊技状態 < 第 3 有利遊技状態ロ < 第 3 有利遊技状態 第 2 有利遊技状態 第 1 有利遊技状態のように設定することが可能である。

## 【 2 6 3 4 】

第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イ、ロの普図抽選確率を、通常遊技状態と同じに設定する（通常遊技状態から変えない）ことが可能である（例えば、 $FZ11 = FZ12 = FZ14 = FZ15$   $FZ11 < FZ13$ ）。すなわち、通常遊技状態から第 2 有利遊技状態又は第 3 有利遊技状態に移行する場合、普図抽選確率を変更しないが、通常遊技状態から第 1 有利遊技状態に移行する場合、普図抽選確率を変更可能である。第 1 有利遊技状態から第 2 有利遊技状態又は第 3 有利遊技状態に移行する場合、普図抽選確率を変更しないが、第 1 有利遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、普図抽選確率を変更可能である。

## 【 2 6 3 5 】

（左打ち・右打ち）

遊技盤 5 の左側領域に遊技球を打ち出して第 1 始動口 4 5 (特 1) への入賞を狙う所謂左打ちと、遊技盤 5 の右側領域に遊技球を打ち出して第 2 始動口 4 7 (特 2) への入賞を狙う所謂右打ちとの切り替えによって、異なる遊技状態の間において有利度合いを相違させることが可能である。この場合、例えば、左打ちよりも右打ちの方が、ゲート 4 4 を通過し易くしたり、対応の入賞口 4 5, 4 7 に入賞し易くしたりすることなどで、左打ちよりも右打ちの方を有利にすることができる。なお、図 1 7 6 に示すように、本実施形態 I では、通常遊技状態及び第 3 有利遊技状態口において左打ちで遊技し、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イにおいて右打ちで遊技を行うようにしている。

#### 【 2 6 3 6 】

10

##### (時短状態)

時短状態において設定される変動可能回数の違いによって、異なる遊技状態の間において有利度合いを相違させることが可能である。例えば、通常遊技状態よりも、時短状態にある第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態の方が有利であるといえる。また、設定される変動可能回数が多いほど、時短状態の継続可能性という観点からは、遊技者にとって有利であるともいえる。例えば、第 1 有利遊技状態よりも、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態の方が、回数が多い変動可能回数が設定され易くすることができる。

#### 【 2 6 3 7 】

20

##### (遊技状態の有利について 2)

移行条件(当選条件)の違いによって、移行先の遊技状態において有利度合いを相違させることが可能である。例えば、図 1 7 5 に示すように、通常遊技状態においてハズレ図柄揃いが成立したときに第 3 有利遊技状態にしか移行できない。これに対して、第 3 有利遊技状態においてハズレ図柄揃いが成立したとき、ハズレ図柄揃い A ~ C の場合に第 3 有利遊技状態に移行するが、ハズレ図柄揃い D の場合に第 3 有利遊技状態よりも賞球を獲得できる第 1 有利遊技状態に移行可能としている。すなわち、通常遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条件の種類数よりも、第 3 有利遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条件の種類数の方が、多い。また、通常遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になるときよりも、第 3 有利遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になったときに、より有利な時短状態になり易いといえる。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【 2 6 3 8 】

なお、第 3 有利遊技状態イから時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条件の種類数と、第 3 有利遊技状態口から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条件の種類数とが異なってもよい。第 3 有利遊技状態イから時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になり易さと、第 3 有利遊技状態口から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になり易さとが異なってもよい。例えば、第 3 有利遊技状態口から第 1 有利遊技状態へ移行可能であるが、第 3 有利遊技状態イから第 1 有利遊技状態への移行を制限する(又はその逆)場合が挙げられる。

40

#### 【 2 6 3 9 】

図 1 7 5 に示すように、通常遊技状態においてハズレ図柄揃い A が成立した場合に、変動可能回数が 1 0 0 回である第 3 有利遊技状態に移行し、第 2 有利遊技状態においてハズレ図柄揃い A が成立した場合に、変動可能回数が 2 0 0 回である第 3 有利遊技状態に移行するようにしてもよい。同じ種類の移行条件が成立しても、通常遊技状態よりも第 3 有利遊技状態(時短状態)の方が、設定される変動可能回数が多い。このように、通常遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条件と、第 3 有利遊技状態から時短状態(例えば第 1 有利遊技状態や第 3 有利遊技状態)になる移行条

50

件とが同じ種類であっても、時短状態で設定する時短回数を異なるようにすることが可能である。通常遊技状態から時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる場合よりも、第3有利遊技状態から時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる場合の方が、時短回数が多い時短状態になり易いともいえる。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【2640】

普図抽選確率、普図変動時間及び普電開放時間等の普通図柄に関する条件（普通電動役物の作動条件）が、通常遊技状態から移行した遊技状態と、大当たり遊技を除く通常遊技状態以外の遊技状態から移行した遊技状態とで異なるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態において所定のハズレ図柄揃いXが成立した場合に、普通電動役物の作動条件が第1作動割合にある第1有利遊技状態に移行し、第3有利遊技状態（及び/又は第2有利遊技状態）において所定のハズレ図柄揃いXが成立した場合に、普通電動役物の作動条件が第2作動割合にある第1有利遊技状態に移行するようにしてもよい。そして、第1作動割合よりも第2作動割合の方が高くするなど、普通電動役物の作動条件を異なるようにしている。作動割合が高くなると、普通電動役物が作動し易くなり、これにより第2入賞口47が頻繁にかつ長く開放することになるから、第2始動口47へ遊技球が入賞し易くなり、結果として大当たり遊技の判定実行のための始動条件が成立し易くなる。作動割合が低くなると、普通電動役物が作動し難くなり、これにより第2入賞口47の開放頻度や開放時間が短くなるから、第2始動口47へ遊技球が入賞し難くなり、結果として大当たり遊技の判定実行のための始動条件が成立し難くなる。同じ種類の移行条件が成立しても、通常遊技状態よりも第3有利遊技状態の方が、移行先の第1有利遊技状態において始動条件が異なるようにしている。このように、通常遊技状態から時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる移行条件と、第3有利遊技状態から時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる移行条件とが同じ種類であっても、移行先の始動条件の成立し易さを異なるようにすることが可能である。このようにすることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【2641】

移行条件の種類が同じであっても、移行元の違いにより移行先の遊技状態において時短回数及び/又は始動条件の成立し易さを異ならせてもよく、移行条件の種類が異なる場合に、移行先の遊技状態において時短回数及び/又は始動条件の成立し易さを異ならせてもよい。

#### 【2642】

なお、第3有利遊技状態イから時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる移行条件と、第3有利遊技状態ロから時短状態（例えば第1有利遊技状態や第3有利遊技状態）になる移行条件とが同じ種類であっても、時短状態で設定される変動可能回数が異なってもよい。例えば、第3有利遊技状態イから第1有利遊技状態へ移行したときよりも、第3有利遊技状態ロから第1有利遊技状態へ移行したときの方が、変動可能回数が多くなる（又はその逆）場合が挙げられる。

#### 【2643】

（遊技状態の有利について3）

ベースの違いによって、遊技状態において有利度合いを相違させることが可能である。ここでいうベースとは、遊技球を100発打った場合、払い出される賞球数であり、大当たり遊技を含まない。すなわち、ベースの数値が大きいほど、遊技球が減少し難く、遊技者にとって有利になる。例えば、通常遊技状態よりも、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イ、ロの方が、ベースを高くすることが挙げられる（例：BS1 < BS2 < BS5 BS4 BS3）。ここで、第2有利遊技状態及び又は第3有利遊技状態イよりも、第1有利遊技状態のベースを高くしてもよく、その逆でもよく、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イのベースが同じであってもよい。

## 【 2 6 4 4 】

本実施形態Iでは、通常遊技状態及び第3有利遊技状態口において左打ちで遊技し、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イにおいて右打ちで遊技を行うようにしている。左打ちする遊技状態として、通常遊技状態及び第3有利遊技状態口の複数種類があり、右打ちする遊技状態として、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イの複数種類がある。このとき、同じ左打ちの遊技状態である通常遊技状態及び第3有利遊技状態口でベースが異なっており、実施形態Iでは、通常遊技状態よりも第3有利遊技状態口の方が、ベースが高くなっている。また、同じ右打ちの遊技状態である第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イでベースが異なっても、同じであってもよく、例えば、第2有利遊技状態及び又は第3有利遊技状態イよりも、第1有利遊技状態のベースを高くしてもよく、その逆でもよく、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イのベースが同じであってもよい。そして、右打ちされる第1有利遊技状態と第2有利遊技状態又は第3有利遊技状態イとのベースの差よりも、左打ちされる通常遊技状態と第3有利遊技状態口とのベースの差の方が、小さくても、あるいは大きくてもよい。

10

## 【 2 6 4 5 】

## (性能表示モニタ)

本実施形態Iの遊技機1は、不正防止を目的として、通常遊技状態において所定数(例えば6万個)のアウト球毎のベース値を算出し、主制御基板110などに設けられた7セグ等の表示器により表示可能な性能表示モニタを備えている。ここで、通常遊技状態において、性能表示モニタによるベース値の算出制御を実行するが、通常遊技状態よりも高ベースになっている第1有利遊技状態において性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能である。また、通常遊技状態よりも高ベースになっている第2有利遊技状態において性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能である。更に、通常遊技状態よりも高ベースになっている第3有利遊技状態イにおいて性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能である。更にまた、通常遊技状態よりも高ベースになっている第3有利遊技状態口において性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能である。

20

## 【 2 6 4 6 】

なお、性能表示モニタは、以下のようにしてもよい。第1有利遊技状態において性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能であるが、第3有利遊技状態口において性能表示モニタによるベース値の算出制御を実行可能としてもよい。第2有利遊技状態において性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能であるが、第3有利遊技状態口において性能表示モニタによるベース値の算出制御を実行可能としてもよい。第3有利遊技状態イにおいて性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を制限可能であるが、第3有利遊技状態口において性能表示モニタによるベース値の算出制御を実行可能としてもよい。第3有利遊技状態口において性能表示モニタによるベース値の算出制御を基本的に実行可能であるが、第3有利遊技状態口において第2始動口47の長時間開放に当選したとき(長時間開放の期間)に性能表示モニタによるベース値の算出制御の実行を一時制限するようにしてもよい。

30

40

## 【 2 6 4 7 】

図175に示すように、成立時に第3有利遊技状態に移行するハズレ図柄揃い(第3有利移行条件)と、成立時に第1有利遊技状態に移行するハズレ図柄揃い(第1有利移行条件)と、を備えていてもよい。通常遊技状態、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態の全部又は一部に、第3有利移行条件及び第1有利移行条件の両方を設定することが可能である。例えば、通常遊技状態は、第3有利移行条件だけを備えているが、通常遊技状態と同じ左打ちの第3有利遊技状態は、第3有利移行条件及び第1有利遊技状態の両方を設定する。これにより、通常遊技状態よりも、第3有利遊技状態口の方が、第1有利移行条件の成立により通常及び第3有利口よりも賞球を獲得し易い第1有利遊技状態に移行可能であるので、遊技者にとって有利である。これに対して、右打ちを

50



行う第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イは、第3有利移行条件だけにすると、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イから第1有利状態への移行し易さという意味で遊技者にとっての有利度合いが同じにすることができる。このように、ハズレ図柄揃いとして、第3有利遊技状態に移行する第3有利移行条件だけでなく、第1有利遊技状態に移行する第1有利移行条件を設けることで、遊技状態の多様な移行による遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【2648】

前述の例に限らず、第1有利遊技状態に移行する第1有利移行条件を、通常遊技状態、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イの一部又は全部に設定する一方で、第3有利遊技状態ロに設けないなど、適宜変更可能である。 10

#### 【2649】

第1有利遊技状態には、他の遊技状態から大当たり遊技を経て移行する。大当たり遊技におけるラウンド数を最小限（例えば1回）にしたり、大入賞口50の開放時間を短くしたりすることなどによって、遊技者が把握できる演出としては、他の遊技状態から第1有利遊技状態へ連続して移行しているように見せてもよい。

#### 【2650】

当たり図柄が成立して大当たり遊技を行う場合よりも、ハズレ図柄揃いが成立して大当たり遊技を行う場合の方が、大当たり遊技のラウンド数が少なく設定され易く（大当たり遊技の期間が短くなり易く）してもよい。また、当たり図柄が成立して大当たり遊技を経て第1有利遊技状態となる場合よりも、ハズレ図柄揃いが成立して大当たり遊技を経て有利状態となる場合の方が、第1有利遊技状態での変動可能回数が少なく、又は多く設定され易くしてもよい。 20

#### 【2651】

（第3有利遊技状態ロの各種報知）

図177に示すように、第3有利遊技状態ロは、例えば、所定の普通図柄で当選した場合、通常遊技状態と同じ普電開放時間である短時間開放と、所定の普通図柄と異なる普通図柄で当選した場合、前記短時間開放よりも長い普電開放時間である長時間開放とを設けることで、通常遊技状態よりも第3有利遊技状態ロにおけるベースを高くしている。これに対して、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イにおいては、通常遊技状態（第3有利遊技状態ロ）よりも、第2始動口47が頻繁にかつ比較的長く開放されることで、通常遊技状態（第3有利遊技状態ロ）よりもベースを高くしている。 30

#### 【2652】

（右打ち報知）

図177に示すように、第3有利遊技状態ロは、第2始動口47の長時間開放の場合に右打ち報知を実行可能であるが、第2始動口47の短時間開放の場合に右打ち報知の実行を制限可能である。第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イにおいては、これらの遊技状態にある期間に亘って右打ち報知を実行することができ、例えば、第2始動口47の開放に合わせて右打ち報知を行っても、普電開放時間が前記長時間開放よりも長いので、右打ち報知時間が第3有利遊技状態ロよりも長くなる。すなわち、第1有利遊技状態、第2有利遊技状態及び第3有利遊技状態イよりも、第3有利遊技状態ロの方が、遊技者に遊技球の打ち出し方向を知らせる右打ち報知の1回当たりの時間が短い。このようにすることで、第3有利遊技状態ロにおいて、遊技者を惑わせることを回避でき、遊技の興趣を向上することができる。右打ち報知は、例えば、画像表示装置における右打ち表示MUG（図169、図170、図171、図172）、音声出力装置9による「右打ちしてください」等の音声、主制御基板110に電氣的に接続する右打ち表示器67の右打ちランプ（LED）の点灯（点滅、消灯等の変化）、演出制御基板130に電氣的に接続する右打ち表示器87の右打ちランプ（LED）の点灯（点滅、消灯等の変化）などを、単独又は組み合わせて実行可能である。なお、右打ち報知は、第2始動口47が開放している期間全体に亘って実行しても、第2始動口47が開放している期間の一部で実 40 50

行しても何れであってもよい。

【 2 6 5 3 】

第 3 有利遊技状態口と同じ左打ちの通常遊技状態においては、第 2 始動口 4 7 の開放・非開放状態の何れにかかわらず、右打ち報知の実行を制限可能である。すなわち、通常遊技状態において、仮に第 2 始動口 4 7 が開放しても、右打ち報知が実行されない。

【 2 6 5 4 】

通常遊技状態よりも、第 3 有利遊技状態口の方が右打ち報知が実行され易いが、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イよりも、第 3 有利遊技状態口の方が、右打ち報知が実行され難い。

【 2 6 5 5 】

図 1 7 7 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イにおいて、第 2 入賞口 4 7 が開放していても閉じていても、第 2 入賞口 4 7 の開閉状態にかかわらず、右打ち報知を実行可能である。これに対して、第 3 有利遊技状態口において、第 2 入賞口 4 7 が開放しているとき、右打ち報知を実行可能であるが、第 2 入賞口 4 7 が閉じているとき、右打ち報知の実行を制限している。このようにすることで、第 3 有利遊技状態口において、遊技者を惑わせることを回避でき、遊技の興趣を向上することができる。

【 2 6 5 6 】

( 状態報知 )

図 1 7 8 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イにおいて、遊技状態を示唆する状態報知を実行可能である。これに対して、第 3 有利遊技状態口において、遊技状態を示唆する状態報知の実行を制限可能である。遊技状態を示唆する状態報知は、画像表示装置 7 0 , 7 1 に表示される「チャンスタイム」などの遊技状態を示す画像や、遊技状態へ突入するときの突入画像や音声などの突入演出、右打ち表示器 8 7 の右打ちランプ ( L E D ) の点灯 ( 点滅、消灯等の変化 )、時短状態であることを L E D の点灯 ( 点滅、消灯等の変化 ) で示す時短ランプなどの報知を、単独又は組み合わせて実行可能である。このようにすることで、第 3 有利遊技状態口において、遊技者を惑わせることを回避でき、遊技の興趣を向上することができる。

【 2 6 5 7 】

図 1 7 7 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態、第 3 有利遊技状態イ及び第 3 有利遊技状態口において、時短状態にあるにもかかわらず、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知の実行を制限してもよい。図 1 7 8 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態、第 3 有利遊技状態イ及び第 3 有利遊技状態口において、時短状態にあるにもかかわらず、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知を実行する一方で、第 3 有利遊技状態口において、時短状態にあるにもかかわらず、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知の実行を制限してもよい。このようにすることで、時短状態であることの意外性を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 2 6 5 8 】

( 時短報知と電断との関係 )

図 1 7 7 及び図 1 7 8 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態、第 3 有利遊技状態イ及び第 3 有利遊技状態口において、時短状態にあるにもかかわらず、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知の実行を制限しているとき、ラムクリア処理を行うことなく電源断してから電源投入されると、電源断時の遊技状態で復帰する。ここで、電源断のとき、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知の実行を制限しても、電源復帰したときに、時短ランプ及び / 又は右打ち表示器 6 7 による時短状態の報知が実行される。このようにすることで、電源復帰したときに遊技状態の把握を容易にすることができる。

【 2 6 5 9 】

( 更新演出 )

図 1 7 7 および図 1 7 8 に示すように、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態において、変動表示における更新情報を報知する更新演出を実行可能である。更新演出は、例えば、変動可能回数を報知したり、残り何回の変動表示が可能であるかを知らせる残変動可能回数を報知したり、開始から累積の変動表示回数を報知したり、所定の対象（例えば演出の変化や遊技状態の切り替えなど）に向けてカウントダウンしたり、所定の対象からカウントしたりするなど、様々な態様で報知可能である。また、更新演出は、例えば、数字が変化したり、文字が変化したり、画像が変化したり、画像が徐々に組み合わさって絵が形成されたり、画像が徐々に欠けて消去したり、音声で行ったりするなど、様々な態様で報知可能である。これに対して、第 3 有利遊技状態において、変動表示における更新情報を報知する更新演出の実行を制限可能である。更新演出としては、例えば、時短状態に設定された変動可能回数の残数を示す残回数画像 Z K G が画像表示装置 7 0, 7 1 に表示される（図 1 6 9, 図 1 7 0, 図 1 7 1, 図 1 7 2）。更新演出は、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されるたびに、残回数画像 Z K G の数字が減じるように更新される。このようにすることで、第 3 有利遊技状態口であることの意外性を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。なお、更新演出は、カウントダウンに限らず、カウントアップするように更新してもよい。

#### 【2 6 6 0】

なお、第 3 有利遊技状態口において、変動可能回数を報知する更新演出を実行するようにしてもよい。第 3 有利遊技状態口において、更新演出を行うことで、第 1 有利遊技状態への移行など、有利な状態への移行の期待感を高めることができる。

#### 【2 6 6 1】

通常遊技状態において、第 2 有利遊技状態移行までの変動回数などを報知する更新演出を実行してもよい。一方で、通常遊技状態において、第 3 有利遊技状態口への移行を示唆する更新演出を実行しなくてもよい。

#### 【2 6 6 2】

（特別演出）

図 1 7 9 に示すように、第 3 有利遊技状態口において、例えば「2 2 2」などの当たり図柄が成立すると、第 1 有利遊技状態への移行を報知するボーナスタイム突入画像 B T G 等による特別演出を実行可能である。また、第 3 有利遊技状態口において、例えば「3 4 5」や「好機!？」などのハズレ図柄揃いが成立すると、第 1 有利遊技状態への移行を報知するボーナスタイム突入画像 B T G 等による特別演出を実行可能である。このように、第 3 有利遊技状態口において、第 1 有利遊技状態への移行条件が異なっても、同じ種類の特別演出を実行可能である。これにより、ハズレ図柄揃いの移行条件が成立しても、当たり図柄の移行条件が成立した場合と同様に見せることができることで、ハズレ図柄揃いの移行条件の価値を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【2 6 6 3】

図 1 8 0 に示すように、通常遊技状態において、例えば「2 2 2」などの当たり図柄が成立すると、第 1 有利遊技状態への移行を報知するボーナスタイム突入画像 B T G 等による特別演出を実行可能である。このように、同じ左打ちの通常遊技状態及び第 3 有利遊技状態口において、第 1 有利遊技状態への移行条件にかかわらず、同じ種類の特別演出を実行可能である。これにより、第 3 有利遊技状態口におけるハズレ図柄揃いの移行条件の価値を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【2 6 6 4】

第 3 有利遊技状態口において、例えば「2 2 2」などの当たり図柄が成立すると、大当たり遊技を経て第 1 有利遊技状態へ移行する。また、第 3 有利遊技状態口において、例えば「3 4 5」や「好機!？」などのハズレ図柄揃いが成立すると、大当たり遊技を経て第 1 有利遊技状態への移行を報知するボーナスタイム突入画像 B T G 等による特別演出を実行可能である。当たり図柄を経た大当たり遊技（及び / 又は第 1 有利遊技状態）と、ハズレ図柄揃いを経た大当たり遊技（及び / 又は第 1 有利遊技状態）とで、遊技者に対する有利さが異なってもよい。例えば、当たり図柄からの大当たり遊技よりも、ハズレ図柄

揃いからの大当たり遊技の方がラウンド数を少なくしたり、当たり図柄からの第 1 有利遊技状態よりも、ハズレ図柄揃いからの第 1 有利遊技状態の方が時短回数を少なくしたりするなど、有利さを変えることができる。

【 2 6 6 5 】

第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態イにおいても、前述した第 3 有利遊技状態口と同様にしても、相違させてもよい。

【 2 6 6 6 】

( 第 3 有利遊技状態の演出例 )

図 1 8 1 に示す例では、第 3 有利遊技状態口において、条件 A が成立したとき、変動可能回数 1 5 0 回の第 3 有利遊技状態口に移行する。第 3 有利遊技状態口において、条件 B が成立したとき、変動可能回数 3 0 0 回の第 3 有利遊技状態口に移行する。第 3 有利遊技状態口において、条件 C が成立したとき、変動可能回数 4 5 0 回の第 3 有利遊技状態口に移行する。第 3 有利遊技状態口において、条件 D が成立したとき、変動可能回数 1 0 0 回の第 1 有利遊技状態に移行する。

【 2 6 6 7 】

( 基礎演出 )

第 3 有利遊技状態口の変動表示において、演出図柄 7 0 a の表示 ( 図柄表示 ) 及び背景画像 ( 例えばムービーや繰り返し表示される画像など ) の表示 ( 背景表示 ) を行う基礎演出を実行可能である。基礎演出は、通常遊技状態、第 1 有利遊技状態、第 2 有利遊技状態及び第 3 有利遊技状態のそれぞれで、各状態に設定された態様 ( 内容 ) で実行可能である。ここで、基礎演出は、変動表示による遊技を行う上で通常 ( 最小限 ) 実行される演出であり、音声出力や発光などを含んでいてもよい。なお、基礎演出は、予告演出や煽り演出などの大当たり遊技の実行を期待させる ( 示唆する ) 演出を含まない演出であるともいえる。

【 2 6 6 8 】

条件 A が成立して第 3 有利遊技状態口に移行するとき、背景 A から背景 B に切り替わる等、通常遊技状態の基礎演出から第 3 有利遊技状態口の基礎演出に切り替わる。そして、変動可能回数から所定回数以前 ( 例えば 1 4 6 回 ) の変動表示において、背景 B から、背景 C に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 C 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 3 有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数 ( 1 5 0 回 ) の変動表示を行うと、第 3 有利遊技状態口から通常遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が制限されると共に背景 C から背景 A になる。

【 2 6 6 9 】

条件 B が成立して第 3 有利遊技状態口に移行するとき、背景 A から背景 B に切り替わる等、通常遊技状態の基礎演出から第 3 有利遊技状態口の基礎演出に切り替わる。そして、条件 A で設定される変動可能回数から所定回数以前 ( 例えば 1 4 6 回 ) の変動表示において、背景 B から背景 C に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 C 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 3 有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、条件 A で設定される変動可能回数 ( 1 5 0 回 ) の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に背景 C から、背景 A と異なる背景 D になる。そして、条件 B で設定される変動可能回数から所定回数以前 ( 例えば 2 9 6 回 ) の変動表示において、背景 D から背景 C に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 C 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 3 有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数 ( 3 0 0 回 ) の変動表示を行うと、第 3 有利遊技状態口から通常遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が制限されると共に背景 C から背景

Aになる。

【2670】

条件Cが成立して第3有利遊技状態口に移行するとき、背景Aから背景Bに切り替わる等、通常遊技状態の基礎演出から第3有利遊技状態口の基礎演出に切り替わる。そして、条件Aで設定される変動可能回数から所定回数以前（例えば146回）の変動表示において、背景Bから背景Cに切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景C及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第3有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、条件Aで設定される変動可能回数（150回）の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に背景Cから、背景Aと異なる背景Dになる。そして、条件Bで設定される変動可能回数から所定回数以前（例えば296回）の変動表示において、背景Dから背景Cに切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景C及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第3有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、条件Bで設定される変動可能回数（300回）の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に背景Cから、背景A及び背景Dと異なる背景Eになる。そして、条件Cで設定される変動可能回数から所定回数以前（例えば446回）の変動表示において、背景Eから背景Cに切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景C及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第3有利遊技状態口が継続することなどを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数（450回）の変動表示を行うと、第3有利遊技状態口から通常遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が制限されると共に背景Cから背景Aになる。

10

20

30

40

50

【2671】

このように、変動可能回数300回である条件Bの第3有利遊技状態口において、条件Aの場合に設定される変動可能回数である150回目又は150回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行して遊技者の期待感を煽ることができる。また、変動可能回数450回である条件Cの第3有利遊技状態口において、条件Aの場合に設定される変動可能回数である150回目又は150回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行し、条件Bの場合に設定される変動可能回数である300回目又は300回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行し、遊技者の期待感を煽ることができる。更に、変動可能回数150回である条件Aの第3有利遊技状態口において、条件Aの場合に設定される変動可能回数である150回目又は150回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行して遊技者の期待感を煽ることができる。このようにすることで、天井と認識され得る変更可能回数付近で煽りを行うことで、第3有利遊技状態口における遊技に遊技者を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【2672】

変動可能回数300回である条件Bの第3有利遊技状態口において、条件Aの場合に設定される変動可能回数である150回目又は150回目付近を境に、背景を変更している。変動可能回数450回である条件Cの第3有利遊技状態口において、条件Aの場合に設定される変動可能回数である150回目又は150回目付近を境に、背景を変更し、条件Bの場合に設定される変動可能回数である300回目又は300回目付近を境に、背景を変更している。このように、天井と認識され得る変更可能回数の前後で背景等の演出モードを切り替えることで、第3有利遊技状態口における遊技に遊技者を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、背景Bから背景D、背景Dから背景Eと切り替える際に、前の背景よりも期待度が高い背景に段階的に切り替えることで、第3有利遊技状態口における遊技に遊技者を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【2673】

第 3 有利遊技状態口において、変動可能回数分の変動表示を実行可能としたが、これに限らず、例えば、リーチ回数や、継続しない小当たりの回数などを基準として、第 3 有利遊技状態の継続期間を設定してもよい。

#### 【 2 6 7 4 】

第 3 有利遊技状態口において、第 3 有利遊技状態口への移行条件によって変動可能回数を設定するとしたが、これに限らず、例えば、所定の移行条件が成立したときに、1 回 ~ 1 5 0 回の範囲から変動可能回数を決定し、所定の移行条件と異なる特定の移行条件が成立したときに、1 5 1 回 ~ 3 0 0 回の範囲から変動可能回数を決定するようにしてもよい。

#### 【 2 6 7 5 】

なお、第 3 有利遊技状態イから第 3 有利遊技状態イへ移行しても、第 3 有利遊技状態イから第 3 有利遊技状態口へ移行しても、第 3 有利遊技状態口から第 3 有利遊技状態イへ移行しても、何れであっても前記演出例を適用可能である。

#### 【 2 6 7 6 】

なお、第 3 有利遊技状態口における基礎演出の一部（例えば背景）又は全部を、通常遊技状態のものと同じとしてもよい。

#### 【 2 6 7 7 】

（第 3 有利遊技状態口の見せ方の例）

第 3 有利遊技状態口は、通常遊技状態と同じ左打ちで遊技を行っている。また、第 3 有利遊技状態口は、普通電動役物の作動を最小限に抑えることで、通常遊技状態よりも有利であるがその差を非常に小さくすることが可能である。そして、第 3 有利遊技状態口において、例えば、通常遊技状態と同じ態様の演出図柄 7 0 a を用いたり、通常遊技状態と同じ背景画像等の基礎演出を用いたり、変動表示において実行される煽りや先読みなどの各種演出を通常遊技状態と同じものを用いたりすることで、第 3 有利遊技状態口と通常遊技状態との見掛け上の差を非常に小さくすることができる。すなわち、第 3 有利遊技状態口と通常遊技状態とを一連なり又は同じ遊技状態と見せて、例えば、通常遊技状態に見えていた第 3 有利遊技状態口から、利益が大きい第 1 有利遊技状態へ移行させるなど、時短状態である第 3 有利遊技状態口特有の自由度（例えばハズレ図柄揃いの種類数を多くするなど）により、遊技の興趣を向上できる。

#### 【 2 6 7 8 】

（第 1 有利遊技状態の演出の例 1）

図 1 7 8 に示すように、実施形態 I の遊技機 1 は、第 1 有利遊技状態において、該第 1 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数に到達する直前の変動表示で、最終回演出を実行可能になっている。例えば、第 1 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数が 8 0 回である場合、8 0 回目の変動表示において、最終回演出が実行される。具体的には、第 1 有利遊技状態における最終回の変動表示の開始時に、最終回画像「LAST」が表示され（図 1 7 8 (c)）、演出図柄 7 0 a のスクロールが開始される（図 1 7 8 (d)）。変動表示途中において、カットイン画像 C I G が表示されるカットイン演出が実行され（図 1 7 8 (e)）、左側の演出図柄 7 0 a が停止した後、右側の演出図柄 7 0 a が仮停止する際に当該演出図柄 7 0 a を強調するような図柄煽りエフェクト Z A E F によるリーチ煽り演出が実行される（図 1 7 8 (f)）。そして、リーチが成立することで、所定のリーチ演出が実行され、リーチが不成立の場合は、中の演出図柄 7 0 a が停止して、第 1 有利遊技状態に設定された実行可能回数分の変動表示が実行されたことになる。このように、最終回の変動表示においてリーチへの期待感を煽るリーチ煽り演出が実行されることで、遊技者を最後まで飽きさせない。

#### 【 2 6 7 9 】

第 1 有利遊技状態において、該第 1 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数に到達する直前の変動表示で、最終回画像の表示を実行可能であるのに対して、第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態において、第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数に到達する直前の変動表示で、最終回画像の

表示を実行しても、又は実行しないようにしてもよい。第 1 有利遊技状態において、該第 1 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数に到達する直前の変動表示で、リーチ煽り演出を実行可能であるのに対して、第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態において、該第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態に設定された変動表示の実行可能回数に到達する直前の変動表示で、リーチ煽り演出を実行しても、又は実行しないようにしてもよい。このとき、第 1 有利遊技状態及び第 2 有利遊技状態 / 又は第 3 有利遊技状態において、演出図柄 70a の表示態様が同じ又は異なっていたり、リーチ煽り演出の種類が同じ又は異なっていたりするなどであってもよい。

#### 【2680】

(第 1 有利遊技状態の演出の例 2)

第 1 有利遊技状態において、該第 1 有利遊技状態に設定された実行可能回数分の変動表示を実行した場合に、最終回の変動表示までに消化できずに残った保留(始動条件)に基づいて、残った保留記憶数分(例えば最大 4 個)の変動回数で変動表示を(追加的に)実行可能である(以下、残保留抽選という)。具体的には、最終回の変動表示がハズレ停止すると(図 179(g))、第 1 有利遊技状態におけるこれまでに獲得した遊技球数などが表示された結果表示画面が表示される(図 180(a))。このとき、保留記憶があるとき、第 1 表示(リザルト背景 A : (図 180(a-2-1)))及び第 2 表示(リザルト背景 B : (図 180(a-2-2)))を実行可能であるが、保留記憶がないとき、第 1 表示(リザルト背景 A : (図 180(a-2-1)))のみ実行可能である。このようにすることで、保留記憶がない場合(残保留抽選が実行されない)であっても、共通の第 1 表示が表示されることで、遊技者の期待感を引き留めることができる。なお、第 1 有利遊技状態の最終回のハズレ変動において(例えばハズレ変動の停止時)リザルト画面が表示されて、このリザルト画面が残保留抽選中も継続して表示される。第 1 有利遊技状態の最終回の変動表示が当たりの場合、最終回の変動表示においてリザルト画面は表示されない。

#### 【2681】

第 1 有利遊技状態において残保留抽選が実行可能であるのに対して、第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態において、該第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態に設定された実行可能回数分の変動表示を実行した場合に、最終回の変動表示までに消化できずに残った保留(始動条件)に基づいて、残った保留記憶数分(例えば最大 4 個)の変動回数で変動表示を実行しても、実行しないようにしてもよい。また、第 1 有利遊技状態において結果表示画面を表示可能であるのに対して、第 2 有利遊技状態及び / 又は第 3 有利遊技状態において、該第 2 有利遊技状態に設定された実行可能回数分の変動表示を実行した場合に、結果表示画面を表示しなくても、表示してもよい。

#### 【2682】

実施形態の遊技機 1 では、結果表示画面の種類によって、残保留抽選での当たりを示唆するようになっている。具体的には、第 1 表示(リザルト背景 A : (図 180(a-2-1)))より、第 2 表示(リザルト背景 B : (図 180(a-2-2)))の方が、残保留抽選における大当たりへの期待度(信頼度)が高く設定されている(第 2 表示の方が当たりになり易い)。当たりまでの過程の一例を説明すると、例えば、第 2 表示の結果表示画面が表示され、小図柄 LZ の変動が行われる(図 181(a),(b))。そして、操作ボタン 17 が振動し、当たり示唆画像が表示される(図 181(c))。当たり確定画像の表示、操作ボタン 17 の発光演出や可動部材 73 の作動演出などの当たり確定演出が実行される(図 181(d))。なお、当たりに際して、小図柄 LZ のリーチ煽り演出やリーチ演出は実行されない。当たりの種類が表示され(図 181(e))、このとき、第 1 表示又は第 2 表示と異なる第 3 表示の結果表示画面が表示される。そして、獲得する遊技球等を表示する表示画面において、確定した当たりの小図柄 LZ が表示される(図 181(f))。ここで、残保留抽選では、演出図柄 70a や特殊図柄 TZ と異なる位置で、演出図柄 70a や特殊図柄 TZ に代えて、小図柄 LZ が変動表示される。実施形態において、左右中の 3 つの小図柄 LZ は、保留記憶の数にかかわらず、同時に変動開始し、同時に変動停止するようになっている。なお、特殊図柄 TZ を、残保留抽選における小図柄 LZ として用い

10

20

30

40

50

てもよい。

#### 【2683】

第1表示の結果表示画面が表示された場合であっても、大当たりになるようにしてもよい。この場合、前述したような演出過程を経て大当たりになっても、前述した演出過程を経ることなく、大当たりになっても、何れであってもよい。そして、第1有利遊技状態において該第1有利遊技状態に設定された所定回数の変動表示が実行された後の特定状態にある場合、第1表示が表示されたときより、第2表示が表示されたときの方が、残保留抽選にて特定演出（例えば当たり示唆画像の表示や操作ボタン17の振動演出や可動役物73の動作演出など）が実施され易くなっているといえる。

#### 【2684】

通常遊技状態では、演出図柄70aの演出表示を行うときの変動態様として、数字とキャラとからなる演出図柄70aを用いて、保留記憶数や予告などの条件に応じて、所定の順序や同時に変動開始し、保留記憶数やリーチや予告などの条件に応じて、所定の順序や同時に変動停止する第1変動態様で実行される。残保留抽選以外の第1有利遊技状態では、演出図柄70aの演出表示を行うときの変動態様として、数字を主体とした演出図柄70aを用いて、保留記憶数や予告などの条件に応じて、所定の順序や同時に変動開始し、保留記憶数やリーチや予告などの条件に応じて、所定の順序や同時に変動停止する第2変動態様で実行される。これに対して、第1有利遊技状態において所定回数（例えば80回転）の変動表示が実行された後（結果表示画面）であって、且つ、所定回数に到達した状態における保留記憶に基づく変動表示が実行される特定状態（残保留抽選）の場合、第1変動態様及び第2変動態様では実行されない小図柄LZのみの変動による第3変動態様で変動表示が実行される。このようにすることで、残保留抽選での当たりの意外性を向上することができ、遊技の興趣を向上することができる。なお、変動態様は、図柄の構成や表示態様、図柄の変動開始や変動停止順やスクロール等の変動の態様や、表示位置や配置や大きさなどを含んでいる。

#### 【2685】

通常遊技状態では、演出図柄70a及び特殊図柄TZで変動表示を行うときに、演出図柄70a又は特殊図柄TZがリーチになる可能性を煽る第1演出（通常遊技状態のリーチ煽り演出）を実行可能である。また、残保留抽選以外の第1有利遊技状態（第2有利遊技状態、第3有利遊技状態も同様）では、演出図柄70a及び特殊図柄TZで変動表示を行うときに、演出図柄70a又は特殊図柄TZがリーチになる可能性を煽る第1演出（第1有利遊技状態のリーチ煽り演出）を実行可能である。これに対して、第1有利遊技状態において所定回数（例えば80回転）の変動表示が実行された後（結果表示画面）であって、且つ、所定回数に到達した状態における保留記憶に基づく変動表示が実行される特定状態（残保留抽選）の場合、第1演出（演出図柄70a又は特殊図柄TZによる通常遊技状態のリーチ煽り演出）及び第2演出（演出図柄70a又は特殊図柄TZによる第1有利遊技状態のリーチ煽り演出）を実行せずに、第1演出及び第2演出とは異なる第3演出（例えば、リーチ煽りなし、小図柄LZの直当り、小図柄LZの変動開始演出を実行しない等）を実行可能である。このようにすることで、残保留抽選での当たりの意外性を向上することができ、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【2686】

なお、第1有利遊技状態の残保留抽選において、同じ残保留数の場合、当たるときの結果表示画面の表示時間が一定である。第1有利遊技状態の残保留抽選において、同じ残保留数の場合、はずれるときの結果表示画面の表示時間が一定である。このようにすることで、結果表示画面の表示長さによって、当たり・ハズレが判り難くなり、残保留抽選での当たりの意外性を向上して、遊技の興趣を向上することができる。

#### 【2687】

第1有利遊技状態において、最終回の変動表示が停止した後に、通常遊技状態に演出が切り替わる前に、第2有利遊技状態に移行可能である。具体的には、第1有利遊技状態において最終回の変動表示が停止したとき、第2有利遊技状態への移行条件が成立すると、

10

20

30

40

50



第2有利遊技状態に移行する。また、第1有利遊技状態において残保留抽選で第2有利遊技状態への移行条件が成立すると、第2有利遊技状態に移行する。このとき、前述したような復活演出により当たりを示唆してもよい。この場合、第1有利遊技状態における最終回の変動表示より前の変動表示において、第2有利遊技状態への移行条件が成立したとしても、第1有利遊技状態の途中で第2有利遊技状態への移行を制限可能である。このようにすることで、第1有利遊技状態の利益を適切に享受でき、遊技の興趣を向上できる。

【2688】

第1有利遊技状態において、最終回の変動表示が停止した後に、通常遊技状態に演出が切り替わる前に、第3有利遊技状態に移行可能である。具体的には、第1有利遊技状態において最終回の変動表示が停止したとき、第3有利遊技状態への移行条件（所定のハズレ図柄揃い）が成立すると、第3有利遊技状態に移行する。また、第1有利遊技状態において残保留抽選で第3有利遊技状態への移行条件が成立すると、第3有利遊技状態に移行する。このとき、前述したような復活演出により当たりを示唆してもよい。この場合、第1有利遊技状態における最終回の変動表示より前の変動表示において、第3有利遊技状態への移行条件が成立したとしても、第1有利遊技状態の途中で第3有利遊技状態への移行を制限可能である。このようにすることで、第1有利遊技状態の利益を適切に享受でき、遊技の興趣を向上できる。なお、第3有利遊技状態イと第3有利遊技状態ロとで、移行の実行又は制限が異なってもよい。

