(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-190335
(P2022-190335A)
(43)公開日　令和4年12月26日(2022.12.26)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088
		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全504頁）

(21)出願番号　特願2021-98609(P2021-98609)
(22)出願日　令和3年6月14日(2021.6.14)

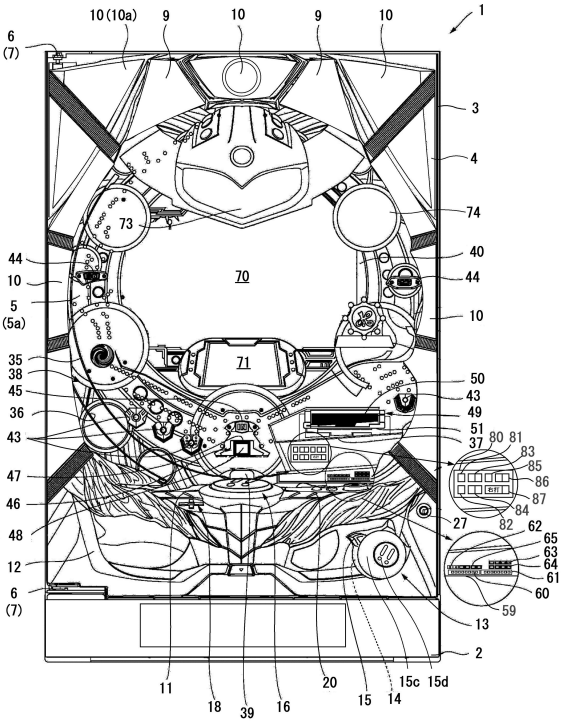
(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100181250
弁理士　田中 信介
(72)発明者　永縄 卓郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　新名 憲治郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　新井 亮介
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C088　EA10

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



【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の有利遊技状態と、を有し、
前記第１の有利遊技状態において、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の有利遊技状態に移行可能であり、
前記第１の有利遊技状態において、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の有利遊技状態への移行を制限可能であ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。

【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プ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３０】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図３１】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図３２】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３３】統括制御部におけるＶブランク割込処理を示す図である。

【図３４】入賞時変化演出のタイミングチャート１である。
【図３５】入賞時変化演出のタイミングチャート２である。
【図３６】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
【図３７】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図３８】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図３９】ノーマル変化パターン０１の演出例を示す図である。
【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である。
【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である。
【図４２】キャラ作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図４３】図４２の続きを示す図である。
【図４４】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート１を示す図である。
【図４５】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート２を示す図である。
【図４６】図柄作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図４７】図４６の続きを示す図である。
【図４８】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４９】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。
【図５０】図４９の続きを示す図である。
【図５１】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５２】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５３】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５４】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図５５】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５６】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５７】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５８】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５９】図５８の続きを示す図である。
【図６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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。
【図６８】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６８－１】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６９】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６９－１】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７０】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。
【図７０－１】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７１】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７２】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７２－１】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７３】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。
【図７３－１】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７４】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７４－１】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７５】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７６】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。
【図７６－１】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７７】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７８】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７９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１０～１２のタイミングチャートを示す図である。
【図８０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１０における演出例を示す図である。
【図８１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１１における演出例を示す図である。
【図８２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１２における演出例を示す図である。
【図８３】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３～１５のタイミングチャートを示す図である。
【図８４】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３における演出例を示す図である。
【図８５】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１４における演出例を示す図である。
【図８６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１５における演出例を示す図である。
【図８７】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６のタイミングチャートを示す図である。
【図８８】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６における演出例を示す図である。
【図８９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１７のタイミングチャートを示す図である。
【図９０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１７における演出例を示す図である。
【図９１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１８のタイミングチャートを示す図である。
【図９２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１８における演出例を示す図であ

る。
【図９３】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９４】画像変化演出の具体例１の演出例を示す図である。
【図９５】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９６】画像変化演出の具体例２の演出例を示す図である。
【図９７】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。
【図９８】画像変化演出の具体例３の演出例を示す図である。
【図９９】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１００】画像変化演出の具体例４の演出例を示す図である。
【図１０１】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０２】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０３】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０４】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０５】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０６】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０７】画像変化演出の演出例を示す図である。
【図１０８】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１０９】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１１０】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１１１】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１１２】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１１３】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。
【図１１４】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１１５】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１１６】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１１７】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１１８】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１０のタイミングチャートを示す図である。
【図１１９】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１１のタイミングチャートを示す図である。
【図１２０】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１２１】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１２２】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１２３】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１２４】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１２５】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１２６】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。
【図１２７】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１２８】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１２９】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１３０】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１３１】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１３２】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１３３】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１３４】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１３５】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１３６】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。
【図１３７】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１３８】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１３９】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１４０】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１０である。
【図１４１】タイミングチャート１０の各種タイミングにおける演出例である。
【図１４２】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１４３】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１４４】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１４５】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１４６】コマンドを正常に受信できない場合の変形例５である。
【図１４７】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１４８】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１４９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３である。
【図１５０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１４である。
【図１５１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１５である。
【図１５２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６である。
【図１５３】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１７である。
【図１５４】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１８である。
【図１５５】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１９である。
【図１５６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例２０である。
【図１５７】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１５８】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１５９】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１６０】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１２のタイミングチャートを示す図である。
【図１６１】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１３のタイミングチャートを示す図である。
【図１６２】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１４のタイミングチャートを示す図である。
【図１６３】演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１５のタイミングチャートを示す図である。
【図１６４】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１６５】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１６６】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１６７】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。
【図１６８】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１６９】当たり図柄の例を示す図である。
【図１７０】当たり図柄の例を示す図である。
【図１７１】ハズレ図柄揃いの例を示す図である。

【図１７２】ハズレ図柄揃いの例を示す図である。
【図１７３】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１７４】普通図柄に関する条件を示す図である。
【図１７５】ハズレ図柄揃いと移行先との関係を示す図である。
【図１７６】遊技状態とベースとの関係を示す図である。
【図１７７】入賞口の開閉と報知との関係を示す図である。
【図１７８】入賞口の開閉と報知との関係を示す図である。
【図１７９】特別演出の例を示す図である。
【図１８０】特別演出の例を示す図である。
【図１８１】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
【図１８２】第１有利遊技状態の演出例を示す図である。
【図１８３】第１有利遊技状態の演出例を示す図である。
【図１８４】第１有利遊技状態の演出例を示す図である。
【図１８５】第１有利遊技状態の演出例を示す図である。
【図１８６】第１有利遊技状態の演出例を示す図である。
【図１８７】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。
【図１８８】低確遊技状態と有利状態との関係を示す図である。
【図１８９】ハズレ図柄揃いと移行先との関係を示す図である。
【図１９０】遊技の流れを示す図である。
【図１９１】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１９２】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
【図１９３】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
【図１９４】変動可能回数と所定演出との関係を示す図である。
【図１９５】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１９６】初期出目の例を示す図である。
【図１９７】電源断・電源投入時の状態を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
まず、図１を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１は本実施の形態における遊技機１の正面図の一例である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
遊技盤取付枠３は、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７を介して遊技盤取付枠３

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。

【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。

【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。

【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。

【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１９ａ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【００２４】

また、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部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。

【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３２ａ（図２参照）が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ３２ａによって下皿１２の満杯が検出されている間は後述する遊技球払出装置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１５ａ（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１５ｂ（図２参照）と、発射ハンドル１５を所定の態様で発光させるためのハンドル発光装置１５ｃが設けられている。タッチセンサ１５ａによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂが作動して遊技球が１個ずつ送り出される。

【００２７】

ハンドル発光装置１５ｃ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】

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５ａ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３１ａ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口する凹室状に形成され、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】

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２８ｂ（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１１ｂ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５ａ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。

【００３２】

遊技盤５の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール３５と、内側レール３５の外側

に位置する湾曲形状の外側レール３６と、遊技球を遊技領域５ａの中央に向けて誘導する誘導部材３７が設けられている。そして、内側レール３５と外側レール３６との間に発射装置２６により発射された遊技球を遊技領域５ａの上流部に案内する発射球案内路３８が形成されている。また、遊技領域５ａの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠３の回収部）に導くためのアウト口３９が形成されている。

【００３３】

遊技領域５ａの略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠４０が設けられ、飾り枠４０の内部に演出空間４０ａが形成されている。また、飾り枠４０の側部には、遊技領域５ａを流下する遊技球を飾り枠４０の内部に導入するワープ装置４１が設けられ、飾り枠４０の下部には、ワープ装置４１により飾り枠４０の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠４０の下方に流下させるステージ部４２が設けられている。

【００３４】

遊技領域５ａ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４３が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口４３に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ４３ａ（図２参照）によって検出されると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が遊技球払出装置１００（図示省略）から賞球として上皿１１に払い出される。

【００３５】

遊技領域５ａの両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート４４（普図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普図ゲート４４を通過した遊技球がゲート検出スイッチ４４ａ（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。

【００３６】

遊技領域５ａの下部であってステージ部４２の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（特図始動領域）が設けられており、この第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球が第１始動口検出スイッチ４５ａ（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１００から賞球として上皿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。

【００３７】

第１始動口４５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４６が設けられている。

【００３８】

可変始動部４６には、遊技球が入賞（入球）可能な第２始動口４７（特図始動領域）と、第２始動口４７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４７ａ（図２参照）と、第２始動口４７を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材４８と、可動部材４８を開閉変換するための第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ（図２参照）とが設けられている。そして、第２始動口４７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４７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。

【００３９】

また、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球が第２始動口検出スイッチ４７ａ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１００から賞球として上皿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。

【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。

【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。

【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。

【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（１／２８５～１／３００）や設定値（４～１）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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【００５６】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第２始動口４７の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第２始動口４７に所定個数の遊技球（例えば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。

【００５７】

第１特別図柄保留表示器６３は、複数のＬＥＤによって構成され、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第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。

【００５８】

第２特別図柄保留表示器６４は、複数のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第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。

【００５９】

普通図柄保留表示器６５は、複数のＬＥＤによって構成され、普図ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普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。

【００６０】

なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤ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、変動表示中にあっては消灯と「－」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ＬＥＤ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ＬＥＤ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。

【００６１】

ラウンド数表示器６６は、複数のＬＥＤ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ＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が２回の大当たり遊技であれば、左から４番目のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１６回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。

【００６２】

右打ち表示器６７は、１つのＬＥＤ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ＬＥＤが点灯する。

【００６３】

状態確認表示器６８は、１つのＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード、又は、後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード、又は、設定確認モードに移行すると、ＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード、又は、設定確認モードが終了すると、ＬＥＤを消灯する。このように、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】
サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【００７２】
なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。
【００７３】
サブ普図保留表示器８６は、普図保留記憶の個数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４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第１画像表示装置７０（メイン液晶）が設けられ、演出空間４０ａの下部であって第１画像表示装置７０（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４０ａ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４０ａ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７０ａ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７０ａ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７０ａの変動表示が行われる。
【００７７】
なお、演出図柄７０ａは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａ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７０ａ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７０ａ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７０ａ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７０ａ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７０ａが小さく揺れ動いたり、演出図柄７０ａが小さく変形したりして、遊技者に演出図柄７０ａ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７０ａの停止表示では、演出図柄７０ａ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、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄７０ａ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）するようなものであってもよい。
【００８０】

また、演出図柄７０ａ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７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａ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７０ａの組合せ（大当たり結果態様）として「７７７」の３桁の演出図柄７０ａ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７０ａが「７」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａ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７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａ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７０ａ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７０ａ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７０Ｂ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７０Ｄと、実行中の特別図柄（演出図柄７０ａ）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７０Ｃが形成されている。

【００８９】

第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｂ１、第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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【００９６】
第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４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７３と第２可動部材７４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。

【００９７】
なお、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４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。
【００９８】
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１００、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１００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１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置１００の制御を行う払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０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１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａ（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１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ（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９０（図２参照）が設けられている。
【００９９】
主制御装置１１０Ａは、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板１１０と、主制御基板１１０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１０４と、封印シール１０４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１０５を備えている。
【０１００】
主制御基板１１０の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部１１０ｍ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（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ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ、遊技機１の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器１１３等が実装されている。
【０１０１】
情報表示器１１３は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイントＤＰを有する４つの７セグメント表示器（１１３ａ～１１３ｄ）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。
【０１０２】
基板ケースは、主制御基板１１０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１１０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１１０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。
【０１０３】
上ケース部材の上面には、情報表示器１１３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１１０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、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａに対応する位置には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａのアクチュエーターを押圧（ＯＮ）するための操作部材１０８が遊嵌されている。そして、操作部材１０８を押圧操作すると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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【０１１３】

また、情報表示器１１３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１１０又は主制御基板１１０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。

【０１１４】

（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。

【０１１５】

主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃ（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１１０ｍ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ＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板１２０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【０１１６】

ここで、主制御基板１１０と払出制御基板１２０との通信は、双方向にコマンド（データ）を通信可能に構成されており、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との通信は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０への一方向のみにコマンド（データ）を通信可能に構成されている。

【０１１７】

主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、及び、払出制御基板１２０等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【０１１８】

主制御基板１１０の出力ポートには、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、メイン情報表示装置５９、遊技情報出力端子板９０、払出制御基板１２０、及び、演出制御基板１３０等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板から遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に通知する遊技情報等が出力される。

【０１１９】

主制御部１１０ｍのメモリ領域は、メインＲＯＭ１１０ｂに割り当てられたメモリ領域と、メインＲＡＭ１１０ｃに割り当てられたメモリ領域とを備えている。

【０１２０】

メインＲＯＭ１１０ｂ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１６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パラメータ領域が順に配置されている。

【０１２１】

遊技用ＲＯＭ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。
【０１２２】
情報用ＲＯＭ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。
【０１２３】
メインＲＡＭ１１０ｃ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ＲＷＭ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ＲＷＭ領域が順に配置されている。
【０１２４】
遊技用ＲＷＭ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。
【０１２５】
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、ＲＷＭ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。
【０１２６】
情報用ＲＷＭ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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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ＲＯＭ領域、遊技用ＲＷＭ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ＲＯＭ領域、情報用ＲＷＭ領域）との関係について説明する。
【０１２９】
メインＣＰＵ１１０ａ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ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら遊技用ＲＷＭ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ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら情報用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。
【０１３０】
ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用ＲＷＭ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ＲＷＭ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。
【０１３１】
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ＲＷＭ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ＲＷＭ領域から復帰するようになっている。
【０１３２】
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

ＲＷＭ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ＲＷＭ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ＲＷＭ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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

払出制御基板１２０は、主制御基板１１０からの払出コマンドの受信に基づき遊技球の払い出しを制御すると共に、遊技球の発射を制御する従制御基板となっている。払出制御基板１２０は、遊技球払出装置１００を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部１２１と発射装置２６を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部１２２を備える。

【０１３５】

払出制御部１２１は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出プログラム等が格納された払出ＲＯＭ１２１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる払出ＲＡＭ１２１ｃ、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ＣＰＵ１２１ａ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ＲＯＭ１２１ｂに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出ＲＡＭ１２１ｃ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１００を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板１１０や演出制御基板１３０等に送信したりする。

【０１３６】

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

【０１３７】

払出制御部１２１では、主制御基板１１０から払出コマンドを受信すると、遊技球払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂを駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ１００ａによって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

【０１３８】

発射制御部１２２は、図示しない制御回路、入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。発射制御部１２２の入力ポートには、タッチセンサ１５ａ、及び、発射ボリューム１５ｂが接続されており、発射制御部１２２の出力ポートには、球送りソレノイド１１ｂ、及び、発射用ソレノイド２８ｂなどが接続されている。

【０１３９】

発射制御部１２２では、タッチセンサ１５ａから入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂ、及び、発射用ソレノイド２８ｂへの通電を許容し、発射ボリューム１５ｂからの検出信号によって発射ハンドル１５の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド１１ｂを駆動させると共に、発射ハンドル１５の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド２８ｂを駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【０１４０】

発射用ソレノイド２８ｂは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材２８が直結されており、回動軸が回転することで打出部材２８が回転して遊技球Ａを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド２８ｂの動作は、発射制御部１２２に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から約９９．９（回／分）に設定されているため、１分間における遊技球の発射数は約９９．９（個／分）となっている。すなわち、

遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【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。

【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）。

【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。

【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。

【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）。

【０１４７】

統括ＲＯＭ１４３は、マスクＲＯＭ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、演出パターンのアニメーションを表示するためのア

ニメパターン、アニメシーン情報などが記憶されている。
【０１４８】
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シーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、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７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の輝度のパラメータとなるデューティー比等の各種情報が含まれている。
【０１４９】
画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、各種の画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１４６が接続されており、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とＣＧＲＯＭ１４６に記憶された画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ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。
【０１５０】
ＣＧＲＯＭ１４６は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２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α値とから構成されている。このＣＧＲＯＭ１４６は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）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。
【０１５１】
また、ＣＧＲＯＭ１４６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、ＣＧＲＯＭ１４６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、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【０１５２】
ＶＲＡＭ１４７は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なＳＲＡＭで構成されている。このＶＲＡＭ１４３は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【０１５３】
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。
【０１５４】
そのため、画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶された描画データをＶＲＡＭ１４７のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させ

る。
【０１５５】
なお、画像制御部１４５（ＶＤＰ）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。
【０１５６】
また、画像制御部１４５と第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）との間には、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７２が接続されている。汎用基板７２は、画像データを表示する第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の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、ＳＸＧＡ（１２８０ドット×１０８０ドット）の１９インチの液晶表示装置を接続したときと、ＸＧＡ（１０２４ドット×７６８ドット）の１７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。
【０１５７】
音声制御部１４８は、音声出力装置９と接続しており、演出制御部１３０ｍから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（ＢＧＭ、ＳＥ）等を音声出力装置９から出力させる制御を行う。
【０１５８】
ランプ／駆動制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａと、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ１５０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるランプＲＡＭ１５０ｃ、及び、入出力ポート等を備えている。
【０１５９】
ランプＣＰＵ１５０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭ１５０ｂ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ＲＡＭ１５０ｃ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、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）。
【０１６０】
ランプ／駆動制御部の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ハンドル発光装置１５ｃ、ボタン駆動装置１７ｂ、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０が接続されており、演出制御部１３０ｍ（サブＣＰＵ１３０ａ）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置１０、ハンドル発光装置１５ｃ、盤用照明装置７６、及び、サブ情報表示装置８０の各種ＬＥＤの点灯制御を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、及び、盤用駆動装置７５のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行ったりする。
【０１６１】
電源基板１６０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１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【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。

【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ＣＰＵ１１０ａ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ＣＰＵ１１０ａ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ＲＡＭ１１０ｃ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ＲＡＭ１１０ｃや払出ＲＡＭ１２１ｃ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。

【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

【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。

【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、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１／２９

０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。

【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。

【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。

【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。

【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。
【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良いし、少なくても良い。
【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。
【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。
【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。
【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。
【０１８７】
（当たり遊技の種類）
　次に、当たりの種類について説明する。
【０１８８】

本実施の形態においては、普図ゲート４４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。

【０１８９】

「第１当たり遊技」とは、第２始動口４７を最大０．２秒まで開放させる。つまり、可動部材４８を１回開放させる当たり遊技である。

【０１９０】

「第２当たり遊技」とは、第２始動口４７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４８を２回開放させる当たり遊技である。

【０１９１】

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５０に入賞すると当たり遊技が終了する。

【０１９２】

このように、「時短遊技状態」では、第２始動口４７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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

（主制御基板のメイン処理）

図３を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図３は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われる。

【０１９５】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１において、全割込を禁止し、ステップＳ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳ３において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に亘って待機する。

【０１９６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可し、ステップＳ５において、発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信する。これにより、払出制御部１２１によって発射装置２６による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【０１９７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップＳ７に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＳ８に処理を移す。

【０１９８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。

【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定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップＳ１７に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップＳ１８に処理を移す。

【０２１５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、設定確認処理を行う。具体的には、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、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。
【０２１６】
さらに、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる確認終了操作があると、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８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。
【０２１７】
なお、設定確認指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）が出力されるようにしてもよい。
【０２１８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１８において、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（０クリア）し、電源復旧時の遊技用ＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。
【０２１９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。
【０２２０】
「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、画像表示装置７０、７１に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置９から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。
なお、電源復旧報知において、画像表示装置７０、７１に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置７０、７１に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。
【０２２１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、その他のコマンド（第１特別図柄保留数（Ｕ１）、及び、第２特別図柄保留数（Ｕ２）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１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第１画像表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。
【０２２２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板１３０に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送

信してもよい。
【０２２３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳ２３において、全割込を許可する。
【０２２４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ２５において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄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。
【０２２５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳ２４に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ２７に移行する。
【０２２６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ２８において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ２９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域にセーブさせる処理を行い、ステップＳ３０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップＳ３１において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。
【０２２７】
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。
【０２２８】
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。
【０２２９】
また、チェックサムが異常の場合に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまって遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。
【０２３０】
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。
【０２３１】
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６８、画像表示装置７０、７１、枠用照明装置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ＲＡＭ１１０ｃ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してもよい。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してもよい。この場合には、設定変更終了指定コマンドを設定変更処理の最後に送信してもよいし、設定変更処理の終了後に送信してもよい。
【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１１０において所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【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。

【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。

【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。

【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。

【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）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ＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板１３０では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

【０２５１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器６２に出力する普通図柄表示データ、第１特別図柄保留表示器６３、及び、第２特別図柄保留表示器６４に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器６５に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【０２５２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７５０において、上記ステップＳ７００で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

【０２５３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避し、ＣＡＬＬ命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

【０２５４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８１０において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ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。

【０２５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８３０において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×１００）を算出すると共に、情報用ＲＷＭ領域に設定されるベース記憶領域の第１領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【０２５７】

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。

【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。

【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いようになっているため、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。

【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。

【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ＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０において、大入賞口検出スイッチ入力処理

を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、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ＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、不正入賞球カウンタ（Ｅ）をクリアして大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板９０から出力され、外部の装置では不正入賞が発生したことを把握（特定）することが可能となる。

【０２７３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第１始動口検出スイッチ入力処理では、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図６を用いて後述する。

【０２７４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０において、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第２始動口検出スイッチ入力処理では、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ＣＰＵ１１０ａ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】

ゲート検出スイッチ４４ａから検出信号を入力した場合には、普通図柄保留記憶領域に記憶されている普図保留記憶の個数である普図保留数が４未満であるか否かを判定する。普図保留数が４未満でない場合には、入力制御処理を終了する。

【０２７７】

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。

【０２７８】

（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）

図６を用いて、主制御基板１１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図６は、主制御基板１１０における第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【０２７９】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１において、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか否かを判定する。第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力した場合には、ステップＳ２３０－２に処理を移し、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０２８０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－２において、賞球のために用いる３個賞球カウンタに３個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２３０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、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。

【０２８１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－４において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する。第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であった場合には、ステップＳ２３０－５に処理を移し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０２８２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、更新後の第１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。

【０２８３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７において、第１特別図柄保留記憶領域にある第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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８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。

【０２８６】

メインＣＰＵ１１０ａ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。
【０２８７】
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。
【０２８８】
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。
【０２８９】
（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。
【０２９０】
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。
【０２９１】
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。
【０２９２】
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。
【０２９３】
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。
【０２９４】
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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【０３０１】
次に、メインＣＰＵ１１０ａ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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

そして、メインＣＰＵ１１０ａ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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

メインＣＰＵ１１０ａ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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

ステップＳ３３０において、メインＣＰＵ１１０ａ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。

【０３１０】

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。
【０３１１】
そして、メインＣＰＵ１１０ａ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。
【０３１２】
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。
【０３１３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０において、上記ステップＳ３１０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。
【０３１４】
具体的には、大当たり遊技の種類に応じた開閉部材５１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５１ｂの駆動データを出力して開閉部材５１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。
【０３１５】
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５１ｂの駆動データの出力を停止して開閉部材５１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。
【０３１６】
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。
【０３１７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０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。
【０３１８】
具体的には、上記ステップＳ３１０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。
【０３１９】
（演出制御基板に関与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。
【０３２０】
「第１特別図柄記憶指定コマンド」は、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示すものであり、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が増減したときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３２１】

「第２特別図柄記憶指定コマンド」は、第２特別図柄保留数（Ｕ２）を示すものであり、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が増減したときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３２２】

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。

【０３２３】

「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３２４】

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。

【０３２５】

「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６０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６０で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３２６】

「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６１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６１で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３２７】

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。

【０３２８】

「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６０、又は、第２特別図柄表示器６１で特別図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３２９】

「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６２で普通図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３３０】

「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１３０に通知するためのものであり、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３３１】

「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するときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３３２】

「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。

【０３３３】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３４】
「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数（Ｇ１）を示すものであり、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている値が増減したときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３５】
「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器６２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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３６】
「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器６２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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３７】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３８】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３３９】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３４０】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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ＯＮされたときにメインＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３４１】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３４２】
「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ＲＡＭ１１０ｃ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１３０に送信される。
【０３４３】
また、払出制御基板１２０において遊技盤取付枠３やガラス枠４の開放、下皿１２の満杯、払出異常が検出されたときにも払出ＲＡＭ１２１ｃ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１３０に送信される。

【０３４４】
「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ＲＡＭ１１０ｃ又は払出ＲＡＭ１２１ｃ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１３０に送信される。
【０３４５】
「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ＯＮ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１３０に送信される。
【０３４６】
（演出制御部のメイン処理）
次に、図１０を用いて、演出制御部１３０ｍのメイン処理を説明する。図１０は、演出制御部１３０ｍのメイン処理を示すフローチャートである。
【０３４７】
電源基板１６０から電源電圧が供給されると、サブＣＰＵ１３０ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１３０ａは以下のメイン処理を行う。
【０３４８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１０において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＥ２０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１３０ｂからメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。
【０３４９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＥ４０において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップＥ４０の処理を繰り返し行う。
【０３５０】
（演出制御部のタイマ割込処理）
図１１を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を説明する。図１１は、演出制御部１３０ｍにおいて所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【０３５１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。
【０３５２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力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。
【０３５３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１５０において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。
【０３５４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１７０において、設定変更／確認処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