10

【2689】

第1有利遊技状態における最終回の変動表示が停止した後、結果表示画面（リザルト画面）が表示されて状態は、内部状態としては低確非時短状態になっているものの、遊技者が把握可能な表面的（演出）な状態としては、第1有利遊技状態の一部のように見せている。すなわち、第1有利遊技状態から（通常遊技状態に演出が移行することなく）通常遊技状態以外の有利遊技状態に移行するように見せることができ、例えば、表示されるハズレ図柄揃いが第1有利遊技状態への移行条件であるならば、通常遊技状態よりも有利な第1有利遊技状態にし、表示されるハズレ図柄揃いが第3有利遊技状態への移行条件であるならば、通常遊技状態よりも有利な第3有利遊技状態にすることができる。

20

【2690】

前述したように、第1有利遊技状態において、最終回の変動表示が停止した後に、リザルト画面によるエンディング演出が実行される。ここで、第1有利遊技状態から通常遊技状態に切り替わる場合だけでなく、第1有利遊技状態から第2有利遊技状態へ切り替わる場合や、第1有利遊技状態から第3有利遊技状態へ切り替わる場合であっても、エンディング演出を実行してもよく、又はある特定の遊技状態への移行において実行を制限してもよい。

30

【2691】

第2有利遊技状態において、最終回の変動表示が停止した後に、第1有利遊技状態と同様に、リザルト画面やその他演出により、第2有利遊技状態が終了したことや、第2有利遊技状態から他の遊技状態に切り替わることなどを報知するエンディング演出を実行可能である。ここで、第2有利遊技状態から通常遊技状態に切り替わる場合だけでなく、第2有利遊技状態から第1有利遊技状態へ切り替わる場合や、第2有利遊技状態から第3有利遊技状態へ切り替わる場合であっても、エンディング演出を実行してもよく、又はある特定の遊技状態への移行において実行を制限してもよい。

40

【2692】

第3有利遊技状態において、最終回の変動表示が停止した後に、第1有利遊技状態と同様に、リザルト画面やその他演出により、第3有利遊技状態が終了したことや、第3有利遊技状態から他の遊技状態に切り替わることなどを報知するエンディング演出を実行可能である。ここで、第3有利遊技状態から通常遊技状態に切り替わる場合だけでなく、第3有利遊技状態から第1有利遊技状態へ切り替わる場合や、第3有利遊技状態から第2有利遊技状態へ切り替わる場合や、第3有利遊技状態から第3有利遊技状態へ切り替わる場合であっても、エンディング演出を実行してもよく、又はある特定の遊技状態への移行にお

50

いて実行を制限してもよい。

【2693】

(実施形態ⅠⅠ)

実施形態ⅠⅠの遊技機1について、以下に説明する。図187及び図188に示すように、実施形態ⅠⅠの遊技機1は、第1低確遊技状態と、第2低確遊技状態とを有し、第1低確遊技状態と、第2低確遊技状態と、その他の遊技状態(例えば有利状態)とを切り替えて、遊技を行うようになっている。なお、第1低確遊技状態及び第2低確遊技状態においては、遊技盤5の左側領域に遊技球を打ち出して第1始動口45(特1)への入賞を狙う所謂左打ちにより遊技を行い、有利状態においては、遊技盤5の右側領域に遊技球を打ち出して第2始動口47(特2)への入賞を狙う所謂右打ちにより遊技を行うようになっている。

10

【2694】

以下の説明において、当たり図柄又はハズレ図柄揃いの成立とは、図柄が画像表示装置70,71や特図表示器等の表示手段に表示された状態であってもよく、また、内部的に図柄を表示し得る状態(例えば抽選の判定結果が当選など)になったことであってもよい。なお、内部的に図柄を表示し得る状態(例えば抽選の判定結果が当選など)になったことの結果として、図柄が画像表示装置70,71や特図表示器等の表示手段に表示されることになるともいえる。

【2695】

(第1低確遊技状態)

第1低確遊技状態は、特別図柄の大当たり抽選に関する状態として低確率遊技状態であると共に、第2始動口47が有する可動部材48に関する状態として非時短遊技状態であり、「低確非時短遊技状態」である。すなわち、第1低確遊技状態は、前述の実施形態Ⅰ等で説明した通常遊技状態に、状態としては相当している。第1低確遊技状態において、例えば「222」などの当たり図柄が成立すると、大当たり遊技を経て有利状態に移行可能である。

20

【2696】

(第2低確遊技状態)

第2低確遊技状態は、特別図柄の大当たり抽選に関する状態として低確率遊技状態であると共に、第2始動口47が有する可動部材48に関する状態として時短遊技状態であり、「低確時短遊技状態」である。第2低確遊技状態において、所定の変動可能回数(時短回数)の変動表示を実行可能であり、所定の変動可能回数の変動表示を終了すると、第1低確遊技状態へ移行する。また、第2低確遊技状態は、所定のハズレ図柄揃い(突時図柄又は時短図柄という場合もある。)が成立した場合に、突入可能であり、前述の実施形態Ⅰ等で説明した第3有利遊技状態口に、状態としては相当している。第2低確遊技状態において、例えば「222」などの当たり図柄が成立すると、大当たり遊技を経て有利状態に移行可能である。

30

【2697】

図189に示すように、第1低確遊技状態において、前述した当たり図柄の成立による大当たり遊技への移行条件に加えて、所定の突時図柄a~cの成立によって第2低確遊技状態へ移行可能になっている。また、第1低確遊技状態において、前述した所定の突時図柄a~cの成立による第2低確遊技状態への移行条件に加えて、所定の突時図柄a~cと異なる突時図柄dの成立によって有利状態へ移行可能になっている。すなわち、第1低確遊技状態は、当たり図柄の成立による有利状態への移行と、突時図柄dの成立による有利状態への移行との複数のルートを有している。

40

【2698】

図189に示すように、第2低確遊技状態において、突時図柄a~cが成立しても、第2低確遊技状態への移行を制限可能になっている。第2低確遊技状態において、第1低確遊技状態にて第2低確遊技状態へ移行する移行条件と同じ移行条件が成立しても、新たな第2低確遊技状態へ移行することなく現在の第2低確遊技状態を保つようになっている。

50

また、第 2 低確遊技状態において、突時図柄 d が成立しても、第 2 低確遊技状態への移行を制限可能になっている。第 2 低確遊技状態において、第 1 低確遊技状態にて有利状態へ移行する移行条件と同じ移行条件が成立しても、有利状態へ移行することなく第 2 低確遊技状態を保つようになっている。第 2 低確遊技状態における有利状態へ移行する条件としては、当たり図柄が成立する場合だけであり、第 1 低確遊技状態と比べて移行条件が少ない。第 2 低確遊技状態は、例えば、時短機能を作動させないように設定することで、突時図柄が成立しても（表示されても）、内部的に当選することなく突時図柄に対応する遊技状態への移行を制限している。

#### 【 2 6 9 9 】

図 1 8 9 に示すように、第 1 低確遊技状態と第 2 低確遊技状態とで、他の遊技状態への移行条件の種類数が異なっている。具体的には、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、他の遊技状態への移行条件が多く設定されている。また、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、有利状態への移行条件が多く設定されている。すなわち、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、有利状態への移行し易い（有利状態に当選し易い）といえ、このことから、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、遊技者にとって有利な状況にあることになる。

#### 【 2 7 0 0 】

第 1 低確遊技状態において突時図柄 d の表示により有利状態に移行し、突時図柄 a ~ c の表示により第 2 低確遊技状態に移行する。これに対して、第 2 低確遊技状態において突時図柄 d が表示されても有利状態へ移行せず、突時図柄 a ~ c が表示されても第 2 低確遊技状態に移行しない。このように、第 1 低確遊技状態において他の遊技状態への移行条件となる所定の突時図柄が、第 2 低確遊技状態において表示されても、他の遊技状態への移行が制限される。

#### 【 2 7 0 1 】

第 1 低確遊技状態において、突時図柄の成立確率を比較的高く設定し、第 1 低確遊技状態の滞在期間 A が比較的短期間になるように設定している。例えば、第 1 低確遊技状態において、突時図柄の成立確率を例えば 1 / 1 0 にすれば、1 0 回前後の変動表示の間で第 2 低確時短状態又は有利状態に移行し易くなり、突時図柄の成立確率を例えば 1 / 1 にすれば、1 回の変動表示で第 2 低確時短状態又は有利状態に移行することになる。

#### 【 2 7 0 2 】

これに対して、第 2 低確遊技状態において、突時図柄が成立しても当選しない（時短機能を非作動）に設定しているので、突時図柄の成立確率が高くても、第 2 低確遊技状態又は有利状態への移行が制限されて、当たり図柄に当選するあるいは所定の変動可能回数の変動表示を消化するまでは第 2 低確遊技状態に滞在することになり、第 2 低確遊技状態の滞在期間 B が比較的長くなる。

#### 【 2 7 0 3 】

このように、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、滞在期間が短くなり易い（滞在期間 B > 滞在期間 A）。そして、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、有利状態への早く移行し易い（当たりが軽い）といえ、このことから、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、遊技者にとって有利な状況にあることになる。

#### 【 2 7 0 4 】

実施形態 I I では、低確時短状態である第 2 低確遊技状態において例えば時短機能を作動させないことで、第 2 低確遊技状態よりも、低確非時短状態である第 1 低確遊技状態の方が、遊技者にとって有利な状況を形成している。そして、実施形態 I I では、低確時短状態の第 2 低確遊技状態を、遊技状態の中で最も不利な状態に設定して、前述した実行形態 I の通常遊技状態に相当するよう見せている。また、低確非時短状態の第 1 低確遊技状態を、第 2 低確遊技状態よりも遊技者に有利な状態であるよう見せている。このようにすることで、大当たり遊技又は有利状態の実行後に、比較的有利な第 1 低確遊技状態に移行するので、遊技者の興味が離れ難くなり、遊技の興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 0 5 】

また、第 1 低確遊技状態よりも不利な第 2 低確遊技状態であっても、変動可能回数（天井）が設定されているので、仮に大当たりしなくも、遊技者に所定の変動可能回数を消化することで、有利な第 1 低確遊技状態に再び戻ることが判る。比較的滞在期間が長くなる第 2 低確遊技状態においても、遊技者の興味が離れ難くなり、遊技の興趣を向上できる。

## 【 2 7 0 6 】

なお、有利状態には、他の遊技状態から大当たり遊技を経て移行する。大当たり遊技におけるラウンド数を最小限（例えば 1 回）にしたり、大入賞口 50 の開放時間を短くしたりすることなどによって、遊技者が把握できる演出としては、他の遊技状態から第 1 有利遊技状態へ連続して移行しているように見せてもよい。

10

## 【 2 7 0 7 】

当たり図柄が成立して大当たり遊技を行う場合よりも、ハズレ図柄揃いが成立して大当たり遊技を行う場合の方が、大当たり遊技のラウンド数が少なく設定され易く（大当たり遊技の期間が短くなり易く）してもよい。また、当たり図柄が成立して大当たり遊技を経て有利状態となる場合よりも、ハズレ図柄揃いが成立して大当たり遊技を経て有利状態となる場合の方が、有利状態での変動可能回数が少なく、又は多く設定され易くしてもよい。

## 【 2 7 0 8 】

（第 1 低確遊技状態と出玉設計）

図 190 に示すように、遊技者に有利（打った遊技球よりも払い出される遊技球の方が多く、賞球（出玉）が獲得できる状態、例えば高確率状態）な大当たり遊技及び / 又は大当たり遊技後に実行可能な有利状態による単独又は連続した遊技期間において期待される出玉の総量が、規制値を越えないことが求められている。ここで、出玉の総量は、大当たり遊技及び / 又は大当たり遊技後に実行可能な有利状態が単独又は連続した遊技期間において算出され、大当たり遊技又は有利状態の実行後に低確非時短状態に移行すると、総量の計算から外れる。すなわち、大当たり遊技又は有利状態から低確非時短状態に戻すことで、総量の計算をリセットすることができる。

20

## 【 2 7 0 9 】

一般的な遊技機では、遊技状態の中で低確非時短状態を最も不利に設定し、遊技において滞在時間が長い所謂通常として用いている。これに対して、実施形態 II では、遊技状態の中で第 2 低確時短状態を最も不利に設定し、遊技において滞在時間が長い所謂通常として用いている。そして、実施形態 II において、総量計算のリセットとなる低確非時短に対応することになる遊技状態が、通常として用いられる第 2 低確遊技状態よりも、遊技者に有利な第 1 低確遊技状態である。すなわち、大当たり遊技又は有利状態の実行後に、比較的有利な第 1 低確遊技状態に移行するので、遊技者の興味が離れ難くなり、遊技の興趣を向上できる。また、大当たり遊技又は有利状態から第 1 低確遊技状態へ移行しても、遊技者の興味が離れ難くなることで、総量の計算をリセットするために第 1 低確遊技状態を用い易くなり、より自由な出玉の設計を行って、遊技の興趣を向上できる。

30

## 【 2 7 1 0 】

有利状態の最終変動停止後に、有利状態から第 1 低確遊技状態に移行可能である。または、有利状態の途中及び / 又は有利状態の最終変動の停止後において、所定のハズレ図柄が表示される移行条件の成立により、有利状態から第 2 低確遊技状態へ移行可能である。そして、遊技状態から第 2 低確遊技状態への移行よりも、有利状態から第 1 低確遊技状態への移行の方が、実行され易くなっている。このように、有利状態から第 2 低確遊技状態への移行よりも、有利状態から第 1 低確遊技状態へ移行し易いことで、第 1 低確遊技状態に移行させることで出玉の総量の算出をリセットすることができる。また、第 1 低確遊技状態が第 2 低確遊技状態よりも有利であるので、遊技者の興趣を向上できる。

40

## 【 2 7 1 1 】

（第 1 及び第 2 低確遊技状態の演出例 1）

図 191（a）に示すように、第 1 低確遊技状態において成立した突時図柄の種類に基

50

づいて、第 2 低確遊技状態において変動表示の変動可能回数が設定されるようになっている。例えば、突時図柄 a と突時図柄 b と突時図柄 c とで、第 2 低確遊技状態に設定される変動可能回数が異なっている。なお、突時図柄 a と突時図柄 b とで同じ変動可能回数であるが、突時図柄 c が突時図柄 a 及び突時図柄 b と変動可能回数が異なるなど、一部が同じで残部が異なっているもよく、突時図柄の全種類で同じ変動可能回数が設定されてもよい。

#### 【 2 7 1 2 】

また、第 1 低確遊技状態から有利状態への移行条件となる突時図柄を複数種類設けてもよく、有利状態移行用の突時図柄の種類に基づいて、有利状態において変動表示の変動可能回数を設定するようにしてもよい。この場合、突時図柄の種類毎に異なる変動可能回数に設定してもよく、突時図柄の種類にかかわらず同じ変動可能回数に設定してもよく、突時図柄の種類の一部を同じ変動可能回数を設定する一方で突時図柄の種類の残部を異なる変動可能回数に設定してもよい。

10

#### 【 2 7 1 3 】

図 1 9 2 に示す例では、第 1 低確遊技状態において、条件 a が成立したとき、変動可能回数 1 5 0 回の第 2 低確遊技状態に移行する。第 1 低確遊技状態において、条件 b が成立したとき、変動可能回数 3 0 0 回の第 2 低確遊技状態に移行する。第 1 低確遊技状態において、条件 c が成立したとき、変動可能回数 4 5 0 回の第 2 低確遊技状態に移行する。第 1 低確遊技状態において、条件 d が成立したとき、変動可能回数 1 0 0 回の有利状態に移行する。

20

#### 【 2 7 1 4 】

##### ( 基礎演出 )

第 1 低確遊技状態及び第 2 低確遊技状態の変動表示において、演出図柄 7 0 a の表示 ( 図柄表示 ) 及び背景画像 ( 例えばムービーや繰り返し表示される画像など ) の表示 ( 背景表示 ) を行う基礎演出を実行可能である。基礎演出は、各遊技状態において、その遊技状態に設定された態様 ( 内容 ) で実行可能である。ここで、基礎演出は、変動表示による遊技を行う上で通常 ( 最小限 ) 実行される演出であり、音声出力や発光などを含んでいてもよい。

#### 【 2 7 1 5 】

図 1 9 5 ( a ) に示すように、第 1 低確遊技状態では、例えば、背景画像として、背景 a 1 と背景 a 2 とを含む複数種類で表示可能であり、背景 a 1 と背景 a 2 とが異なっている。このように、第 1 低確遊技状態において、複数種類の基礎演出を実行可能になっている。例えば、背景 a 1 と背景 a 2 と同じ内容の画像が生じされているものの明暗が異なっていることにより、背景 a 1 が夕方であるような印象を与える一方で、背景 a 2 が夜であるような印象を与えるようにしてもよい。このように、基礎演出が異なるとは、例えば、同じ画像が表示されていても、明暗や色などが異なることで遊技者に与える印象が異なることを含んでいる。

30

#### 【 2 7 1 6 】

基礎演出の種類に基づいて、第 1 低確遊技状態から第 2 低確遊技状態への移行し易さ、及び / 又は、第 1 低確遊技状態から有利状態への移行し易さが異なっているもよい。例えば、背景 a 1 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態よりも、背景 a 2 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態の方が、有利状態に移行し易くできる。また、背景 a 1 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態から第 2 低確遊技状態へ移行可能である一方で有利状態への移行が制限され、背景 a 2 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態から第 2 低確遊技状態又は有利状態へ移行可能にするようにしてもよい。また、背景 a 1 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態よりも、背景 a 2 の基礎演出が実行されている第 1 低確遊技状態の方が、後述する前兆演出が実行され易いなど、基礎演出に加えてあるいは基礎演出に代えて表示される演出の実行割合を異ならせてよい。

40

#### 【 2 7 1 7 】

##### ( 前兆演出 )

50

第 1 低確遊技状態及び / 又は第 2 低確遊技状態において、有利状態又は大当たり遊技への移行を期待させる前兆演出を実行可能である。前兆演出としては、演出図柄 70a の色や形態などの態様の変化や、保留アイコンの色や形状などの態様の変化や、エフェクトの表示、カットインする文字や音声、役物の作動、カウントダウン表示などを単独又は組み合わせる用いることができる。

#### 【2718】

第 1 低確遊技状態と第 2 低確遊技状態とで、前兆演出の実行され易さが異なっている。そして、実施形態 II において、第 2 低確遊技状態よりも、第 1 低確遊技状態の方が、前兆演出が実行され易くなっている。すなわち、第 2 低確遊技状態よりも有利状態へ移行し易い第 1 低確遊技状態において前兆演出が実行されやすくすることで、第 1 低確遊技状態における遊技の期待度を向上でき、第 1 低確遊技状態の価値を相対的に高めることができる。これにより、遊技の興趣を向上できる。なお、第 1 低確遊技状態において前兆演出を実行可能であるが、第 2 低確遊技状態において前兆演出の実行を制限するようにしてもよい。

10

#### 【2719】

図 192(a) に示すように、第 1 低確遊技状態において条件 a が成立して第 2 低確遊技状態に移行するとき、背景 a1 から切り替わらないなど、第 2 低確遊技状態において第 1 低確遊技状態の基礎演出が継続して実行されている。ここで、第 1 低確遊技状態において条件 a が成立して第 2 低確遊技状態に移行するとき、第 1 低確遊技状態で背景 a1 の基礎演出を行っているならば第 2 低確遊技状態においても背景 a1 の基礎演出を継続して実行し、第 1 低確遊技状態で背景 a2 の基礎演出を行っているならば第 2 低確遊技状態において背景 a2 の基礎演出から別の基礎演出に切り替えるようにしてもよい。

20

#### 【2720】

図 192(a) に示すように、変動可能回数から所定回数以前（例えば 146 回）の変動表示において、背景 a1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数（150 回）の変動表示を行うと、第 2 低確遊技状態から第 1 低確遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が制限されると共に基礎演出が第 1 低確遊技状態用のものになる。

30

#### 【2721】

図 192(b) に示すように、第 1 低確遊技状態において条件 a が成立して第 2 低確遊技状態に移行するとき、背景 a1 から切り替わらないなど、第 2 低確遊技状態において第 1 低確遊技状態の基礎演出が継続して実行されている。変動可能回数から所定回数以前（例えば 146 回）の変動表示において、背景 a1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数（150 回）の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に、基礎演出が 146 回までと同じ種類のものに戻される。

40

#### 【2722】

図 192(b) に示すように、変動可能回数から所定回数以前（例えば 296 回）の変動表示において、背景 a1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。ここで、第 1 回目の所定演出よりも、第 2 回目の所定演出の方が、所定演出を構成する演出の種類数を多くしたり、演出態様を期待度が高いもの（例えば 1 回目青で 2 回目赤など）にしたりするなどによって、期待度が高い演出にしてもよい。その後、変動可能回数（300 回）の変動表示を行うと、第 2 低確遊技状態から第 1 低確遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が

50

制限されると共に基礎演出が第 1 低確遊技状態用のものになる。

【 2 7 2 3 】

図 1 9 2 ( c ) に示すように、第 1 低確遊技状態において条件 a が成立して第 2 低確遊技状態に移行するとき、背景 a 1 から切り替わらないなど、第 2 低確遊技状態において第 1 低確遊技状態の基礎演出が継続して実行されている。変動可能回数から所定回数以前（例えば 1 4 6 回）の変動表示において、背景 a 1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。その後、変動可能回数（ 1 5 0 回）の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に、基礎演出が 1 4 6 回までと同じ種類のものに戻される。 10

【 2 7 2 4 】

図 1 9 2 ( c ) に示すように、変動可能回数から所定回数以前（例えば 2 9 6 回）の変動表示において、背景 a 1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。ここで、第 1 回目の所定演出よりも、第 2 回目の所定演出の方が、所定演出を構成する演出の種類数を多くしたり、演出態様を期待度が高いもの（例えば 1 回目が青で 2 回目が赤など）にしたりするなどによって、期待度が高い演出にしてもよい。その後、変動可能回数（ 3 0 0 回）の変動表示を行うと、所定演出の実行が制限されると共に、基礎演出が 2 9 6 回までと同じ種類のものに戻される。 20

【 2 7 2 5 】

図 1 9 2 ( c ) に示すように、変動可能回数から所定回数以前（例えば 4 4 6 回）の変動表示において、背景 a 1 から背景 c に切り替わり、また、画像や音声などのカットインやミニキャラの登場やエフェクトの付加、カウントダウンなどの所定演出が実行される。そして、背景 c 及び所定演出によって、現在よりも有利な状況へ移行することや第 2 低確遊技状態が継続するか否かを示唆するなどの所謂煽りが実行される。ここで、第 1 回目の所定演出よりも、第 2 回目の所定演出の方が、所定演出を構成する演出の種類数を多くしたり、演出態様を期待度が高いもの（例えば 1 回目が青で 2 回目が赤など）にしたりするなどによって、期待度が高い演出にしてもよい。また、第 2 回目の所定演出よりも、第 3 回目の所定演出の方が、所定演出を構成する演出の種類数を多くしたり、演出態様を期待度が高いもの（例えば 1 回目が青で 2 回目が赤で 3 回目が虹など）にしたりするなどによって、期待度が高い演出にしてもよい。その後、変動可能回数（ 4 5 0 回）の変動表示を行うと、第 2 低確遊技状態から第 1 低確遊技状態へ切り替わり、所定演出の実行が制限されると共に基礎演出が第 1 低確遊技状態用のものになる。 30

【 2 7 2 6 】

このように、変動可能回数 3 0 0 回である条件 b の第 2 低確遊技状態口において、条件 a の場合に設定される変動可能回数である 1 5 0 回目又は 1 5 0 回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行して遊技者の期待感を煽ることができる。また、変動可能回数 4 5 0 回である条件 c の第 2 低確遊技状態において、条件 a の場合に設定される変動可能回数である 1 5 0 回目又は 1 5 0 回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行し、条件 b の場合に設定される変動可能回数である 3 0 0 回目又は 3 0 0 回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行し、遊技者の期待感を煽ることができる。更に、変動可能回数 1 5 0 回である条件 a の第 2 低確遊技状態において、条件 a の場合に設定される変動可能回数である 1 5 0 回目又は 1 5 0 回目よりも所定回数以前の変動表示にて、所定演出を実行して遊技者の期待感を煽ることができる。このようにすることで、天井と認識され得る変更可能回数付近で煽りを行うことで、第 2 低確遊技状態における遊技からの移行を期待させることができ、遊技の興趣を向上することができる。 40

【 2 7 2 7 】

変動可能回数 300 回である条件 b の第 2 低確遊技状態口において、条件 a の場合に設定される変動可能回数に合わせて実行する所定演出を、150 回目を越えて所定回数後まで継続して実行してもよい。また、所定演出において、残回転数画像 ZKG による更新演出を、その他の演出よりも後のタイミングで終了するなど、所定演出を構成する演出の実行開始及び又は実行終了タイミングをずらしてもよい。所定演出を構成する演出を、同じタイミングで開始して、同じタイミングで終了してもよい。

#### 【2728】

図 192 に示すように、第 2 低確遊技状態における所定演出の実行期間以外において、基礎演出を第 1 低確遊技状態と同じにしている。これにより、第 2 低確遊技状態であっても、有利な第 1 低確遊技状態が継続しているように見せることができ、第 2 低確遊技状態における遊技に遊技者を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。ま

10

#### 【2729】

図 193 に示すように、第 1 低確遊技状態から第 2 低確遊技状態に移行する場合、背景 a1 から背景 b にするなど、基礎演出を切り替えてもよい。図 193(b) に示すように、第 2 低確遊技状態において、第 1 の変動可能回数の期間 (150 回まで) と、第 1 の変動可能回数の期間の後に実行される第 2 の変動回数の期間 (151 ~ 300 回まで) とで、背景 b から背景 d にするなど、基礎演出を切り替えてもよい。同様に、図 193(c) に示すように、第 2 低確遊技状態において、第 2 の変動可能回数の期間 (151 ~ 300 回まで) と、第 2 の変動可能回数の期間の後に実行される第 3 の変動回数の期間 (301 ~ 450 回まで) とで、背景 d から背景 e にするなど、基礎演出を切り替えてもよい。背景 a から背景 b、背景 b から背景 d、背景 d から背景 e と切り替える際に、前の背景よりも期待度が高い背景に段階的に切り替えることで、第 2 低確遊技状態における遊技に遊技者を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

#### 【2730】

第 2 低確遊技状態において実行可能な所定演出において、背景 c 等の基礎演出と異なる背景に切り替える例を説明したが、例えば、背景 c が第 1 低確遊技状態で表示される背景 a1 又は背景 a2 であってもよい。すなわち、第 2 低確遊技状態において実行する所定演出として、第 1 低確遊技状態で実行可能な演出と同じ演出を実行してもよい。第 2 低確遊技状態において、第 2 低確遊技状態よりも有利な第 1 低確遊技状態と同じ演出、例えば煽り演出などを実行可能であることで、第 2 低確遊技状態においても遊技者の興味を引き留めることができ、遊技の興趣を向上できる。

30

#### 【2731】

(変動可能回数の設定例)

図 191(b) に示すように、第 2 低確遊技状態において、変動可能回数を選択に設定するようにしてもよい。例えば、第 1 低確遊技状態において、条件 a が成立したとき、変動可能回数 10 回 ~ 150 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちから決定された回数を、第 2 低確遊技状態において変動可能回数として設定する。また、第 1 低確遊技状態において、条件 b が成立したとき、変動可能回数 151 回 ~ 300 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちの回数を、第 2 低確遊技状態において変動可能回数として設定する。更に、第 1 低確遊技状態において、条件 c が成立したとき、変動可能回数 301 回 ~ 450 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちの回数を、第 2 低確遊技状態において変動可能回数として設定する。このようにすることで、第 1 低確遊技状態よりも不利な第 2 低確遊技状態であっても、遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上できる。なお、有利状態に移行する条件が成立したときも、所定範囲の変動可能回数の中から任意又は予め設定された複数種類のうちから決定された回数を、有利状態において変動可能回数として設定してもよい。

40

#### 【2732】

(第 2 低確遊技状態の継続条件)

変動可能回数の変動表示において実行可能な第 2 低確遊技状態を説明したが、変動可能回数以外の設定条件が消化されるまで第 2 低確遊技状態を実行するようにしてもよい。

50



図 1 9 1 (c) に示す例は、設定条件を設定回数実行するまで第 2 低確遊技状態を継続するようになっている。設定条件としては、例えば、リーチ回数や、小当たりの回数などを設定可能であり、小当たりの場合は、大当たりへ移行しない又は消化途中で終了する（パンクする）ものであることが好ましい。また、設定条件は、突時図柄の種類に基づいて、第 2 低確遊技状態における設定条件の設定回数が設定されてもよい。

#### 【 2 7 3 3 】

図 1 9 1 (c) に示すように、例えば、第 1 低確遊技状態において、条件 a が成立したとき、設定回数 1 回 ~ 1 0 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちから決定された回数を、第 2 低確遊技状態において設定条件の設定回数として設定する。また、第 1 低確遊技状態において、条件 b が成立したとき、設定回数 1 1 回 ~ 2 0 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちの回数を、第 2 低確遊技状態において設定条件の設定回数として設定する。更に、第 1 低確遊技状態において、条件 c が成立したとき、変動可能回数 2 1 回 ~ 3 0 回の範囲の中から任意又は予め設定された複数種類のうちの回数を、第 2 低確遊技状態において設定条件の設定回数として設定する。このようにすることで、第 1 低確遊技状態よりも不利な第 2 低確遊技状態であっても、遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技の興趣を向上できる。

#### 【 2 7 3 4 】

図 1 9 4 に示すように、第 2 低確遊技状態において、設定条件を設定回数消化、又は設定回数より前の回数を消化すると、前述したような所定演出を行ってから第 1 低確遊技状態に移行するようにしてもよい。図 1 9 4 (b) に示すように、b 条件の第 2 低確遊技状態において、条件 a で設定される上限設定回数を消化すると、所定期間（例えば次のリーチ等の設定条件が来るまで）所定演出を実行するようにしてもよい。図 1 9 4 (c) に示すように、c 条件の第 2 低確遊技状態であれば、条件 a で設定される上限設定回数を消化の前後や、条件 b で設定される上限設定回数の消化の前後で、所定演出を実行すればよい。

#### 【 2 7 3 5 】

（第 2 低確遊技状態から第 1 低確遊技状態の移行）

前述したように、第 2 低確遊技状態は、移行条件（突時図柄）の種類に基づいて、変動可能回数が設定される。例えば、1 5 0 回の突時図柄 a、3 0 0 回の突時図柄 b 及び 4 5 0 回の突時図柄 c の 3 種類が設定可能な場合、第 2 低確遊技状態において、条件 a の変動可能回数まで消化したときに、第 1 低確遊技状態へ移行する確率が 1 / 3 である。また、第 2 低確遊技状態において、条件 b の変動可能回数まで消化したときに、第 1 低確遊技状態へ移行する確率が 1 / 2 である。更に、第 2 低確遊技状態において、条件 c の変動可能回数まで消化したときに、第 1 低確遊技状態へ移行する確率が 1 / 1 になる。このように、第 2 低確遊技状態において、条件 a の変動可能回数目の変動表示と、条件 b の変動可能回数目の変動表示と、条件 c の変動可能回数目の変動表示とで、第 1 低確遊技状態への移行割合が異なっている。そして、第 2 低確遊技状態において、条件 a の変動可能回数目の変動表示よりも、条件 a よりも多い条件 b 又は条件 c の変動可能回数目の変動表示の方が、第 1 低確遊技状態への移行し易くなっている。

#### 【 2 7 3 6 】

（ラムクリア処理との関係）

図 1 9 7 (a) に示すように、第 1 低確遊技状態において、ラムクリア処理又は設定変更処理を行ってから電源断した後に電源投入した場合、所定条件が成立していても不成立であっても、第 1 低確遊技状態になる。第 1 低確遊技状態において、ラムクリア処理又は設定変更処理を行うことなく電源断した後に電源投入した場合、所定条件が成立していても不成立であっても、第 1 低確遊技状態になる。ここで、所定条件は、例えば、主制御基板 1 1 0 に設けられた電池が放電する時間の経過や、主制御基板 1 1 0 に遊技状態が適切に記憶されなかった場合などが挙げられる。

#### 【 2 7 3 7 】

図 1 9 7 (b) に示すように、第 1 低確遊技状態において、ラムクリア処理又は設定変更処理を行ってから電源断した後に電源投入すると、所定条件が成立していても不成立であ

10

20

30

40

50

っても、第 1 低確遊技状態になる。第 1 低確遊技状態において、ラムクリア処理又は設定変更処理を行うことなく電源断した後に電源投入した場合、所定条件が成立していると第 1 低確遊技状態になる。この場合、電源断時に有利状態であっても、第 1 低確遊技状態になり、電源断時に第 1 低確遊技状態であれば、第 1 低確遊技状態になり、電源断時に第 2 低確遊技状態であっても、第 1 低確遊技状態になる。

【 2 7 3 8 】

図 1 9 7 ( b ) に示すように、第 1 低確遊技状態において、ラムクリア処理又は設定変更処理を行うことなく電源断した後に電源投入した場合、所定条件が成立していないと、電源断時の遊技状態になる。この場合、電源断時に有利状態であれば、有利状態になり、電源断時に第 1 低確遊技状態であれば、第 1 低確遊技状態になり、電源断時に第 2 低確遊技状態であれば、第 2 低確遊技状態になる。

10

【 2 7 3 9 】

図 1 9 6 に示すように、図 1 9 7 の処理を行って演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z が停止表示される場合、電源断時に表示されていた識別情報を有する演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z や、変動停止予定であった識別情報を有する演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z ではなく、予め設定された初期出目で表示される。なお、初期出目は、予め定められた「 3 5 7 」などの組み合わせであり、所定の数字情報を有する図柄の組み合わせが同じ順序で表示されても、所定の数字情報を有する図柄が、表示される毎に異なる順序で表示されてもよい。

【 2 7 4 0 】

20

ラムクリア処理又は設定変更処理を行うことなく電源断した後に電源投入した場合と、ラムクリア処理又は設定変更処理を行ってから電源断した後に電源投入した場合とで、同じ初期出目で演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z が表示される。また、電源断した後に電源投入したときに第 1 低確遊技状態になる場合と、電源断した後に電源投入したときに第 1 低確遊技状態以外の遊技状態になる場合と、同じ初期出目で演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z が表示される。このようにすることで、電源投入された初期の状態であることが判り易くなる。

【 2 7 4 1 】

実施形態 I 及び / 実施形態 I I の記載内容を、実施形態 I 及び / 実施形態 I I より前に記載された実施形態に適用してもよい。実施形態 I 及び / 実施形態 I I より前に記載された実施形態の記載内容を、実施形態 I 及び / 実施形態 I I に適用してもよい。このように、明細書の記載内容を実施形態間で相互に適用可能である。

30

【 2 7 4 2 】

なお、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【 2 7 4 3 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

【 2 7 4 4 】

本実施形態の遊技機 1 は、始動条件（第 1 始動口 4 5 又は第 2 入賞口 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別遊技が実行される第 1 条件の成立に基づいて実行可能な第 1 の有利遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短）と、ハズレ変動表示が所定回数表示される第 2 条件の成立に基づいて実行可能な第 2 の有利遊技状態（第 2 有利遊技状態、b 時短）と、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示（ハズレ図柄揃い、時短図柄）があり、前記所定のハズレ表示は、第 1 のハズレ表示と、第 2 のハズレ表示とがあり

50

、前記第 2 のハズレ表示が表示される第 3 条件の成立に基づいて実行可能な第 3 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））と、前記第 1 の有利遊技状態、前記第 2 の有利遊技状態及び前記第 3 の有利遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）と、を有し、前記第 3 条件（第 2 のハズレ表示が表示される）が前記不利遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）で成立した場合、前記第 1 の有利遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短）から前記第 3 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））に移行可能であり、前記第 3 条件（第 2 のハズレ表示が表示される）が前記第 2 の有利遊技状態（第 2 有利遊技状態、b 時短）において成立した場合、前記第 2 の有利遊技状態（第 2 有利遊技状態、b 時短）から前記第 3 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））への移行を制限可能であることを特徴とする。

10

#### 【2745】

本実施形態の遊技機 1 は、始動条件（第 1 始動口 4 5 又は第 2 入賞口 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示（ハズレ図柄揃い、時短図柄）があり、前記所定のハズレ表示には、第 1 のハズレ表示と、第 2 のハズレ表示と、第 3 のハズレ表示とがあり、第 1 の遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）において前記第 2 のハズレ表示が表示される第 1 条件が成立することに基づいて、前記第 1 の遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）から移行可能であり、前記第 1 の遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に有利な第 2 の遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））と、前記第 2 の遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））において、前記第 3 のハズレ表示が表示される第 2 条件が成立することに基づいて、前記第 2 の遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））から移行可能であり、前記第 1 の遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に有利な第 3 の遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短、第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））と、を有していることを特徴とする。

20

#### 【2746】

本実施形態の遊技機 1 は、始動条件（第 1 始動口 4 5 又は第 2 入賞口 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別遊技が実行される第 1 条件の成立に基づいて実行可能であり、設定回数の変動表示を実行可能な第 1 の有利遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短）と、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第 1 のハズレ表示と、第 2 のハズレ表示とがあり、前記第 2 のハズレ表示が表示される第 2 条件の成立に基づいて実行可能な第 2 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））と、を有し、前記第 1 の有利遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短）において、予め設定された設定回数における最終回の変動表示の停止以後に前記第 2 条件が成立すると、前記第 2 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））に移行可能であり、前記第 1 の有利遊技状態（第 1 有利遊技状態、a 時短）において、予め設定された設定回数における最終回の変動表示より前に前記第 2 条件が成立した場合、前記第 2 の有利遊技状態（第 3 有利遊技状態イ（c 時短）、第 3 有利遊技状態ロ（微時短））への移行を制限可能であることを特徴とする。

30

40

#### 【2747】

本実施形態の遊技機 1 は、第 1 の始動手段（第 1 始動口 4 5）又は第 2 の始動手段（第 2 始動口 4 7）における始動条件（第 1 始動口 4 5 又は第 2 入賞口 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当

50

たり遊技)を実行可能であり、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われ、第1の遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)及び前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))を有し、前記第2の始動手段を用いて遊技が行われる第3の遊技状態(第1有利遊技状態、a時短、第2有利遊技状態、b時短、第3有利遊技状態イ(c時短))を有し、前記第1の遊技状態通常遊技状態、低確非時短)よりも、前記第2の遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))の方が、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示が表示される場合、遊技者にとって有利になる。

【2748】

本実施形態の遊技機1は、第1の始動手段(第1始動口45)又は第2の始動手段(第2始動口47)における始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われる不利遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)と、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われ、前記不利遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に有利な第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))と、前記第2の始動手段を用いて遊技が行われ、前記第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))よりも遊技者に有利な第2の有利遊技状態(第1有利遊技状態、a時短、第2有利遊技状態、b時短、第3有利遊技状態イ(c時短))と、を有し、前記第2の有利遊技状態(第1有利遊技状態、a時短、第2有利遊技状態、b時短、第3有利遊技状態イ(c時短))よりも、前記第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))の方が、遊技者に遊技球の打ち出し方向を知らせる特定報知を開始してから終了するまでの1回当たりの報知時間(画像表示装置における右打ち表示や右打ち報知器による右打ち報知など)が短いことを特徴とする。

【2749】

本実施形態の遊技機1は、第1の始動手段(第1始動口45)又は第2の始動手段(第2始動口47)における始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われる不利遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)と、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われ、前記不利遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に有利な第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))と、前記第2の始動手段を用いて遊技が行われ、前記第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))よりも遊技者に有利な第2の有利遊技状態(第1有利遊技状態、a時短、第2有利遊技状態、b時短、第3有利遊技状態イ(c時短))と、を有し、前記第2の有利遊技状態(第1有利遊技状態、a時短、第2有利遊技状態、b時短、第3有利遊技状態イ(c時短))において、前記第2の始動手段を開閉する開閉手段(可動部材48、普通電動役物)を開放する所定条件の成立又は不成立の何れであっても、遊技者に遊技球の打ち出し方向を知らせる特定報知(画像表示装置における右打ち表示や右打ち報知器による右打ち報知など)を実行可能であり、前記第1の有利遊技状態(第3有利遊技状態口(微時短))において、前記所定条件が成立すると、前記特定報知を実行可能であるが、前記所定条件が成立していないと、前記特定報知(画像表示装置における右打ち表示や右打ち報知器による右打ち報知など)の実行を制限可能であることを特徴とする。

【2750】

本実施形態の遊技機1は、第1の始動手段(第1始動口45)又は第2の始動手段(第2始動口47)における始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われる不利遊技状態(通常遊技状態、低確非時短)と、前記第1の始動手段を用いて遊技が行われ、前記不利

遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に有利な第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））と、前記第２の始動手段を用いて遊技が行われ、前記第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））よりも遊技者に有利な第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短））と、を有し、前記第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短））において、遊技状態を示唆する所定報知（状態移行時に表示される突入画像、画像表示装置やその他の表示手段による表示やランプなど）を実行可能であるが、前記第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、前記所定報知の実行を制限可能であることを特徴とする。