【０３５５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示／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。
【０３５６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示／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ＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示／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。
【０３５８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３５０において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。
【０３５９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特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ＲＡＭ１３０ｃ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ＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して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。
【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】
「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。
【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。
【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。
【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。
【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Ｅ３００－５において、デモ待機タイマを－１更新する。

【０３７２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－６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Ｅ３００－７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１４０やランプ／駆動制御部１５０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。
【０３７３】
（デモ待機時間決定テーブル）
図１３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。
【０３７４】
図１３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、３０秒～７０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、３５秒～７５秒の４種類のデモ待機時間が設定されている。
【０３７５】
図１３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。
【０３７６】
図１３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。
【０３７７】
図１３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。
【０３７８】
図１３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。
【０３７９】
図１３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。

【０３８０】
図１３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。
【０３８１】
（演出制御部の先読み系演出処理）
図１４を用いて、演出制御部１３０ｍの先読み系演出処理を説明する。図１４は、演出制御部１３０ｍにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。
【０３８２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図１５を用いて後述する。
【０３８３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン表示態様更新処理を行う。詳しくは、図１８を用いて後述する。
【０３８４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。詳しくは、図２４を用いて後述する。
【０３８５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。詳しくは、図２６を用いて後述する。
【０３８６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプ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２８を用いて後述する。
【０３８７】
（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）
図１５を用いて、演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出決定処理を説明する。図１５は、演出制御部１３０ｍ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。
【０３８８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１において、主制御基板１１０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Ｅ５１０－２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。
【０３８９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－２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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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（％）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。

【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。

【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変化が発生せずに、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変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。

【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。

【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が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変化が発生せずに、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変化が発生するように各種のシナリオを設定しておくとよい。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変化が発生するが、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変化が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】

（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してステップ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。
【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】
サブＣＰＵ１３０ａ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ＣＰＵ１３０ａ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。
【０４２６】
サブＣＰＵ１３０ａ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】
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。
【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）
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が変化するノーマル変化パターン０１や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０２や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様が変化するキャラ作用変化パターン０１や、変動演出の結果としてアイコンの表示態様が変化

することを示す変化報知図柄が仮停止表示されると共に、変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する図柄作用変化パターン０１が設定されている。

【０４３３】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【０４３４】

保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、ＣＤ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２ＵＰ（例えば、ＣＤ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。

【０４３５】

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

【０４３６】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図２０、及び、図２１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２０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２１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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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が変化するノーマル変化パターン０１や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０２や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様が変化するキャラ作用変化パターン０１が設定されている。

【０４３９】

当該アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【０４４０】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、ＣＤ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２ＵＰ（例えば、ＣＤ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。

【０４４１】

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、図柄作用変化パターン０１が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄７０ａの仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。

【０４４２】

「擬似連演出」とは、１回の始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）への入賞（入球）に基づく大当たり判定に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、１回の始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）への入賞（入球）に対して決定された特図変動時間内にて、全部の演出図柄７０ａが仮停止した後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。

【０４４３】

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

【０４４４】

（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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

（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る。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

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。

【０４５３】
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。
【０４５４】
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。
【０４５５】
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。
【０４５６】
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。
【０４５７】
（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。
【０４５８】
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。
【０４５９】
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。
【０４６０】
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ので、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。
【０４６１】
（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２３（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。
【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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ので、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。

【０４６５】

（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２３（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。

【０４６６】

保留アイコンとしてＣＤアイコンが発生した時は、アイコン発生時の報知音として第１発生報知音が出力され、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。

【０４６７】

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

【０４６８】

（演出制御部の連続予告演出決定処理）

図２４を用いて、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を説明する。図２４は、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。

【０４６９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１において、主制御基板１１０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Ｅ５３０－２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。

【０４７０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－２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。

【０４７１】

サブＣＰＵ１３０ａ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。
【０４７３】
サブＣＰＵ１３０ａ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ＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－５において、予告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。
【０４７５】
サブＣＰＵ１３０ａ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し、今回の連続予告演出決定処理を終了する。
【０４７６】
（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。
【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】
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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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、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してステップＥ５５０－６に処理を移す。
【０４９７】
サブＣＰＵ１３０ａ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ＣＰＵ１３０ａ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。

【０４９９】

サブＣＰＵ１３０ａ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ＲＡＭ１３０ｃ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ＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－６において、ランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃ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。

【０５０１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃ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。

【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。

【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。

【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。

【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が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】

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が出力されたりする。

【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シーン情報（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シー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ＣＰＵ１４２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。

【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。

【０５３６】

統括ＣＰＵ１４２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シーン情報（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。

【０５３８】

統括ＣＰＵ１４２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ＲＡＭ１４４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。

【０５４０】

統括ＣＰＵ１４２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ＶＲＡＭ１４７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Ｖブランク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、Ｖブランク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こと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（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】

Ｔ６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。

【０５５１】

Ｔ７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】

Ｔ８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。

【０５５３】

Ｔ９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。

【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】

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】

図３６（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７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【０５５８】

ここで、第１始動口４５に遊技球が入賞したこと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、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０２」（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。

【０５５９】

このとき、図３６（ｂ）に示すように、第１始動口４５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７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１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。

【０５６０】

そして、図３６（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、「２３４」）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。

【０５６１】

次に、図３６（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。

【０５６２】

その後、図３６（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で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０５６３】

そして、図３６（ｆ）に示すように、中央の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａ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７０Ｃ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。

【０５６４】

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ＢＧＭや効果音等が出力されている。また、以降の図３９、図４２、図４３、図４６、及び、図４７についても同様である。

【０５６５】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

図３７、及び、図３８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０１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。

【０５６６】

Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから６００フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａ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。

【０５６７】

Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから６００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１１０から変動パターン指定コマンドが演出制御部１３０ｍに送信される。

【０５６８】

Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから６０１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０１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。

【０５６９】

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、画像表示装置には停止演出表示画面ｂが表示された状態となる。

【０５７０】

Ｔ４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。

【０５７１】

Ｔ５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。

【０５７２】

Ｔ６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。

【０５７３】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから１５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。

【０５７４】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから１６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、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。

【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で演出図柄７０ａ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７０ａ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７０Ｃ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。

【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７０ａ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】

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１３０ｍ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。

【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。

【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。
【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。
【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】
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。
【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。
【０５９９】
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。

【０６００】

（キャラ作用変化パターン０１の演出例）

図４２、及び、図４３は、変動演出中に当該アイコンＴＨ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０１）の演出例を示す図である。

【０６０１】

図４２（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７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【０６０２】

その後、図４２（ｂ）に示すように、キャラＣ１が表示された後、図４２（ｃ）に示すように、キャラＣ１が投げキス動作を行なって、ハートＨを当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨに向けて飛ばす演出が行われる。

【０６０３】

そして、当該アイコンＴＨにハートＨが命中すると、図４２（ｄ）に示すように、当該アイコンＴＨの表示態様がＣＤ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。

【０６０４】

その後、図４３（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「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で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０６０５】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図４３（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【０６０６】

その後、図４３（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。

【０６０７】

そして、図４３（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（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７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。

【０６０８】

（図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート）

図４４、及び、図４５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０１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。

【０６０９】

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７０ａ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。

【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、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。
【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。
【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。
【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。
【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】
その後、図４６（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７０ａ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７０Ｂ１の第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１に向けて出現し、

命中すると、第１保留アイコンＨ１１の表示態様がＣＤ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。

【０６２５】

次に、図４６（ｃ）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（赤キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【０６２６】

その後、図４７（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「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で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０６２７】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図４７（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａ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７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【０６２８】

その後、図４７（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。

【０６２９】

そして、図４７（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（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７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。

【０６３０】

以上のように、本実施の形態では、演出制御部１３０ｍ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１３０ｍ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。

【０６３１】

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１３０ｍ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１３０ｍ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。

【０６３２】

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ＣＤ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。

【０６３３】

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。

【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。

【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。

【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。

【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】

また、本実施の形態では、「ノーマル変化パターン０１」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」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。
【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７６及び／又は枠用照明装置１０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７０（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７６及び／又は枠用照明装置１０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。
【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７０（メイン液晶）において表示していたが、第２画像表示装置７１（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）は実行可能だが、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）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）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。
【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）を表示するようにしてもよい。
【０６４５】
　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。

【０６４６】

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い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。

つまり、大当たりに当選してい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い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。

【０６４７】

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。

【０６４８】

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い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い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。

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い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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

（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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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）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７０Ｅと、現在の第２特別図柄保留数（Ｕ２）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７０Ｆ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７０Ｅに表示される第１保留数字、及び、第２保留数表示領域７０Ｆ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７０Ｂ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７０Ｄ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７０Ｃ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、Ｔ０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７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺ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７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコンＴＨが表示されていない状態となっている。

【０６５７】

Ｔ１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（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】

Ｔ２のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）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７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺ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７０Ｅ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７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａ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ＴＺがスクロールを開始する。

【０６６１】

Ｔ３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）Ｈ１１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】

Ｔ４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Ｈ１１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】

Ｔ５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】

Ｔ６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】

Ｔ７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】

Ｔ８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】

Ｔ９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。

【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。

【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、アニメーションンによる保留アイコンの当該アイコ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。

【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。

【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）した場合において、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】

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。
【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】
　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。
【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】
　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。
【０６９４】

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。

【０６９５】

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。

【０６９６】

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（２０フレーム）よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間（１０フレーム）の方が短くなっているので、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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

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。

【０７００】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図５３～５４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５３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５４（ａ）～（ｆ）は、図５３の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【０７０１】

まず、Ｔ０のタイミングは、演出図柄７０ａ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７０ａの停止表示が継続している。

【０７０２】

具体的には、図５４（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４」「６」「８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺ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７０Ｅに「２」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が表示され、当該アイコンＴＨが表示されていない状態となっている。

【０７０３】

Ｔ１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）が開始されるタイミング（演出図柄７０ａ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７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺ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５４（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「２」から「１」に変化する。また、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、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が第１表示部７０Ｂ１に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄７０ａ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ＴＺがスクロールを開始する。
【０７０５】
Ｔ２のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（演出図柄７０ａ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５４（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７０Ｅ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７０ａの縮小表示が継続する。
【０７０７】
Ｔ３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７０ａ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。
【０７０８】
具体的には、図５４（ｄ）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Ｈ１１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、第２表示部７０Ｂ２から移動してきた第１保留アイコンＨ１２が第１表示部７０Ｂ１の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。また、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３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】
Ｔ４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７０ａ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。
【０７１０】
具体的には、図５４（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３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７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０７１１】
Ｔ５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７０ａ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５４（ｆ）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。また、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。
【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５５～５６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５５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５６（ａ）～（ｆ）は、図５５の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【０７１９】
まず、Ｔ１のタイミングは、ＳＰ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、ＳＰ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ＴＺの変動表示が継続している。
【０７２０】
具体的には、図５６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａ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７０ａの変動表示が継続している。また、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７

０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。

【０７２１】

Ｔ２のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から９０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４３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が開始される。

【０７２２】

具体的には、第１画像表示装置７０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７０ａ、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７０ａが、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始する。

【０７２３】

Ｔ３のタイミングは、発展演出が開始されてから１５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４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が継続している。

【０７２４】

具体的には、図５６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０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７０ａ、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７０ａ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。

【０７２５】

Ｔ４のタイミングは、発展演出が開始されてから３０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４６０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、ＳＰリーチ演出が開始される。

【０７２６】

具体的には、図５６（ｃ）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の演出図柄７０ａ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Ｃ２と敵キャラＣ３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７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨ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７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）に表示されている保留アイコン（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ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「７」図柄でリーチ状態となる。

【０７２７】

Ｔ５のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）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８２０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、ＳＰ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。

【０７２８】

具体的には、図５６（ｄ）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「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。

【０７２９】

Ｔ６のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４２０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８８０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。

【０７３０】

具体的には、図５６（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３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７０ａが大当たりであることを示す組み合わせ（「７７７」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【０７３１】
Ｔ７のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４５０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９１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰ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。
【０７３２】
具体的には、図５６（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａ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７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。
【０７３３】
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「７７７」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。
【０７３４】
このように、特定演出（ＳＰ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。
【０７３５】
また、特定演出（ＳＰ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。
【０７３６】
また、特定演出（ＳＰ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。
【０７３７】
また、特定演出（ＳＰ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。
【０７３８】
なお、特定演出（ＳＰ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。
【０７３９】
また、特定演出（ＳＰ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。
【０７４０】
また、特定演出としてＳＰリーチ演出を例示したが、特定演出にＳＰＳＰ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。
【０７４１】

（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５７～５９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５７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５８（ａ）～（ｆ）、及び、図５９（ｇ）～（ｉ）は、図５７の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。
【０７４２】
まず、Ｔ１のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の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、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。
【０７４３】
具体的には、図５８（ａ）に示すように、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＨ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画像ＭＵが表示されている。
【０７４４】
Ｔ２のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）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４１５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７０Ｂ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。
【０７４５】
具体的には、図５８（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「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【０７４６】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから４３０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７０ａが同時に仮停止する。
【０７４７】
具体的には、図５８（ｃ）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に「２８５」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。
【０７４８】
Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａが仮停止してから１５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４４５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。
【０７４９】
具体的には、図５８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、背景画像ＨＧ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７０ａが画面左上に縮小表示される。
【０７５０】
Ｔ５のタイミングは、リザルト表示が開始されてから１５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４６０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。