【２７５１】

10

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、不利遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に有利であり、所定の変動可能回数の変動表示が可能な第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））と、前記第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））よりも遊技者に有利であり、特定の変動可能回数の変動表示が可能である第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短））と、を有し、前記第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短））において、前記変動表示における更新情報を報知する更新演出（残回転数表示、カウントダウンなど）を実行可能であるが、前記第１の有利遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、前記更新演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

20

【２７５２】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）と、第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））と、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）及び前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））よりも遊技者に有利な有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態口（微時短））と、を有し、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第１のハズレ表示と、第２のハズレ表示とがあり、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）において、前記第２のハズレ表示が表示される条件が成立して、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態口（微時短））になる場合と、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、前記第２のハズレ表示が表示される条件が成立して、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態口（微時短））になる場合とで、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態口（微時短））に設定される変動可能回数、又は／及び、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立のし易さが異なっていることを特徴とする。

30

40

【２７５３】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）と、第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））と、前記第１の低確遊技状態（

50

通常遊技状態、低確非時短）及び前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））よりも遊技者に有利な有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）と、を有し、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第１のハズレ表示と、第２のハズレ表示とがあり、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）において、前記特別結果が表示される第１条件が成立すると、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）に移行可能であり、前記第２のハズレ表示が表示される第２条件が成立しても、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）への移行を制限可能であり、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、前記第１条件が成立すると、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）に移行可能であり、前記第２条件が成立すると、前記有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）に移行可能であることを特徴とする。

10

#### 【２７５４】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第１のハズレ表示と、第２のハズレ表示とがあり、第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）と、前記第２のハズレ表示が表示される所定条件の成立に基づいて実行可能であり、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に有利な第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））と、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）及び前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））よりも遊技者に有利な有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短、第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態口（微時短））と、を有し、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、第１の変動可能回数、または前記第１の変動可能回数よりも多い第２の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、決定された変動可能回数の変動表示を実行すると、前記第１の低確遊技状態（通常遊技状態、低確非時短）に移行し、前記第２の変動可能回数に決定された前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態口（微時短））において、前記第１の変動可能回数目、または前記第１の変動回数から所定回数前の変動表示にて、所定演出（煽りなど）を実行可能であることを特徴とする。

20

30

#### 【２７５５】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第１のハズレ表示と、第２のハズレ表示、第３のハズレ表示とがあり、前記特別遊技及び／又は前記特別遊技後に実行可能な有利状態（a時短）による単独又は連続した出玉の総量の算出対象となる遊技期間から移行可能であり、前記特別遊技及び前記有利状態よりも遊技者に不利な第１の遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）を有し、前記第１の遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）において、前記第２のハズレ表示が表示される第１条件が成立した場合には、前記有利状態へ移行可能であり、前記第３のハズレ表示が表示される第２条件が成立した場合には、前記第１の遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に不利な第２の遊技状態（第２低確遊技状態、低確時短）へ移行可能であり、ラムクリア処理を実行した場合、前記第１の遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）となることを特徴とする。

40

#### 【２７５６】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（

50

大当たり遊技)を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示、第3のハズレ表示とがあり、前記特別遊技及び/又は前記特別遊技後に実行可能な有利状態(a時短)による単独又は連続した出玉の総量の算出対象となる遊技期間から移行可能であり、前記特別遊技及び前記有利状態よりも遊技者に不利な第1の遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)を有し、前記第1の遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)において、前記第2のハズレ表示が表示される第1条件が成立した場合には、前記有利状態へ移行可能であり、前記第3のハズレ表示が表示される第2条件が成立した場合には、前記第1の遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に不利な第2の遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)へ移行可能であり、ラムクリア処理を実行することなく電断してから所定条件が成立した後に電源投入した場合、前記第1の遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)となることを特徴とする。

10

#### 【2757】

本実施形態の遊技機1は、始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)と、所定の変動可能回数の変動表示を実行可能であり、前記1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)と、前記第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)及び前記第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)よりも遊技者に有利な有利状態(a時短)と、を有し、前記第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)において前記第2のハズレ表示が表示される場合、前記有利状態へ移行可能であるが、前記第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)において前記第2のハズレ表示が表示されて前記有利状態への移行することを制限可能であることを特徴とする。

20

#### 【2758】

本実施形態の遊技機1は、始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)と、前記1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)と、前記第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)及び前記第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)よりも遊技者に有利な有利状態(a時短)と、を有し、前記第2の低確遊技状態よりも、前記第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)の方が、前記第2のハズレ表示が行われた場合に、遊技状態を前記有利状態へ移行させ易いことを特徴とする。

30

40

#### 【2759】

本実施形態の遊技機1は、始動条件(第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞)の成立に基づいて判定(当たり抽選)を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果(当たり図柄)になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)と、前記第2のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)と、前記第1の低確遊技状態(第1低確遊技状態、低確非時短)及び前記第2の低確遊技状態(第2低確遊技状態、低確時短)

50



）よりも遊技者に有利な有利状態（a時短）と、を有し、前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、第1の変動可能回数、または前記第1の変動可能回数よりも多い第2の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、前記第2の低確遊技状態において、決定された変動可能回数の変動表示を実行すると、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）に移行し、前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、前記第1の変動可能回数目の変動表示と、前記第2の変動可能回数目の変動表示とで、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）への移行割合が異なっていることを特徴とする。

#### 【2760】

本実施形態の遊技機1は、始動条件（第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記特別結果とは異なる所定のハズレ表示があり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）と、前記第2のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）と、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）及び前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）よりも遊技者に有利な有利状態（a時短）と、を有し、前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、第1の変動可能回数、または前記第1の変動可能回数よりも多い第2の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、決定された変動可能回数の変動表示を実行すると、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）に移行し、前記第2の変動可能回数に決定された第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、前記第1の変動可能回数、または前記第1の変動回数から所定回数前の変動表示にて、所定演出（煽りなど）を実行可能であることを特徴とする。

#### 【2761】

本実施形態の遊技機1は、始動条件（第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）と、前記第2のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）と、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）及び前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）よりも遊技者に有利な有利状態（a時短）と、を有し、前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、第1の変動可能回数、または前記第1の変動可能回数よりも多い第2の変動可能回数で変動表示を実行可能であり、前記第2の変動可能回数に決定された前記第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短）において、前記第1の変動可能回数以下の変動表示にて、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）と同じ所定演出（煽りなど）を実行可能であることを特徴とする。

#### 【2762】

本実施形態の遊技機1は、始動条件（第1始動口45又は第2入賞口47への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、前記所定のハズレ表示は、第1のハズレ表示と、第2のハズレ表示とがあり、第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）と、前記第2のハズレ表示に基づいて実行可能であり、前記第1の低確遊技状態（第1低確遊技状態、低確非時短）よりも遊技者に不利な第2の低確遊技状態（第2低確遊技状態、低確時短



）と、前記第１の低確遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）及び前記第２の低確遊技状態（第２低確遊技状態、低確時短）よりも遊技者に有利な有利状態（a時短）と、を有し、前記第２の低確遊技状態（第２低確遊技状態、低確時短）よりも、前記第１の低確遊技状態（第１低確遊技状態、低確非時短）の方が、前記有利状態への移行を示唆する前兆演出が実行され易いことを特徴とする。

#### 【２７６３】

本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、所定の変動可能回数の変動表示を実行可能な第１の有利遊技状態（第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態ロ（微時短））と、前記第１の有利遊技状態（第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態ロ（微時短））よりも遊技者に有利であり、特定の変動可能回数の変動表示を実行可能な第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）と、を有し、前記第２の有利遊技状態（第１有利遊技状態、a時短）において、前記特定の変動可能回数の変動表示を行った場合に結果表示演出（リザルト画像の表示など）を実行可能であり、前記第１の有利遊技状態（第２有利遊技状態、b時短、第３有利遊技状態イ（c時短）、第３有利遊技状態ロ（微時短））において、前記所定の変動可能回数の変動表示を行った場合に前記結果表示演出の実行を制限可能であることを特徴とする。

#### 【符号の説明】

#### 【２７６４】

- １ 遊技機
- ５ 遊技盤
- ４４ 普図ゲート
- ４５ 第１始動口
- ４７ 第２始動口
- ５０ 大入賞口
- ７０ 第１画像表示装置（表示手段）
- ７１ 第２画像表示装置（表示手段）
- １１０ 主制御基板
- １１０a メインＣＰＵ
- １１０m 主制御部（主制御手段）
- １２０ 払出制御基板
- １３０ 演出制御基板（演出制御手段）
- １３０m 演出制御部（演出制御手段）
- １３０a サブＣＰＵ

10

20

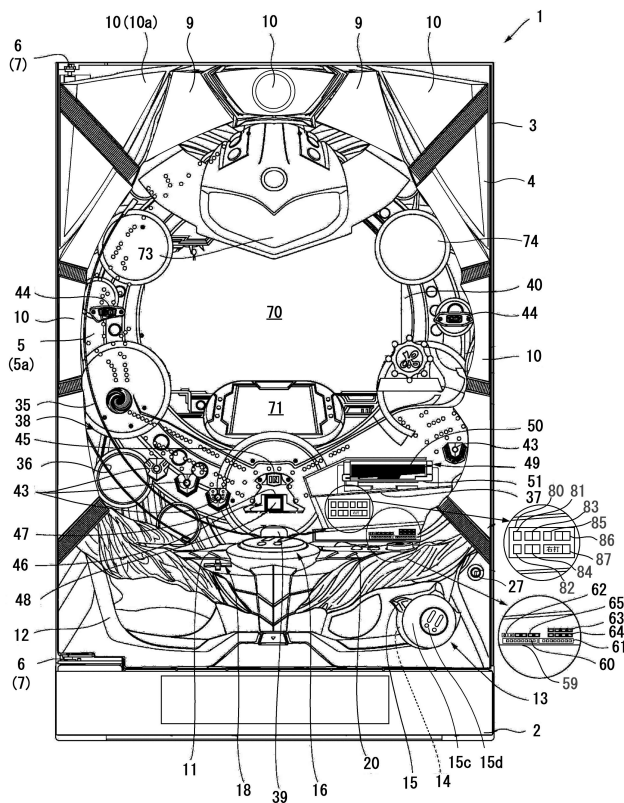
30

40

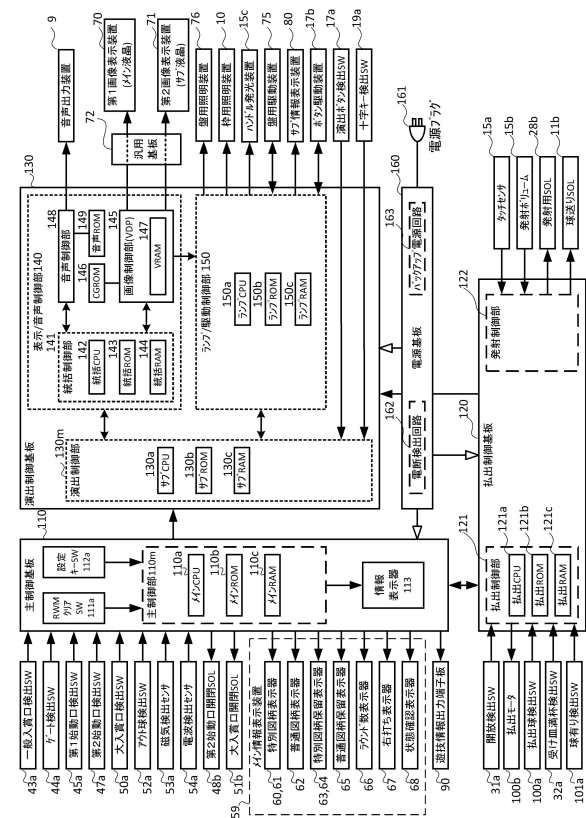
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

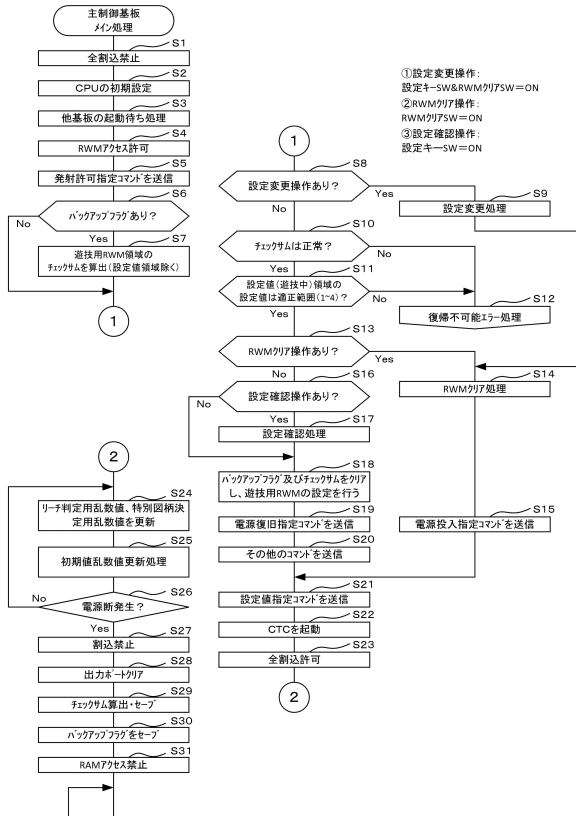
20

30

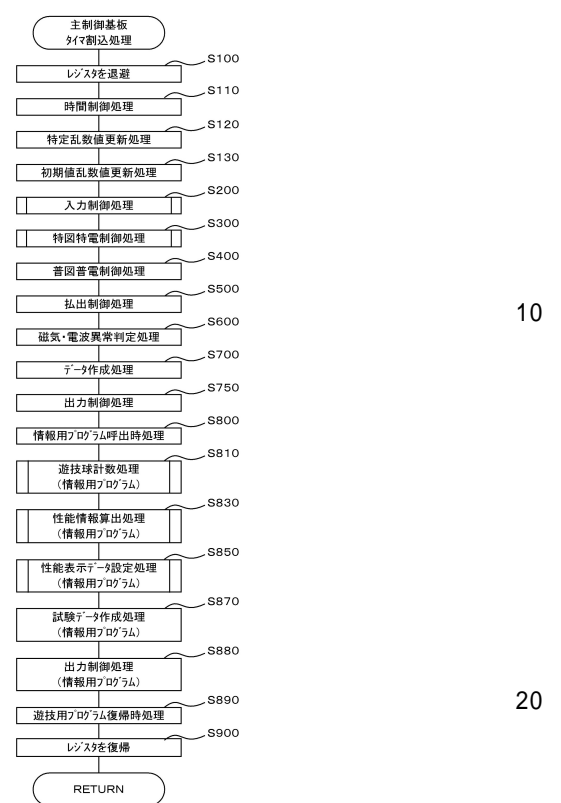
40

50

【図 3】



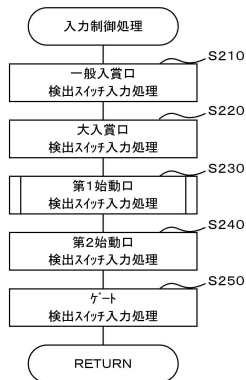
【図 4】



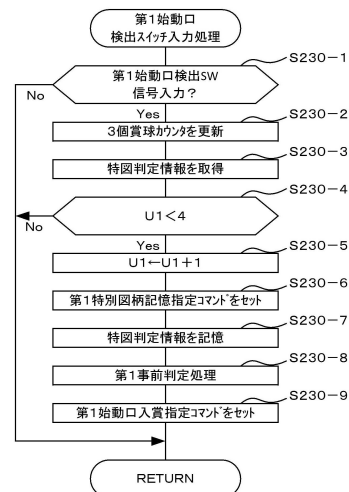
10

20

【図 5】



【図 6】

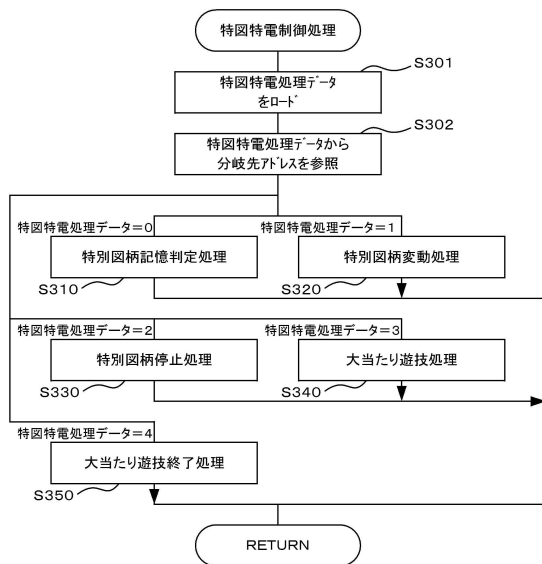


30

40

50

【図 7】



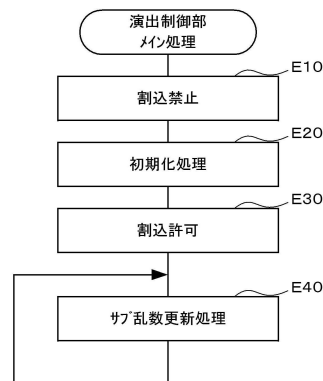
【図 8】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	11H	第1特別図柄記憶1指定コマンド	
	12H	第1特別図柄記憶2指定コマンド	
	13H	第1特別図柄記憶3指定コマンド	
	14H	第1特別図柄記憶4指定コマンド	第2特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	20H	第2特別図柄記憶0指定コマンド	
	21H	第2特別図柄記憶1指定コマンド	
	22H	第2特別図柄記憶2指定コマンド	
E1H	23H	第2特別図柄記憶3指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	24H	第2特別図柄記憶4指定コマンド	
	...	...	
E2H	10H	特別図柄A 演出図柄指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B 演出図柄指定コマンド	
E3H	20H	特別図柄a 演出図柄指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b 演出図柄指定コマンド	
E4H	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
E5H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
E6H	00H	特別図柄確定コマンド	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定コマンド	
E7H	01H	第1始動口入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定コマンド	
E8H	01H	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定コマンド	
E9H	10H	大当たりA用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 オープニング指定コマンド	
E0H	01H	開放第1回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ラウンド指定コマンド	
E0H	...	...	大当たりラウンドの...回目の作動時
	...	...	

【図 9】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普通図柄指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普通図柄指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普通図柄指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通図柄指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普通図柄変動時間1 普通図柄変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普通図柄変動時間2 普通図柄変動指定コマンド	
	...	...	
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	...	...	
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
FOH	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	...	...	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定コマンド	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定コマンド	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定コマンド	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定コマンド	電源ON時

【図 10】



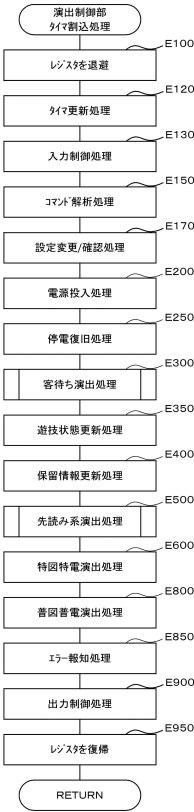
【図 11】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普通図柄指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普通図柄指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普通図柄指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通図柄指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普通図柄変動時間1 普通図柄変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普通図柄変動時間2 普通図柄変動指定コマンド	
	...	...	
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	...	...	
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
FOH	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	...	...	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定コマンド	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定コマンド	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定コマンド	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定コマンド	電源ON時

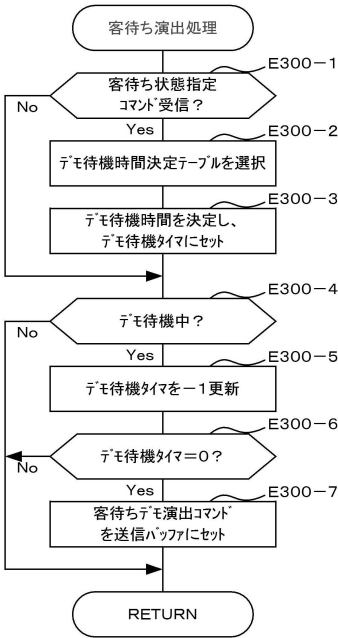
【図 12】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普通図柄指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普通図柄指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普通図柄指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通図柄指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普通図柄変動時間1 普通図柄変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普通図柄変動時間2 普通図柄変動指定コマンド	
	...	...	
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	...	...	
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
FOH	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	...	...	
	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	...	...	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定コマンド	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定コマンド	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定コマンド	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定コマンド	電源ON時

【図 1 1】



【図 1 2】



10

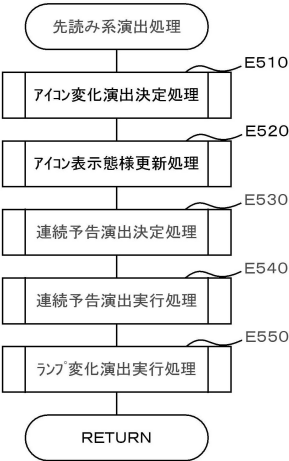
20

【図 1 3】

デモ待機時間決定テーブル

遊技状態	現在の状態	デモ待機時間
通常遊技状態	電源投入直後	60秒
	電源復旧直後	80秒
	変動演出終了後	70秒
	デモ演出終了後	30秒
特定遊技状態	電源投入直後	65秒
	電源復旧直後	85秒
	変動演出終了後	75秒
	デモ演出終了後	35秒

【図 1 4】

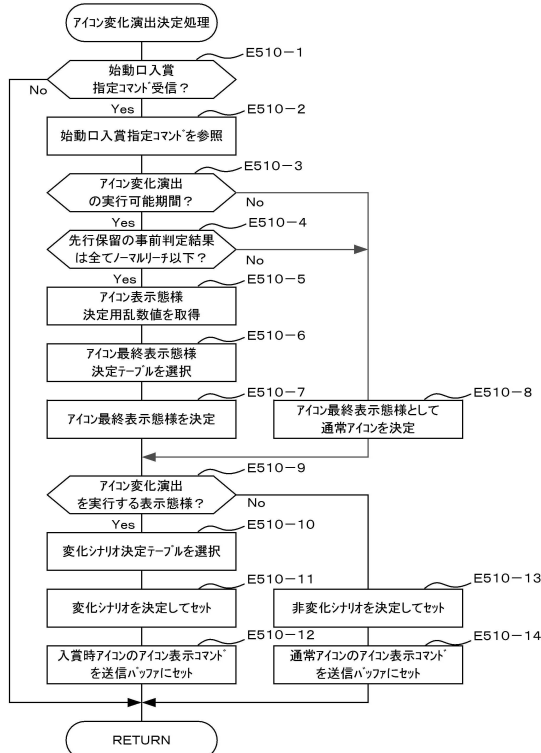


30

40

50

【図 15】



【図 16】

アイコン最終表示態様決定テーブル

始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
	30%	青キャラアイコン
	30%	CDアイコン
SPリーチ(ハズレ)	50%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
	20%	CDアイコン
SPSPリーチ(ハズレ)	60%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
	20%	CDアイコン
SPリーチ(大当たり)	50%	青キャラアイコン
	50%	赤キャラアイコン
	20%	青キャラアイコン
SPSPリーチ(大当たり)	80%	赤キャラアイコン
	100%	虹キャラアイコン

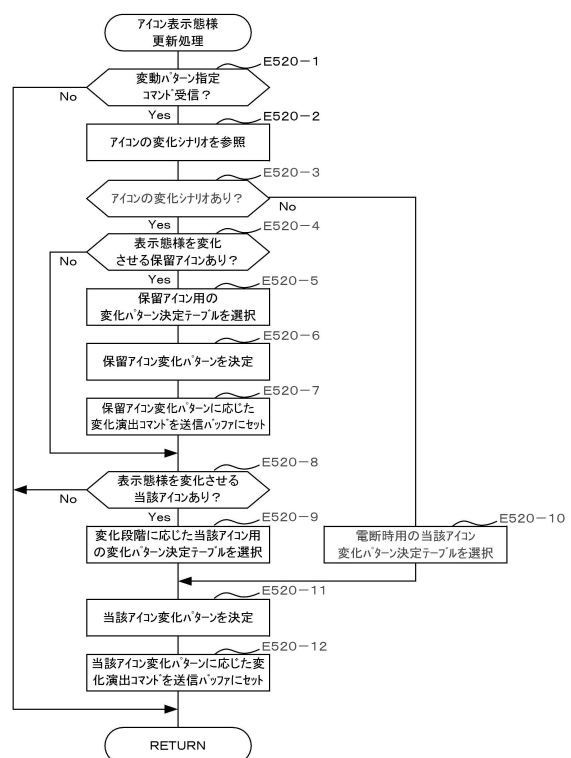
10

20

【図 17】

変化シナリオ決定テーブル		更新態様(※参考)	入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
アイコン最終 表示態様	保留 記憶数	変化シナリオ						
青キャラ アイコン	1	30% シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70% シナリオ02	青				青	青
		15% シナリオ03	CD				CD	CD→青
	2	15% シナリオ04	CD				CD	CD→青
		70% シナリオ05	青				青	青
		15% シナリオ06	CD				CD	CD→青
	3	15% シナリオ07	CD				CD	CD→青
		70% シナリオ08	青				青	青
		15% シナリオ09	CD				CD	CD→青
	4	15% シナリオ10	CD				CD	CD→青
		70% シナリオ11	青				青	青
赤キャラ アイコン	1	90% シナリオ12	CD				CD	CD→赤
		10% シナリオ13	赤				赤	赤
		45% シナリオ14	CD				CD	CD→赤
	2	45% シナリオ15	CD				CD	CD→青
		10% シナリオ16	赤				赤	赤
		45% シナリオ17	CD				CD	CD→青
	3	45% シナリオ18	CD				CD	CD→青
		10% シナリオ19	赤				赤	赤
		45% シナリオ20	CD				CD	CD→青
	4	45% シナリオ21	CD				CD	CD→青
		10% シナリオ22	赤				赤	赤
虹キャラ アイコン	1	100% シナリオ23	青				青	青→虹
	2	100% シナリオ24	青				青	青→虹
	3	100% シナリオ25	青				青	青→虹
	4	100% シナリオ26	青				青	青→虹

【図 18】



30

40

50

## 【図 19】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

保留アイコン 変化	選択率 (%)	保留アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→青	50%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	10%	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20%	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
青→赤	30%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	30%	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20%	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
CD→赤	30%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	45%	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—
	15%	図柄作用変化パターン01	—	—	2UP

## 【図 20】

当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

当該 アイコン変化	選択率 (%)	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→青	20%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	10%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	70%	キャラ変化作用パターン01	—	1UP	—
青→赤	15%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	80%	キャラ変化作用パターン01	—	1UP	—

10

20

## 【図 21】

当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

当該 アイコン変化	選択率 (%)	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→赤	20%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	70%	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—
青→虹	15%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	80%	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—

## 【図 22】

電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル

変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	アイコン 最終表示態様	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング	
通常変動or短縮変動				変動開始時	変動中
ノーマルリーチ(ハズレ)	100%	CDアイコン	—	—	—
	70%	CDアイコン	—	—	—
	25%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	5%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
SPリーチ(ハズレ)	40%	CDアイコン	—	—	—
	30%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	10%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン	—	—	—
	35%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	25%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	20%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
SPリーチ(大当たり)	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	30%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	50%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
	10%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	70%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キャラアイコン	ノーマル変化パターン04	1UP	2UP

30

40

50

## 【図 2 3】

(a) 保留アイコン表示態様と変換演出発生タイミングとの発生頻度の関係性

保留アイコン表示態様	変換演出発生タイミング	
	所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミング	変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミング
青キャラアイコン	高	低
赤キャラアイコン	低	高

(b) 変換演出種別と変換演出発生タイミングとの発生頻度の関係性1

変換演出種別	変換演出発生タイミング
	所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミング
保留アイコン変換演出	高
当該アイコン変換演出	低

(c) 変換演出種別と変換演出発生タイミングとの発生頻度の関係性2

変換演出種別	変換演出発生タイミング
	変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミング
保留アイコン変換演出	低
当該アイコン変換演出	高

(d) アイコン表示態様とアイコン発生(変換)時の報知音との関係性

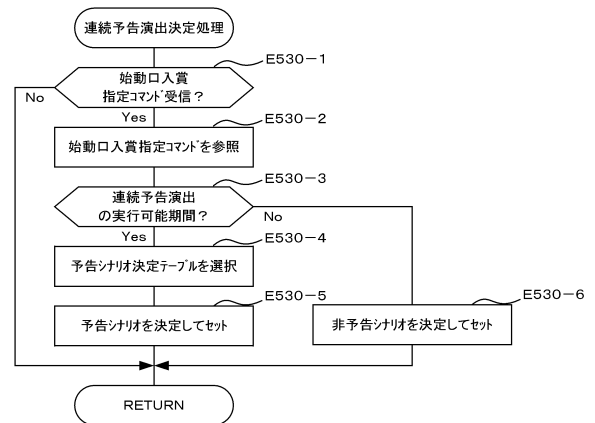
アイコン表示態様	アイコン発生(変換)時の報知音
CDアイコン	第1発生報知音
青キャラアイコン	第2発生(変換)報知音
赤キャラアイコン	第3発生(変換)報知音
虹キャラアイコン	第4変換報知音

## 【図 2 5】

予告シナリオ決定テーブル			演出態様(※参考)						
保留記憶数	始動口入賞指定コマンド(予定変動パターン)	選択率	予告シナリオ	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動	
1	ノーマル〜以下	90%	シナリオ00						青エフェクト
	SPI〜以上	10%	シナリオ01						青エフェクト
	短縮変動or通常変動	100%	シナリオ00						青エフェクト
2	ノーマル〜(ハズレ)	75%	シナリオ00						青エフェクト
		20%	シナリオ01						青エフェクト
		5%	シナリオ02						青エフェクト
	SPI〜以上(ハズレ/大当たり)	50%	シナリオ00						青エフェクト
		30%	シナリオ01						青エフェクト
3		20%	シナリオ02						青エフェクト
	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00						青エフェクト
	ノーマル〜(ハズレ)	65%	シナリオ00						青エフェクト
		20%	シナリオ01						青エフェクト
		15%	シナリオ02						青エフェクト
	SPI〜以上(ハズレ/大当たり)	50%	シナリオ00						青エフェクト
		25%	シナリオ01						青エフェクト
4		15%	シナリオ02						青エフェクト
	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00						青エフェクト
	ノーマル〜(ハズレ)	65%	シナリオ00						青エフェクト
		20%	シナリオ01						青エフェクト
		15%	シナリオ02						青エフェクト
	SPI〜以上(ハズレ/大当たり)	40%	シナリオ00						青エフェクト
		30%	シナリオ03						青エフェクト
			20%	シナリオ04					青エフェクト
			10%	シナリオ05					赤エフェクト

※シナリオ0は非予告シナリオ

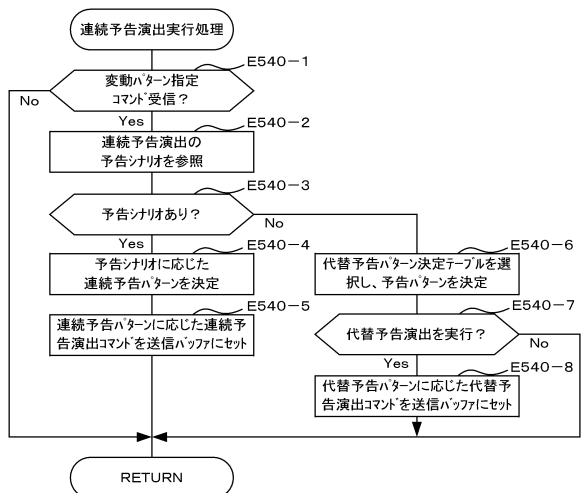
## 【図 2 4】



10

20

## 【図 2 6】



30

40

50



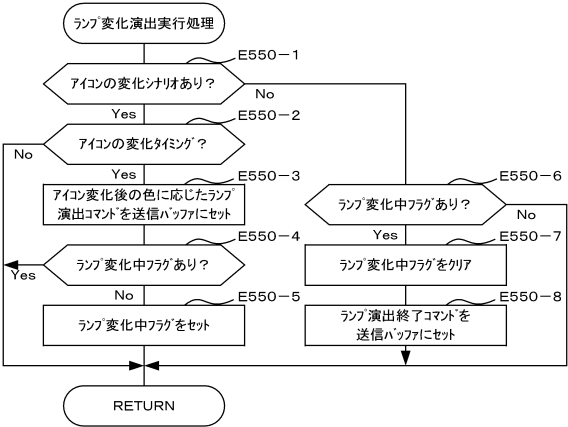
【図 27】

代替予告パターン決定テーブル

変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	代替予告パターン	演出態様(※参考)
通常変動or短縮変動	100%	パターン00	予告なし
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	パターン00	
	25%	パターン01	ミニキャラA出現
	5%	パターン02	ミニキャラB出現
SPリーチ(ハズレ)	40%	パターン00	予告なし
	30%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	10%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	パターン00	予告なし
	35%	パターン01	ミニキャラA出現
	25%	パターン02	ミニキャラB出現
	20%	パターン03	ミニキャラC出現
SPリーチ(大当たり)	20%	パターン01	ミニキャラA出現
	30%	パターン02	ミニキャラB出現
	50%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ(大当たり)	10%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	70%	パターン03	ミニキャラC出現
全回転リーチ(大当たり)	100%	パターン04	ミニキャラD出現(当確)

※パターン00は非予告パターン

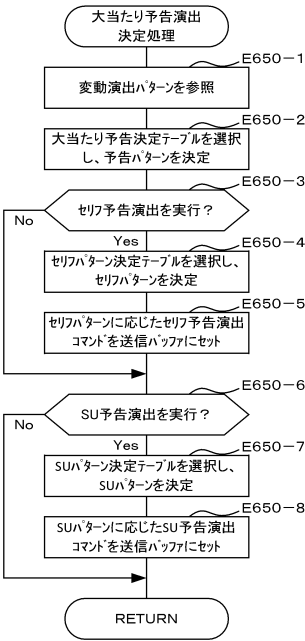
【図 28】



10

20

【図 29】



【図 30】

大当たり予告決定テーブル

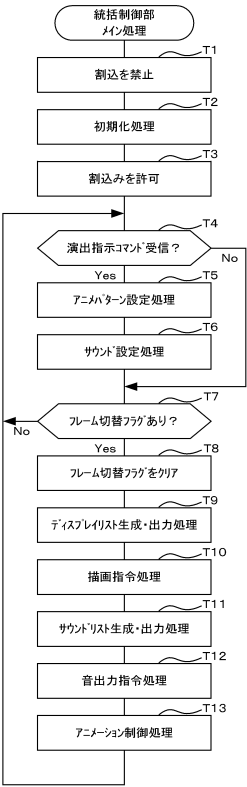
大当たり 抽選結果	変動演出パターン種別	選択率(%)	予告パターン
ハズレ	短縮変動演出パターン	100	予告なし
	通常変動演出パターン	80	予告なし
		20	セリフ予告演出
	ノーマルリーチ演出パターン	50	予告なし
		30	セリフ予告演出
		20	ステップアップ 予告演出
	SPリーチ演出パターン	30	予告なし
		40	セリフ予告演出
		30	ステップアップ 予告演出
大当たり	SPSPリーチ演出パターン	50	セリフ予告演出
		50	ステップアップ 予告演出
		50	セリフ予告演出
	SPリーチ演出パターン	50	セリフ予告演出
		50	ステップアップ 予告演出
	SPSPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		70	ステップアップ 予告演出
	全回転リーチ演出パターン	20	セリフ予告演出
		80	ステップアップ 予告演出

30

40

50

【図 3 1】



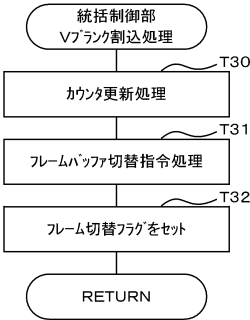
【図 3 2】



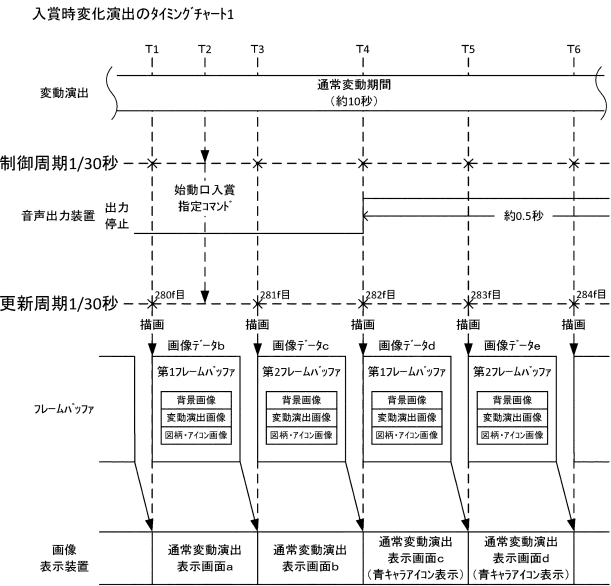
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】



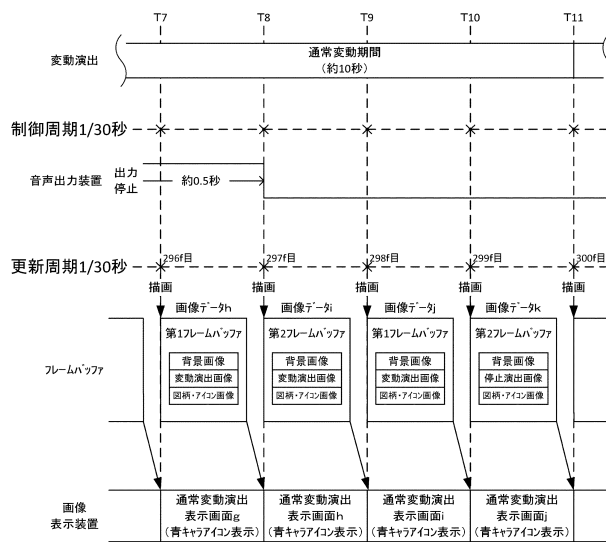
30

40

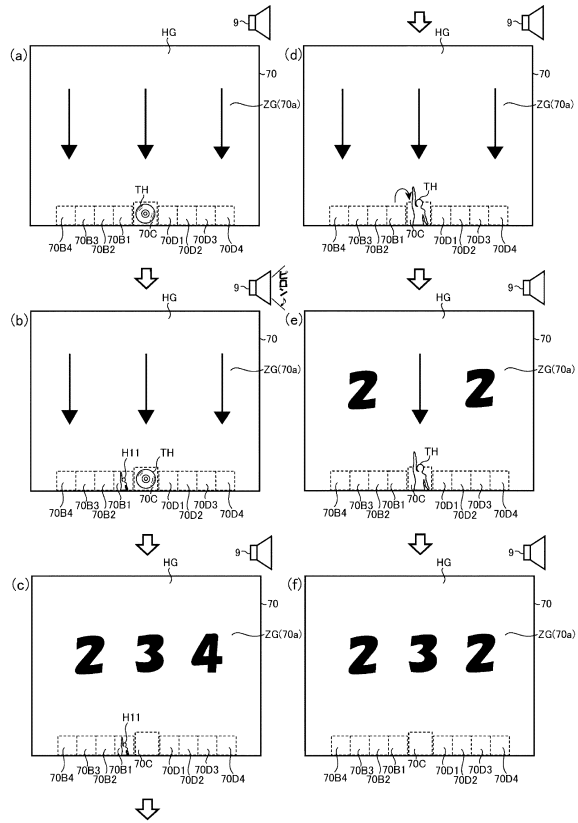
50

## 【図 35】

入賞時変化演出時のタイミングチャート2



## 【図 36】

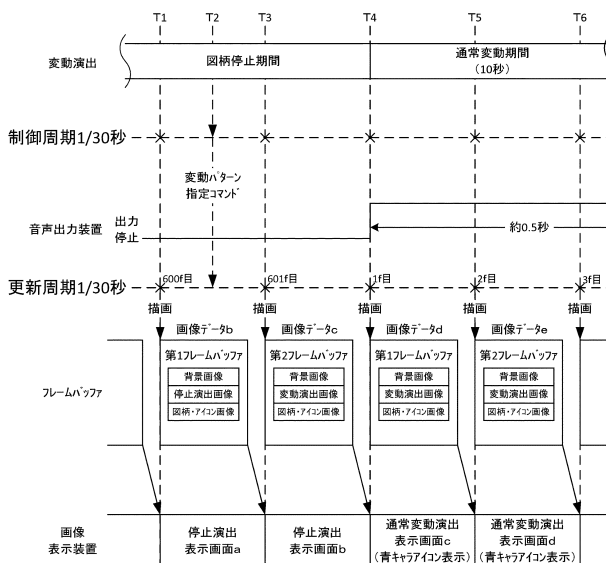


10

20

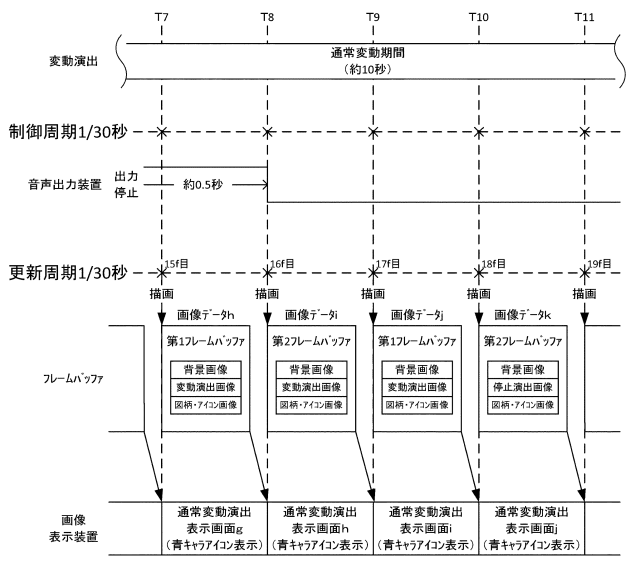
## 【図 37】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート1