【０７５１】
具体的には、図５８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０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　１２００ｐｔ」の文字が追加表示される。
【０７５２】
Ｔ６のタイミングは、リザルト表示が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から４７５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。
【０７５３】
具体的には、図５８（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上で仮停止していた演出図柄７０ａが画面中央に移動して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「２８５」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。
【０７５４】
Ｔ７のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００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４９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺ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。
【０７５５】
具体的には、図５９（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が「４」から「３」に変化すると共に、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２２～Ｈ２４が１つ隣りの表示部に向けて移動（シフト）を開始する。
【０７５６】
また、第１保留アイコン表示領域が復帰して第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が復帰表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄７０ａ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ＴＺがスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域５ａ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ＨＵが表示される。
【０７５７】
Ｔ８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２０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５１０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。
【０７５８】
具体的には、図５９（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｄ１から移動してきた第２保留アイコンＨ２１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、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４から移動してきた第２保留アイコンＨ２２～Ｈ２４が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。
【０７５９】
Ｔ９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１０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５２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が継続

する。
【０７６０】
具体的には、図５９（ｉ）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の演出図柄７０ａ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７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０７６１】
このように、特定遊技状態中に第１特別図柄保留数（Ｕ１）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。
【０７６２】
また、特定遊技状態中に第１特別図柄保留数（Ｕ１）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。
【０７６３】
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。
【０７６４】
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。
【０７６５】
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。
【０７６６】
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。
【０７６７】
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。
【０７６８】
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７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定（表示）されていたが、第２保留アイコン表示領域７０Ｄを設定（表示）せずに第１保留アイコン表示領域７０Ｂだけを設定（表示）するようにしてもよい。
【０７６９】
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７０Ｃ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７０Ｃ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７０Ｃを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

【０７７０】

また、本実施の形態では、第１保留数表示領域７０Ｅと第２保留数表示領域７０Ｆとを第１画像表示装置７０に設定（表示）していたが、第２画像表示装置７１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。

【０７７１】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

図６０を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の役物初期処理を説明する。図６０は、ランプ／駆動制御部１５０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１５０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。

【０７７２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１において、主制御基板１１０から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０３に処理を移す。

【０７７３】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【０７７４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３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Ｒ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップＲ１０４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７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）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。

【０７７５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５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Ｒ１０６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。

【０７７６】

このように、図６０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。

【０７７７】

また、図６０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。

【０７７８】
（ランプ／駆動制御部の原点復帰処理）
図６１を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の原点復帰処理を説明する。図６１は、ランプ／駆動制御部１５０における原点復帰処理を示すフローチャートである。
【０７７９】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）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Ｒ１０５－３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を第１可動部材７３に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０７８０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－３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Ｒ１０５－１２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Ｒ１０５－４において、原点復帰させる駆動対象を第２可動部材７４に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０７８１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－５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Ｒ１０５－６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Ｒ１０５－１１に処理を移す。
【０７８２】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－６において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るように、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Ｒ１０５－７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。
【０７８３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－８において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－９に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移す。
【０７８４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－９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ＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１０において、盤役物異常判定タイマをクリアする。
【０７８５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１１において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、第２可動部材７４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。
【０７８６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１２において、枠役物（演出ボタン１７）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】

ランプ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】

ランプ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に、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】

ランプ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してステップＲ１０５－１７に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【０７９０】

ランプ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プ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】

ランプ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】

ランプ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】

ランプ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６１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で、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ないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【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、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。

【０８１４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

【０８１５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【０８１６】

このように、図６２に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）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で、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。

【０８１７】

また、図６２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７３、及び、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、及び、第２可動部材７４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で、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。

【０８１８】

また、図６２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１７に復帰異常がある場合には、演出ボタン１７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で、復帰異常が発生している演出ボタン１７を無理やり初期動作させることで演出ボタン１７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。

【０８１９】

また、図６２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で、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。

【０８２０】

また、図６２に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）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で、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【０８２１】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図６３は、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。

【０８２２】

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

【０８２３】

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０１～０３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０４～０６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０７～０９が設定されている。

【０８２４】

「初期動作パターン０１」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材７３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７４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ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０２」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が動作せずに、第２可動部材７４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ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０３」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３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７４が動作せず、その期間において第１可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

【０８２５】

「初期動作パターン０４」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０１と同じである。

「初期動作パターン０５」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０２と同じである。

「初期動作パターン０６」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン０３と同じである。

【０８２６】

「初期動作パターン０７」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが消灯する以外は、初期動作パターン０１又は初期動作パターン０４と同じである。

「初期動作パターン０８」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材７４が消灯する以外は、初期動作パターン０２又は初期動作パターン０５と同じである。

「初期動作パターン０９」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が消灯する以外は、初期動作パターン０３又は初期動作パターン０６と同じである。

【０８２７】

なお、初期動作パターン０２、初期動作パターン０５、及び、初期動作パターン０８において、第１可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第１可動部材７３の復帰異常によって第１可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【０８２８】

また、初期動作パターン０３、初期動作パターン０６、及び、初期動作パターン０９において、第２可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第２可動部材７４の復帰異常によって第２可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【０８２９】

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１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃ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。

【０８３０】

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いてもよい。

【０８３１】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４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７３、及び、第２可動部材７４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。

【０８３２】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び／又は、第２可動部材７４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。

【０８３３】

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７３、第２可動部材７４）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。

【０８３４】

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ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤ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。

【０８３５】

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ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

【０８３６】

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ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【０８３７】

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。

【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。
【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に復帰異常があって第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に復帰異常がなくて第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。
【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。
【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。
【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用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】
図６４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ＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）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。

【０８４６】

図６４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１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７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。

【０８４７】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７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。

【０８４８】

図６４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１７）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。

【０８４９】

図６４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。

【０８５０】

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

【０８５１】

図６４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１７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１７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。

【０８５２】

なお、電源投入時の演出ボタン１７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１７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。

【０８５３】

図６４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１７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１７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となる。

【０８５４】

なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７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。

【０８５５】
図６４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１７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１７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。
【０８５６】
図６４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１７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１７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。
【０８５７】
（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１３０ｍ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１３０ｍ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１３０ｍ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「ｃｄ」と表記している。
【０８５８】
なお、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７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。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７０ａ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。
【０８５９】
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。
【０８６０】
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５３ａ、電波検出センサ５４ａ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。
【０８６１】
以下の具体例では、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。
【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】

（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。

【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。

【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。

【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Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図６６（ａ

）参照）。
【０８６９】
その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図６６（ｂ）参照）。
【０８７０】
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。
【０８７１】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図６６（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。
【０８７２】
次に、Ｐ４タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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において開始される。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。
【０８７３】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄、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６６（ｄ）参照）。
【０８７４】
その後、Ｐ５タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図６６（ｅ）参照）。
【０８７５】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該ア

イコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図６６（ｆ）参照）。
【０８７６】
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。
【０８７７】
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６６（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。
【０８７８】
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「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「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７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＨ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６６（ｇ）参照）。
【０８８０】
そして、特殊図柄ＴＺ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７０ａの変動表示が開始され、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６６（ｇ）参照）。
【０８８１】
そして、Ｐ９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６６（ｈ）参照）。
【０８８２】
次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「３６５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＨ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、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０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。

【０８８４】

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、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６６（ｉ）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。

【０８８５】

このとき、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（Ｐ８の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄７０ａの仮停止表示が継続される（図６６（ｊ）参照）。更に、特殊図柄ＴＺ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。このように、Ｐ８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１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」である状態で、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ちデモ演出に限らず、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７０ａが次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマ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７０ａの変動演出が行われている状態で演出制御部１３０ｍ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７０ａ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７０ａ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１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍ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。

【０８８９】

この場合、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）されると共に、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。
【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１３０ｍ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。
【０８９３】
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。
【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。
【０８９５】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図６８（ａ）参照）。

【０８９６】
その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図６８（ｂ）参照）。
【０８９７】
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。
【０８９８】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図６８（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。
【０８９９】
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。
【０９００】
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。また、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６８（ｄ）参照）。
【０９０１】
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６８（ｅ）参照）。
【０９０２】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該ア

イコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図６８（ｆ）参照）。
【０９０３】
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いことになる。
【０９０４】
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する。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、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て実行される（図６８（ｇ）参照）。
【０９０５】
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」になることを除いて、図６８（ｇ）の状態が維持される。
【０９０６】
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６８（ｇ）の状態が維持される。
【０９０７】
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。
【０９０８】
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７０Ｂ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６８（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Ｔ１３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。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。

【０９０９】

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、先読みゾーン演出、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、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６８（ｈ）参照）。

【０９１０】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【０９１１】

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、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６８（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可能になっている。

【０９１２】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、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ＢＧＭの出力）が実行され（図６８（ｉ）参照）、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【０９１３】

図６８－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部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）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、Ｐ１０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。

【０９１４】

（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６７及び図６９を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明する。図６７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６９（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。

【０９１５】

なお、図６９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６８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。

【０９１６】

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。

【０９１７】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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６９（ｄ）参照）。

【０９１８】

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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に（図６９（ｄ）参照）、エフェクト効果音が出力される。

【０９１９】

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７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３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６９（ｅ）参照）。

【０９２０】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図６９（ｆ）参照）。

【０９２１】

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いことになる。

【０９２２】

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６９（ｇ）参照）。

【０９２３】

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ＥＦ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６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図６９（ｇ）の状態が維持される。

【０９２４】

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、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」であることを除いて、図６９（ｇ）の状態が維持される。

【０９２５】

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。

【０９２６】

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。

【０９２７】

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Ｔ１３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６９（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Ｔ１３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。

【０９２８】
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６９（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。

【０９２９】
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、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７０ａ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７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１１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６９（ｉ）参照）。

【０９３０】
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、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７０ａ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。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可能になっている。

【０９３１】
図６９－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部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ＥＦ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、Ｐ１０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Ｔ１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（ＣＤ）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６７及び図７０を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図６７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。

【０９３３】
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。

【０９３４】

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。

【０９３５】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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７０（ｄ）参照）。

【０９３６】

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７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａ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。

【０９３７】

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、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７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３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７０（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３に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いことになる。

【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いことになる。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」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。

【０９４５】
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７０（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Ｔ１３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から消去する。

【０９４６】
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７０ａ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。

【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７０ａ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７０Ｂ１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７０（ｉ）参照）。

【０９４８】
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、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７０ａ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７０ａ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可能になっている。

【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、Ｐ１０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Ｔ１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（ＣＤ）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。

【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。

【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。

【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。

【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。
【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。
【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。
【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。
【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～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。
【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７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図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。
【０９６５】
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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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７２（ｄ）参照）。
【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７２（ｅ）参照）。
【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７２（ｆ）参照）。
【０９６８】
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いことになる

。

【０９６９】

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、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て実行される（図７２（ｇ）参照）。

【０９７０】

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」になることを除いて、図７２（ｇ）の状態が維持される。

【０９７１】

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７２（ｇ）の状態が維持される。

【０９７２】

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７２（ｇ）の状態が維持される。

【０９７３】

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７２（ｇ）の状態が維持される。なお、Ｐ７～Ｐ１１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。

【０９７４】

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１１

０ｍ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。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。

【０９７５】

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７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３及び第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１２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７２（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から消去する。また、保留アイコンＴ１２を第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。

【０９７６】

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、先読みゾーン演出、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、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７２（ｈ）参照）。

【０９７７】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【０９７８】

その後、Ｐ１３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、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７２（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可能になっている。

【０９７９】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、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ＢＧＭの出力）が実行され（図７２（ｉ）参照）、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【０９８０】

図７２－１に示す変形例のように、Ｐ１３のタイミングで主制御部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）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、Ｐ１３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。

【０９８１】

（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７１及び図７３を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６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７３（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。

【０９８２】

なお、図７３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７２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。

【０９８３】

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。

【０９８４】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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７３（ｄ）参照）。

【０９８５】

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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に（図７３（ｄ）参照）、エフェクト効果音が出力される。

【０９８６】

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７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３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７３（ｅ）参照）。

【０９８７】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図７３（ｆ）参照）。
【０９８８】
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いことになる。
【０９８９】
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７３（ｇ）参照）。
【０９９０】
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７３（ｇ）の状態が維持される。
【０９９１】
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７３（ｇ）の状態が維持される。
【０９９２】
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。

【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。

【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がから「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。

【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。

【０９９８】

保留アイコンＴ１の表示が完了してから所定時間が経過すると、Ｐ１３のタイミングにおいて、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７０ａ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７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１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７３（ｉ）参照）。

【０９９９】

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、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７０ａ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。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可能になっている。

【１０００】

図７３－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部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ＥＦ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、Ｐ１２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Ｔ１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（ＣＤ）に変更される。

【１００１】

（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７１及び図７４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図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７４（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。

【１００２】

なお、図７４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の演出（可動演出及び発光演出）が実行される点で図７４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。