## 【図 38】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート2

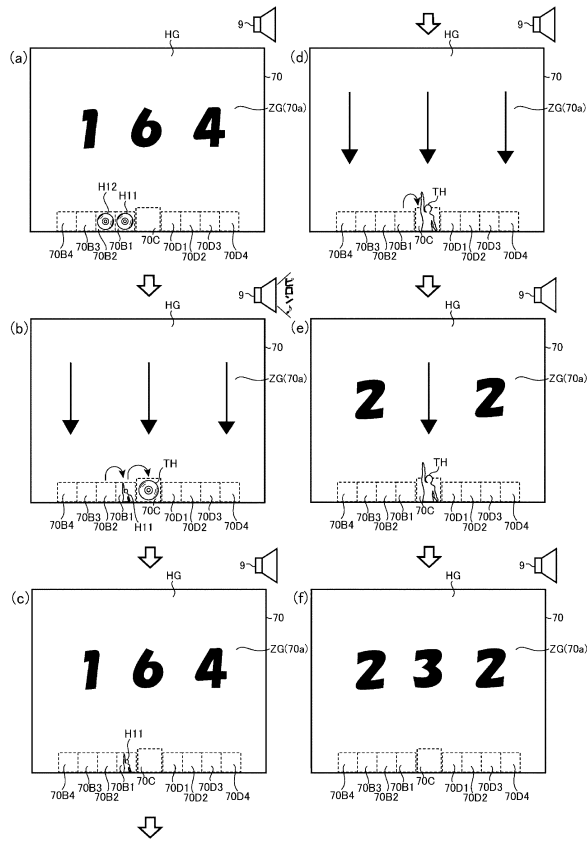


30

40

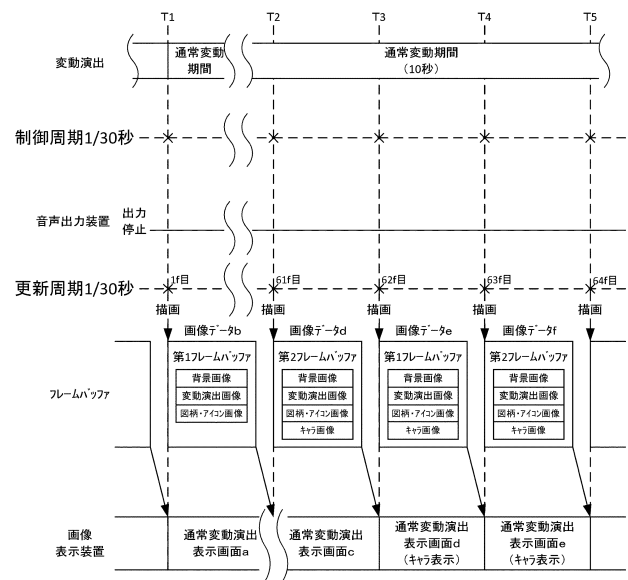
50

【図 39】



【図 40】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート1

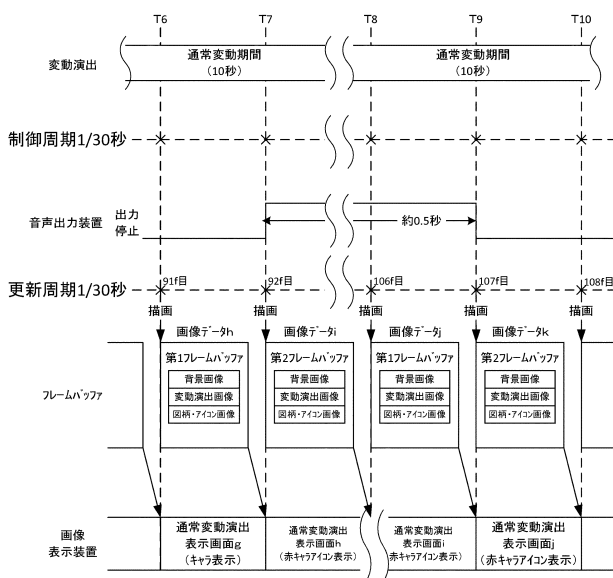


10

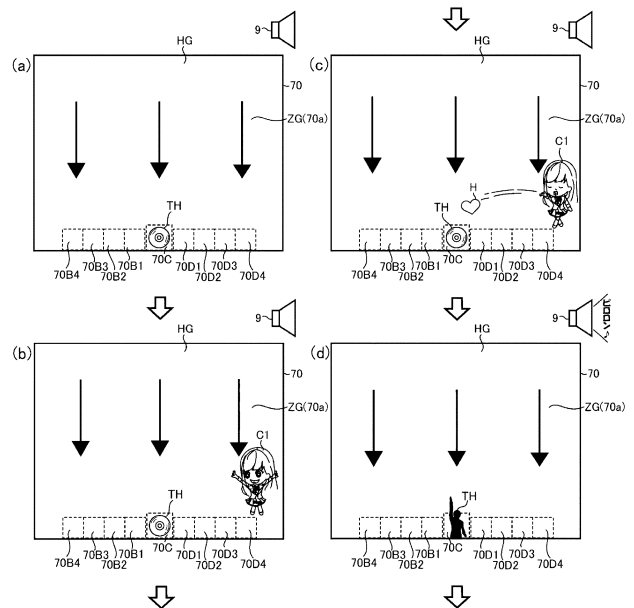
20

【図 41】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート2



【図 42】

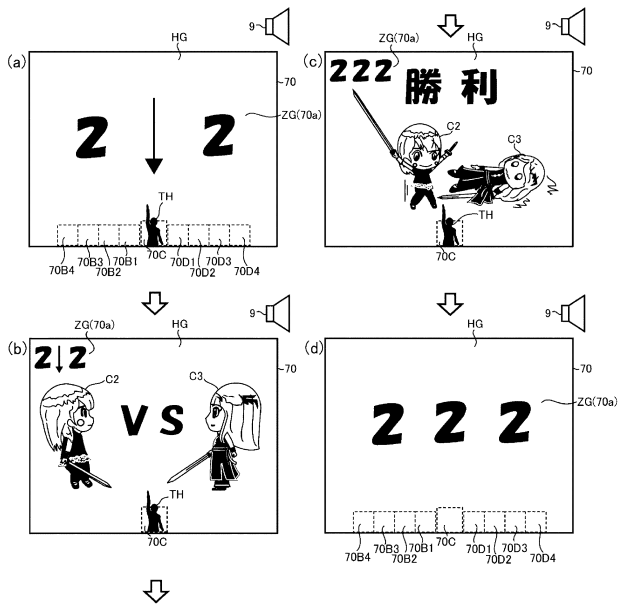


30

40

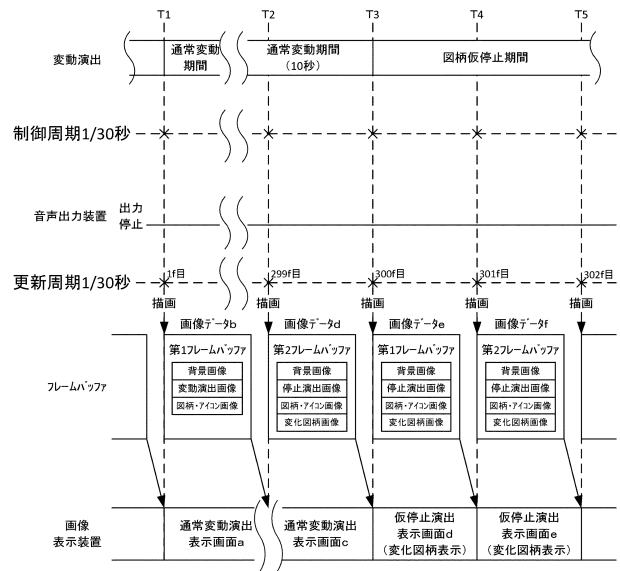
50

【図 4 3】



【図 4 4】

図柄作用変化パターン01のタイミングチャート1

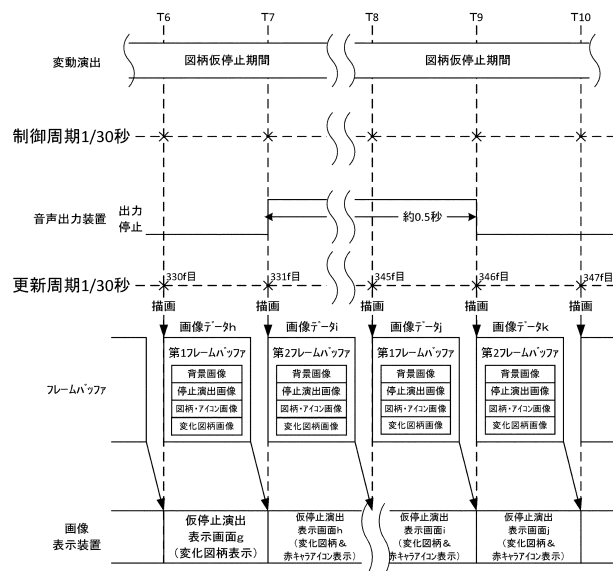


10

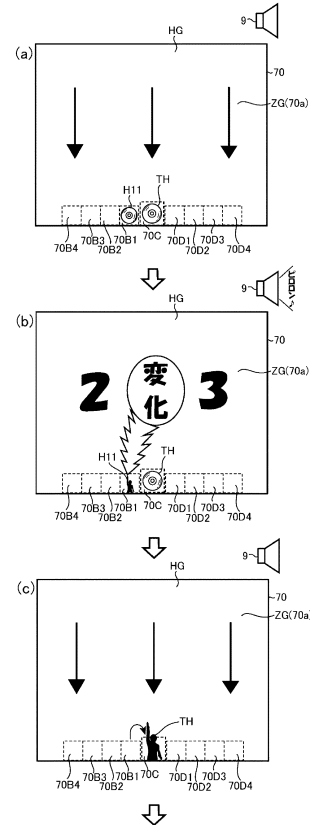
20

【図 4 5】

図柄作用変化パターン01のタイミングチャート2



【図 4 6】

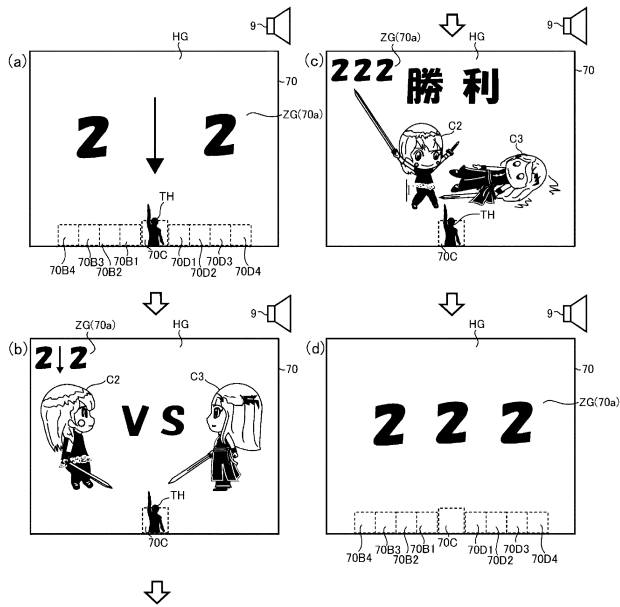


30

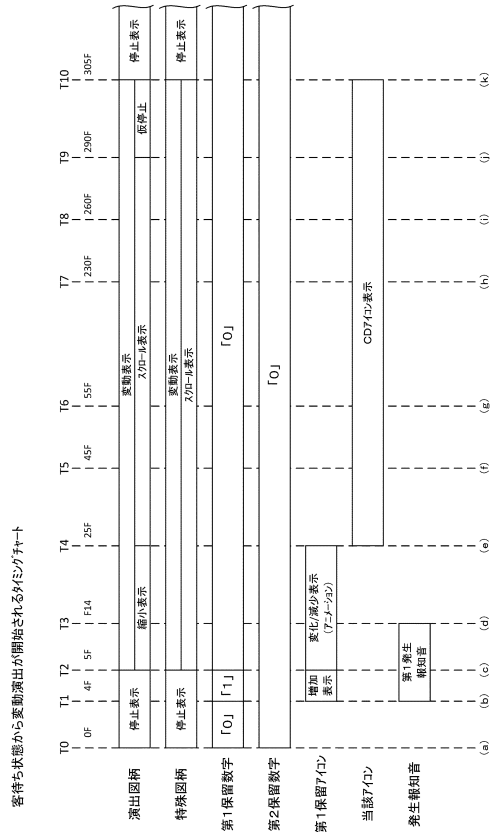
40

50

【図 47】



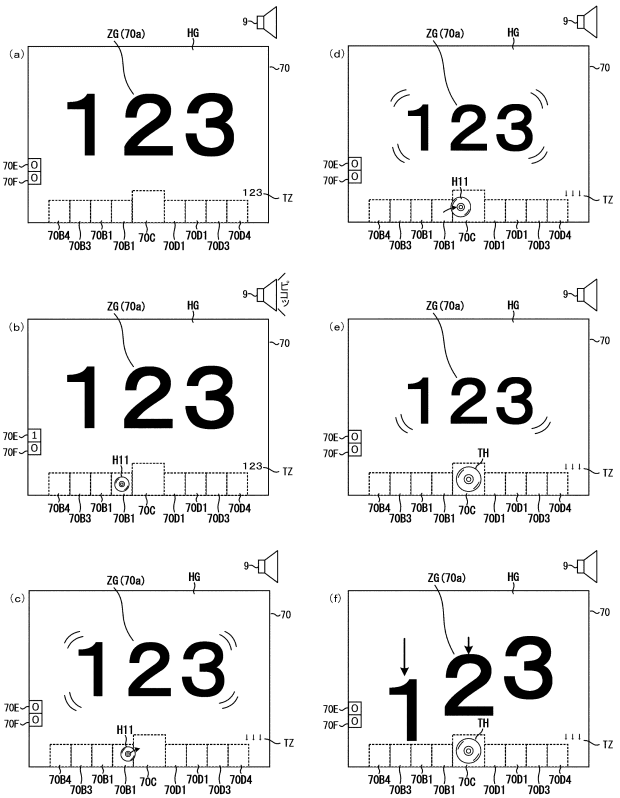
【図 48】



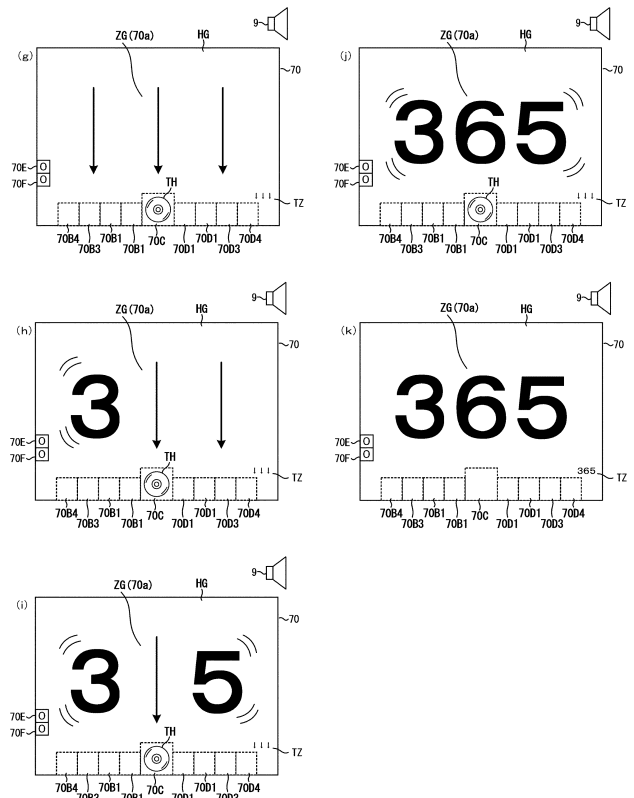
10

20

【図 49】



【図 50】



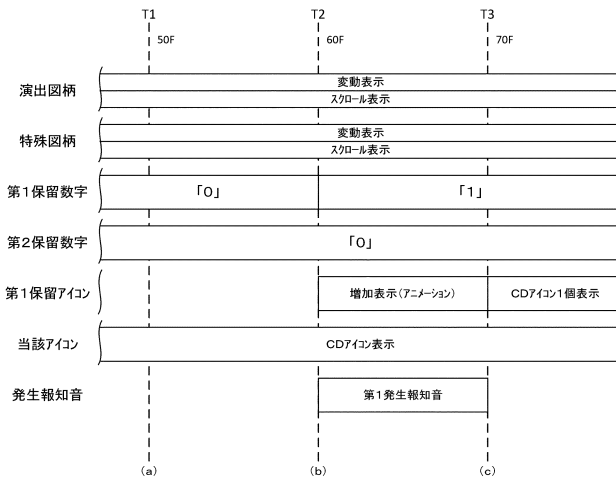
30

40

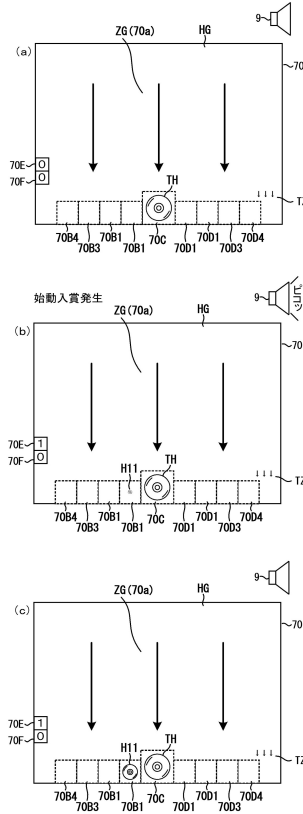
50

【 図 5 1 】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート



【 図 5 2 】

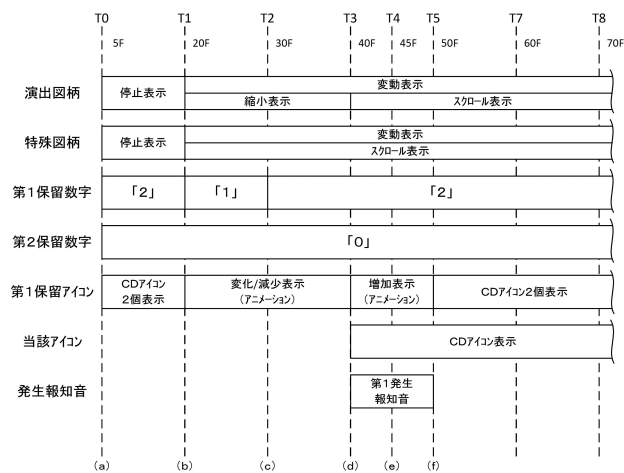


10

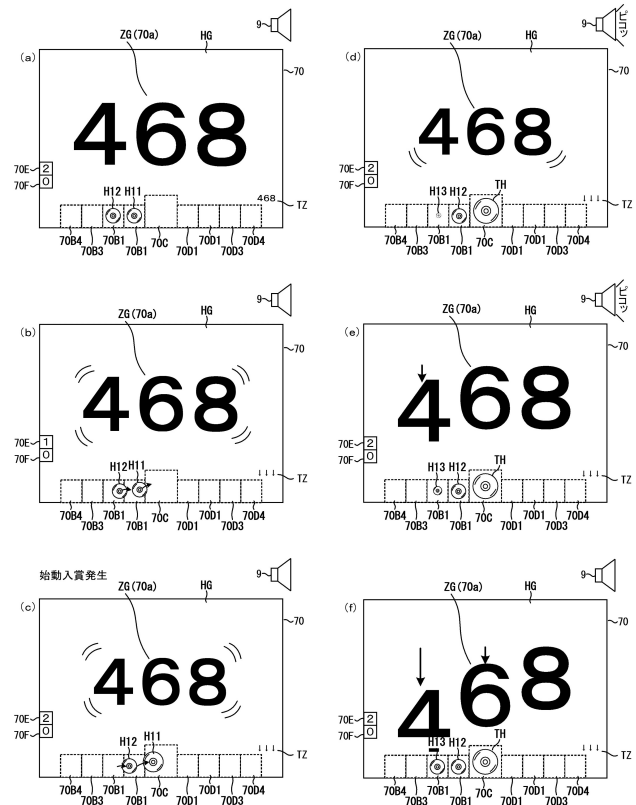
20

【 図 5 3 】

保留数が減少直後に増加するタイミングチャート



【 図 5 4 】

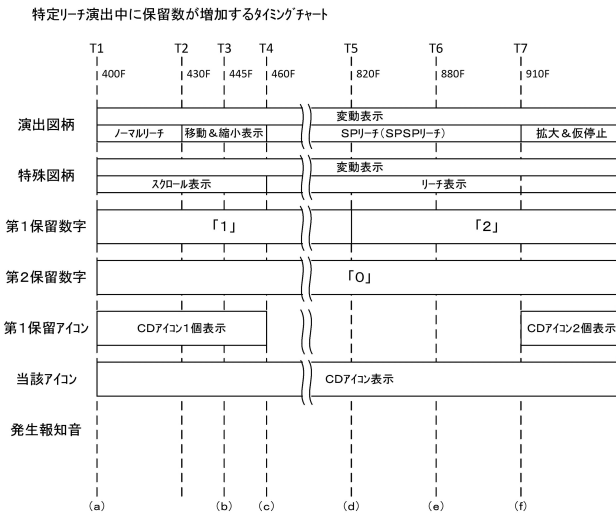


30

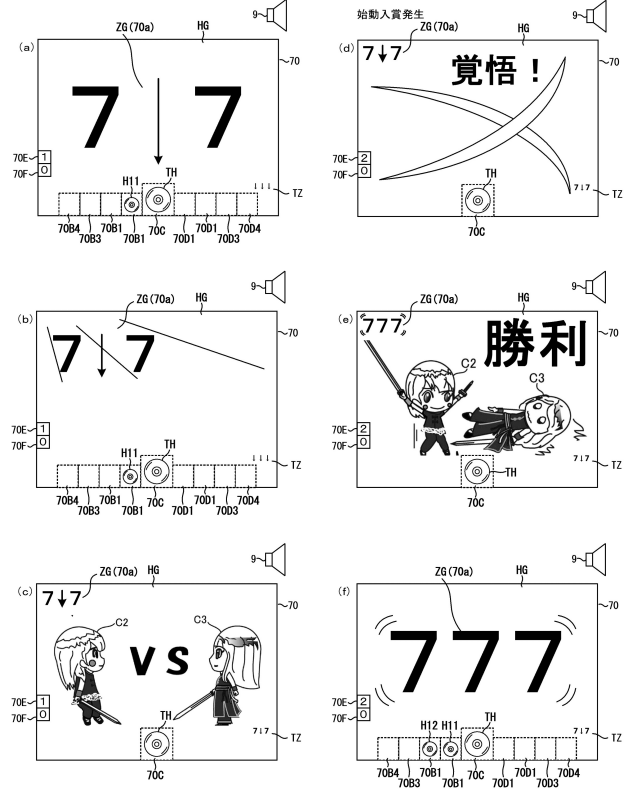
40

50

【図 55】



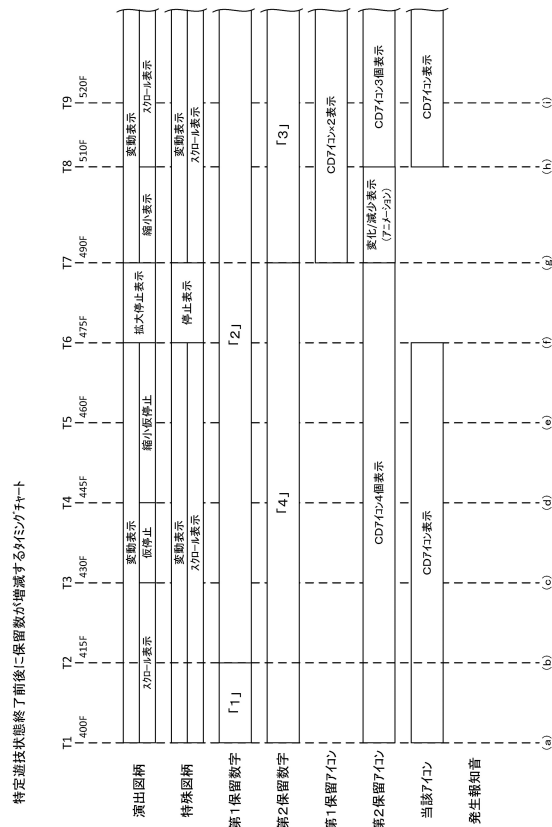
【図 56】



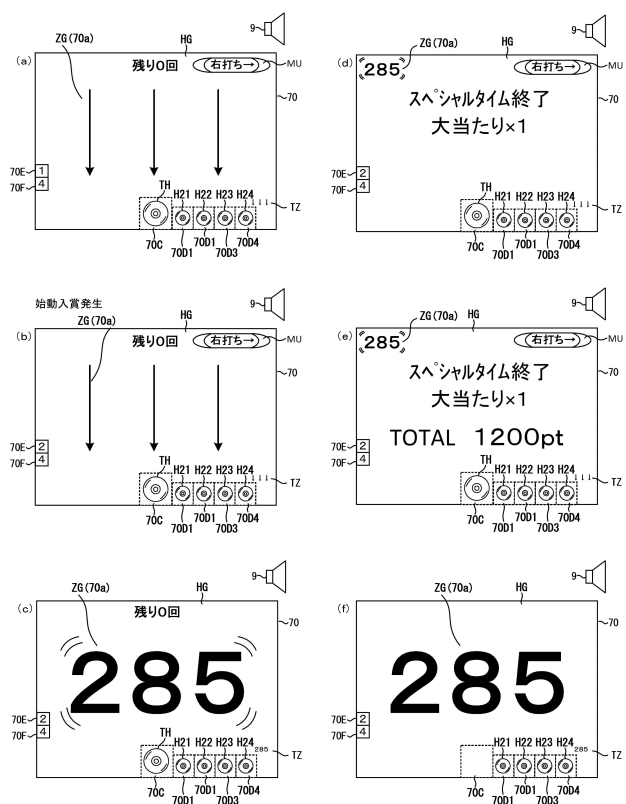
10

20

【図 57】



【図 58】



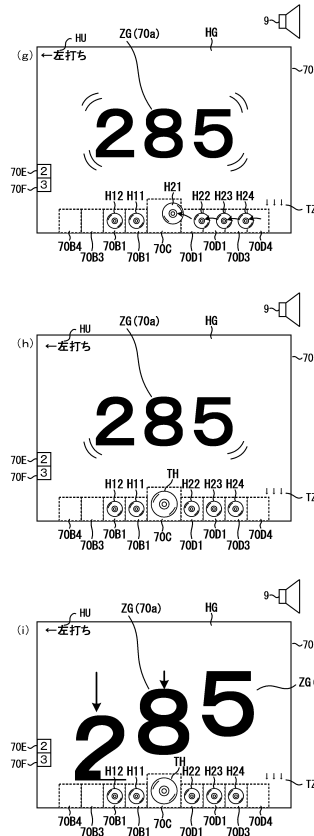
30

40

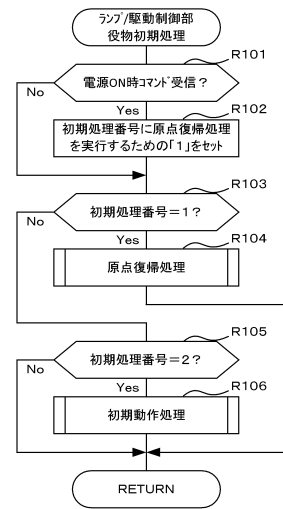
50



【図 59】



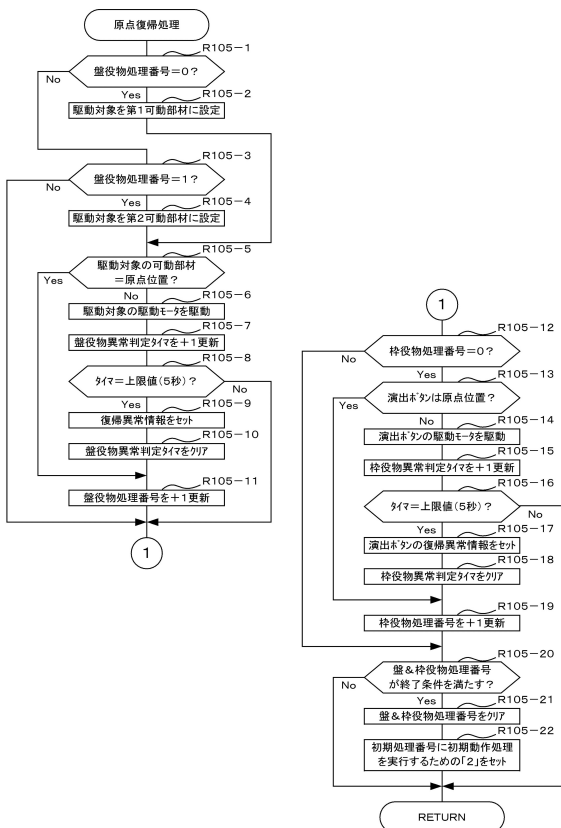
【図 60】



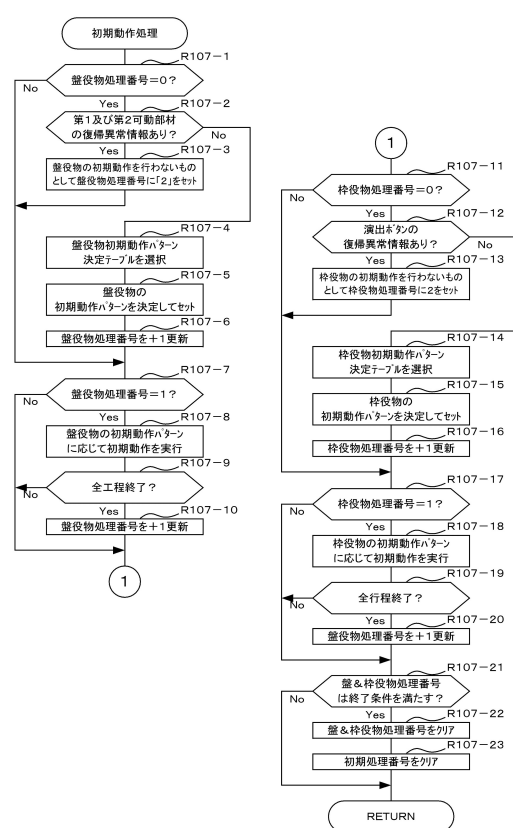
10

20

【図 61】



【図 62】



30

40

50

【図 6 3】

盤役物初期動作パターン決定テーブル										
電源ON時 コマンドの種類	復帰異常 情報	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)				初期動作 の工数			
電源投入	なし	パター-01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯					1		
	第1可動 部材	パター-02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯			2		
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯					1		
	第2可動 部材	パター-03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯		4	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯		1					
	なし	パター-04	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青点灯					1		
	第1電源復帰 (客待ち状態)	第1可動 部材	パター-05	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
				第1可動部材LED:青点灯 第2可動部材LED:青点灯						1
第2可動 部材		パター-06	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯		4	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯		1					
第2電源復帰 (特図変動中)	なし	パター-07	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6	
			第1可動部材LED:消灯 第2可動部材LED:消灯					1		
	第1可動 部材	パター-08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2	
			第1可動部材LED:青点灯 第2可動部材LED:消灯						1	
第3電源復帰 (大当たり遊技中)	第2可動 部材	パター-09	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材LED:消灯 第2可動部材LED:青点灯		4	
			第1可動部材LED:消灯 第2可動部材LED:青点灯		1					

【図 6 4】

枠役物初期動作パターン決定テーブル				
電源ON時 コマンドの種類	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)		
電源投入	パターン01	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動(2秒間)
		演出ボタンLED:赤緑青点灯		
第1電源復帰 (客待ち状態)	パターン02	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰	
		演出ボタンLED:青点灯		
第2電源復帰 (特図変動中) 第3電源復帰 (特別遊技中)	パターン03	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰	
		演出ボタンLED:消灯		

10

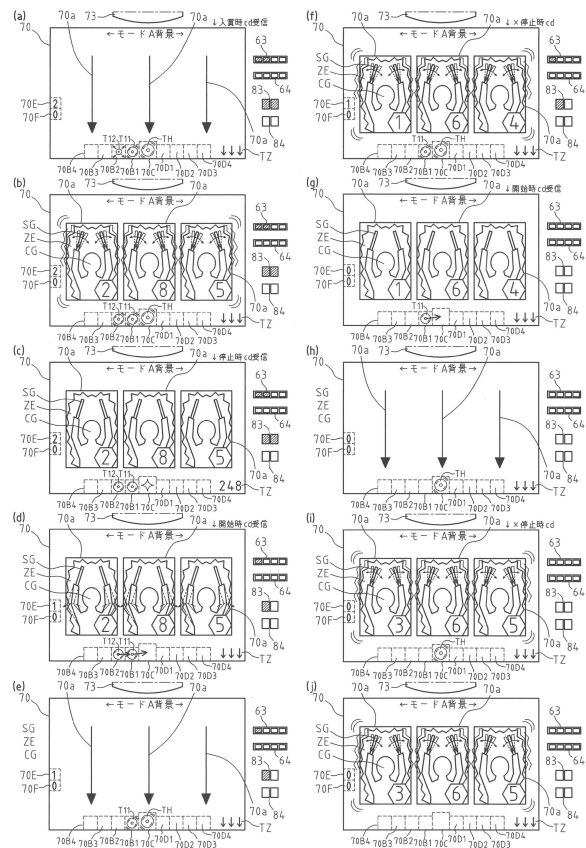
20

【図 6 5】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1

主制御部	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
第1保留記憶	1	2				1					0		
第1保留数 (63)	1	2				1					0		
特別図柄 (60)	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	待機		
開始時 cd		開始時 cd				開始時 cd					開始時 cd		
入賞時 cd		停止時 cd				停止時 cd					停止時 cd		
演出制御部													
第1保留数 (70B)	1	2				1					0		
第1保留数 (70E)	1	2				1					0		
第1保留数 (83)	1	2				1					0		
演出図柄 (70a)	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	待機		
特殊図柄 (TZ)	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	待機		
第1ワン図柄 (81)	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	待機		
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)			

【図 6 6】



30

40

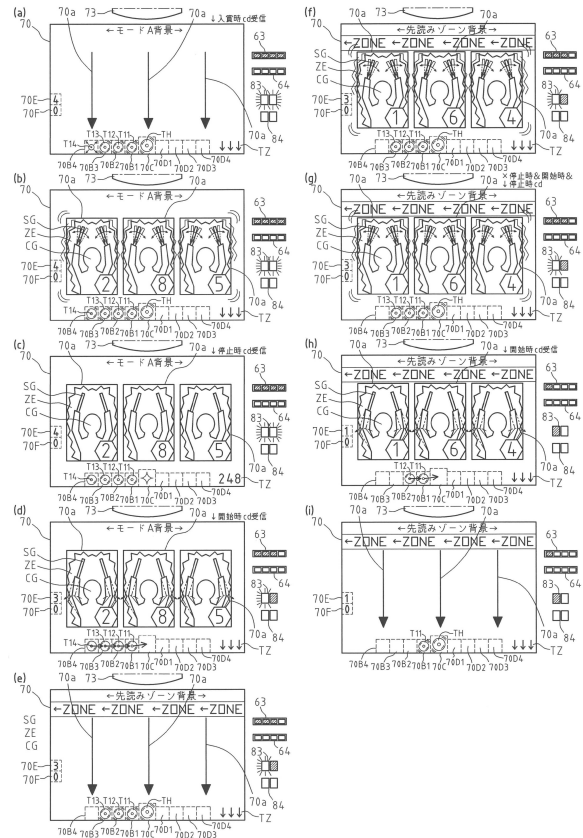
50

【図 67】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例2-4

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
主制御部												
第1保留記憶 (70B)	3	4				3				2		1
第1保留数 (70E)	3	4				3				2		1
特別図柄 (60)	変動中	本 止				変動中	本 止			変動中	本 止	変動中
開始時 cd												
入賞時 cd												
停止時 cd												
演出制御部												
第1保留数 (70B)	3	4				3				2		1
第1保留数 (70E)	3	4				3				2		1
第1保留数 (83)	3	4				3				2		1
演出図柄 (70a)	変動中	本 止				変動中	本 止			変動中	本 止	変動中
特別図柄 (TZ)	変動中	本 止				変動中	本 止			変動中	本 止	変動中
第1フリップ図柄 (81)	変動中	本 止				変動中	本 止			変動中	本 止	変動中
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)			(h)	(i)	

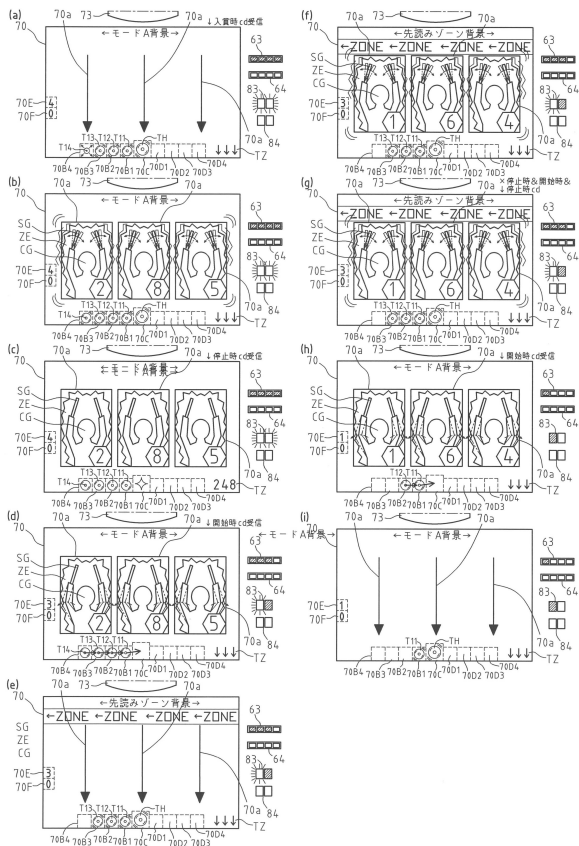
【図 68】



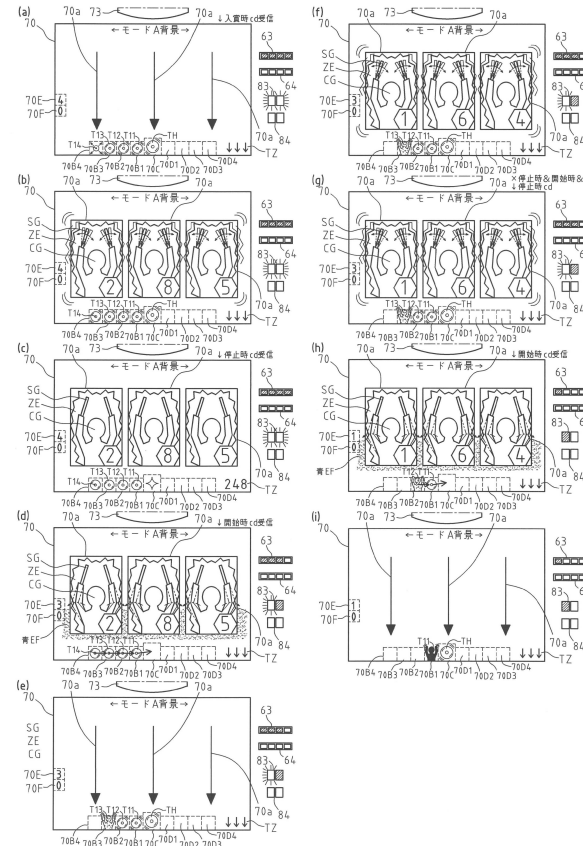
10

20

【図 68 - 1】



【図 69】

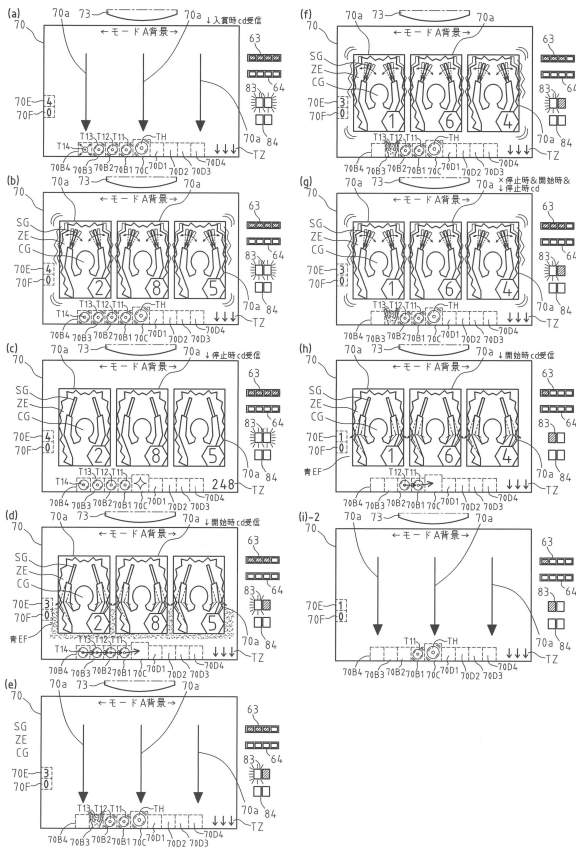


30

40

50

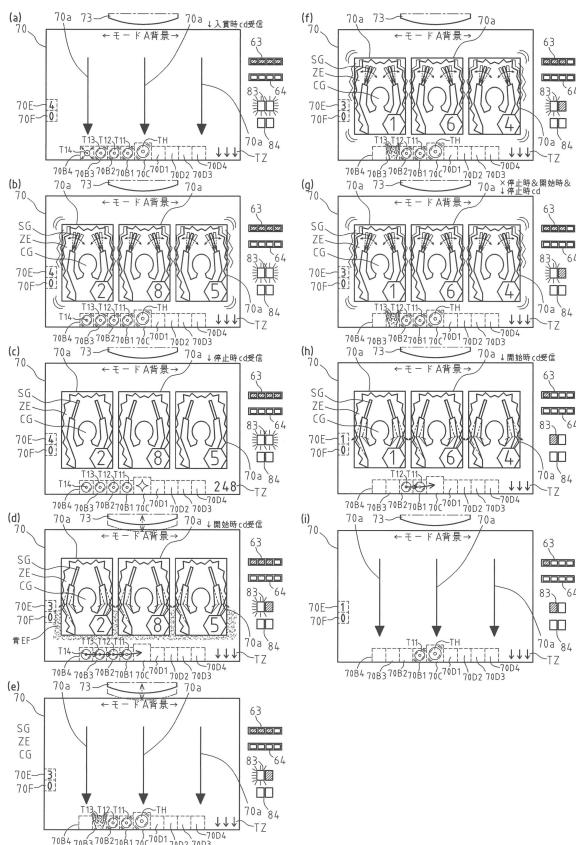
【図 69 - 1】



10

20

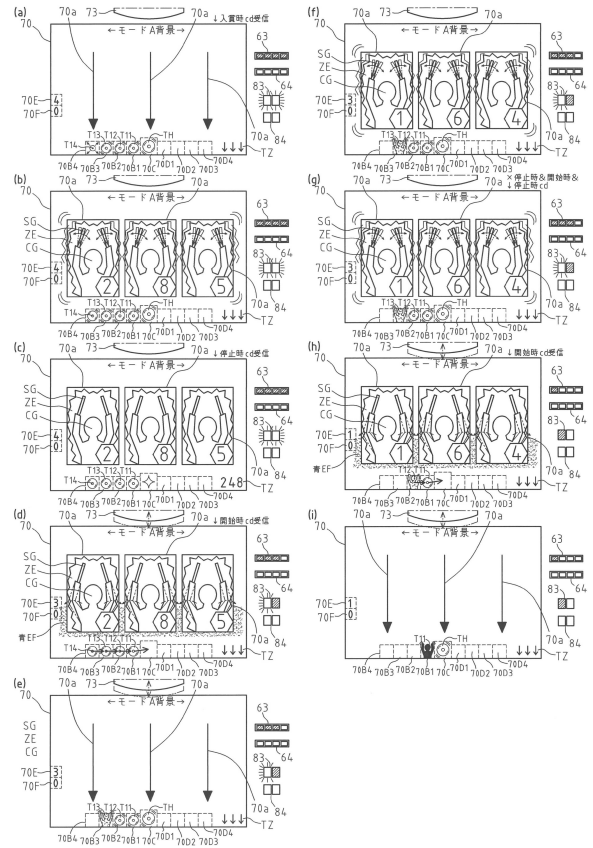
【図 70 - 1】



30

40

【図 70】

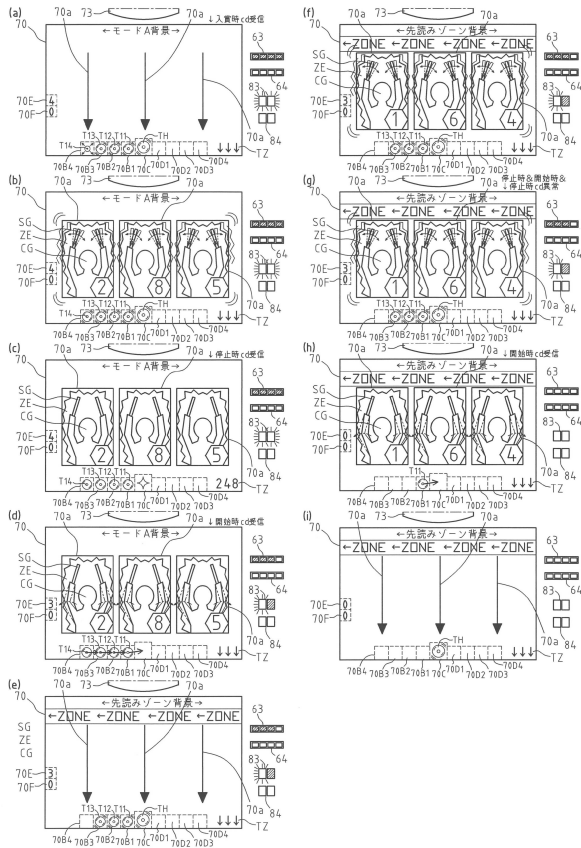


【図 71】

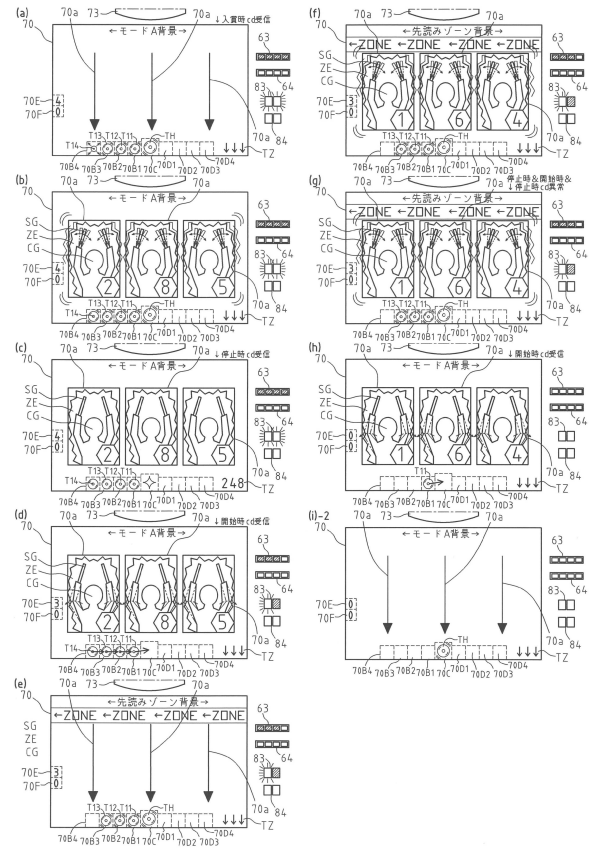
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例5-7

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
主制御部														
第1保留記憶	3	4				3				2		1		0
第1保留数 (63)	3	4				3				2		1		0
特別図柄 (60)	変動中	停止				変動中	停止			変動中	停止	変動中	停止	変動中
開始時 cd														
	入賞時 cd	停止時 cd					開始時 cd			開始時 cd		開始時 cd		開始時 cd
								停止時 cd		停止時 cd		停止時 cd		停止時 cd
演出制御部	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
第1保留数 (70B)	3	4				3				3		3		0
第1保留数 (70E)	3	4				3				3		3		0
第1保留数 (83)	3	4				3				3		3		0
演出図柄 (70a)	変動中	停止	停止			変動中	停止							変動中
特殊図柄 (72)	変動中	停止	停止			変動中		→		→				変動中
第1ワンフ図柄 (81)	変動中	停止	停止			変動中		→		→				変動中
		(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)					(h)	(i)

【図 72】



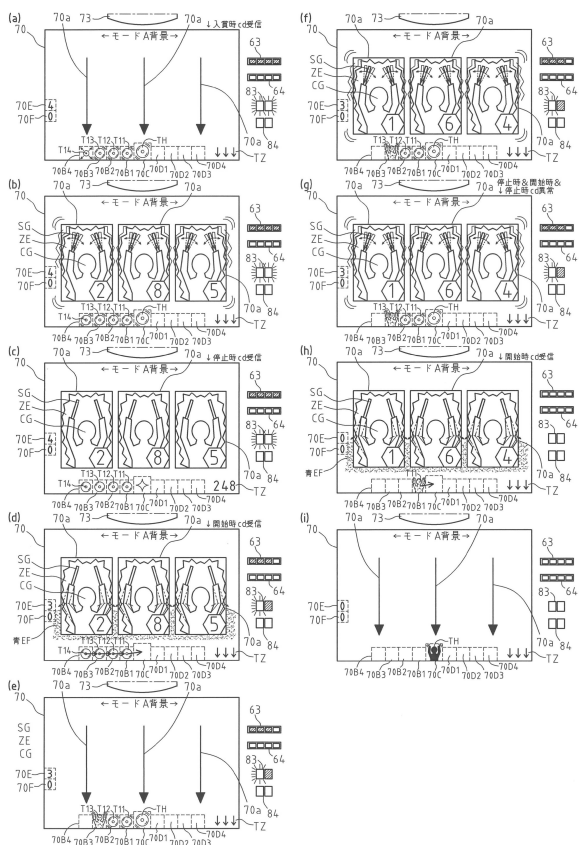
【図 72 - 1】



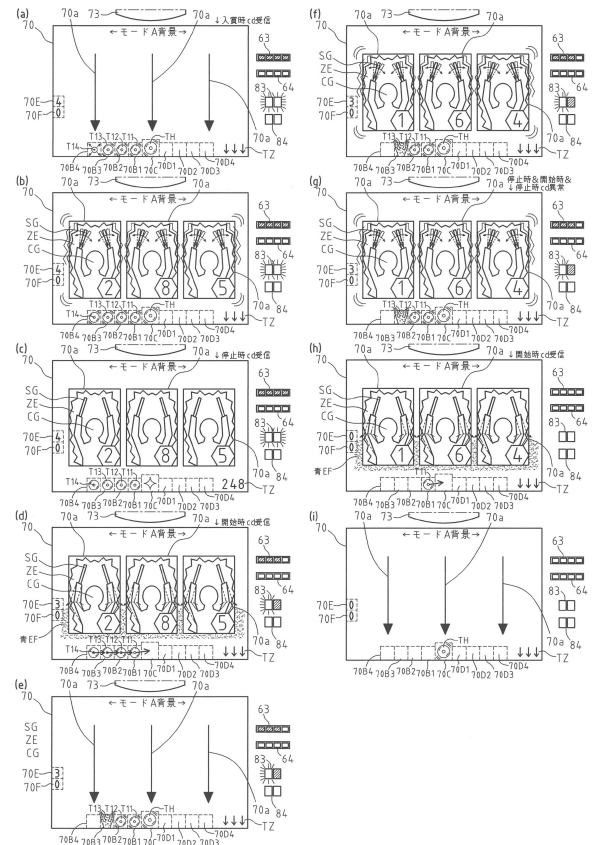
10

20

【図 73】



【図 73 - 1】

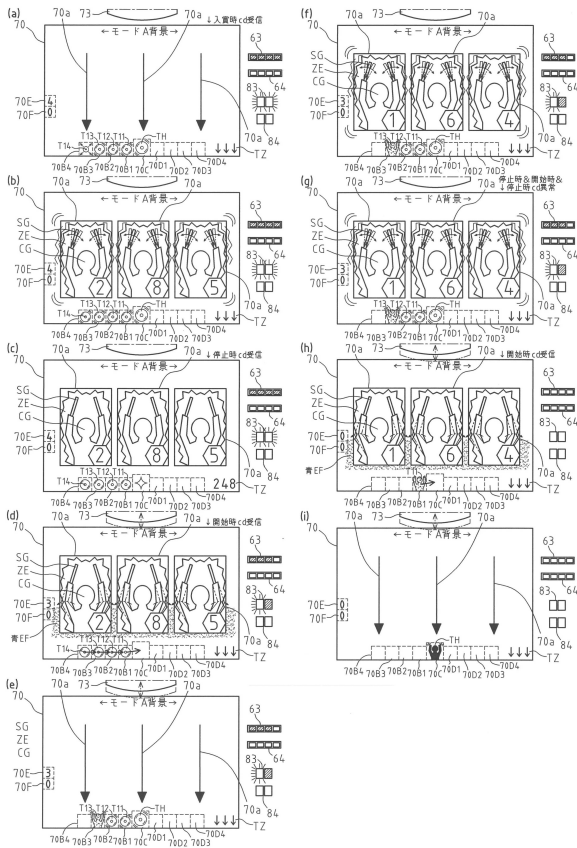


30

40

50

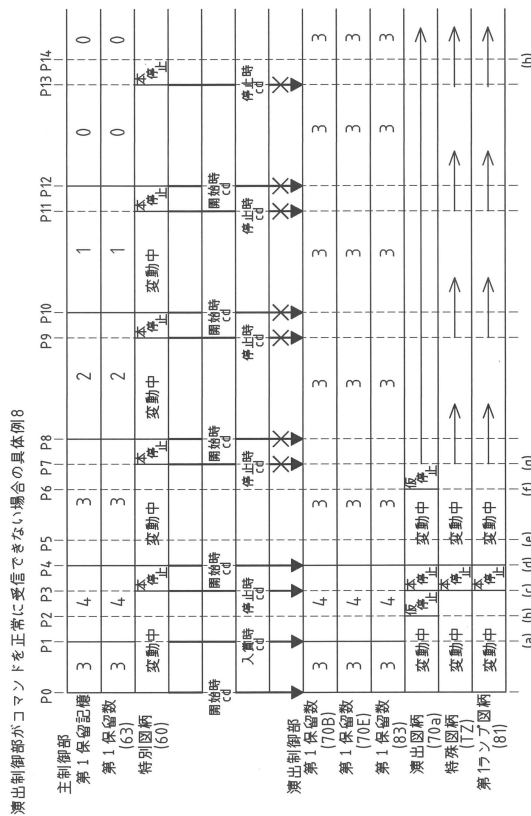
【図 74】



10

20

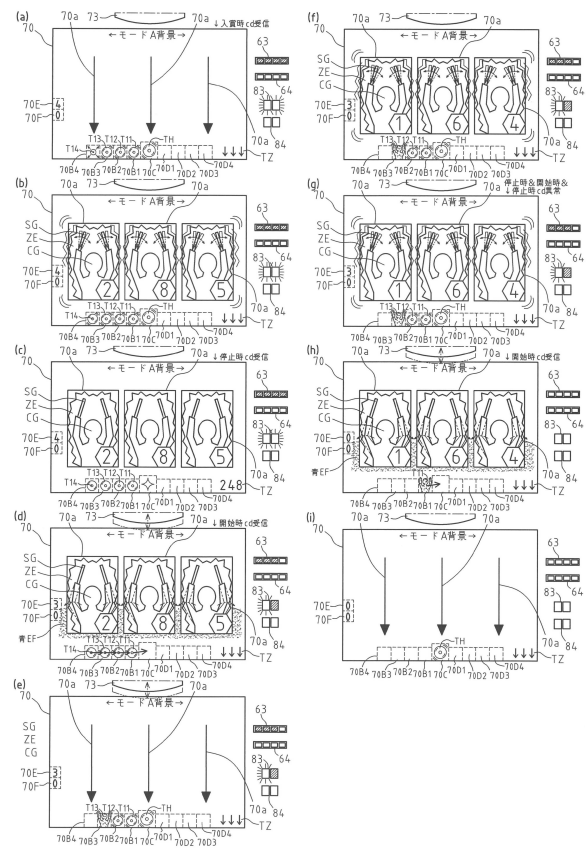
【図 75】



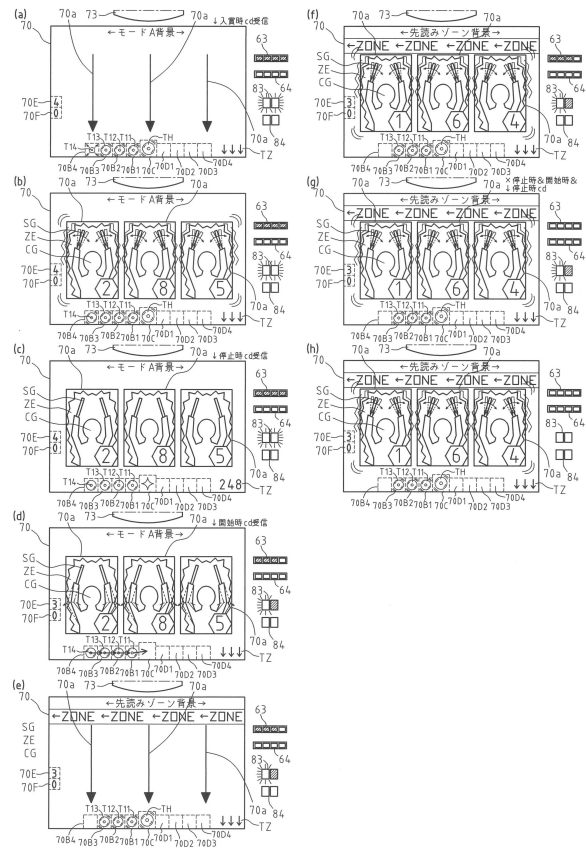
30

40

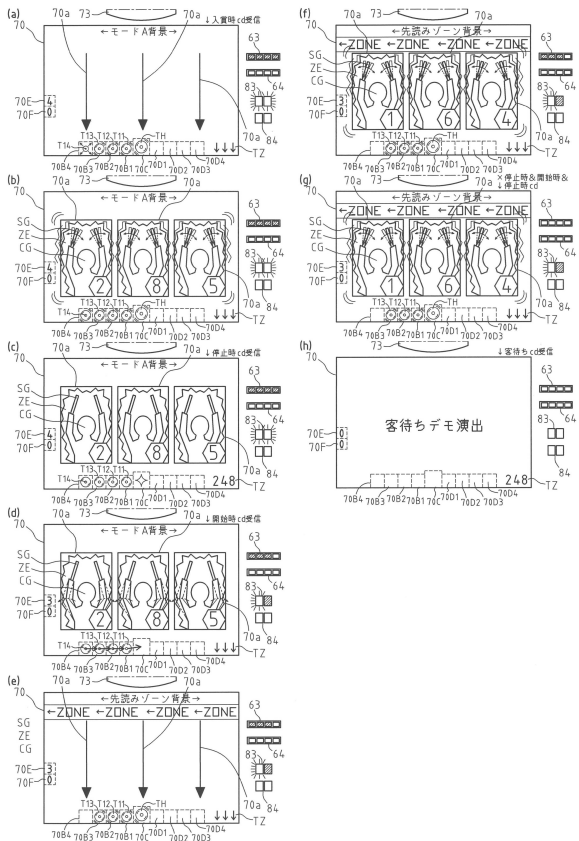
【図 74 - 1】



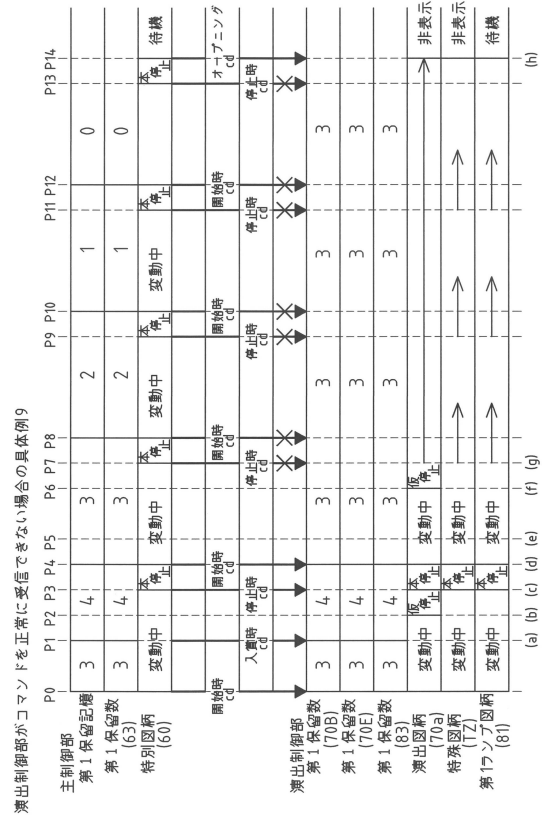
【図 76】



【図 76 - 1】



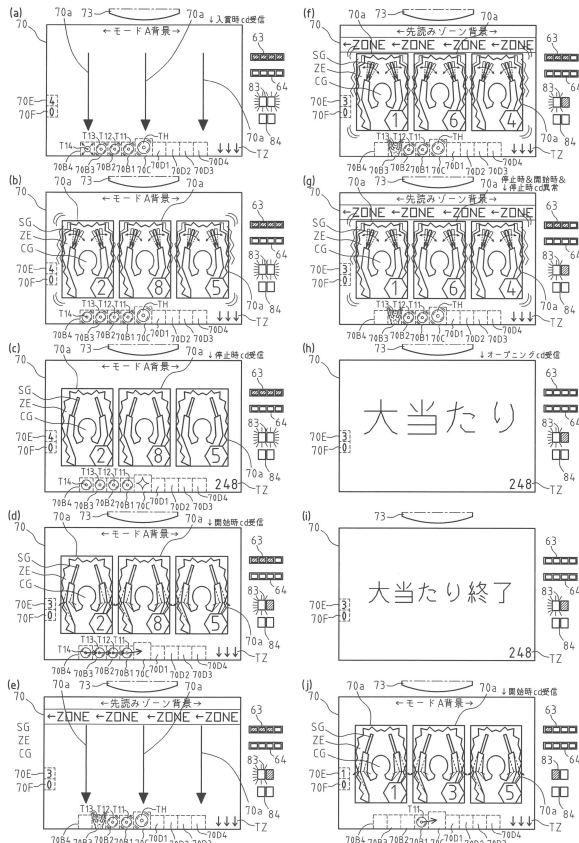
【図 77】



10

20

【図 78】



【図 79】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10-12



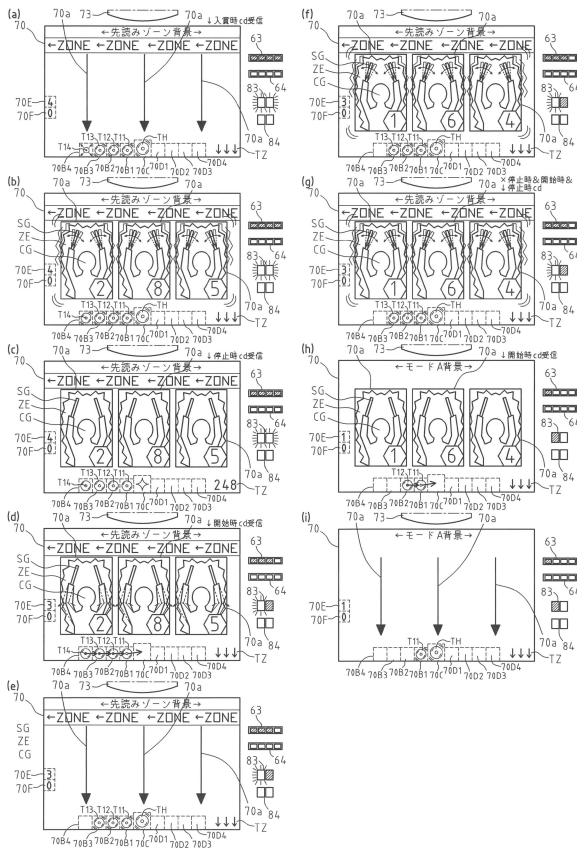
30

40

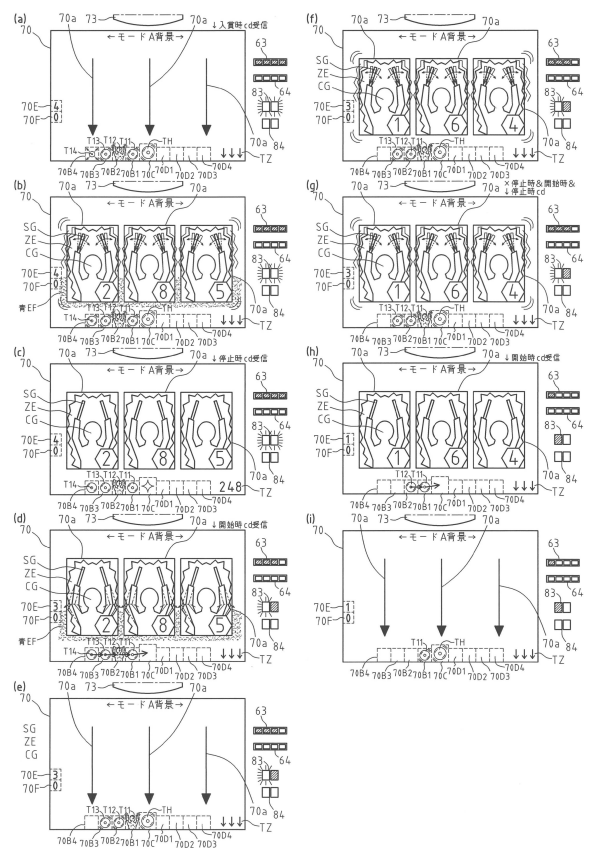
50



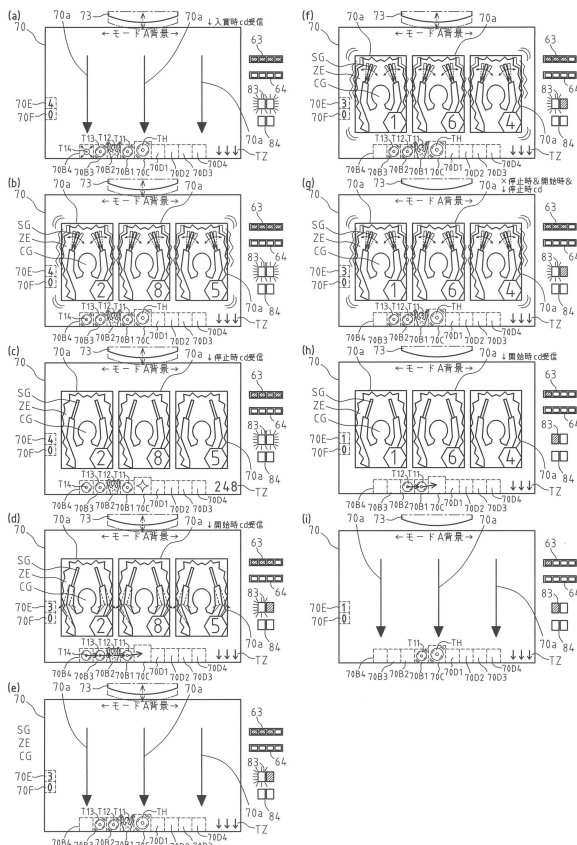
【 図 8 0 】



【 図 8 1 】



【 図 8 2 】



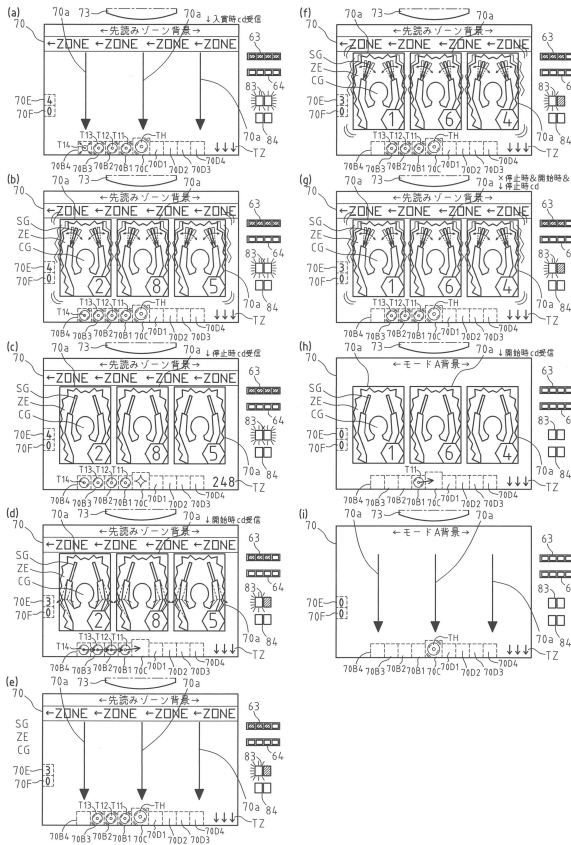
【 図 8 3 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13-15

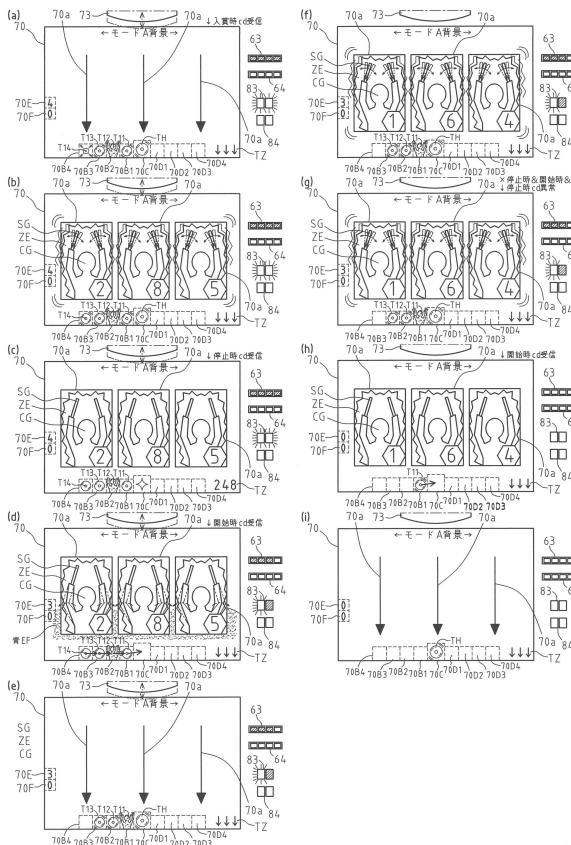
	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
主制御部														
第1保留記憶	3	4					3			2		1		0
第1保留数 (63)	3	4					3			2		1		0
特別図柄 (60)	変動中	本 停止					変動中	本 停止		変動中	本 停止	変動中	本 停止	変動中
開始時 cd							開始時 cd			開始時 cd		開始時 cd		開始時 cd
		入賞時 cd	停止時 cd					停止時 cd			停止時 cd		停止時 cd	
演出制御部	▼	▼		▼			▼	▼		▼	▼	▼	▼	
第1保留数 (70B)	3	4					3			3		3		0
第1保留数 (70E)	3	4					3			3		3		0
第1保留数 (83)	3	4					3			3		3		0
演出図柄 (70a)	変動中	本 停止	本 停止				変動中	本 停止						→ 変動中
特殊図柄 (TZ)	変動中						変動中		→		→			変動中
第1ツッパ図柄 (81)	変動中		本 停止				変動中		→		→			変動中
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)						(h)	(i)



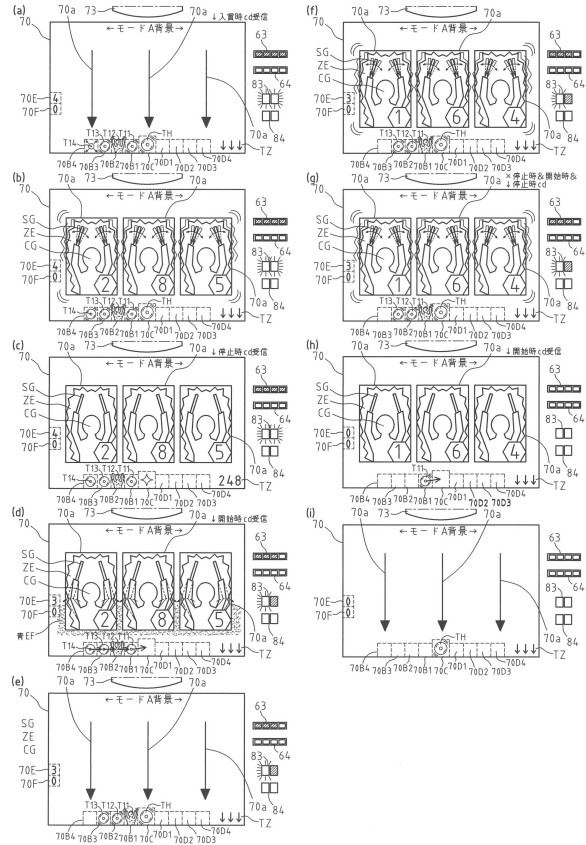
【図 84】



【図 86】



【図 85】



【図 87】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例16

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
主制御部											
第1保留記憶	1		2					1			0
第1保留数 (63)	1		2					1			0
特別図柄 (60)	変動中		本 止		変動中			本 止		変動中	
開始時 cd											
入賞時 cd											
停止時 cd											
演出制御部											
第1保留数 (70B)	1		1					1			0
第1保留数 (70E)	1		1					1			0
第1保留数 (83)	1		1					1			0
演出図柄 (70a)	変動中		本 止		変動中			本 止		変動中	
特殊図柄 (TZ)	変動中		本 止		変動中			本 止		変動中	
第1ランブ図柄 (81)	変動中		本 止		変動中			本 止		変動中	
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	

10

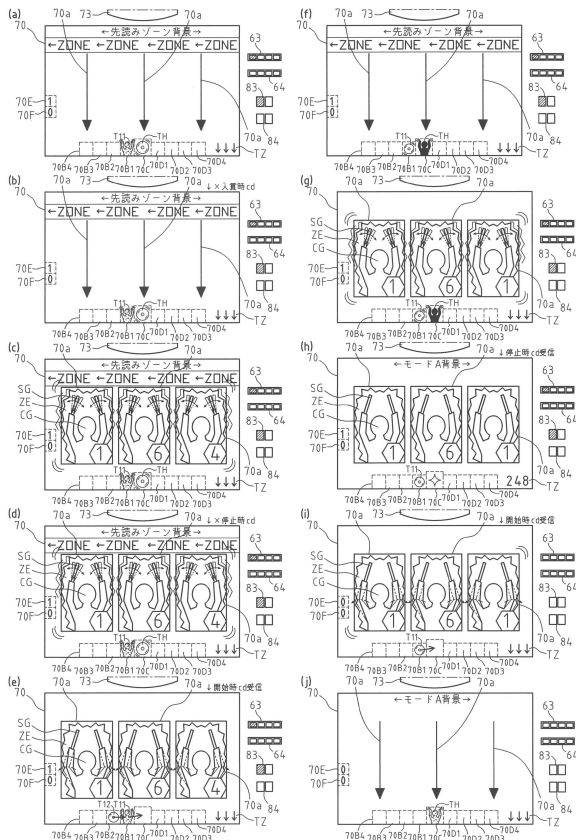
20

30

40

50

【図 88】



【図 89】

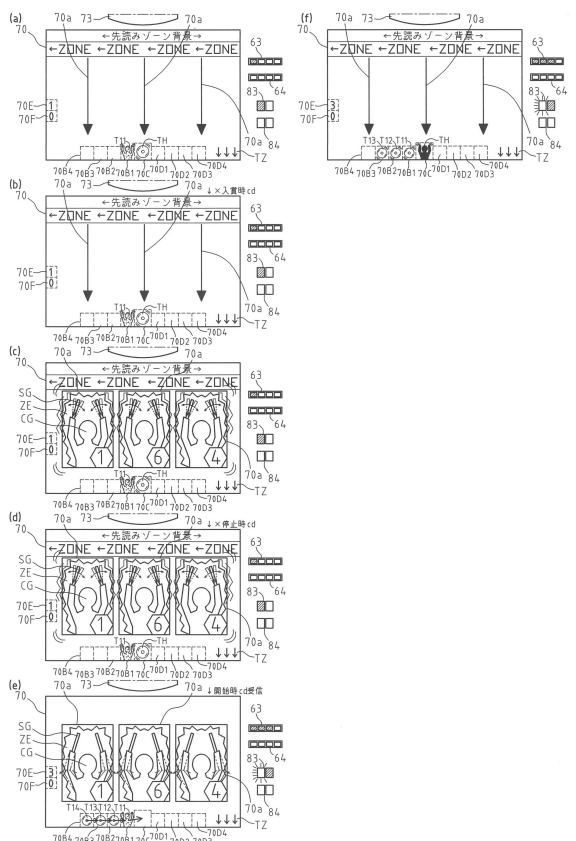
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
主制御部									
第1保留記憶	1	2	3			4		3	
第1保留数 (63)	1	2	3			4		3	
特別図柄 (60)	変動中						本停止	変動中	
開始時 cd							開始時 cd		
入賞時 cd	入賞時 cd	入賞時 cd	入賞時 cd			停止時 cd			
演出制御部									
第1保留数 (70B)	1	1	1			1		3	
第1保留数 (70E)	1	1	1			1		3	
第1保留数 (83)	1	1	1			1		3	
演出図柄 (70a)	変動中					本停止	本停止	変動中	
特殊図柄 (TZ)	変動中					本停止	本停止	変動中	
第1ランプ図柄 (81)	変動中					本停止	本停止	変動中	
	(a)	(b)				(c)	(d)	(e)	(f)

10

20

【図 90】



【図 91】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例18

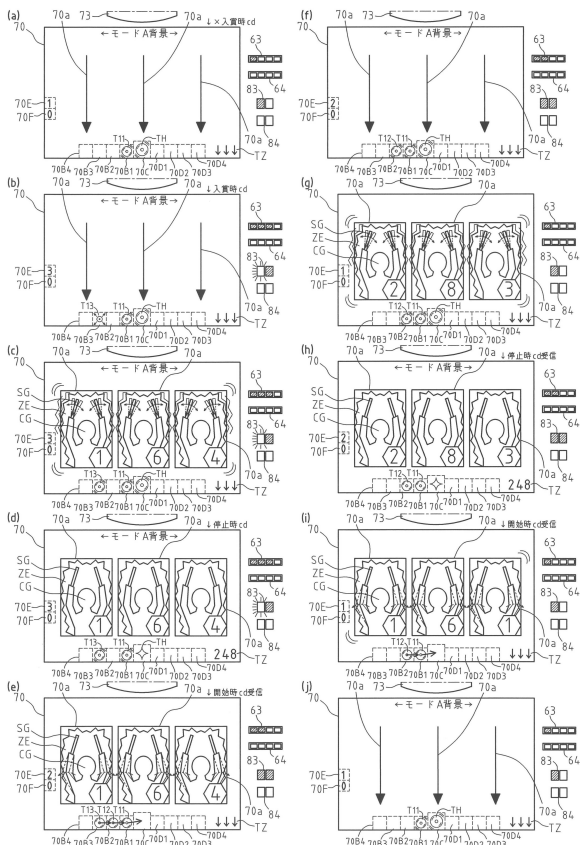
	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11		
主制御部														
第1保留記憶	1		2		3				2			1		
第1保留数 (63)	1		2		3				2			1		
特別図柄 (60)	変動中				本 停 止		変動中		本 停 止		変動中			
	開始時 cd				開始時 cd				開始時 cd					
	入賞時 cd		入賞時 cd		停止時 cd				停止時 cd					
演出制御部	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼		
第1保留数 (70B)	1		1		3				2			1		
第1保留数 (70E)	1		1		3				2			1		
第1保留数 (83)	1		1		3				2			1		
演出図柄 (70a)	変動中				仮 停 止		本 停 止		変動中		仮 停 止			
特殊図柄 (TZ)	変動中				仮 停 止		本 停 止		変動中		仮 停 止			
第1ランプ図柄 (81)	変動中				仮 停 止		本 停 止		変動中		仮 停 止			
		(a)		(b)		(c)	(d)	(e)	(f)		(g)	(h)	(i)	(j)