【１００３】

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。

【１００４】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図７４（ｄ）参照）。

【１００５】

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と共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３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７４（ｄ）参照）、第１可動部材７３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７３による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａ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。

【１００６】

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、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７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３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７４（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。

【１００７】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図７４（ｆ）参照）。このとき、第１可動部材７３による先読み予告演出を継続して実行していてもよい。

【１００８】

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いことになる。

【１００９】

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７４（ｇ）参照）。

【１０１０】

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いことになる。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７４（ｇ）の状態が維持される。

【１０１１】

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７４（ｇ）の状態が維持される。

【１０１２】

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７４（ｇ）の状態が維持される。

【１０１３】

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７４（ｇ）の状態が維持される。

【１０１４】

なお、Ｐ８～Ｐ１１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。

【１０１５】

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「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。

【１０１６】

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７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３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７０Ｂ２に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１２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７４（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にシフト表示されることなく、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にシフト表示されることなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から消去される。

【１０１７】

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、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７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図７４（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。

【１０１８】

その後、Ｐ１３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７０ａ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７０Ｂ１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７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図７４（ｉ）参照）。

【１０１９】

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、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７０ａ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７０ａ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可能になっている。

【１０２０】

図７４－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部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、Ｐ１２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Ｔ１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（ＣＤ）に変更される。
【１０２１】
図７１～図７４に示した具体例５～７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。
【１０２２】
図７１～図７４に示した具体例５～７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「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。
【１０２３】
図７１～図７４に示した具体例５～７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５～７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。
【１０２４】
このように、図７１～図７４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。
【１０２５】
また、図７１～図７４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、その後に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。
【１０２６】
また、図７１～図７４に示した具体例５～７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。
【１０２７】
（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７５及び図７６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７５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７４（ａ）～（ｈ）は、図７３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。

【１０２８】

なお、図７６の具体例８は、Ｐ０～Ｐ１１のタイミングまでは、図７１の具体例５と同様なので、説明を省略する。

【１０２９】

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７６（ｇ）の状態となっている。

【１０３０】

次に、Ｐ１３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、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７６（ｇ）の状態が維持される。

【１０３１】

このとき、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（Ｐ１２の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄７０ａの仮停止表示が継続される（図７６（ｈ）参照）。更に、特殊図柄ＴＺ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、先読み演出が継続して実行されている。このように、Ｐ１２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が行われていない。

【１０３２】

このように、図７５～図７６に示した具体例８によれば、演出図柄７０ａの変動演出が行われている状態で演出制御部１３０ｍ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７０ａ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７０ａ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。

【１０３３】

図７６－１に示すように、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行するようにしてもよい。このタイミングで主制御部１１０ｍ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。

【１０３４】

この場合、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）さ

れると共に、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ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１０３５】

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１３０ｍが受信したとき、演出図柄７０ａの仮停止表示を継続するのではなく、演出図柄７０ａ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）されると共に、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７０において、客待ちデモ演出が行われない。

【１０３６】

このように、図７６－１に示した具体例８の変形例によれば、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）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。

【１０３７】

なお、Ｐ７,Ｐ１１，Ｐ１３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。

【１０３８】

ここでは、Ｐ１４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」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。

【１０３９】

（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７７及び図７８を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例９について説明する。図７７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７８（ａ）～（ｈ）は、図７７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。

【１０４０】

なお、図７６の具体例８と図７８の具体例９とは、Ｐ１４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。

【１０４１】

Ｐ１４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が記憶（把握）している第１保留数Ｕ１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。

【１０４２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨ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ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」

）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７８（ｈ）参照）。

【１０４３】

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１１０ｍからの第１特別図柄記憶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は、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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７８（ｊ）参照）。なお、図７８（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７０ａ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７０ａが表示される。例えば、演出図柄７０ａが「７７７」の組み合わせで大当たりしても、「２２２」の組み合わせで大当たりしても、図７８（ｊ）に示すように「１３５」の演出図柄７０ａ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。

【１０４４】

なお、Ｐ７～Ｐ１３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。

【１０４５】

ここでは、Ｐ１４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」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。

【１０４６】

このように、図７７～図７８に示した具体例９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。

【１０４７】

（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７９及び図８０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７９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８０（ａ）～（ｉ）は、図７９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。

【１０４８】

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。

【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。

【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。

【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）。

【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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８０（ｂ）参照）。

【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に表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図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、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。
【１０５７】
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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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８０（ｄ）参照）。
【１０５８】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８０（ｆ）参照）。
【１０５９】
なお、Ｐ０～Ｐ６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、「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７０ａが変動演出しているときに、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。
【１０６０】
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いことになる。
【１０６１】
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、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て実行される（図８０（ｇ）参照）。
【１０６２】
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１１

０ｍ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」になることを除いて、図８０（ｇ）の状態が維持される。

【１０６３】

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８０（ｇ）の状態が維持される。

【１０６４】

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。

【１０６５】

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Ｔ１３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８０（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Ｔ１３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。

【１０６６】

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、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺ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７０ａの変動表示が開始され、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８０（ｈ）参照）。

【１０６７】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【１０６８】

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

０ｍ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）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１０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８０（ｈ）参照）。このように、具体例１０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。

【１０６９】

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、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８０（ｉ）参照）。

【１０７０】

なお、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）を継続して実行してもよい。

【１０７１】

（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１１）

図７９及び図８１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１１について説明する。図７９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８１（ａ）～（ｉ）は、図７９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。

【１０７２】

なお、図８０の具体例１０と図８１の具体例１１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。

【１０７３】

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１１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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)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Ｔ１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。

【１０７４】

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。

【１０７５】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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８１（ｄ）参照）。

【１０７６】

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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)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Ｔ１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７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図８１（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（ｅ）参照）。

【１０７７】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８１（ｆ）参照）。

【１０７８】

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いことになる。

【１０７９】

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８１（ｇ）参照）。

【１０８０】

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。
【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。
【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。
【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）。
【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、

Ｐ１０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８１（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。

【１０８８】

なお、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１２）

図７９及び図８２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１２について説明する。図７９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８２（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。

【１０９０】

なお、図８２の具体例１２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８１の具体例１１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１２では、図８２（ａ）における保留アイコンＴ１２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１２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Ｔ１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。

【１０９２】

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。

【１０９３】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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８２（ｄ）参照）。

【１０９４】

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と共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３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、第１可動部材７３が発光する。また、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８２（ｄ）参照）。なお、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａ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。

【１０９５】

また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１３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８２（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。

【１０９６】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８２（ｆ）参照）。

【１０９７】

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いことになる。

【１０９８】

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される（図８２（ｇ）参照）。

【１０９９】

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Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図８２（ｇ）の状態が維持される。

【１１００】

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８２（ｇ）の状態が維持される。

【１１０１】

なお、Ｐ８及びＰ９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。

【１１０２】

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。

【１１０３】

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７０Ｂ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８２（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Ｔ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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７０Ｂから消去される。

【１１０４】

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８２（ｈ）参照）。

【１１０５】

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８２（ｉ）参照）。

【１１０６】

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）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１０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】

なお、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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８４（ａ）参照）。

【１１１９】
具体例１３では、図８４（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８４（ａ）参照）。
【１１２０】
その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図８４（ｂ）参照）。
【１１２１】
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。
【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７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図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、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。
【１１２４】
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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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８４（ｄ）参照）。
【１１２５】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ

動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８４（ｆ）参照）。

【１１２６】

なお、Ｐ０～Ｐ６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、「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７０ａが変動演出しているときに、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。

【１１２７】

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いことになる。

【１１２８】

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、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て実行される（図８４（ｇ）参照）。

【１１２９】

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」になることを除いて、図８４（ｇ）の状態が維持される。

【１１３０】

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８４（ｇ）の状態が維持される。

【１１３１】

その後、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８４（ｇ）の状態が維持される。

【１１３２】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０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「１」であることを除いて、図８４（ｇ）の状態が維持される。

【１１３３】

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。

【１１３４】

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８４（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、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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７０Ｂから消去される。

【１１３５】

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、先読みゾーン演出、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、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８４（ｈ）参照）。

【１１３６】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【１１３７】

Ｐ１３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）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１３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８４（ｈ）参照）。このように、具体例１３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。

【１１３８】

その後、Ｐ１３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、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８４（ｉ）参照）。

【１１３９】

なお、Ｐ１３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）を継続して実行してもよい。

【１１４０】

（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８３及び図８５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８５（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。

【１１４１】

なお、図８４の具体例１３と図８５の具体例１４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。

【１１４２】

具体例１３では、図８４（ａ）における保留アイコンＴ１２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１４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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)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Ｔ１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。

【１１４３】

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。

【１１４４】

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。また、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および第１

ランプ図柄の変動表示が開始され、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８５（ｄ）参照）。

【１１４５】

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７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)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Ｔ１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８５（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８５（ｅ）参照）。

【１１４６】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８５（ｆ）参照）。

【１１４７】

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いことになる。

【１１４８】

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８５（ｇ）参照）。

【１１４９】

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８５（ｇ）の状態が維持される。

【１１５０】

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８５（ｇ）の状態が維持される。
【１１５１】
その後、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「１」になることを除いて、図８５（ｇ）の状態が維持される。
【１１５２】
そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０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「１」であることを除いて、図８５（ｇ）の状態が維持される。
【１１５３】
なお、Ｐ８及び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。
【１１５４】
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。
【１１５５】
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７０Ｂ３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８５（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、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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７０Ｂから消去される。
【１１５６】
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８５（ｈ）参

照）。
【１１５７】
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８５（ｉ）参照）。
【１１５８】
Ｐ１３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、Ｐ１３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。
【１１５９】
なお、Ｐ１３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。
【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。
【１１６２】
具体例１５では、図８６（ａ）における保留アイコンＴ１２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Ｔ１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】
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。

【１１６４】

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。また、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および第１ランプ図柄の変動表示が開始され、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８６（ｄ）参照）。

【１１６５】

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と共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３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８６（ｄ）参照）、第１可動部材７３が発光する。また、効果音が出力される。なお、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａ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。

【１１６６】

また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１３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８６（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。

【１１６７】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図８６（ｆ）参照）。

【１１６８】

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いことになる。

【１１６９】

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される（図８６（ｇ）参照）。

【１１７０】
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Ｕ１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。
【１１７１】
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８６（ｇ）の状態が維持される。
【１１７２】
その後、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Ｕ１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。
【１１７３】
そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０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「１」であることを除いて、図８６（ｇ）の状態が維持される。
【１１７４】
なお、Ｐ８及びＰ１１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、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。

【１１７６】
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８６（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、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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７０Ｂから消去される。
【１１７７】
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８６（ｈ）参照）。
【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８６（ｉ）参照）。
【１１７９】
Ｐ１３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。
【１１８０】
なお、Ｐ１３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。
【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。

【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１３０ｍ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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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１３０ｍ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８８（ａ）～（ｊ）は、図８７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。

【１１８８】

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。

【１１８９】

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７０Ｂ１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およびサブ第１変動表示器８１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７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【１１９０】

次に、Ｐ１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８８（ａ）参照）。

【１１９１】

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８８（ｂ）参照）。

【１１９２】

その後、Ｐ３のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「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８８（ｃ）参照）。

【１１９３】

次に、Ｐ４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。

【１１９４】

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８８（ｄ）参照）。

【１１９５】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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保留数Ｕ１が「１」から「１」、つまり、第１保留数Ｕ１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。

【１１９６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が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７０Ｂの２番目に保留アイコンＴ１（ＣＤ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８８（ｅ）参照）。

【１１９７】

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、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８８（ｅ）参照）。

【１１９８】

その後、Ｐ６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７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨ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る（図８８（ｆ）参照）。

【１１９９】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（ＳＰリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄７０ａがリーチハズレ態様（「１６１」）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８８（ｇ）参照）。

【１２００】

そして、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第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。

【１２０１】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め

定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する（図８８（ｈ）参照）。

【１２０２】

その後、Ｐ９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「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。

【１２０３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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、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８８（ｉ）参照）。

【１２０４】

次に、Ｐ１０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ＴＨ（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、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８８（ｊ）参照）。

【１２０５】

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ＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【１２０６】

なお、Ｐ２～Ｐ４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場合と同様の処理が行われることになる。

【１２０７】

ここでは、Ｐ５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「１」から「１」になる場合について説明したが、第１保留数Ｕ１が「０」から「０」となる場合、第１保留数Ｕ１が「２」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１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。

【１２０８】

このように、図８７～図８８に示した具体例１６によれば、保留アイコン表示領域７０Ｃ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１３０ｍ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。

【１２０９】

また、図８７～図８８に示した具体例１６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）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、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。

【１２１０】

また、図８７～図８８に示した具体例１６によれば、保留アイコン表示領域７０Ｃ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１３０ｍ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。

【１２１１】

また、図８７～図８８に示した具体例によれば、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「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１３０ｍ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。

【１２１２】

（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８９及び図９０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８９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９０（ａ）～（ｆ）は、図８９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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が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）。