30

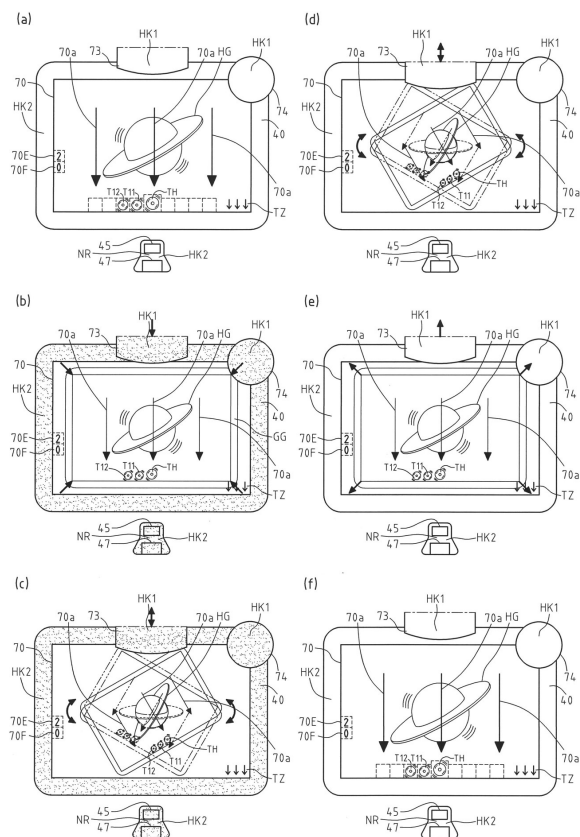
40

50

【図 9 2】



【図 9 4】



【図 9 3】

画像変化演出の具体例 1

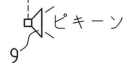
	T0	T1	T2	T3	T4	T5
第1可動部材	第1態様	第2態様へ移行	第2態様	第1態様へ復帰	第1態様	
第2可動部材	第1態様					→
第1可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態		→
第2可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態		→
飾り枠 (第2発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態		→
入賞ランプ (第2発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態		→
枠用照明装置 (第2発光領域)	第1状態					→
音声出力装置	—	変化報知音出力	—			
第1画像表示装置画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	通常表示へ復帰	通常表示	



【図 9 5】

画像変化演出の具体例 2

	T0	T1	T2	T3	T4	T5	T6
第1可動部材	第1態様	第2態様へ移行	第2態様	→	第1態様へ復帰	第1態様	
第2可動部材	第1態様						→
第1可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態			→
第2可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態				→	第1状態
飾り枠 (第2発光領域)	第1状態	第2状態	→	第1状態			→
入賞ランプ (第2発光領域)	第1状態	第2状態				→	第1状態
枠用照明装置 (第2発光領域)	第1状態	第2状態				→	第1状態
音声出力装置	—	変化報知音出力					—
第1画像表示装置画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	→	通常表示へ復帰	通常表示	



10

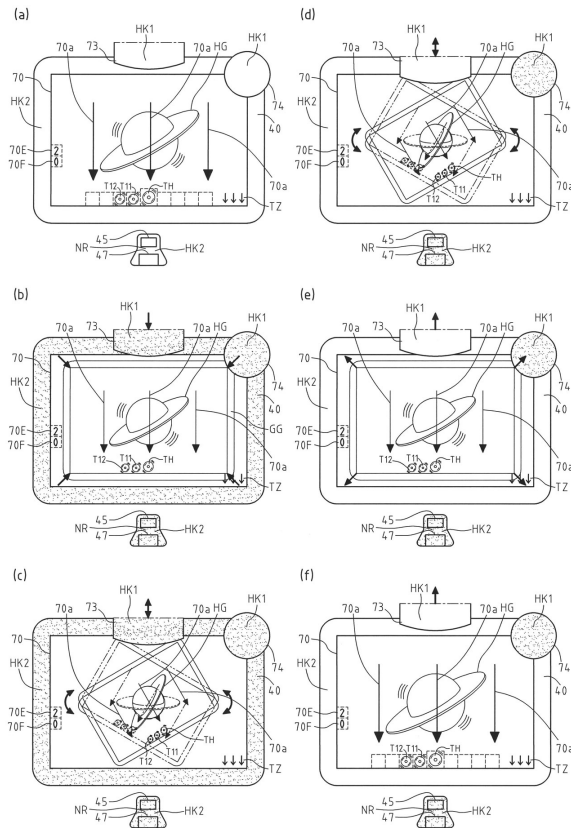
20

30

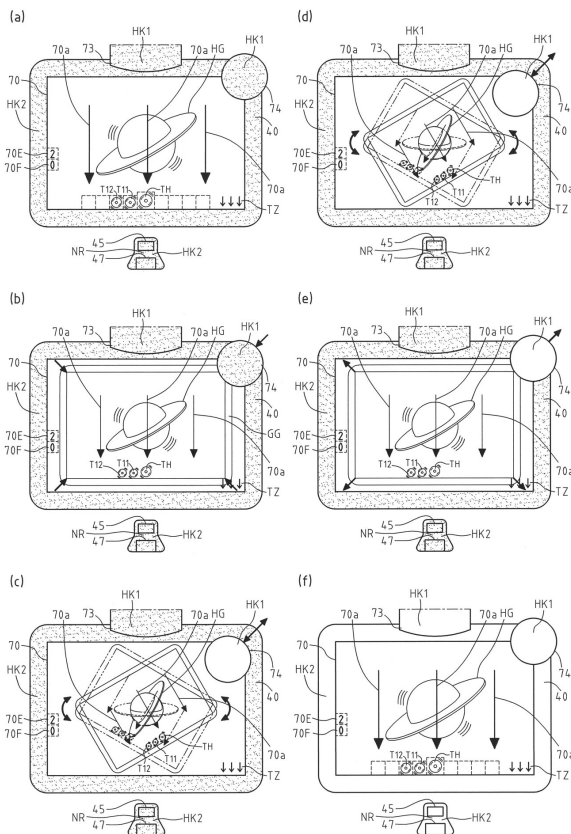
40

50

【図 9 6】



【図 9 8】



【図 9 7】

画像変化演出の具体例3

	T0	T1a	T1	T2	T3	T4	T5
第1可動部材	第1状態	第2状態へ移行	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第2可動部材	第1状態	第2状態へ移行	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第1可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第2可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態
飾り枠 (第2発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
入賞口ランプ (第2発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
枠用照明装置 (第2発光領域)	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態	第1状態
音声出力装置	—	変化報知音出力	変化報知音出力	変化報知音出力	—	—	—
第1画像表示装置画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	SV表示	通常表示へ復帰	通常表示	通常表示

第2状態  
9 ピキーン

【図 9 9】

画像変化演出の具体例4

	T0	T1a	T1b	T2	T3	T4	T5a	T5b
第1可動部材	第1状態	第2状態へ移行	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第2可動部材	第1状態	第2状態へ移行	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第1可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
第2可動部材 (第1発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
飾り枠 (第2発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
入賞口ランプ (第2発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
枠用照明装置 (第2発光領域)	第1状態	第2状態	第2状態	第2状態	第2状態	第1状態へ復帰	第1状態	第1状態
音声出力装置	—	変化報知音出力	変化報知音出力	変化報知音出力	変化報知音出力	—	—	—
第1画像表示装置画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	SV表示	SV表示	通常表示へ復帰	通常表示	通常表示

9 ピキーン

10

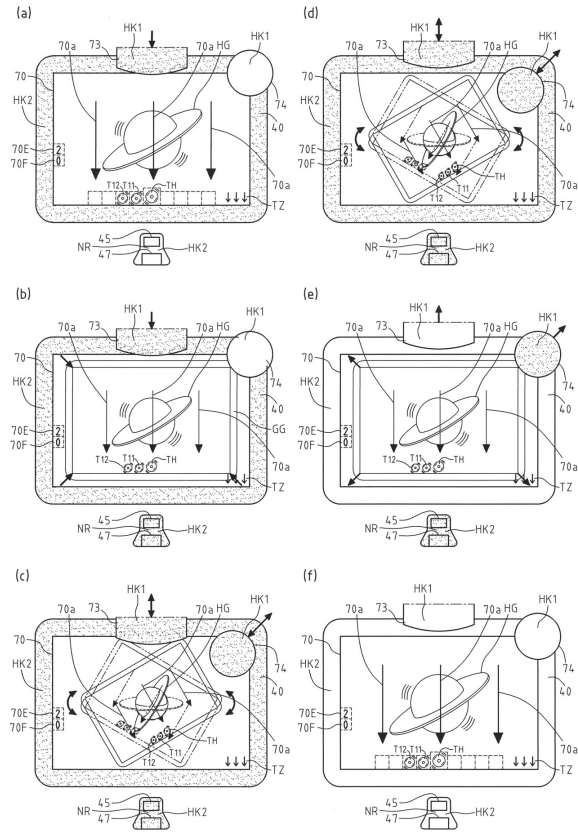
20

30

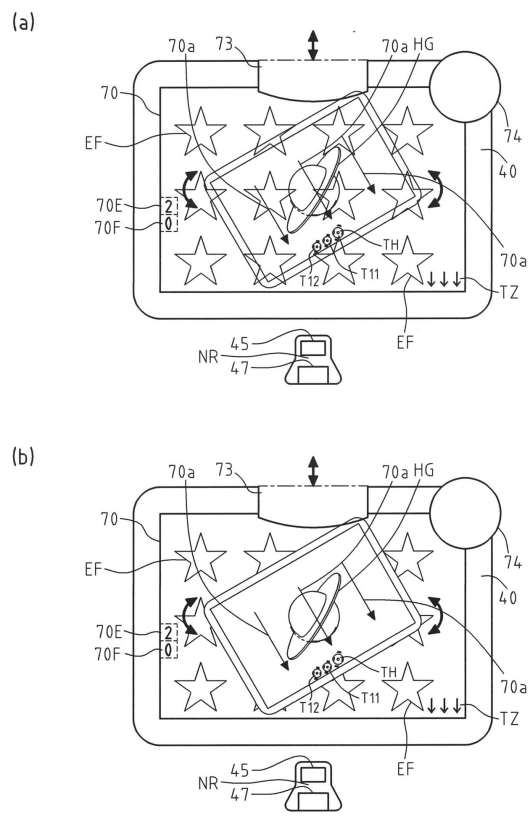
40

50

【図 100】



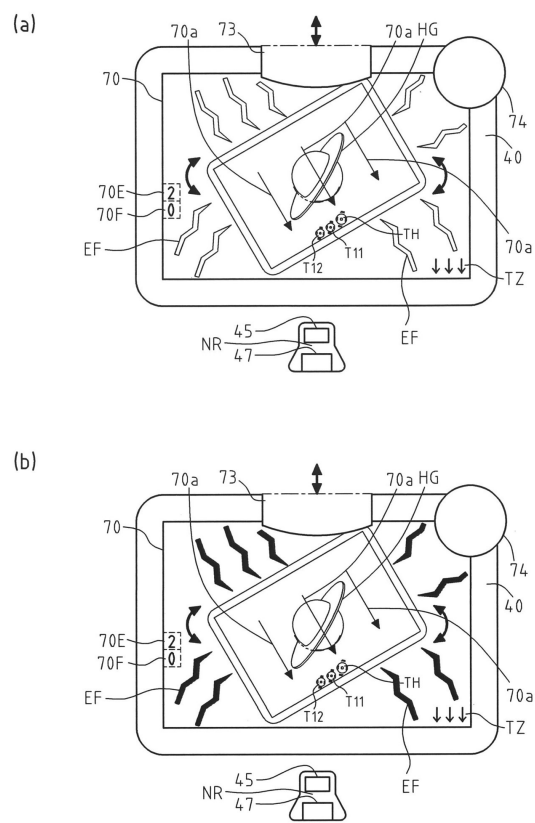
【図 101】



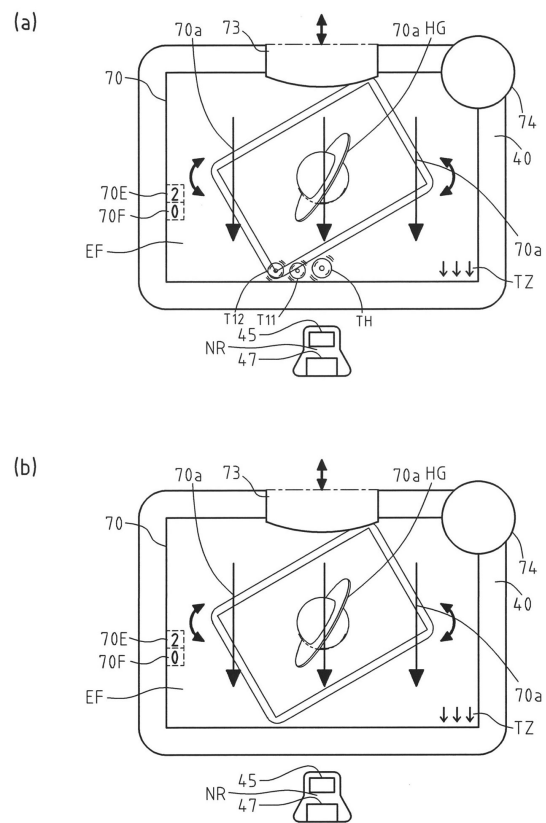
10

20

【図 102】



【図 103】

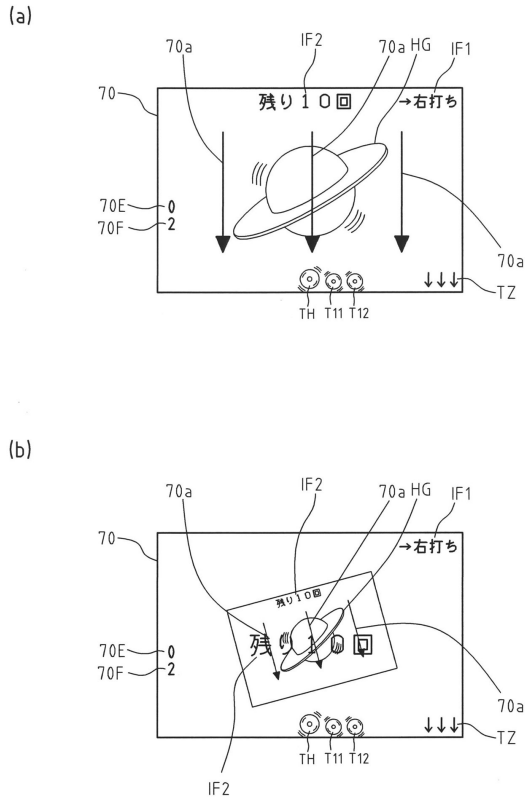


30

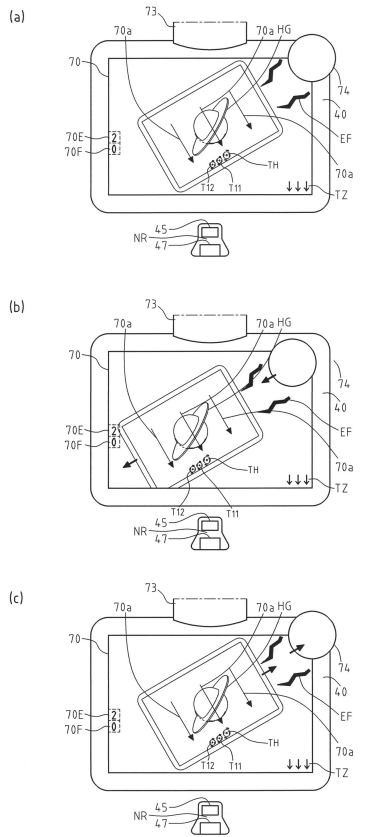
40

50

【図 104】



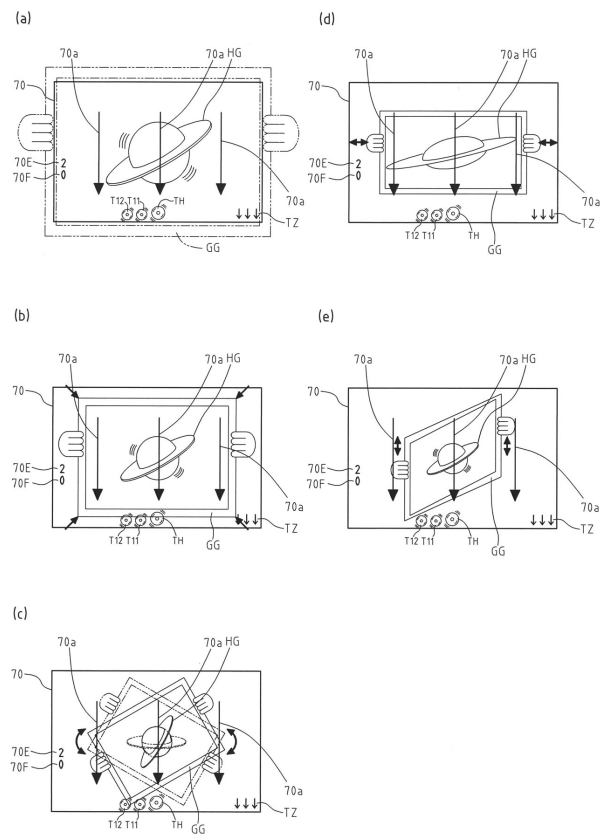
【図 105】



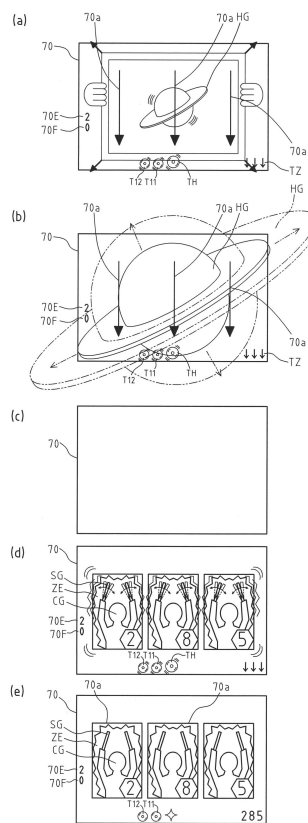
10

20

【図 106】



【図 107】



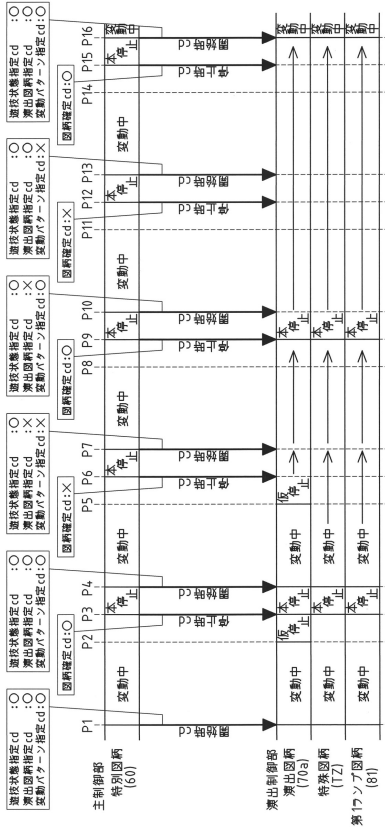
30

40

50

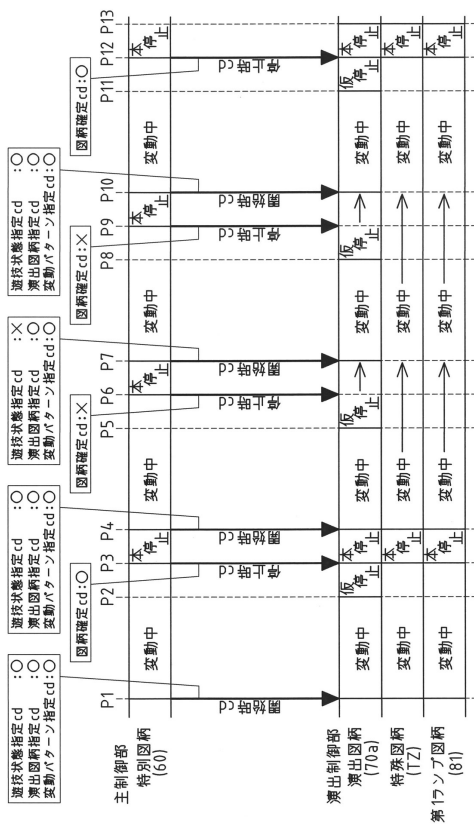
【図 108】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例1

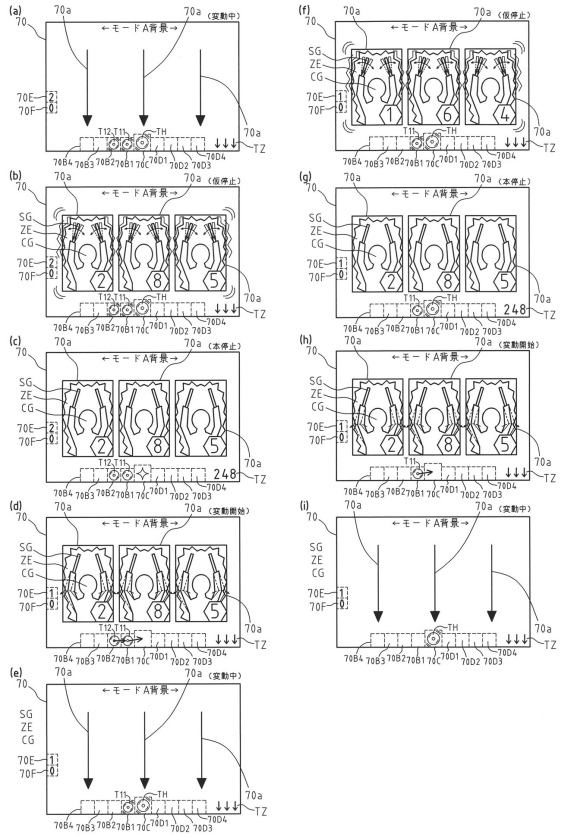


【図 110】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例2

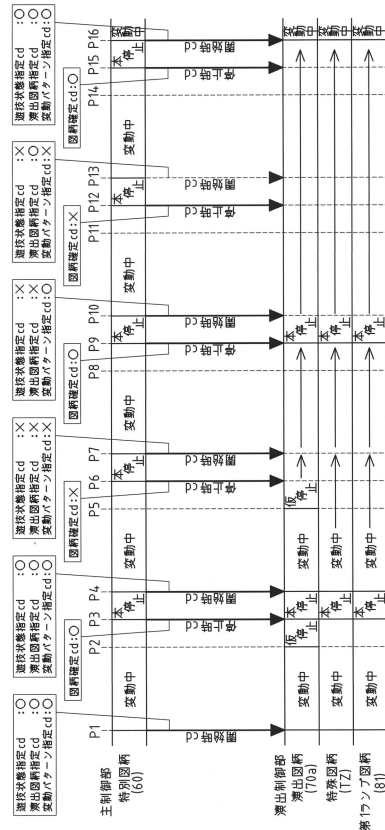


【図 109】



【図 111】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例3



10

20

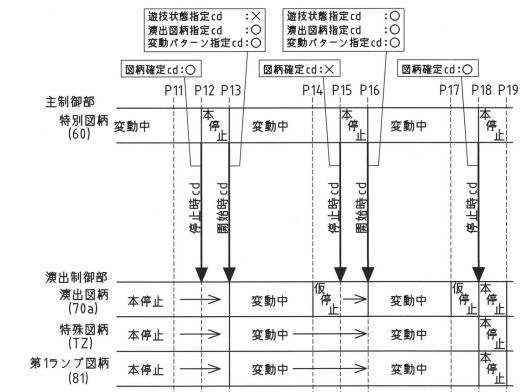
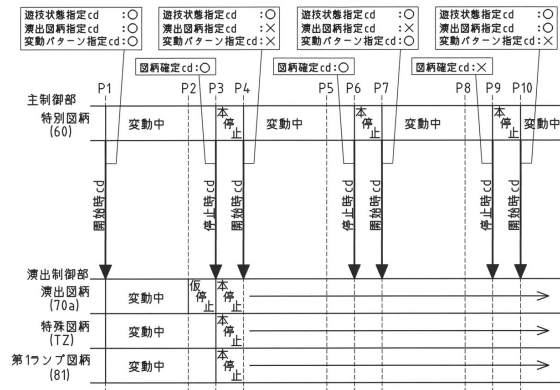
30

40

50

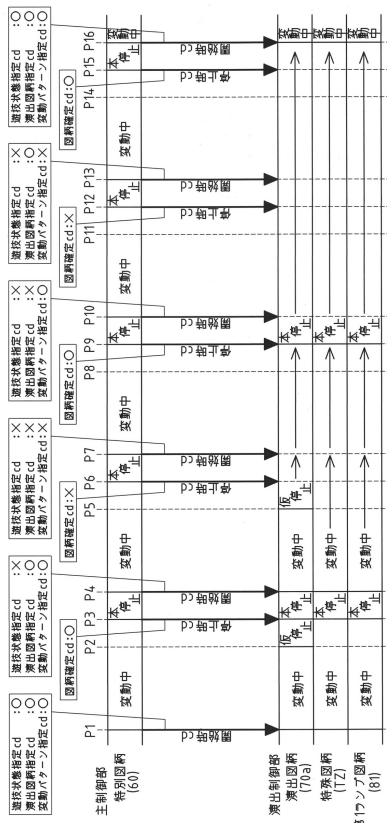
## 【図 1 1 2】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例4



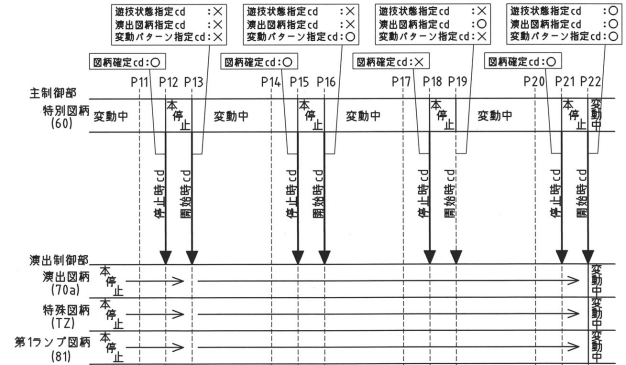
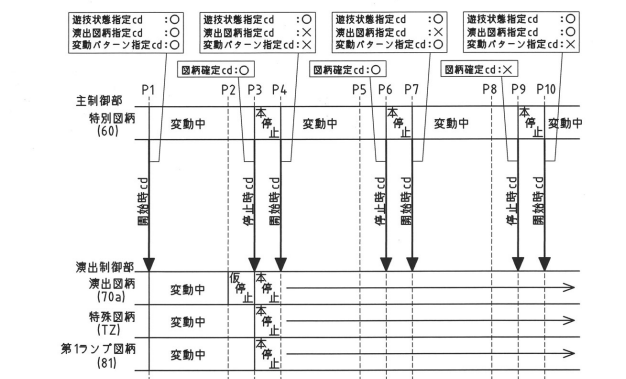
## 【図 1 1 4】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例6



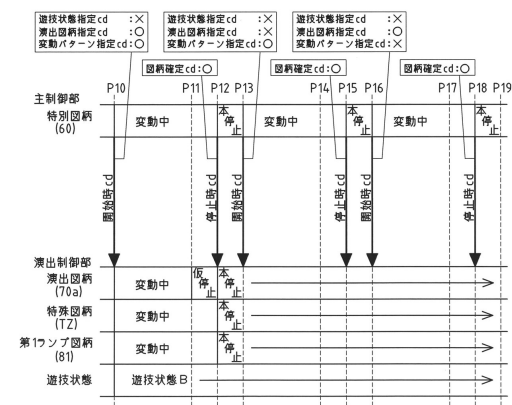
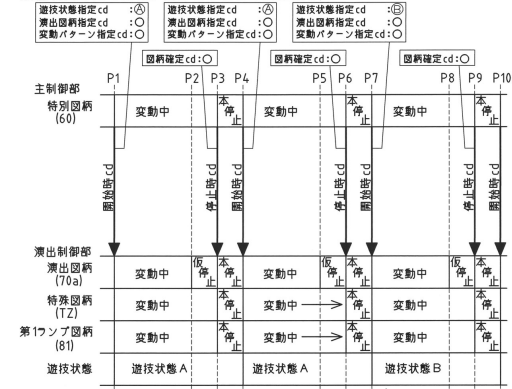
## 【図 1 1 3】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例5



## 【図 1 1 5】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例7



10

20

30

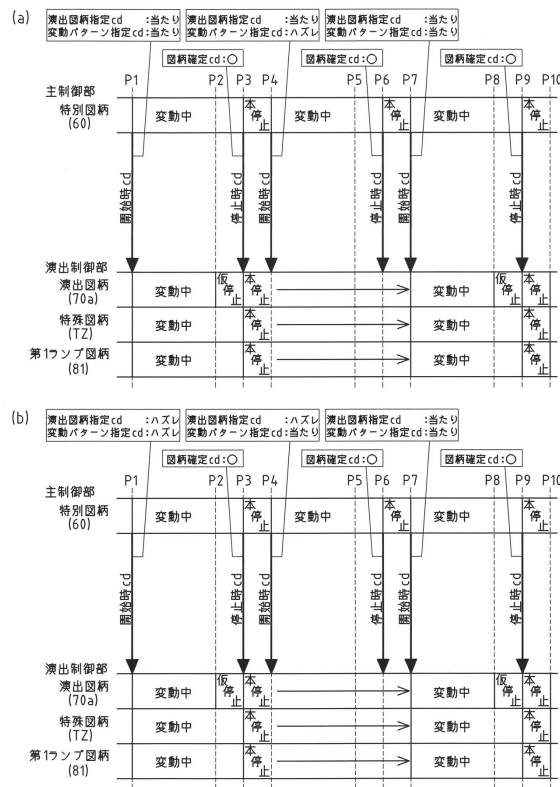
40

50



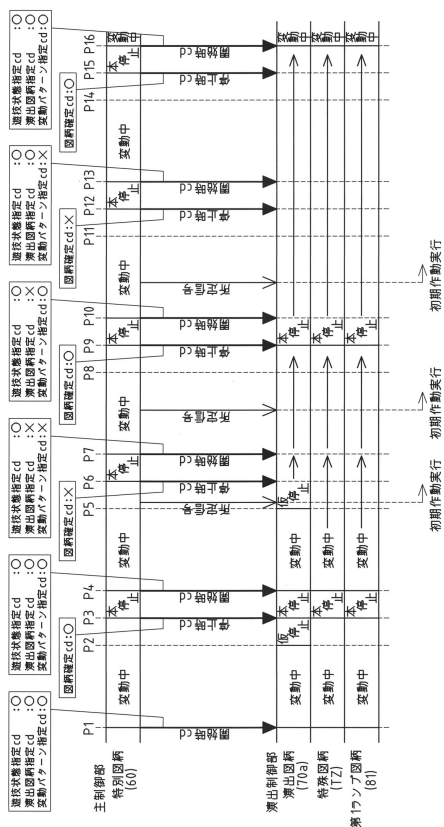
## 【図 1 1 6】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例8



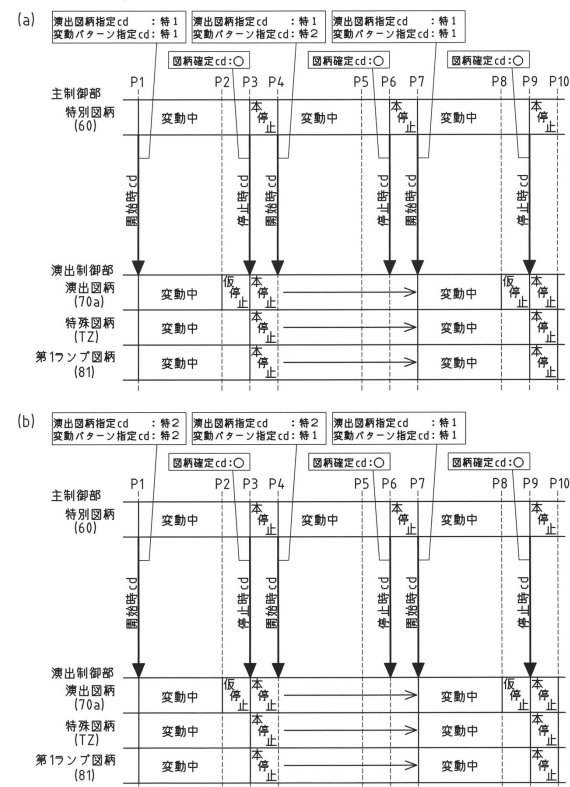
## 【図 1 1 8】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例10



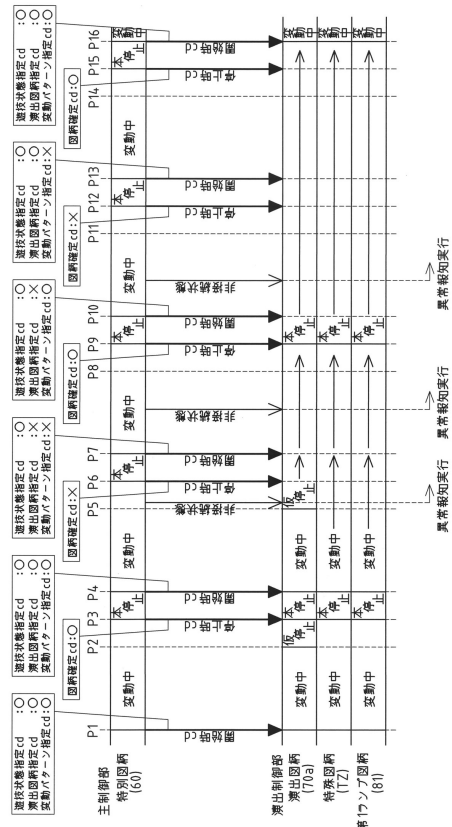
## 【図 1 1 7】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例9



## 【図 1 1 9】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例11



10

20

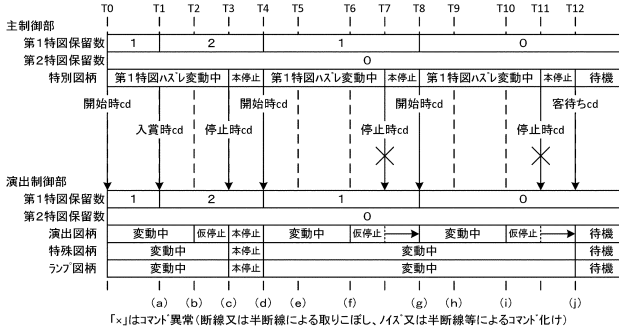
30

40

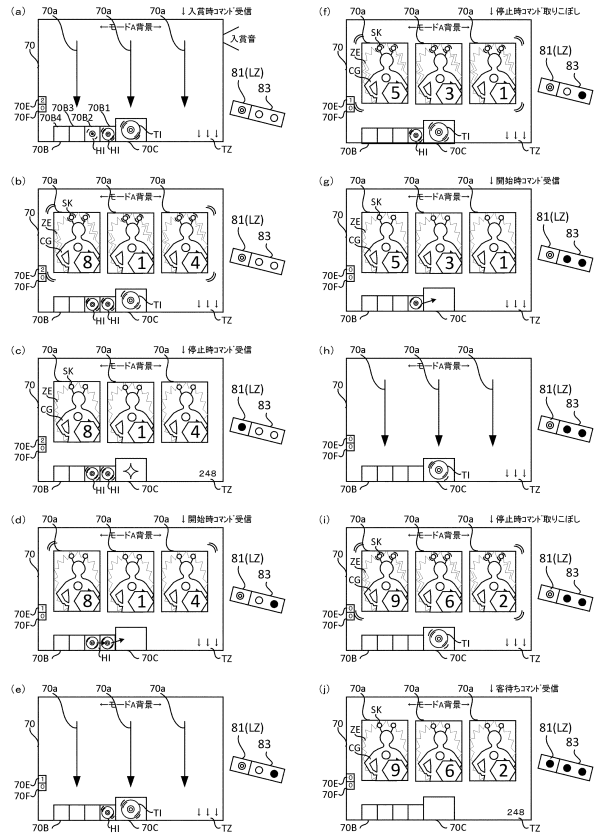
50

【 図 1 2 0 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート1



【 図 1 2 1 】

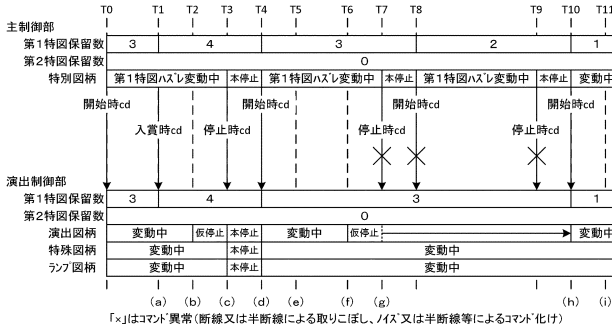


10

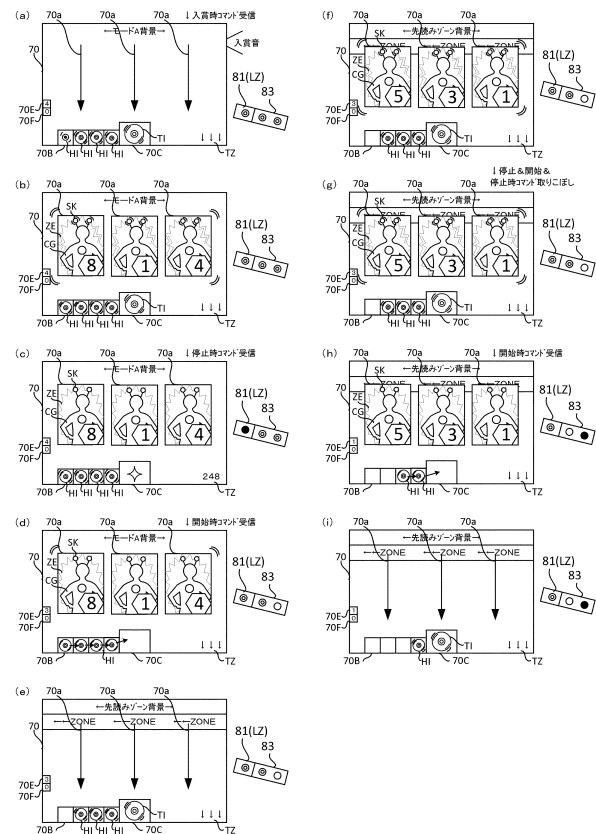
20

【 図 1 2 2 】

### 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート2



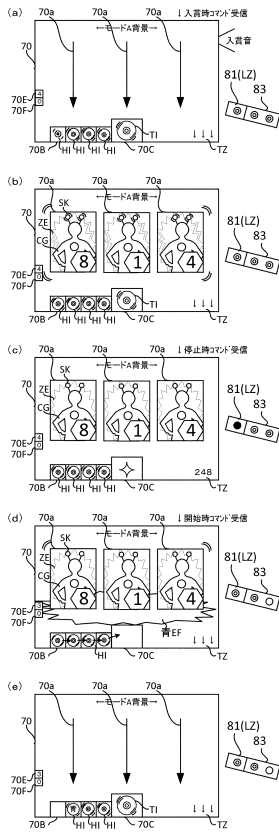
【 図 1 2 3 】



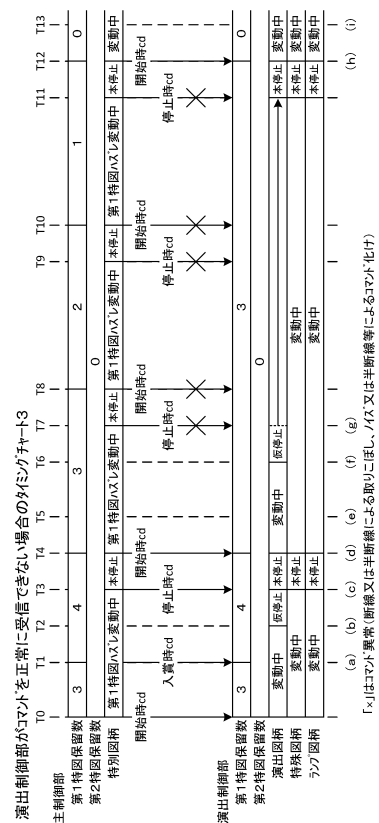
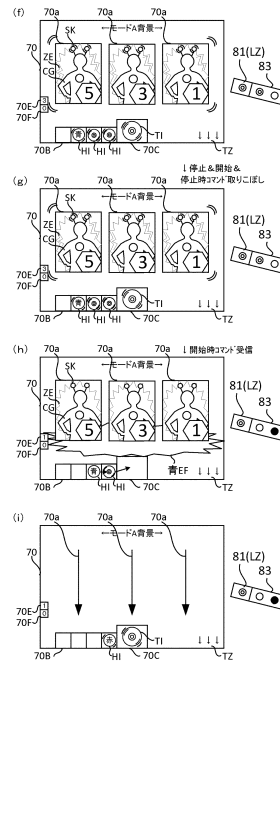
30