【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）。

【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）。

【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）。

【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９０（ｃ）参照）。

【１２２０】

その後、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。

【１２２１】
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９０（ｄ）参照）。
【１２２２】
その後、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、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保留数Ｕ１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。
【１２２３】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が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７０Ｂの２番目～４番目に保留アイコンＴ１（ＣＤ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９０（ｅ）参照）。
【１２２４】
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、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９０（ｅ）参照）。
【１２２５】
その後、Ｐ８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（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７０Ｃ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る（図９０（ｆ）参照）。
【１２２６】
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ＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。
【１２２７】
なお、Ｐ２～Ｐ６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、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（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。
【１２２８】

ここでは、Ｐ７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「１」から「３」となる場合について説明したが、第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１が「０」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１が「０」から「１」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍ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。

【１２２９】

このように、図８９～図９０に示した具体例１７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１３０ｍ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。

【１２３０】

また、図８９～図９０に示した具体例１７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）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１３０ｍ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。

【１２３１】

また、図８９～図９０に示した具体例１７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１３０ｍ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。

【１２３２】

また、図８９～図９０に示した具体例１７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「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１３０ｍ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。

【１２３３】

前述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が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、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。

【１２３４】

また、前述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。

【１２３５】

また、前述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。

【１２３６】

また、前述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。

【１２３７】

また、前述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。

【１２３８】

また、前述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。

【１２３９】

また、前述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。

【１２４０】

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１３０ｍ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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

（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９１及び図９２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９１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９２（ａ）～（ｊ）は、図９１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。

【１２４３】

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。

【１２４４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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。

【１２４５】

次に、Ｐ１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。

【１２４６】

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。

【１２４７】

このとき、第１保留数Ｕ１が「２」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が「１」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１保留数「２」に対応する２番目には保留アイコンＴ１が表示されないことになる（図９２（ａ）参照）。

【１２４８】

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「３」となる。

【１２４９】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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７０Ｂ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Ｕ１の「２」に対応する２番目には保留アイコンＴ１が表示されずに第１保留数Ｕ１の「３」に対応する３番目に１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図９２（ｂ）参照）。

【１２５０】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「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９２（ｃ）参照）。

【１２５１】

そして、Ｐ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄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。

【１２５２】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、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９２（ｄ）参照）。

【１２５３】

その後、Ｐ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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「２」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１２５４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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７０Ｂ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Ｔ１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、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９２（ｅ）参照）。

【１２５５】

その後、Ｐ７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。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９２（ｆ）参照）。

【１２５６】

次に、Ｐ８のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「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９２（ｇ）参照）。

【１２５７】

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が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１２５８】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、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９２（ｈ）参照）。

【１２５９】

その後、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「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。

【１２６０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１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、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９２（ｉ）参照）。

【１２６１】

次に、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ＴＨ（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、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９２（ｊ）参照）。

【１２６２】

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ＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【１２６３】

なお、Ｐ２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場合と同様の処理が行われることになる。

【１２６４】

ここでは、Ｐ３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「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１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」のときに第１保留数Ｕ１が「４」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」のときに第１保留数Ｕ１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。

【１２６５】

このように、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（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。

【１２６６】

また、図９１～図９２に示した具体例１８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１３０ｍ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。

【１２６７】

このように、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（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）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。

【１２６８】

また、図９１～図９２に示した具体例１８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。

【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。

【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。

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。

【１２７３】

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、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。
【１２７４】
　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、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。
【１２７５】
　前述した具体例では、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）により事前に大当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、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。
【１２７６】
　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ＥＦなどの、色エフェクト）により事前に大当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、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。
【１２７７】
　前述した具体例では、事前に大当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。
【１２７８】
　また、事前に大当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、演出制御基板１３０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。
【１２７９】
　前述した具体例では、事前に大当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。
【１２８０】
　前述した具体例では、事前に大当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。
　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。
【１２８１】
　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。
　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。
【１２８２】
　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。
【１２８３】
　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。
【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。
　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。
　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。
【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。
　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。
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。
【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。
【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。
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。
【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。
　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。
【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。
【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）を継続して実行可能になっている。
　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。
【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。

【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。

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。

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。
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。
【１２９９】
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、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。
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。
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。
【１３０１】

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。

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。

【１３０２】

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。

【１３０３】

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。

【１３０４】

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。

【１３０５】

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なく、主制御基板１１０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。
【１３０６】
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。
【１３０７】
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１３０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７０ａ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。
【１３０８】
演出制御基板１３０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。
【１３０９】
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１３０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。
【１３１０】
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１３０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。
【１３１１】
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１３０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。
【１３１２】
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１３０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。
【１３１３】
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１３０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。
【１３１４】
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１３０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。
【１３１５】
演出制御基板１３０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７０ａ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７０ａ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７０ａ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１３０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７０ａを本停止する一方で、中央の演出図柄７０ａを仮停止したり、左右２つの演出図柄７０ａを仮停止する一方で、中央の演出図柄７０ａを本停止したりするなど、適宜変更可能である。
【１３１６】
また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａ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７０ａ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。
【１３１７】
また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａは揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、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。
【１３１８】
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）が行われないようになっているが、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。
【１３１９】
演出制御基板１３０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７０ａ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７０ａ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７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａ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。
【１３２０】
演出制御基板１３０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７０ａを構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像ＣＧ）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ＺＥ）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７０ａ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７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａ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。
【１３２１】
演出制御基板１３０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７０ａを構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像ＣＧ）に付随する装飾（例えば、とキャラクタの一部である棒状画像ＳＧ）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７０ａ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７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａ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。

【１３２２】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、棒状画像ＳＧと図柄エフェクト画像ＺＥ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。
【１３２３】
　演出制御基板１３０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。
【１３２４】
　演出制御基板１３０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。
【１３２５】
　演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、特殊図柄ＴＺの変動を継続するとよい。
【１３２６】
　演出制御基板１３０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７０ａの変動演出が開始されるとき、演出図柄７０ａの数字情報と特殊図柄ＴＺの数字情報とが異なっていてもよい。
【１３２７】
　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。
【１３２８】
　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。
【１３２９】
　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が受信したときに、特殊図柄ＴＺ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。
【１３３０】
　また、本実施形態では、当該アイコンＴＨ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ＴＨ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、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンＴＨ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Ｔ１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Ｔ１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。
【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１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された保留数と演出制御部１３０ｍ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】
　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１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された保留数と演出制御部１３０ｍ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ＣＤ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。
【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、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。
【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。
【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るが、保留アイコンを演出ボタン１７の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン１７が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン１７を所定の割合で第１操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第２操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。
【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。
【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。
【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（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。
【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。
【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。
【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。
【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いてもよい。

【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。

【１３５６】

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。

【１３５７】

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。

【１３５８】

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。

【１３５９】

◆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。

【１３６０】

◆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。

【１３６３】

◆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、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）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。

【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で関連する演出（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、前記事前報知を関連する演出（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。

【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で関連する演出（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を関連する演出（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。

【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。

【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（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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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で関連する演出（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の事前報知を関連する演出（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で関連する演出（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の事前報知を関連する演出（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、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。

【１３８９】

◆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、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）の装飾部の少なくとも一部（例えば棒状画像ＳＧ）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。

【１３９０】

◆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、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、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示した状態で、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。

【１３９１】

（画像変化演出）

　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】

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。

【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。

【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態様おいて、第１画像表示装置７０の画面と重ならない又は重なり度合いが小さなっている。また、第１可動部材７３は、待機位置から演出位置へ下降するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第１可動部材７３は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第２態様へ第１態様から変化可能に構成されている。

【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。

【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態様おいて、第１画像表示装置７０の画面と重ならない又は重なり度合いが小さなっている。また、第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態様へ第１態様から変化可能に構成されている。

【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。

【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態様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（第１可動部材７３、第２可動部材７４）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ＨＫ２を備えている。第２発光領域ＨＫ２となる盤用照明装置７６の部位としては、例えば、飾り枠４０、第１始動口４５と可変始動部４６との間（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）、一般入賞口

４３、大入賞口５０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ＨＫ２となる枠用照明装置１０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１５ｃや演出ボタン装置１６などの可動役物以外の部位を、第２発光領域ＨＫ２として機能させてもよい。ここで、第２発光領域ＨＫ２は、複数箇所に設けられており、実施形態では、飾り枠４０、第１始動口４５と可変始動部４６との間（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）、及びガラス枠４に設けられた枠用照明装置１０が第２発光領域ＨＫ２として機能する場合を例示している。第２発光領域ＨＫ２は、例えば飾り枠４０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４０の中などの１つの部材において複数あってもよい。

【１４０１】

第２発光領域ＨＫ２は、ＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第２発光領域ＨＫ２は、第１発光領域ＨＫ１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ＨＫ２は、ＬＥＤを点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第１状態と、ＬＥＤを消灯して演出発光を行っていない第２状態とに発光状態と変化させることが可能である。第２発光領域ＨＫ２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７０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ＨＫ２が演出発光した第１状態にあることで、第１発光領域ＨＫ２が第２状態にあるときよりも画面の周囲が明るくなる。実施形態では、第２状態においてＬＥＤを消灯するようにしたが、第２状態においてＬＥＤを第１状態よりも演出発光を暗くする、例えば第１状態よりも色相を暗くしたり、第１状態よりも明度を低くしたり、第１状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等するＬＥＤの切り替えによって、第２発光領域ＨＫ２の範囲を変化できるようにしてもよい。

【１４０２】

（画像変化演出の具体例１）

次に、第１発光領域ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例１を説明する。図９３は、第１可動部材７３及び第２可動部材７４の動作、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の演出発光、音声出力装置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１のタイミングチャートである。また、図９４は、具体例１の画像変化演出が実行されるときの演出例を示している。

【１４０３】

Ｔ０のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が第１画像表示装置７０の画面で実行されている（図９４（ａ）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域７０Ｃに、当該アイコンＴＨが表示されると共に、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、画面下部の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１として表示されている。また、画面左側に設けられた第１保留数表示領域７０Ｅには、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、第１保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄７０ａの背後において、背景画像ＨＧが表示されており、背景画像ＨＧがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、Ｔ０のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

【１４０４】

Ｔ０のタイミングでは、第１可動部材７３及び第２可動部材７４が待機位置で停止している第１状態にある。また、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ２、入賞口ランプＮＲからなる第２発光領域ＨＫ２および枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２の何れもが、演出

発光を実行している第１状態にある。更に、音声出力装置９は、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【１４０５】

Ｔ１のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１及び第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１が第１状態から消灯した第２状態に変化する（図９４（ｂ）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ１及び入賞口ランプＮＲからなる第２発光領域ＨＫ２が第１状態から消灯した第２状態に変化する。また、枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２は、他の第２発光領域ＨＫ２が第１発光領域ＨＫ１と連係して変化するのに関わらず、第１状態のままで保たれる。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第１可動部材７３が待機位置から第１態様から動作演出可能な第２態様へ移行する。このとき、第２可動部材７４は、待機位置で停止する第１態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置９から出力される。

【１４０６】

Ｔ１のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(開始フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、Ｔ１のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始され、第１画像表示装置７０の画面に変化表示の表示が開始される。具体例１では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ１の第１状態から第２状態への変化が開始されると共に、第１可動部材７３の第１態様から第２態様への変化が開始され、音声出力装置９からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例１では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の変化、第１可動部材７３の動作、変化報知音の出力が開始される。

【１４０７】

図９４(ｂ)に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像ＧＧが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像ＧＧによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像ＧＧの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に縮小変化することはなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【１４０８】

図９４(ｃ)に示すように、変化表示における演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ、保留アイコンＴ１及び額縁画像ＧＧ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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２が、画像変化演出の実行期間の途中で第１状態に切り替わるように設定されている(図９４(ｄ)参照)。また、具体例１では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例１では、画像変化演出の実行期間の途中（Ｔ３のタイミング）で第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２を第１状態で演

出発光する。
【１４０９】
画像変化演出が実行されているとき、画面では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄ＴＺが重ならないようになっている。また、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンＴ１及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。
【１４１０】
Ｔ４のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第２態様にある第１可動部材７３が第１態様に戻される（図９４（ｅ）参照）。Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例１では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第１可動部材７３の第２態様から第１態様への変化が開始される。
【１４１１】
図９４(ｅ)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に拡大するように変化し、額縁画像ＧＧが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に拡大変化することはなく、そのままの位置に表示されている。
【１４１２】
Ｔ５のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第２態様にある第１可動部材７３が待機位置で停止して第１態様に戻る（図９４（ｆ）参照）。Ｔ５のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(終了フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例１では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第１可動部材７３の第２態様から第１態様への変化が完了する。
【１４１３】
具体例１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、画面での変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第１状態から、第１状態よりも暗い第２状態にすることで、第１画像表示装置７０の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第１画像表示装置７０の画面で実行される変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４１４】
具体例１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の何れであっても、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。

【１４１５】

具体例１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の何れであっても、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。

【１４１６】

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。

【１４１７】

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。

【１４１８】

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。

【１４１９】

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。

【１４２０】

（画像変化演出の具体例２）

次に、第１発光領域ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例２を説明する。図９５は、第１可動部材７３及び第２可動部材７４の動作、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の演出発光、音声出力装置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９６は、具体例２の画像変化演出が実行されるときの演出例を示している。

【１４２１】

Ｔ０のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が第１画像表示装置７０の画面で実行されている（図９６（ａ）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域７０Ｃに、当該アイコンＴＨが表示

されると共に、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、画面下部の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１として表示されている。また、画面左側に設けられた第１保留数表示領域７０Ｅには、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、第１保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄７０ａの背後において、背景画像ＨＧが表示されており、背景画像ＨＧがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、Ｔ０のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

【１４２２】

Ｔ０のタイミングでは、第１可動部材７３及び第２可動部材７４が待機位置で停止している第１状態にある。また、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ２、入賞口ランプＮＲからなる第２発光領域ＨＫ２および枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２の何れもが、演出発光を実行している第１状態にある。更に、音声出力装置９は、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【１４２３】

Ｔ１のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１及び第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１が第１状態から消灯した第２状態に変化する（図９６（ｂ）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ１及び入賞口ランプＮＲからなる第２発光領域ＨＫ２が第１状態から消灯した第２状態に変化する。また、枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２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７３が待機位置から第１態様から動作演出可能な第２態様へ移行する。このとき、第２可動部材７４は、待機位置で停止する第１態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置９から出力される。

【１４２４】

Ｔ１のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(開始フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、Ｔ１のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始され、第１画像表示装置７０の画面に変化表示の表示が開始される。具体例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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ１の第１状態から第２状態への変化が開始されると共に、第１可動部材７３の第１態様から第２態様への変化が開始され、音声出力装置９からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の変化、第１可動部材７３の動作、変化報知音の出力が開始される。

【１４２５】

図９６(ｂ)に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像ＧＧが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像ＧＧによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像ＧＧの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域

に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に縮小変化することはなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【１４２６】

図９６(ｃ)に示すように、変化表示における演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ、保留アイコンＴ１及び額縁画像ＧＧ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ＨＫ１の一部（第１可動部材７３）及び第２発光領域ＨＫ２の一部（飾り枠４０）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９６(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ＨＫ１の残部（第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２の残部（入賞口ランプＮＲ、枠用照明装置１０）が、第２状態で保たれるように設定されている(図１４２(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（Ｔ３のタイミング）で第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２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。

【１４２７】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄ＴＺが重ならないようになっている。また、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンＴ１及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【１４２８】

Ｔ４のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始よりも後にずらして、第２態様にある第１可動部材７３が第１態様に戻される（図９６（ｅ）参照）。Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例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７３の第２態様から第１態様への変化が開始される。

【１４２９】

図９６(ｅ)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に拡大するように変化し、額縁画像ＧＧが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に拡大変化することはなく、そのままの位置に表示されている。

【１４３０】

Ｔ５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７３が待機位置で停止して第１態様に戻る（図９６（ｆ）参照）。Ｔ５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ＨＫ１（第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２（入賞口ランプＮＲ、枠用照明装置１０）が、第１状態に戻って演出発光が実行される。Ｔ５のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(終了フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例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。

【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の何れであっても、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。

【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の何れであっても、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。

【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。

【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】

具体例２は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第１可動部材７３の第２態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。

【１４３７】
具体例２は、画像変化演出の終了とずらして、第１可動部材７３の第１態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４３８】
具体例２は、画像変化演出の終了とずらして、第１発光領域ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２の第２状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４３９】
（画像変化演出の具体例３）
次に、第１発光領域ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例３を説明する。図９７は、第１可動部材７３及び第２可動部材７４の動作、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の演出発光、音声出力装置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３のタイミングチャートである。また、図９８は、具体例３の画像変化演出が実行されるときの演出例を示している。
【１４４０】
Ｔ０のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が第１画像表示装置７０の画面で実行されている（図９８（ａ）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域７０Ｃに、当該アイコンＴＨが表示されると共に、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、画面下部の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１として表示されている。また、画面左側に設けられた第１保留数表示領域７０Ｅには、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、第１保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄７０ａの背後において、背景画像ＨＧが表示されており、背景画像ＨＧがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、Ｔ０のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。
【１４４１】
Ｔ０のタイミングでは、第１可動部材７３及び第２可動部材７４が待機位置で停止している第１状態にある。また、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ２、入賞口ランプＮＲからなる第２発光領域ＨＫ２および枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２の何れもが、演出発光を実行している第１状態にある。更に、音声出力装置９は、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。
【１４４２】
具体例３は、画像変化演出が実行開始されるＴ１よりも前のＴ１ａのタイミングにおいて、第１発光領域ＨＫ１（第１可動部材７３、第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２（飾り枠４０、入賞口ランプＮＲ、枠用照明装置１０）が第１状態から消灯した第２状態に変化する（図９８（ａ）参照）。そして、Ｔ１のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１及び枠用照明装置１０の第２発光領域ＨＫ２が第２状態から第１状態に変化して、演出発光を実行する（図９８（ｂ）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第２可動部材７４が待機位置にある第１態様から動作演出可能な第２態様へ移行する。第１可動部材７３は、待機位置で停止する第１態様のままで保たれる。また、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」など

の変化報知音が音声出力装置９から出力される。なお、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１、飾り枠４０及び入賞口ランプＮＲの第２発光領域ＨＫ１は、画像変化演出の実行期間に亘って、第２状態で保たれる。

【１４４３】

Ｔ１のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(開始フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、Ｔ１のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始され、第１画像表示装置７０の画面に変化表示の表示が開始される。具体例３では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ１の第１状態から第２状態への変化が開始される。変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて（同期して）、第２可動部材７４の第１態様から第２態様への変化が開始されると共に、音声出力装置９からの変化報知音の出力が開始される。

【１４４４】

図９８(ｂ)に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像ＧＧが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像ＧＧによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像ＧＧの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に縮小変化することはなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【１４４５】

図９８(ｃ)に示すように、変化表示における演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ、保留アイコンＴ１及び額縁画像ＧＧ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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２が第１状態に切り替わるように設定されている(図９８(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。

【１４４６】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄ＴＺが重ならないようになっている。また、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンＴ１及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【１４４７】

Ｔ４のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第２態様にある第２可動部材７４が第１態様に戻される（図９８（ｅ）参照）。Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例３では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第２可動部材７４の第２態様から第１態様への変化が開始される。

【１４４８】

図９８(ｅ)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に拡大するように変化し、額

縁画像ＧＧが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に拡大変化することはなく、そのままの位置に表示されている。

【１４４９】

Ｔ５のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第２態様にある第２可動部材７４が待機位置で停止して第１態様に戻る（図９８（ｆ）参照）。Ｔ５のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(終了フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。具体例３では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第２可動部材７４の第２態様から第１態様への変化が完了する。

【１４５０】

具体例３は、画像変化演出が行われるとき、第１発光領域ＨＫ１と第２発光領域ＨＫ２のうちの少なくとも１つとを連係して、第１状態から第２状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第１状態から、第１状態よりも暗い第２状態にすることで、第１画像表示装置７０の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第１画像表示装置７０の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４５１】

具体例３は、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧなどと共に、特殊図柄ＴＺ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧが通常表示及び変化表示されるときの何れであっても、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。

【１４５２】

具体例３は、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧなどと共に、特殊図柄ＴＺ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、通常表示と変化表示では、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧの視認し易さが変化する。これに対して、通常表示及び変化表示されるときの何れであっても、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。

【１４５３】

具体例３は、画像変化演出が実行されるときに、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧの通常表示から変化表示への変化に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。
【１４５４】
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。
【１４５５】
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７４の第２態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４５６】
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７４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。
【１４５７】
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、画像変化演出の開始と合わせて（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７３,７４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７３,７４を第１態様に戻すようにしてもよい。
【１４５８】
（画像変化演出の具体例４）
次に、第１発光領域ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例４を説明する。図９９は、第１可動部材７３及び第２可動部材７４の動作、第１発光領域ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２の演出発光、音声出力装置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４のタイミングチャートである。また、図１００は、具体例４の画像変化演出が実行されるときの演出例を示している。
【１４５９】
Ｔ０のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出が第１画像表示装置７０の画面で実行されている（図１００（ａ）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域７０Ｃに、当該アイコンＴＨが表示されると共に、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、画面下部の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＴ１として表示されている。また、画面左側に設けられた第１保留数表示領域７０Ｅには、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が、第１保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄７０ａの背後において、背景画像ＨＧが表示されており、背景画像ＨＧがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、Ｔ０のタイミングにおいて通常表示が実行されている。
【１４６０】
Ｔ０のタイミングでは、第１可動部材７３及び第２可動部材７４が待機位置で停止している第１状態にある。また、第１可動部材７３の第１発光領域ＨＫ１、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１、飾り枠４０の第２発光領域ＨＫ２、入賞口ランプＮＲからなる第

２発光領域ＨＫ２および枠用照明装置１０からなる第２発光領域ＨＫ２の何れもが、演出発光を実行している第１状態にある。更に、音声出力装置９は、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【１４６１】

具体例４は、画像変化演出が実行開始されるＴ１よりも前のＴ１ａのタイミングにおいて、第１発光領域ＨＫ１（第１可動部材７３）及び第２発光領域ＨＫ２（飾り枠４０、枠用照明装置１０）が第１状態から消灯した第２状態に変化する（図１００（ａ）参照）。このとき、第１発光領域ＨＫ１（第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２（入賞口ランプＮＲ）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Ｔ１よりも前のＴ１ａのタイミングにおいて、第１可動部材７３が第１態様から第２態様へ変化開始する。そして、Ｔ１のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、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Ｔ１よりも後のＴ１ｂのタイミングにおいて、第２可動部材７４の第１発光領域ＨＫ１及び入賞口ランプＮＲの第２発光領域ＨＫ２が第１状態から第２状態に変化する。また、Ｔ１ｂのタイミングにおいて、第２可動部材７４が待機位置にある第１態様から動作演出可能な第２態様へ移行する。

【１４６２】

Ｔ１のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(開始フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、Ｔ１のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始され、第１画像表示装置７０の画面に変化表示の表示が開始される。具体例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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ１の第１状態から第２状態への変化が開始される。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７３及び第２可動部材７４の第１態様から第２態様への変化が開始される。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。

【１４６３】

図１００(ｂ)に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像ＧＧが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像ＧＧによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像ＧＧの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に縮小変化することはなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【１４６４】

図１００(ｃ)に示すように、変化表示における演出図柄７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ、保留アイコンＴ１及び額縁画像ＧＧ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。

【１４６５】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺが、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄ＴＺが重ならないようになっている。また、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動演出が継続されるように表示され、保留アイコンＴ１及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように

表示される。
【１４６６】
Ｔ４のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、あるいはずらして、第２態様にある第１可動部材７３及び第２可動部材７４が第１態様に戻される。Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第１画像表示装置７０への表示が開始される。
【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７０ａ、背景画像ＨＧ、当該アイコンＴＨ及び保留アイコンＴ１が一緒に拡大するように変化し、額縁画像ＧＧが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａと一緒に拡大変化することはなく、そのままの位置に表示されている。
【１４６８】
具体例４は、画像変化演出が終了されるＴ５よりも前のＴ５ａのタイミングにおいて、第１発光領域ＨＫ１（第１可動部材７３）及び第２発光領域ＨＫ２（飾り枠４０、枠用照明装置１０）が第２状態から第１状態に変化して、演出発光が実行される。このとき、第１発光領域ＨＫ１（第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２（入賞口ランプＮＲ）は第２状態のままである。また、画像変化演出が実行開始されるＴ５よりも前のＴ５ａのタイミングより前において、第１可動部材７３が第２態様から第１態様へ変化開始し、Ｔ５ａのタイミングにおいて、第１可動部材７３が第１態様へ戻って停止する。このとき、第２可動部材７４は第２態様のままである。そして、Ｔ５のタイミングにおいて、変化表示から通常表示に戻り、画像変化演出が終了する。
【１４６９】
画像変化演出が終了されるＴ５よりも後のＴ５ｂのタイミングにおいて、第１発光領域ＨＫ１（第２可動部材７４）及び第２発光領域ＨＫ２（入賞口ランプＮＲ）が第２状態から第１状態に変化して、演出発光が実行される。また、画像変化演出が実行開始されるＴ５よりも前のタイミングにおいて、第２可動部材７４が第２態様から第１態様へ変化開始し、Ｔ５ｂのタイミングにおいて、第１可動部材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ＨＫ１と第２発光領域ＨＫ２のうちの少なくとも１つとを連係して、第１状態から第２状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第１状態から、第１状態よりも暗い第２状態にすることで、第１画像表示装置７０の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第１画像表示装置７０の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４７１】
具体例４は、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧなどと共に、特殊図柄ＴＺ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧが通常表示及び変化表示されるときの何れであっても、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。
【１４７２】
具体例４は、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧなどと共に、特殊図柄ＴＺ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄７０ａ、保留アイコンＴ１及び背景画像ＨＧが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の何れであっても、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。
【１４７３】
具体例４は、画像変化演出が実行されるときに、第１画像表示装置７０の画面に、演出図柄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。
【１４７４】
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。
【１４７５】
具体例４は、画像変化演出の開始とずらして、可動部材７３,７４の第２態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４７６】
具体例４は、画像変化演出の終了とずらして、可動部材７３,７４の第１態様への変化を完了している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４７７】
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ＨＫ１及び／又は第２発光領域ＨＫ２を第１状態に戻している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１４７８】
図１０１及び図１０２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ＥＦを表示してもよい。エフェクトＥＦは、動画であっても、固定画であっても、どちらでもよく、変化表示に合わせて変化させても、変化しなくてもよい。また、エフェクトＥＦは、変化表示の前側に重ねて表示しても（図１０１（ａ））、変化表示の背後に表示しても（図１０１（ｂ））、変化表示と重ならないように表示しても（図１０２）、何れであってもよい。
【１４７９】