40

【 図 1 2 4 】



【 図 1 2 5 】

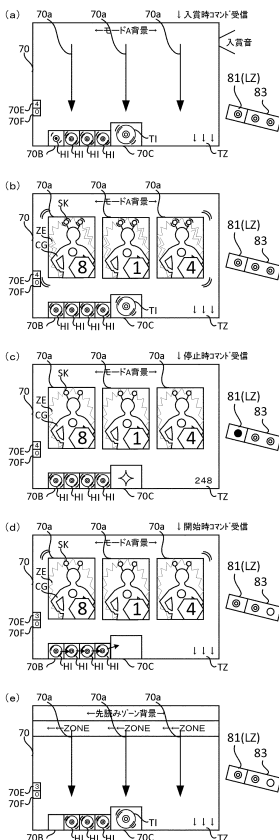


(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g)

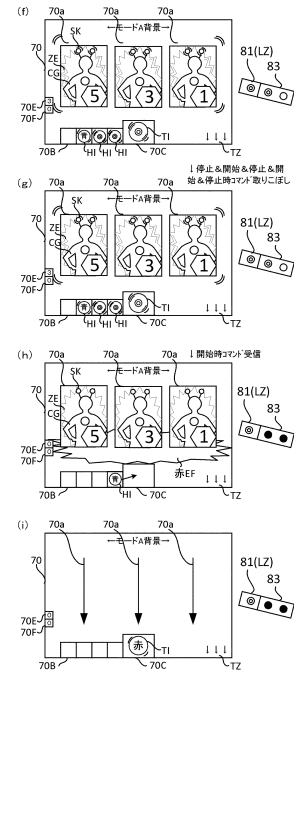
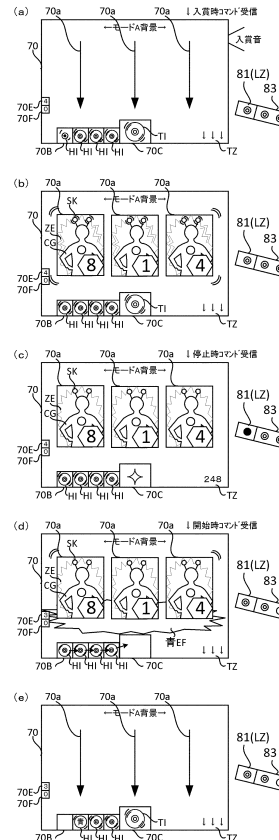
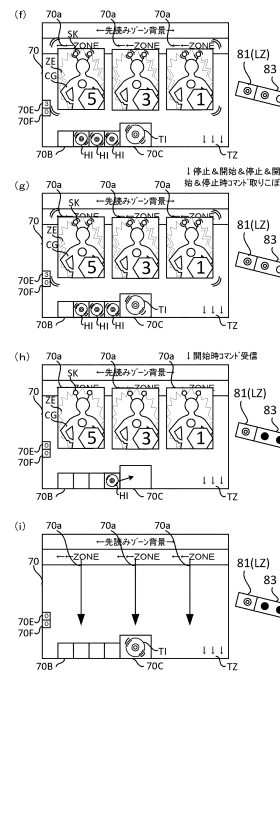
10

20

【 図 1 2 6 】



【 図 1 2 7 】

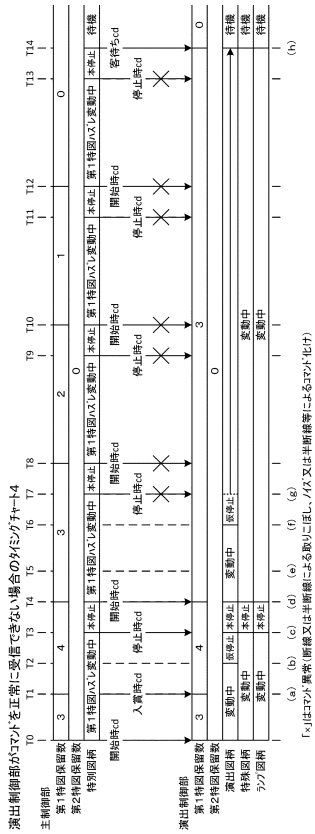


30

40

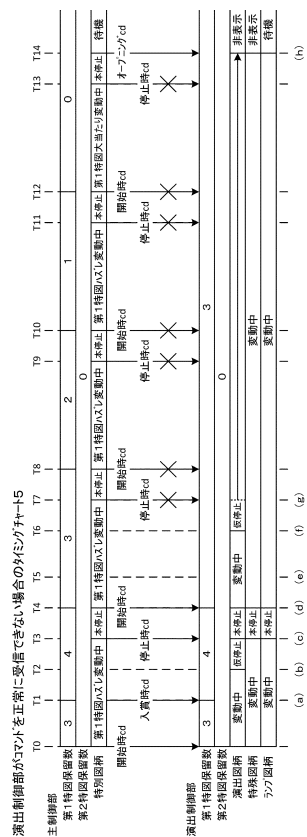
50

【 図 1 2 8 】



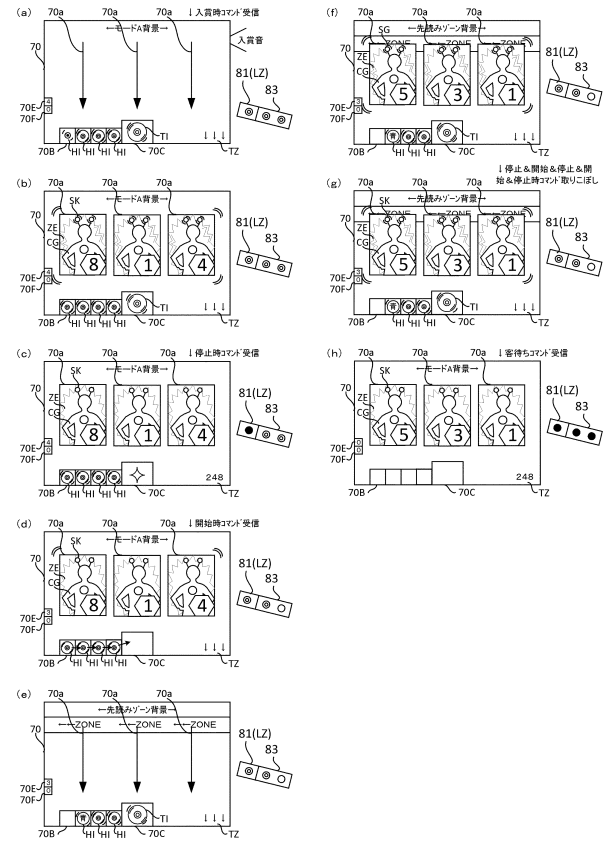
「×」はコマンド異常(断線又は半断線による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け)

【 図 1 3 0 】



「x」はコマンド異常(断線又は半断線による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け)

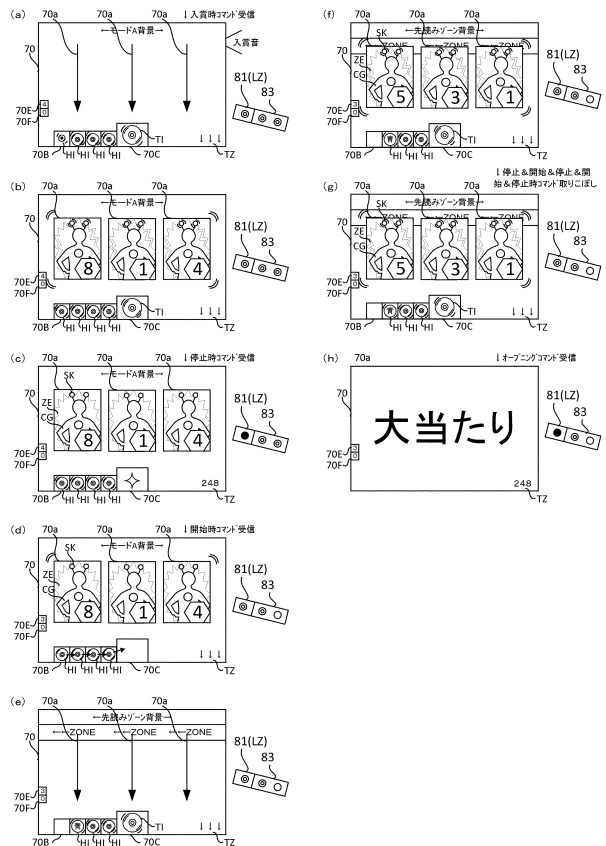
【 図 1 2 9 】



10

20

【 図 1 3 1 】

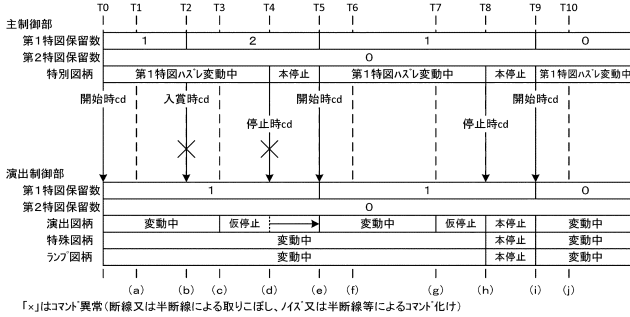


30

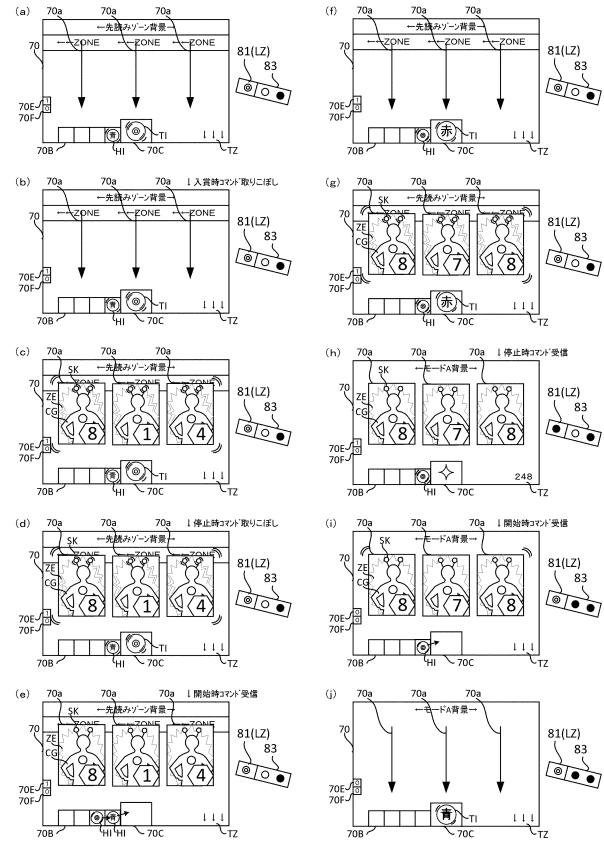
40

【 図 1 3 2 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート6



【 図 1 3 3 】

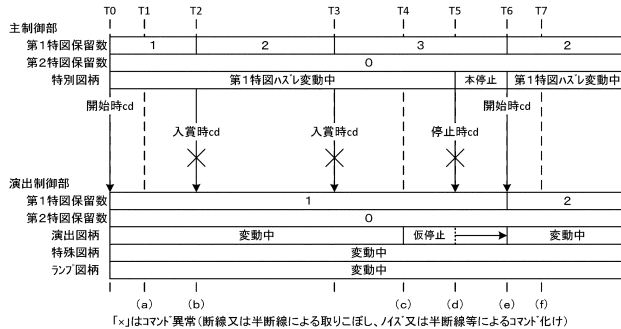


10

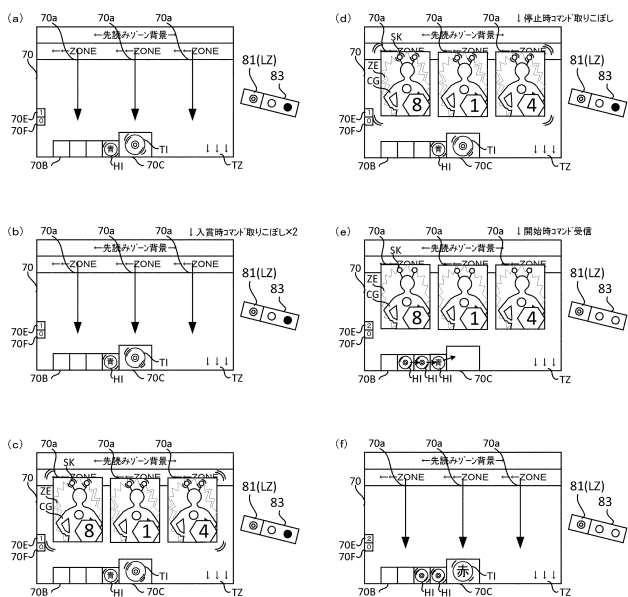
20

【 図 1 3 4 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート7



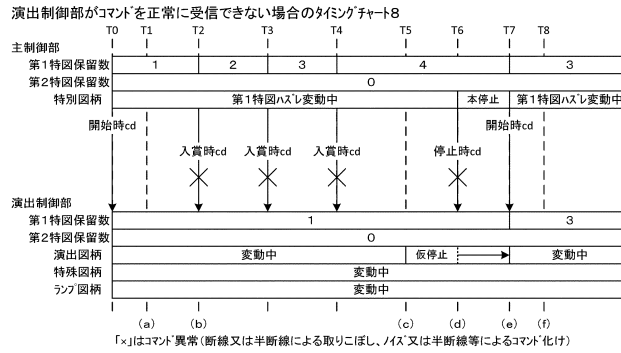
【 図 1 3 5 】



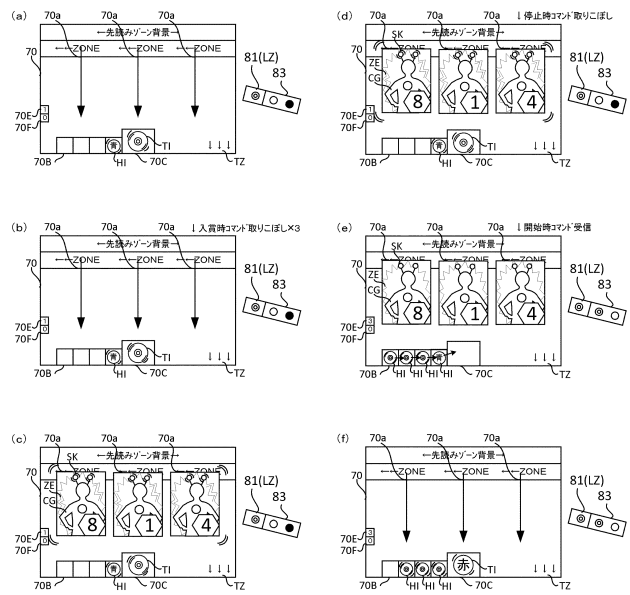
30

40

【図 136】



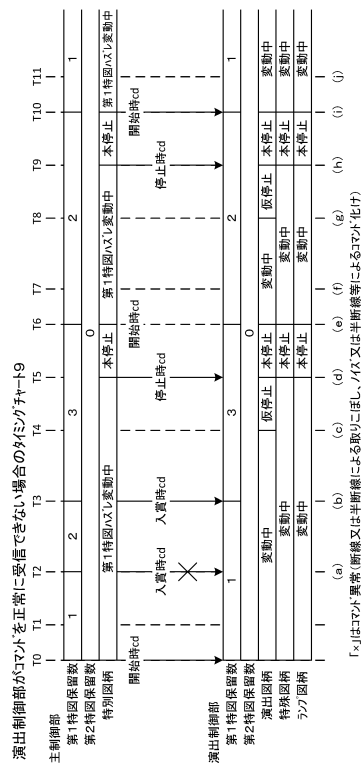
【図 137】



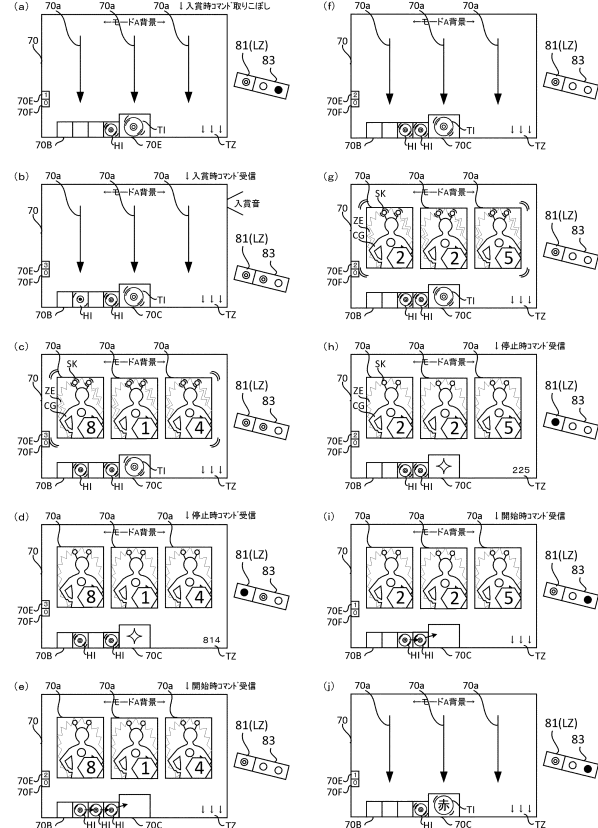
10

20

【図 138】



【図 139】

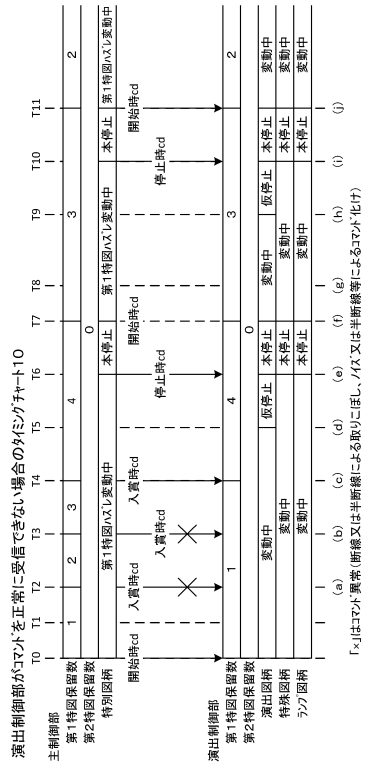


30

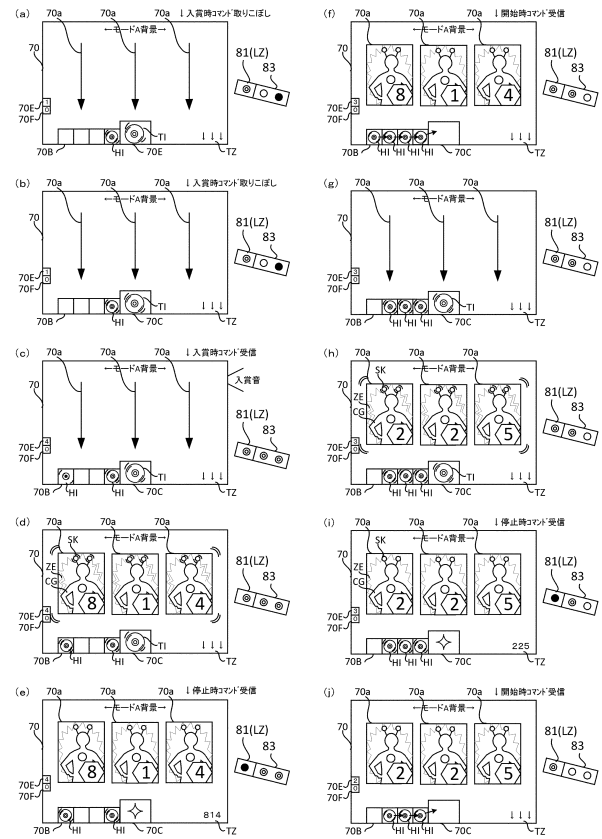
40

50

【 図 1 4 0 】



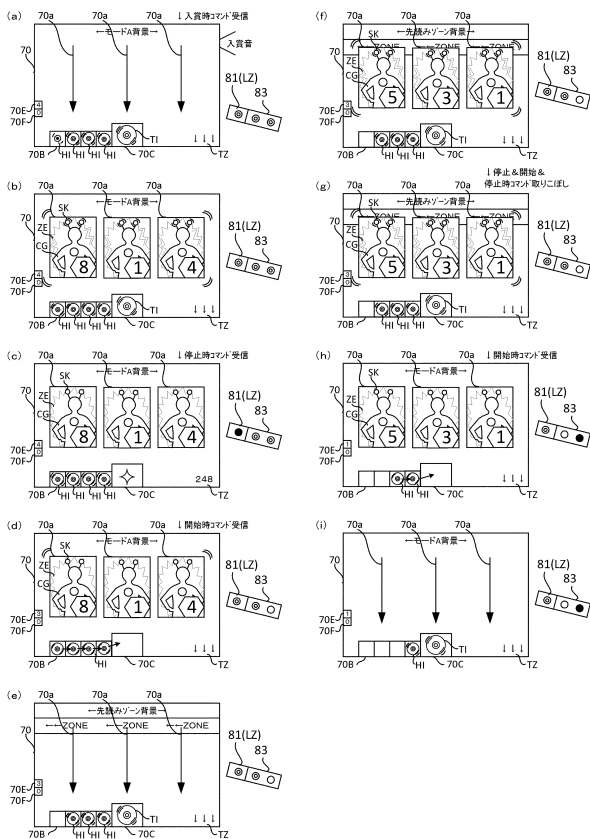
【 図 1 4 1 】



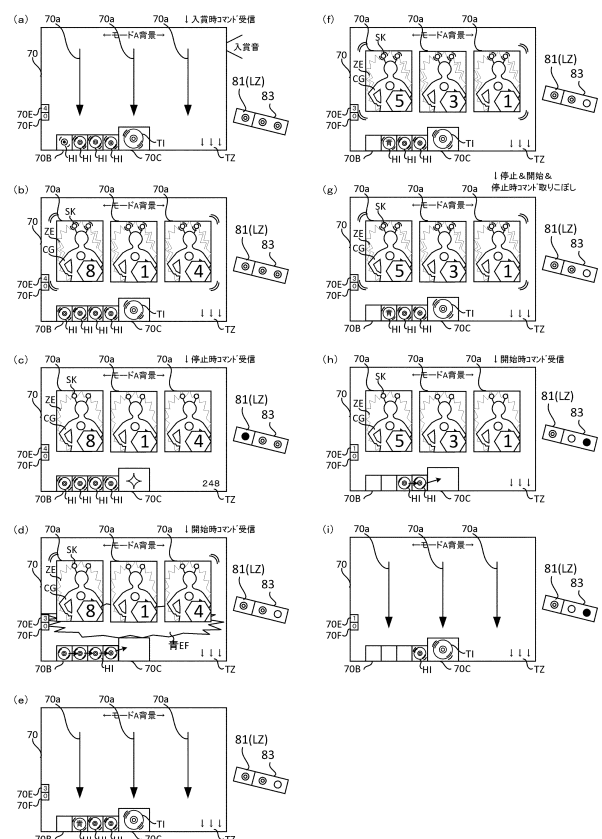
10

20

【 図 1 4 2 】



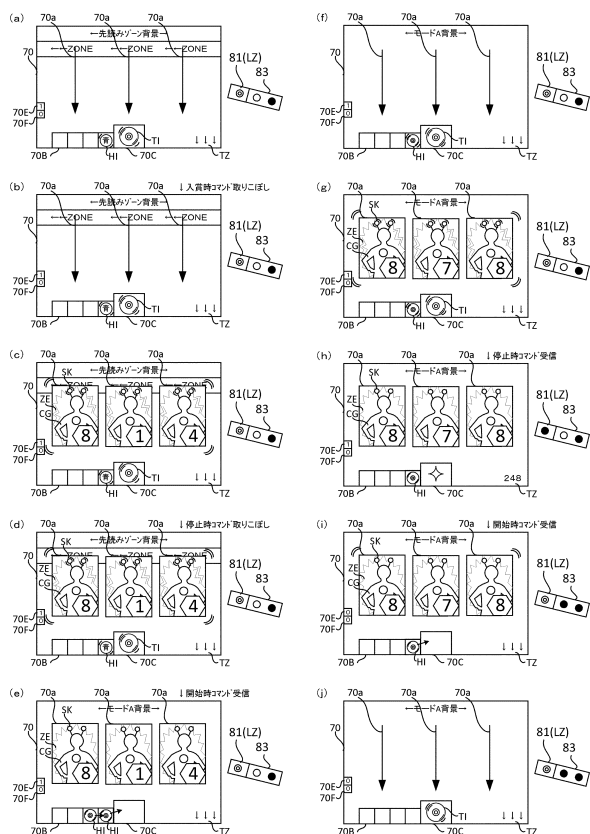
【 図 1 4 3 】



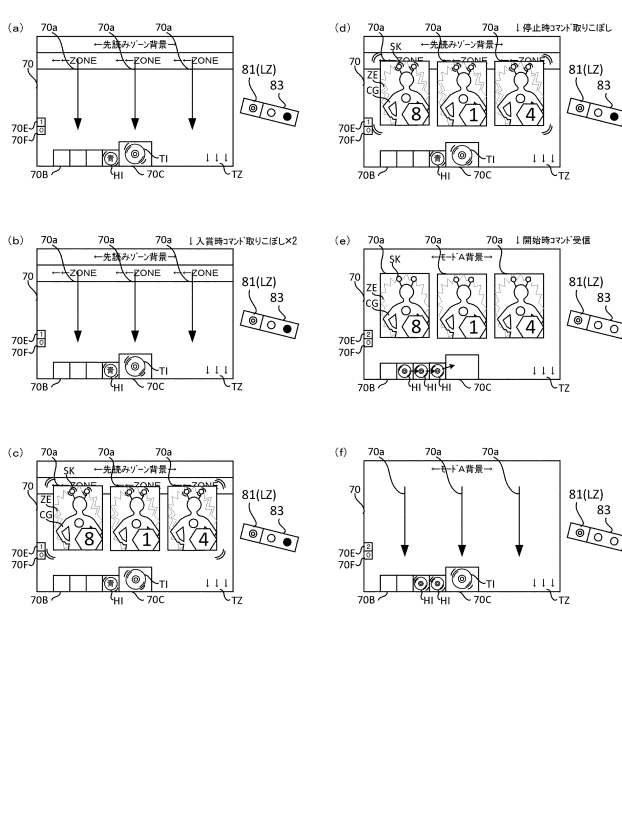
30

40

【 ㊦ 1 4 4 】



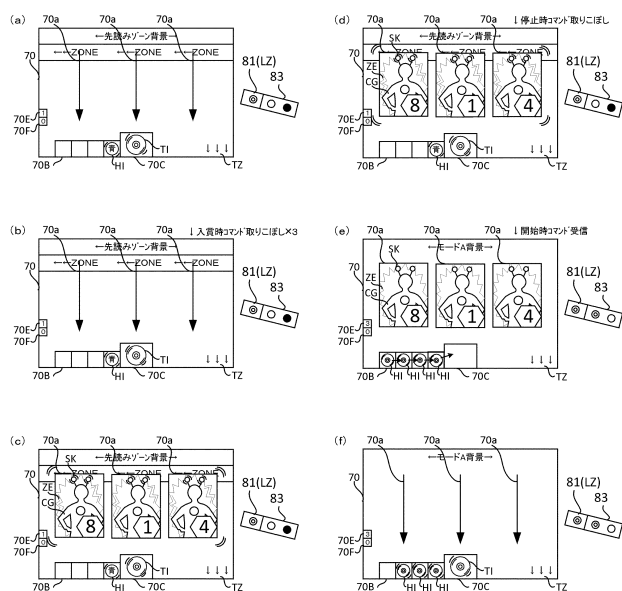
【 ㊦ 1 4 5 】



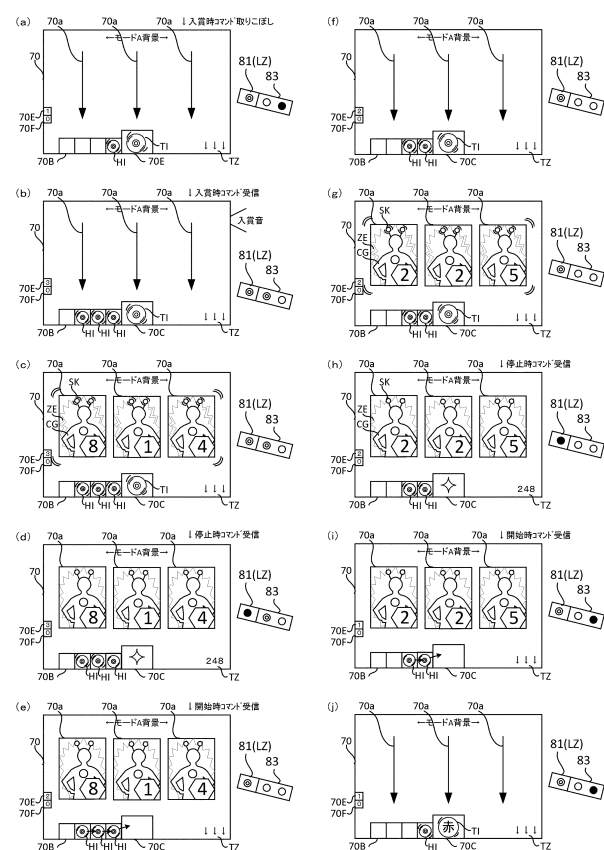
10

20

【 図 1 4 6 】



【 図 1 4 7 】

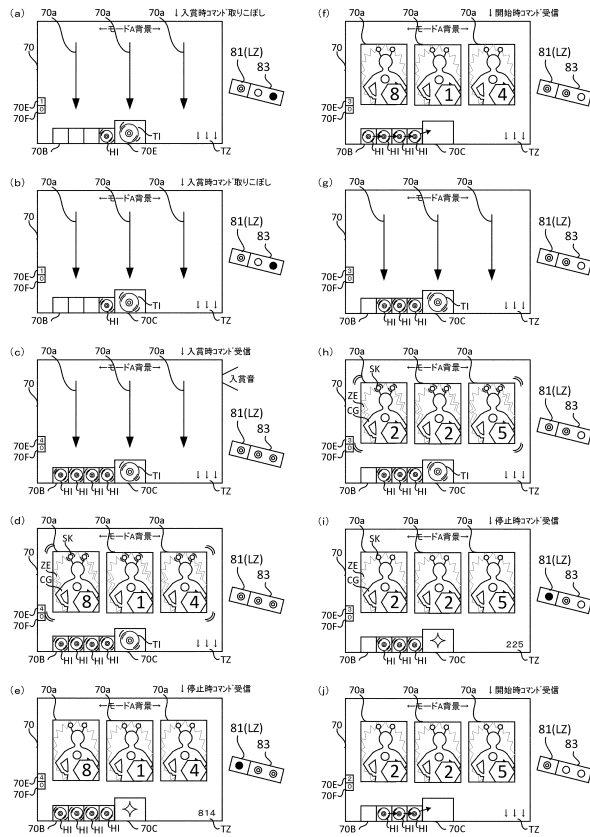


30

40

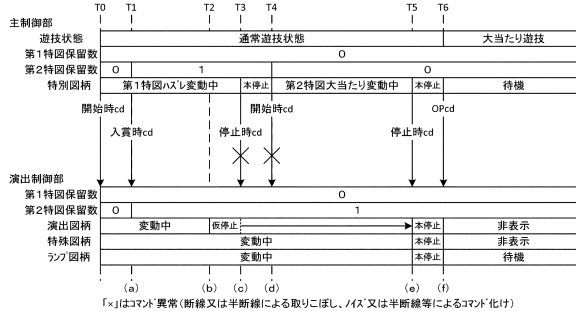


## 【図 148】

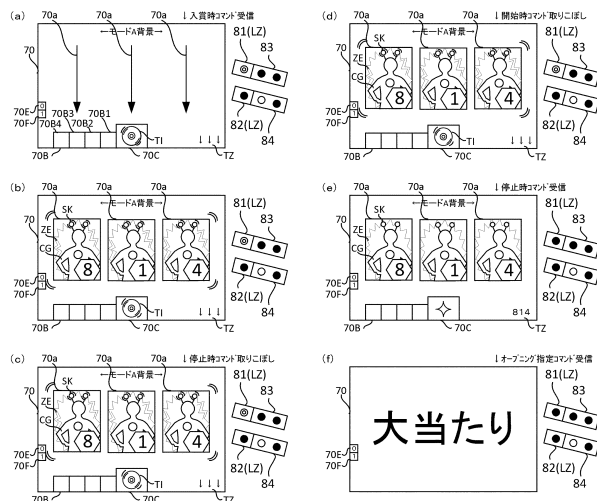


## 【図 150】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート12

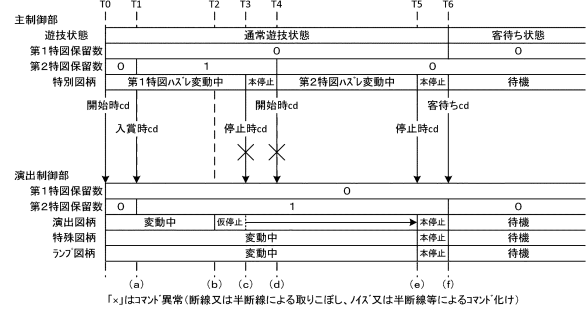


「×」はコマンド異常(断線又は半断線)による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け

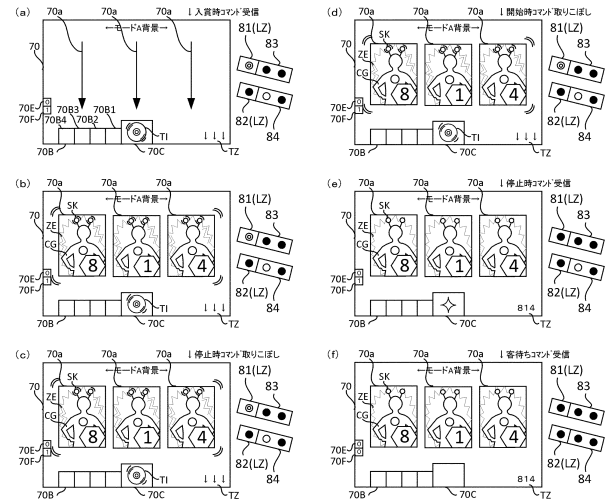


## 【図 149】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート11

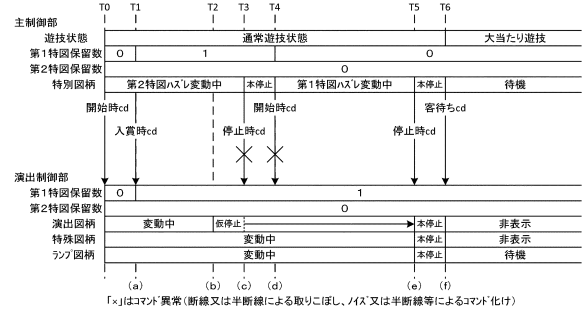


「×」はコマンド異常(断線又は半断線)による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け

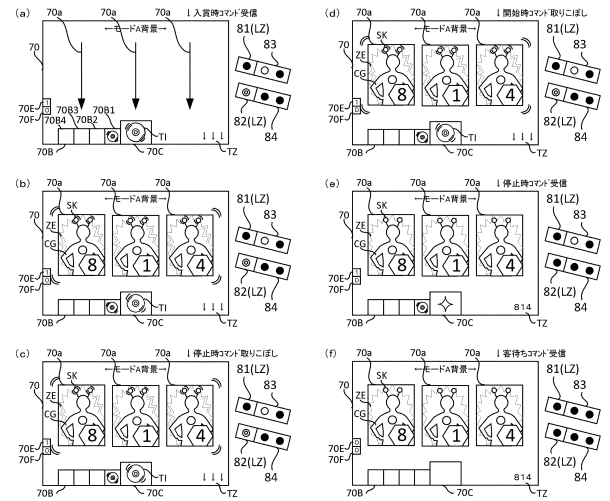


## 【図 151】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート13



「×」はコマンド異常(断線又は半断線)による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け



大当たり

10

20

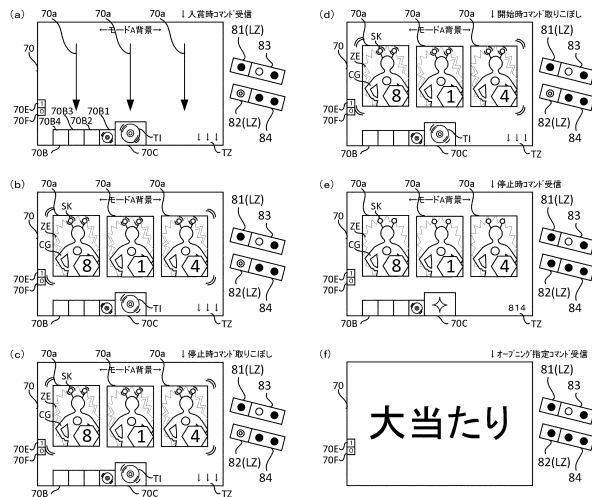
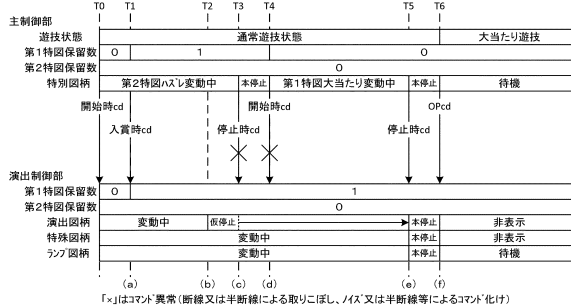
30

40

50

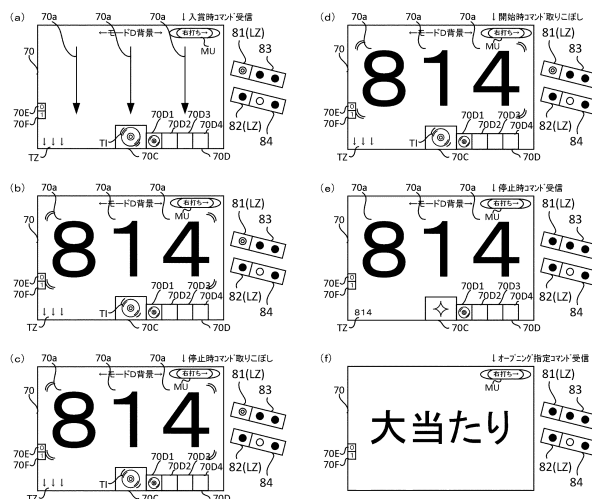
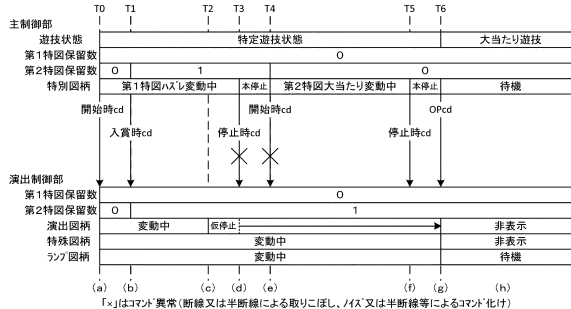
【 図 1 5 2 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート14



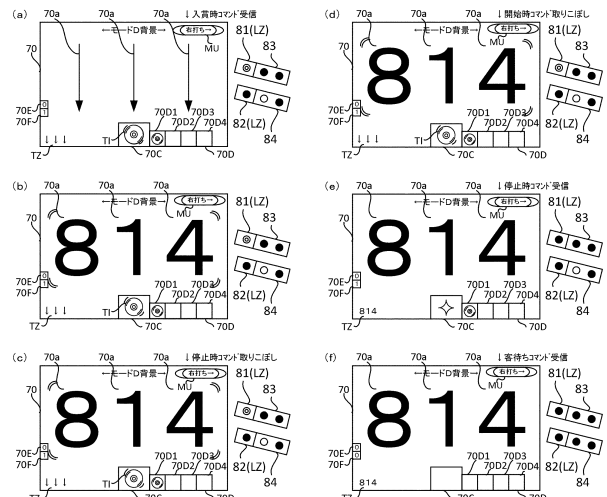
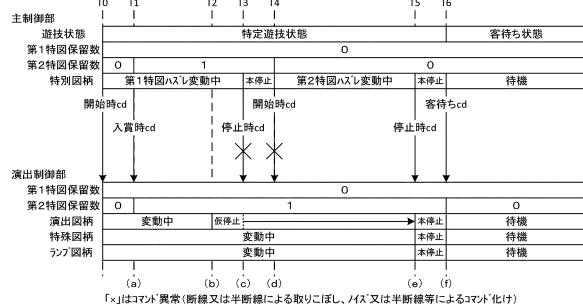
【 図 1 5 4 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート16



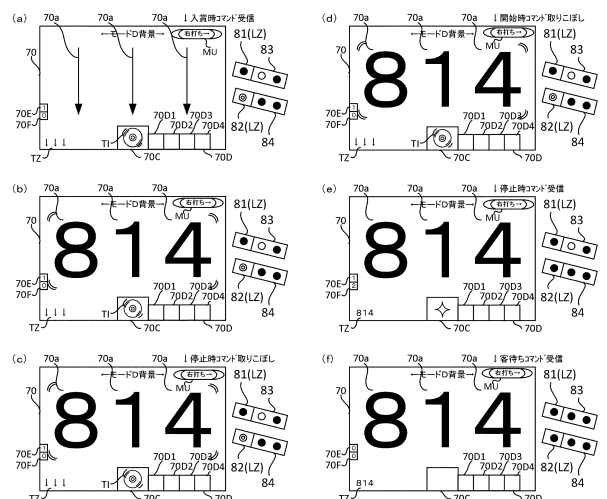
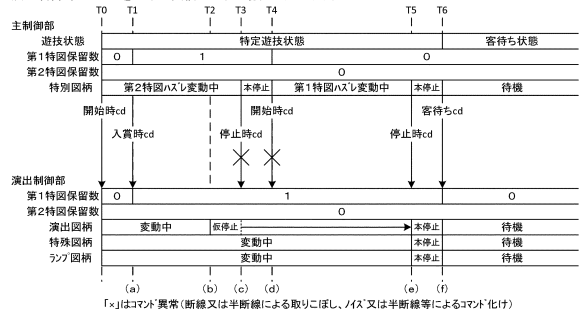
【 図 1 5 3 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート15



【 図 1 5 5 】

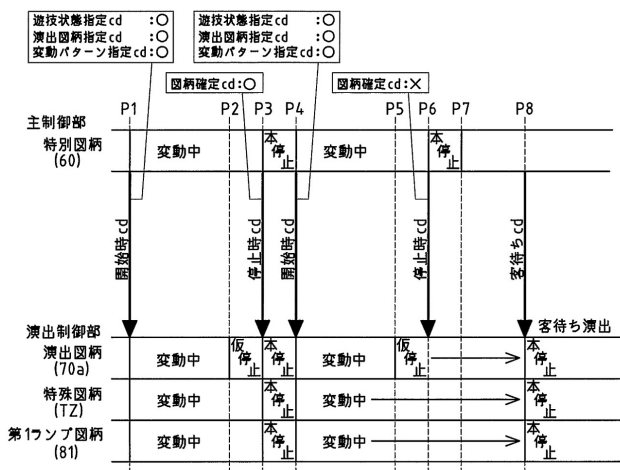
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート17





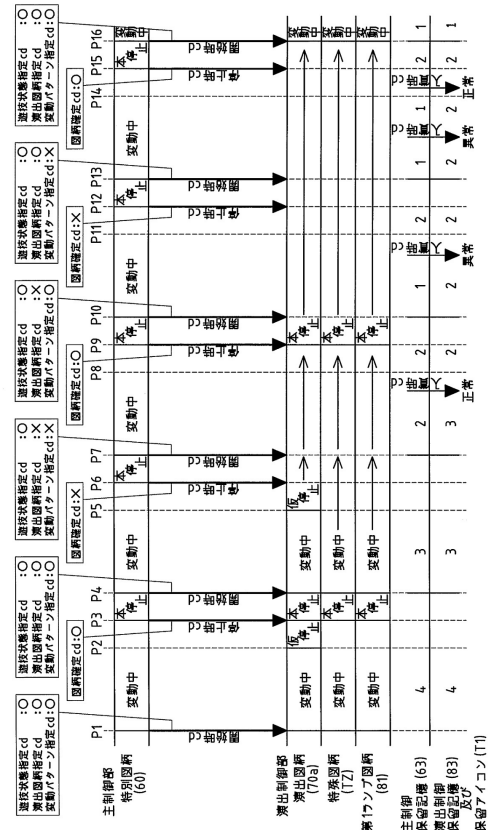
## 【図 160】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 12



## 【図 161】

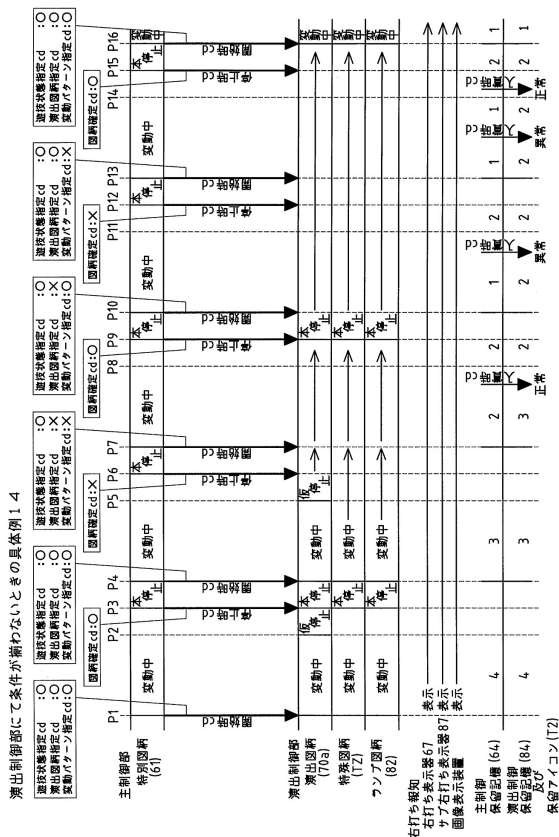
演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 13



10

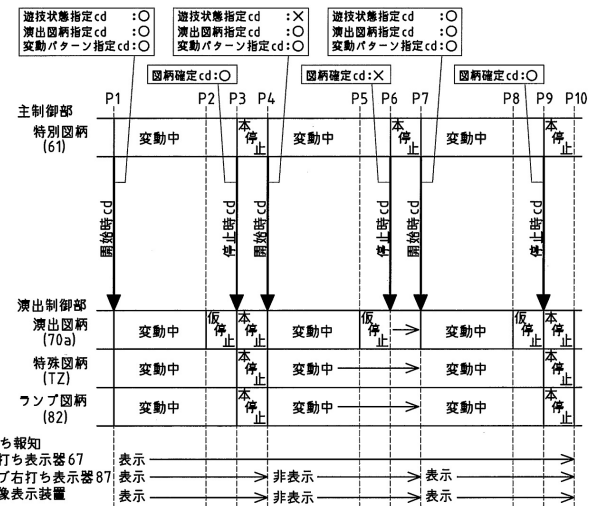
20

## 【図 162】



## 【図 163】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 15

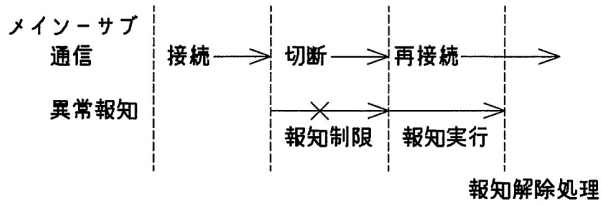


30

40

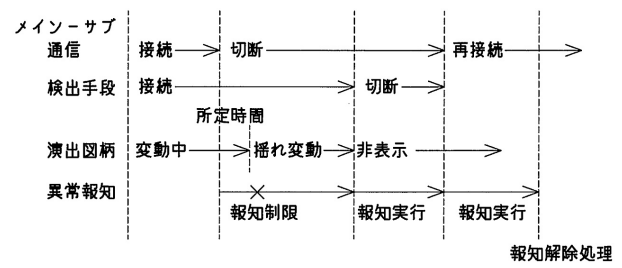
50

【図 164】



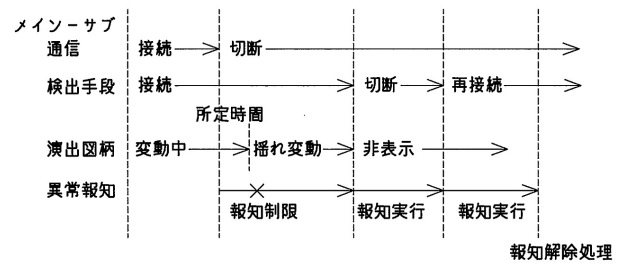
【図 165】

(a)信号と異常報知の例1



10

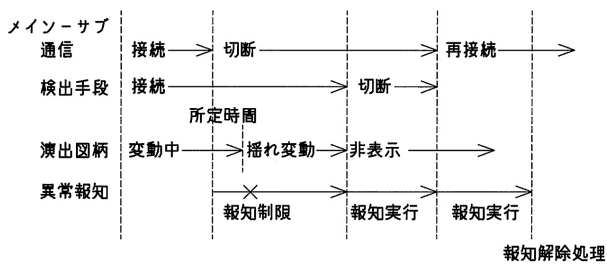
(b)信号と異常報知の例2



20

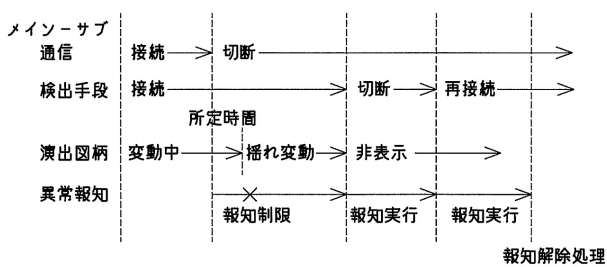
【図 166】

(a)信号と異常報知の例1



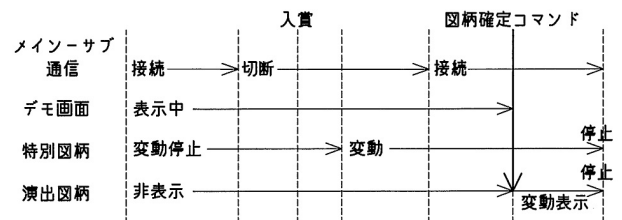
30

(b)信号と異常報知の例2



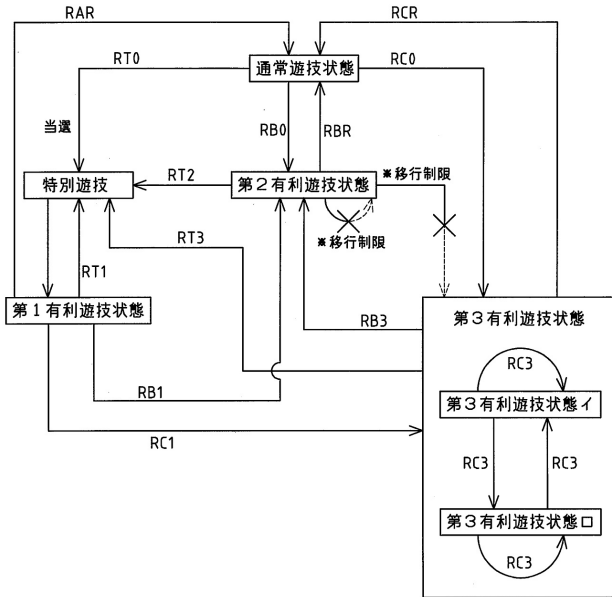
40

【図 167】



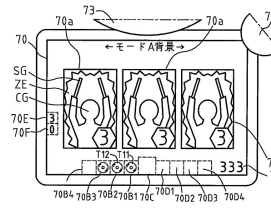
50

【 図 1 6 8 】

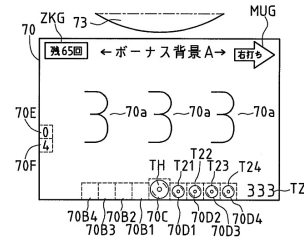


【 図 1 6 9 】

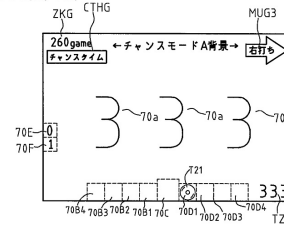
(a) 通常：当たり図柄の例



(b) 第1有利：当たり図柄の例

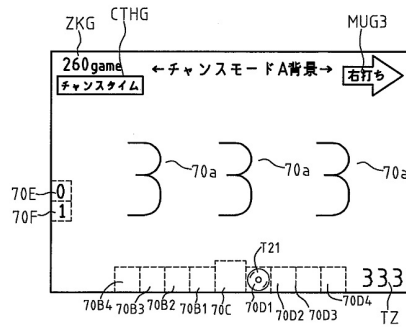


(c) 第2有利：当たり図柄の例

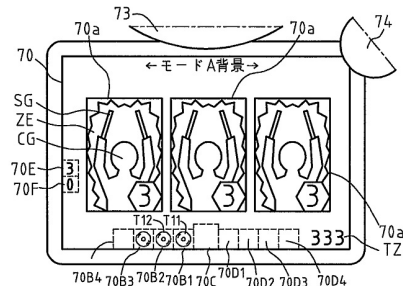


【 図 1 7 0 】

(a) 第3有利イ：当たり図柄の例

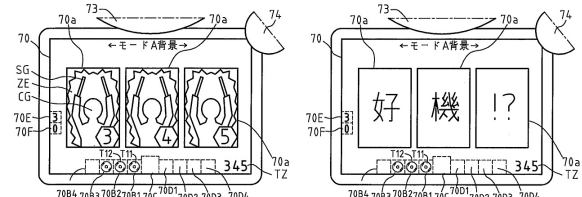


(b) 第3有利口：当たり図柄の例

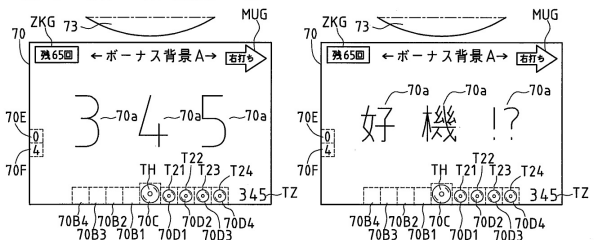


【 図 1 7 1 】

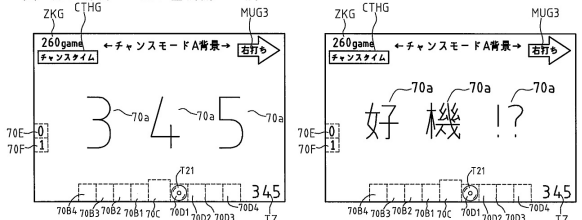
(a) 通常：ハズレ図柄揃いの例



(b) 第1有利：ハズレ図柄揃いの例

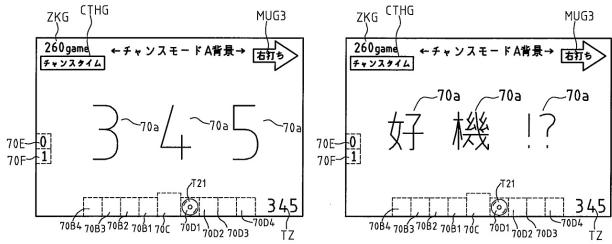


(c) 第2有利：ハズレ図柄揃いの例

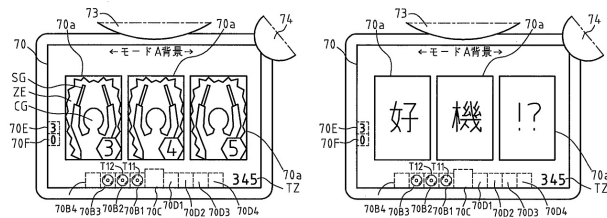


【図 1 7 2】

(a) 第3有利イ：ハズレ図柄揃いの例



(b) 第3有利ロ：ハズレ図柄揃いの例



【図 1 7 4】

遊技状態の有利についてー1

	普図抽選確率	普図変動時間	普電開放時間
通常遊技状態	FZ11	FZ21	FZ31
第3有利遊技状態ロ	FZ12	FZ22	FZ32
第1有利遊技状態	FZ13	FZ23	FZ33
第2有利遊技状態	FZ14	FZ24	FZ34
第3有利遊技状態イ	FZ15	FZ25	FZ35

【図 1 7 3】

新たな遊技状態への移行契機が発生			
状態	第1有利遊技状態	第2有利遊技状態	第3有利遊技状態
通常遊技状態	(大当たり遊技を経て) 移行可	移行可	移行又は移行制限 を選択可能
第1有利遊技状態	(大当たり遊技を経て) 移行可	移行可	移行又は移行制限 を選択可能
第2有利遊技状態	(大当たり遊技を経て) 移行可	移行制限	移行制限
第3有利遊技状態	(大当たり遊技を経て) 移行可	移行可	移行又は移行制限 を選択可能
高確率状態	(大当たり遊技を経て) 移行可	移行制限	移行制限

10

【図 1 7 5】

遊技状態の有利についてー2

(a) 同じ種類のハズレ図柄揃いで同じ変動可能回数が設定される場合

	当選条件の種類	移行先	変動可能回数
通常遊技状態	ハズレ図柄揃いA	第3有利遊技状態	100
	⋮	⋮	⋮
第3有利遊技状態	ハズレ図柄揃いA	第3有利遊技状態	100
	ハズレ図柄揃いB	第3有利遊技状態	300
	ハズレ図柄揃いC	第3有利遊技状態	500
	ハズレ図柄揃いD	第1有利遊技状態	100
	⋮	⋮	⋮

30

(b) 同じ種類のハズレ図柄揃いで異なる変動可能回数が設定される場合

	当選条件の種類	移行先	変動可能回数
通常遊技状態	ハズレ図柄揃いA	第3有利遊技状態	100
	⋮	⋮	⋮
第3有利遊技状態	ハズレ図柄揃いA	第3有利遊技状態	200
	ハズレ図柄揃いB	第3有利遊技状態	400
	ハズレ図柄揃いC	第3有利遊技状態	600
	ハズレ図柄揃いD	第1有利遊技状態	150
	⋮	⋮	⋮

40

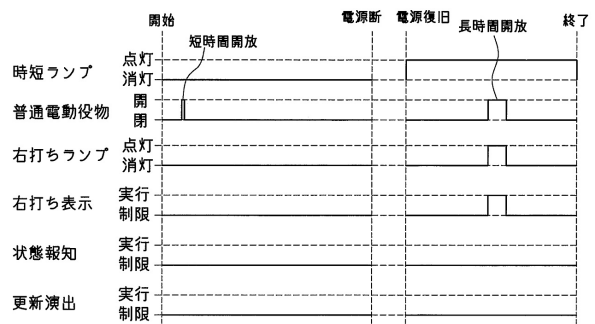
【図 176】

遊技状態の有利についてー3

	ベース	始動口
通常遊技状態	BS1	特1
第3有利遊技状態口	BS2	特1
第1有利遊技状態	BS3	特2
第2有利遊技状態	BS4	特2
第3有利遊技状態イ	BS5	特2

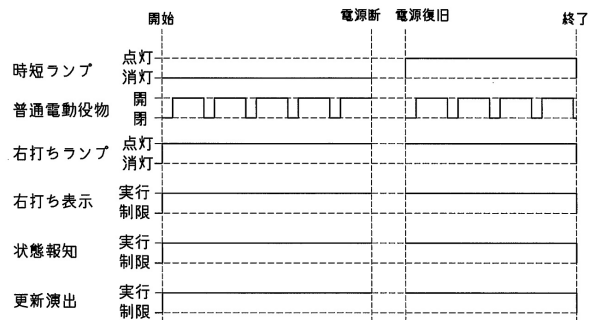
【図 177】

第3有利遊技状態口



10

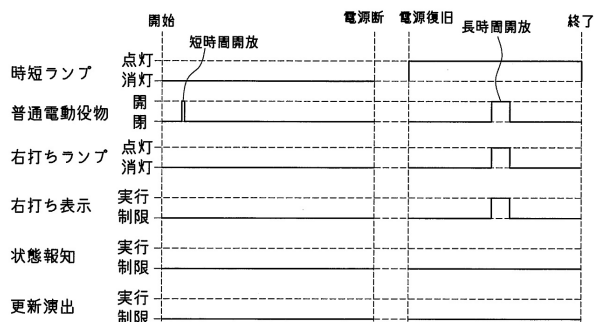
第1、第2有利遊技状態、第3有利遊技状態イ



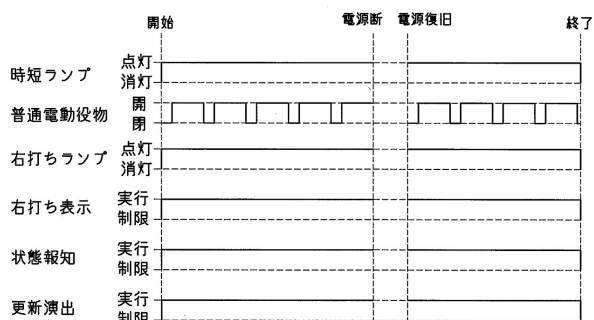
20

【図 178】

第3有利遊技状態口

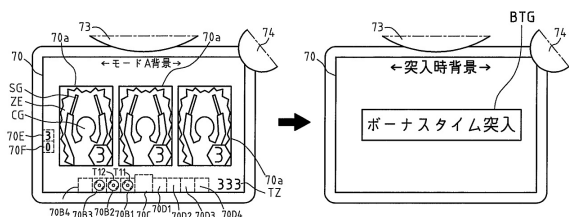


第1、第2有利遊技状態、第3有利遊技状態イ



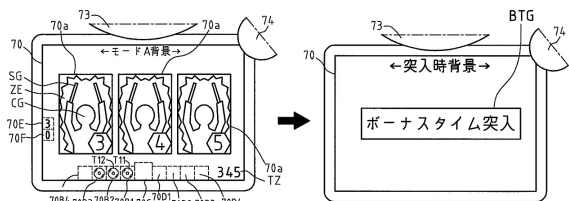
【図 179】

(a) 第3有利口：特別演出の例1



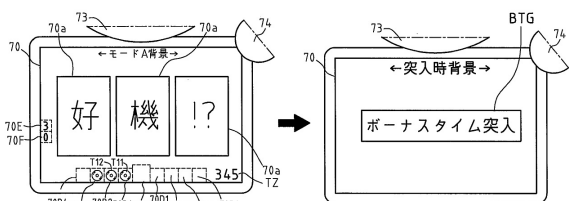
30

(b) 第3有利口：特別演出の例2



40

(c) 第3有利口：特別演出の例3

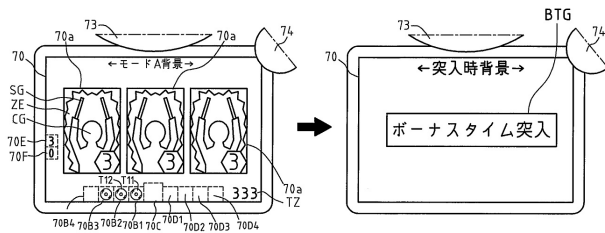


50



## 【図 180】

通常：特別演出の例 1

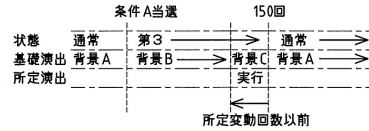


## 【図 181】

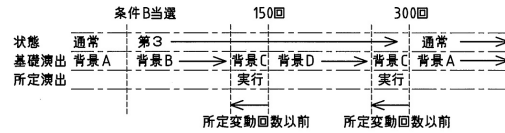
ハズレ図柄揃い当選条件と変動可能回数の関係例

当選条件	移行先	変動可能回数
A	第 3	150
B	第 3	300
C	第 3	450
D	第 1	100

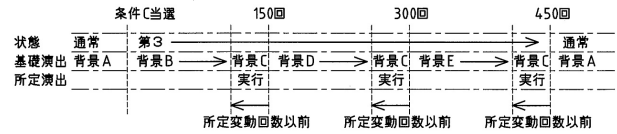
## (a) 条件 A 当選の場合



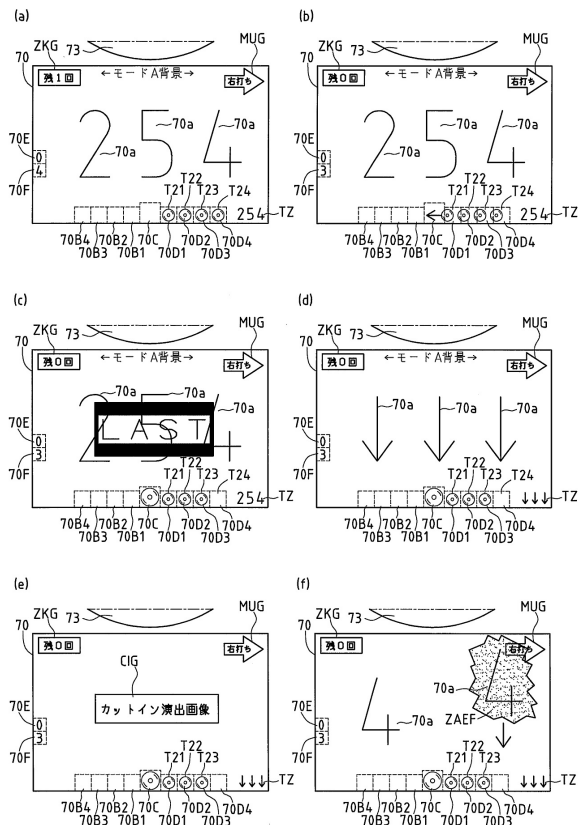
## (b) 条件 B 当選の場合



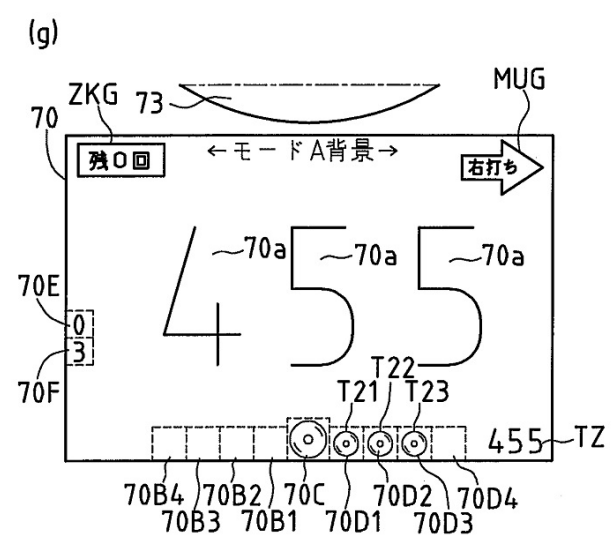
## (c) 条件 C 当選の場合



## 【図 182】



## 【図 183】



10

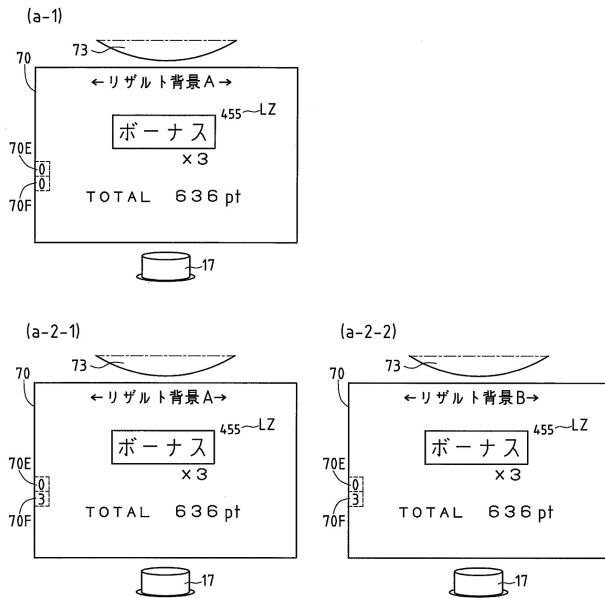
20

30

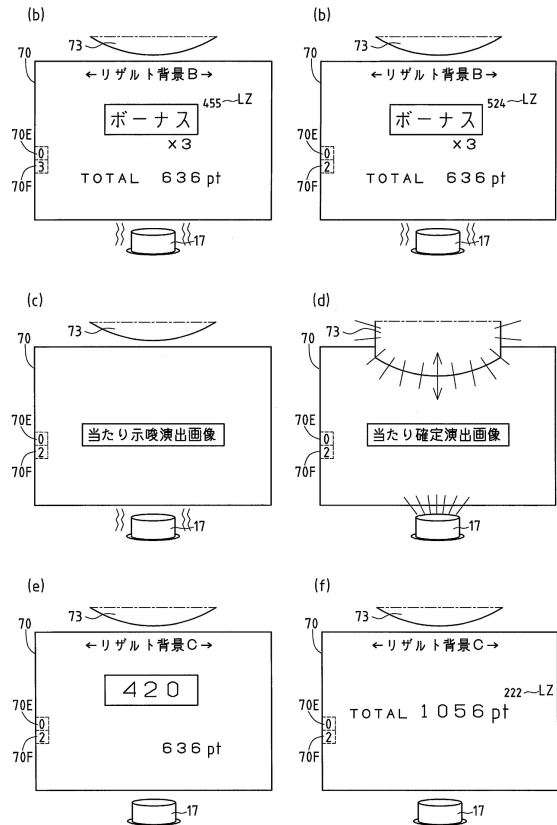
40

50

## 【図 184】



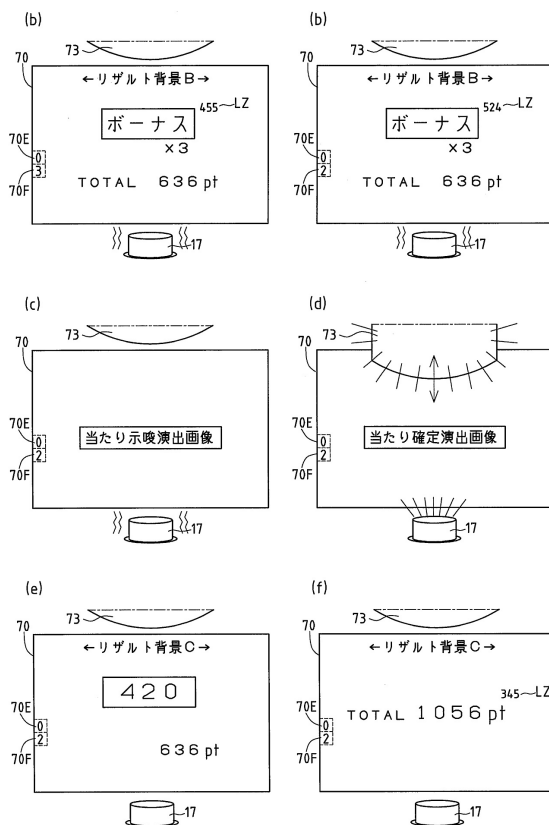
## 【図 185】



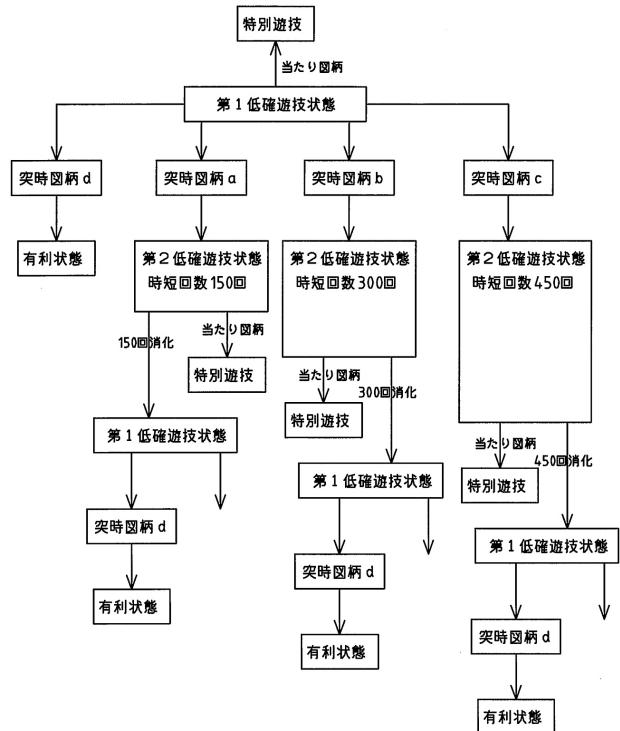
10

20

## 【図 186】



## 【図 187】

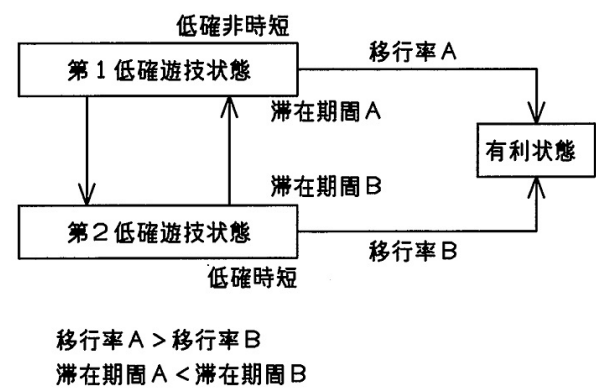


30

40

50

【図 188】



【図 189】

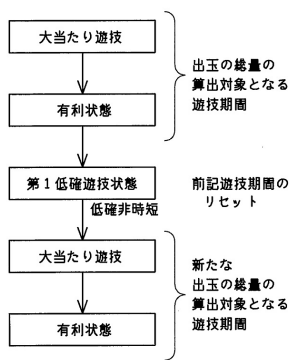
遊技状態の関係

第1低確の 当選条件の種類	当選時の移行先	第2低確の 時短回数	第2低確の 当選条件の種類	第2低確での 当選時の移行先
ハズレ図柄 d	有利状態	-	-	-
ハズレ図柄 a	第2低確	150	当選条件なし	有利状態 に当選しない。
ハズレ図柄 b	第2低確	300		
ハズレ図柄 c	第2低確	450		
⋮	第2低確	天井666回		

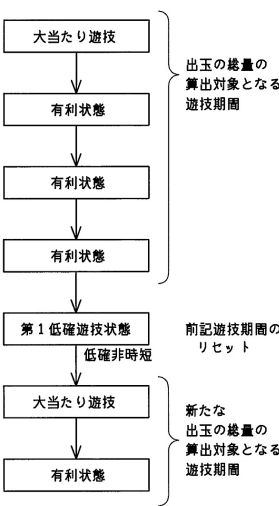
10

【図 190】

(a)総量計算の遊技期間の例1



(b)総量計算の遊技期間の例2



【図 191】

(a)ハズレ図柄揃い(突時図柄)当選条件と変動可能回数(時短回数)の関係例1

当選条件	移行先	変動可能回数
a	第2低確	150
b	第2低確	300
c	第2低確	450
d	有利	100

20

(b)ハズレ図柄揃い(突時図柄)当選条件と変動可能回数(時短回数)の関係例2

当選条件	移行先	変動可能回数
a	第2低確	10～150
b	第2低確	151～300
c	第2低確	301～450
d	有利	100

30

(c)ハズレ図柄揃い(突時図柄)当選条件と設定回数の関係例3

当選条件	移行先	設定回数
a	第2低確	1～10
b	第2低確	11～20
c	第2低確	21～30
d	有利	-

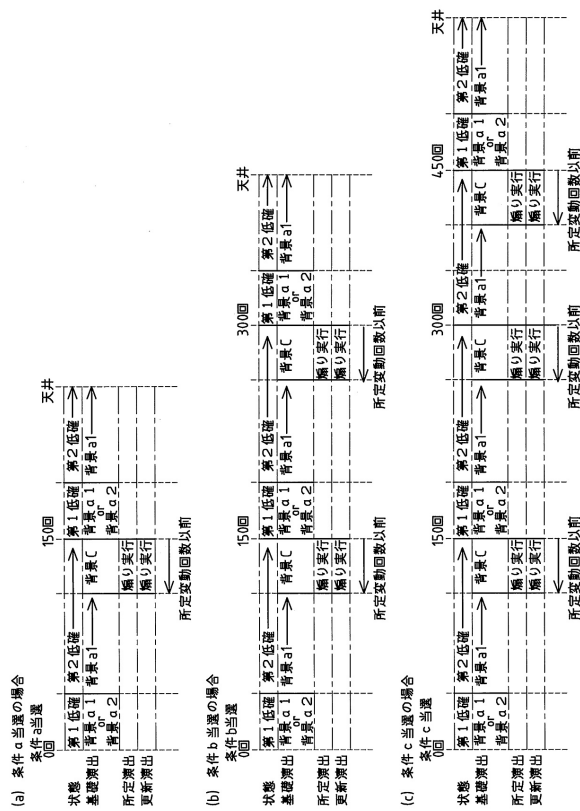
設定回数：リーチ回数、小当たり回数など

40

50

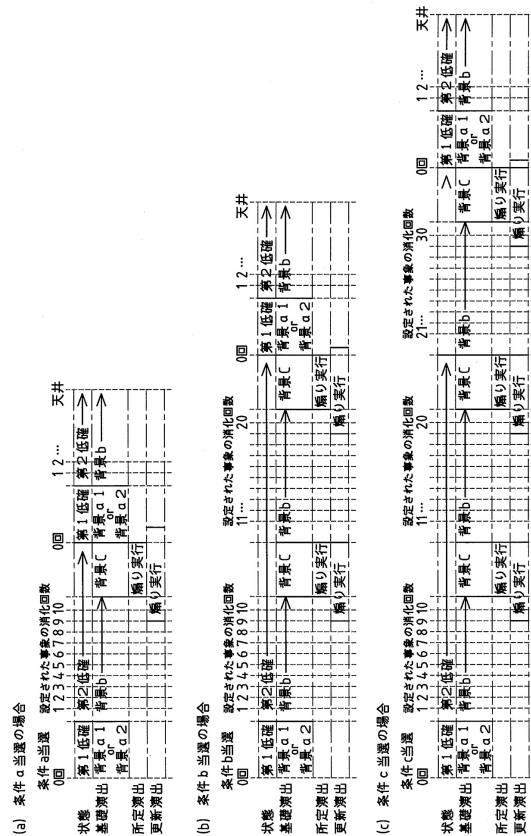
【図 192】

遊技状態と演出の關係例1



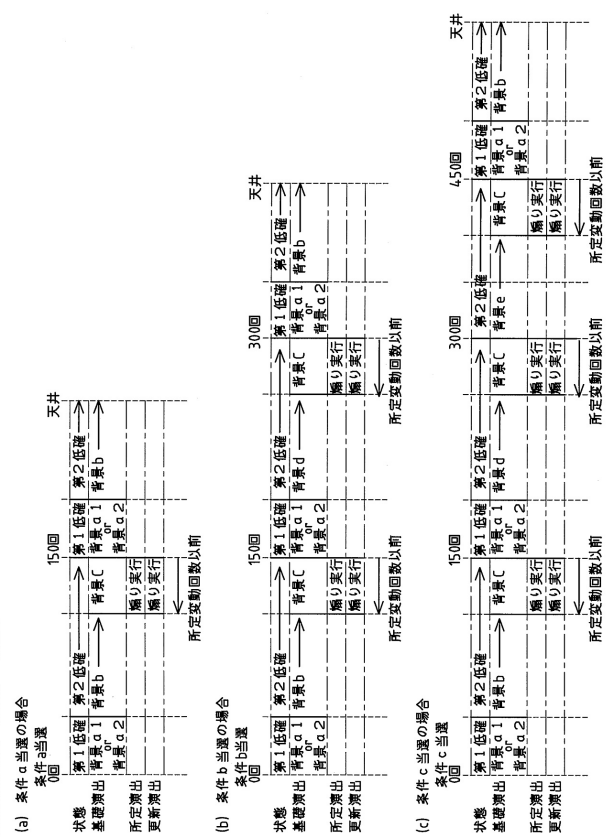
【図 194】

遊技状態と演出の關係例2



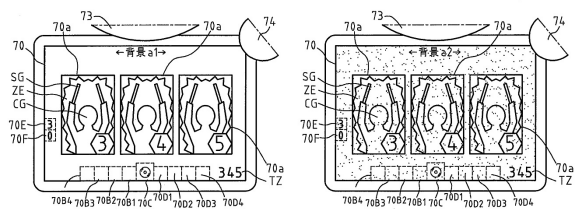
【図 193】

遊技状態と演出の關係例1 - 変更例

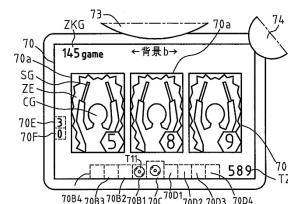


【図 195】

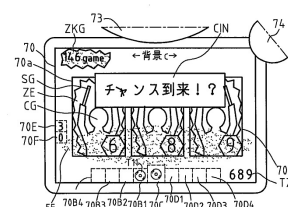
(a-1) 第1低確：ハズレ図柄揃いの例 (a-2) 第1低確：ハズレ図柄揃いの例



(b) 第2低確：変動表示例



(c) 第2低確：変動表示例 - 振り



10

20

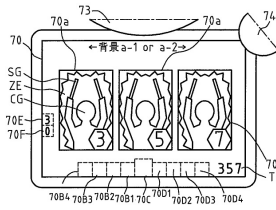
30

40

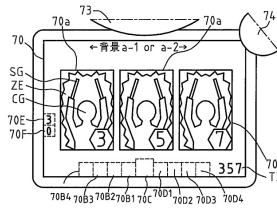
50

## 【図 196】

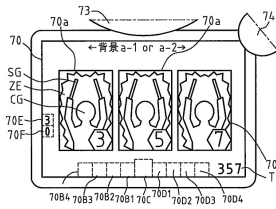
(a) フムクリア時：初期出目の例



ラムクリア無：初期出目の例



(b) ラムクリア時：初期出目の例



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA08 CA42