画像変化演出において、変化表示と一緒にエフェクトＥＦを表示するとき、エフェクトＥＦ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ＥＦを表示し（図１０２（ａ））、期待度が高いときは、赤色のエフェクトＥＦを表示するなどが挙げられる。なお、エフェクトＥＦ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。

【１４８０】

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７０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７１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ＨＫ１及び第２発光領域ＨＫ２を第２状態として、第１画像表示装置７０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７１の画面を暗くするなどを行うことが挙げられる。

【１４８１】

画像変化演出において、演出図柄７０ａ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７０ａ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１０３（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１０３（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７０ａ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。

【１４８２】

通常表示（図１０４（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ＩＦ１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ＩＦ２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ＩＦ１を変化表示に含めず、システム情報ＩＦ１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１０４（ｂ））。また、画像変化演出において、遊技情報ＩＦ２を変化表示に含めてもよい（図１０４（ｂ））。この場合、変化表示において縮小された遊技情報ＩＦ２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。

【１４８３】

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７３,７４と変化表示とを関連付けるようなエフェクトＥＦを表示するようにしてもよい（図１０５（ａ））。そして、画像変化演出において、例えば、第２可動部材７４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７３,７４の動作演出及び／又はエフェクトＥＦと、変化表示の変化とを連係するようにしてもよい（図１０５（ｂ）、（ｃ））。

【１４８４】

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。

【１４８５】

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１６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１６のボタン操作などの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ＥＦ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ＥＦ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。
【１４８６】
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７０ａと背景画像ＨＧ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７０ａが含まず背景画像ＨＧ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。
【１４８７】
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ＧＧが通常表示で見えないようにし（図１０６（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ＧＧが画面に表示されるようにしてもよい（図１０６（ｂ））。変化表示は、回転や揺動したり（図１０６（ｃ））、例えば横に引き伸ばされるように変形したり（図１０６（ｄ））、例えば傾けて引き伸ばしたり（図１０６（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１０７（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１０７（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７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する（図１０７（ｄ））。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。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、仮停止していた演出図柄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で本停止する（図１０７（ｅ））。
【１４８８】
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。
【１４８９】
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。
【１４９０】
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７０ａや背景画像ＨＧ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で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ＨＫ１,ＨＫ２の変化についても、開始期間に連係して実行されるものを、復帰期間に連係して実行されるものよりも時間を長くするとよい。

【１４９１】

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ついて説明する。演出制御部１３０ｍ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１３０ｍがコマンドを正常に受信できたときを、図中において「〇」で表現し、演出制御部１３０ｍ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「ｃｄ」と表記している。

【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７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。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７０ａ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。

【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４５ａ,４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ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。

【１４９６】

以下の具体例では、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。
【１４９８】
（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１）
図１０８及び図１０９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１について説明する。図１０８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は、図１０８のタイミングチャートに対応する演出例である。
【１４９９】
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（図１０９（ａ）参照）。
【１５００】
Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１０９（ｂ）参照）。
【１５０１】
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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。
【１５０２】
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、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（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）。
【１５０３】
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）。

【１５０４】
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。
【１５０５】
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を演出制御部１３０ｍ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。
【１５０６】
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る（図１０９（ｆ）参照）。
【１５０７】
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。
【１５０８】
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、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が正常に受信する一方で、演出図柄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、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）。
【１５０９】
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ても、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）。

【１５１０】

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、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）。

【１５１１】

Ｐ１３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及び演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍ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、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）。

【１５１２】

Ｐ１４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）。

【１５１３】

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）。

【１５１４】

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）。

【１５１５】

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。

【１５１６】
具体例１は、演出制御部１３０ｍ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）場合、演出図柄７０ａの変動を開始し、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）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。これに対して、演出制御部１３０ｍ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）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７０ａ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。
【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２について説明する。図１１０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２を説明する。
【１５１８】
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。
【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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。
【１５２１】
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、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（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）。

【１５２２】

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）。

【１５２３】

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。

【１５２４】

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の変動表示が開始されると共に、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継続される。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）。このとき、仮停止している演出図柄７０ａ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７０ａの変動表示を開始してもよい。

【１５２５】

Ｐ８のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様で仮停止する。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）。

【１５２６】

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。

【１５２７】

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、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を、演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、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継続される。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）。このとき、仮停止している演出図柄７０ａ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７０ａの変動表示を開始してもよい。

【１５２８】

Ｐ１１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１０９（ｆ）参照）。

【１５２９】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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】

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）。

【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１０９（ｂ）参照）。

【１５３７】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１５３８】

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、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（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）。

【１５３９】

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）。

【１５４０】

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。

【１５４１】

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。

【１５４２】

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る（図１０９（ｆ）参照）。

【１５４３】

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。

【１５４４】

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、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及び演出図柄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、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、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）。

【１５４５】

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ても、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）。

【１５４６】

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、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）。

【１５４７】

Ｐ１３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が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信する場合、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、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）。

【１５４８】

Ｐ１４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）。

【１５４９】

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）。

【１５５０】

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）。

【１５５１】

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。

【１５５２】

具体例３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、演出図柄７０ａの変動演出を開始し、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、演出図柄７０ａ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。

【１５５３】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例４）

図１０９及び図１１２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４について説明する。図１１２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４を説明する。

【１５５４】

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。

【１５５５】

Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１０９（ｂ）参照）。

【１５５６】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１５５７】

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１３０ｍが正常に受信しないとき、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ず、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（ｃ）参照）。

【１５５８】

Ｐ５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ランプ図柄の停止期間が延長される（図１０９（ｃ）参照）。

【１５５９】

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が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。

【１５６０】

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が正常に受信する一方で、演出図柄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。このため、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（ｃ）参照）。

【１５６１】
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る（図１０９（ｃ）参照）。
【１５６２】
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（ｃ）参照）。
【１５６３】
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、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及び演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍ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。このため、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（ｃ）参照）。
【１５６４】
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る（図１０９（ｃ）参照）。
【１５６５】
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（ｃ）参照）。
【１５６６】
Ｐ１３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を演出制御部１３０ｍ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）。
【１５６７】
Ｐ１４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、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１０９（ｆ）参照）。

【１５６８】

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。

【１５６９】

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）。このとき、仮停止している演出図柄７０ａ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７０ａの変動表示を開始してもよい。

【１５７０】

Ｐ１７以降は、前述の通りである。

【１５７１】

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。

【１５７２】

具体例４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）を充足するものの、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）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１３０ｍ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。

【１５７３】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例５）
図１０９及び図１１３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１について説明する。図１１３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５を説明する。
【１５７４】
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。
【１５７５】
Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１０９（ｂ）参照）。
【１５７６】
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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。
【１５７７】
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１３０ｍが正常に受信しないとき、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ず、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（ｃ）参照）。
【１５７８】
Ｐ５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ランプ図柄の停止期間が延長される（図１０９（ｃ）参照）。
【１５７９】
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が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、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（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が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信しないとき、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ず、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（ｃ）参照）。

【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が正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。

【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及び演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍ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１３０ｍが正常に受信しないとき、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ず、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（ｃ）参照）。

【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が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。

【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が正常に受信しないとき、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ず、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（ｃ）参照）。

【１５８７】

Ｐ１４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ランプ図柄の停止期間が延長される（図１０９（ｃ）参照）。
【１５８８】
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が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。
【１５８９】
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及び演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍ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ず、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（ｃ）参照）。
【１５９０】
Ｐ１７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ランプ図柄の停止期間が延長される（図１０９（ｃ）参照）。
【１５９１】
Ｐ１８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が正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。
【１５９２】
Ｐ１９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が正常に受信しない一方で、演出図柄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ず、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（ｃ）参照）。
【１５９３】
Ｐ２０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ランプ図柄の停止期間が延長される（図１０９（ｃ）参照）。
【１５９４】
Ｐ２１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が正常に受信しても、変動演出を開始していないので、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（ｃ）参照）。
【１５９５】
Ｐ２２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）。

【１５９６】

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。

【１５９７】

具体例５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）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、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。

【１５９８】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例６）

図１０９及び図１１４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６について説明する。図１１４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６を説明する。

【１５９９】

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。

【１６００】

Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１０９（ｂ）参照）。

【１６０１】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１６０６】

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る（図１０９（ｆ）参照）。

【１６０７】

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】

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、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及び演出図柄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、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、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】

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ても、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）。

【１６１０】

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、変動演出が開始されていないので、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）。

【１６１１】

Ｐ１３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が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信する場合、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、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】

Ｐ１４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）。

【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、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１３０ｍ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７０ａがハズレ態様で仮停止する。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。

【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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【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。この場合、演出制御部１３０ｍ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（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。

【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７０ａがハズレ態様で仮停止する。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。

【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。

【１６２４】

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（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。この場合、演出制御部１３０ｍは、Ｐ７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（Ｐ４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ので、内部状態を遊技状態Ｂに切り替える。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（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。

【１６２５】

Ｐ８のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様で仮停止する。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。

【１６２６】

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。

【１６２７】

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、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）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。この場合、演出制御部１３０ｍは、Ｐ１０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（Ｐ７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（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。

【１６２８】

Ｐ１１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。

【１６２９】

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。

【１６３０】

Ｐ１３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（遊技状態Ａ）及び演出図柄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、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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ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１３０ｍは、Ｐ１０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（Ｐ７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。

【１６３１】

Ｐ１４を経た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が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、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ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

【１６３２】

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）及び変動パターン指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できない一方で、演出図柄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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ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１３０ｍは、Ｐ１０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（Ｐ７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。

【１６３３】

Ｐ１７を経たＰ１８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が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、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ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

【１６３４】

仮に、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（遊技状態Ａ）を演出制御部１３０ｍ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。この場合、演出制御部１３０ｍ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１３０ｍ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。

【１６３５】

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。

【１６３６】

具体例７は、演出制御部１３０ｍ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１３０ｍ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１３０ｍ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。

【１６３７】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例８）

図１１６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８について説明する。図１１６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。

【１６３８】

図１１６（ａ）に示すように、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、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。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７０ａ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。

【１６３９】

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。

【１６４０】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１６４１】

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、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１３０ｍが受信する場合、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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ、サブ第１変動表示器８１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７０ａ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。

【１６４２】

図１１６（ｂ）に示すように、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、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。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７０ａ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。

【１６４３】

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。

【１６４４】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１６４５】

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、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１３０ｍが受信する場合、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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ、サブ第１変動表示器８１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７０ａ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。

【１６４６】

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。

【１６４７】

具体例８は、演出制御部１３０ｍにおいて、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）に基づいて決定される演出図柄７０ａが当たりのものであると共に、演出図柄７０ａ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７０ａを変動開始可能である。同様に、演出制御部１３０ｍにおいて、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）に基づいて決定される演出図柄７０ａがハズレのものであると共に、演出図柄７０ａ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７０ａを変動開始可能である。これに対して、演出制御部１３０ｍ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７０ａ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７０ａ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７０ａと、演出図柄７０ａ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７０ａの変動を開始しない。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。

【１６４８】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例９）

図１１７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９について説明する。図１１７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。

【１６４９】

図１１７（ａ）に示すように、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、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。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７０ａ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。

【１６５０】

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。

【１６５１】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。

【１６５２】

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、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１３０ｍが受信する場合、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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ、サブ第１変動表示器８１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７０ａ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。

【１６５３】

図１１７（ｂ）に示すように、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、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。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７０ａ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。

【１６５４】

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。

【１６５５】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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。
【１６５６】
　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、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１３０ｍが受信する場合、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ず、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ、サブ第１変動表示器８１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７０ａ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。
【１６５７】
　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。
【１６５８】
　具体例９は、演出制御部１３０ｍにおいて、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）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７０ａを変動開始可能である。これに対して、演出制御部１３０ｍ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７０ａ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７０ａ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７０ａ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７０ａ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。
【１６５９】
　演出制御部１３０ｍ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１１０ｍ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。
【１６６０】
　図１１８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１～９など）であっても、主制御部１１０ｍ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７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７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１３０ｍにて条件が揃っていなくても演出図柄７０ａが変動している期間において、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、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、第１可動部材７３などの可動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１１０

ｍ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。

【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なくても演出図柄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。

【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
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（ＨＫ１）と、前記可動役物（７３,７４）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（ＨＫ２）と、所定の変動演出を実行可能である表示手段（７０,７１）と、を備え、前記第２発光領域（ＨＫ２）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７０,７１）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７０ａ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７０ａ）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７０ａ）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（ＨＫ１）と前記第２発光領域（ＨＫ２）のうちの少なくとも１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７０,７１）の画面に、前記第１画像と共に第３画像（例えば特殊図柄ＴＺ）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ＴＺ）を同じ位置に表示可能である。

【１６６５】

◆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（ＨＫ１）と、前記可動役物（可動部材７３,７４）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（ＨＫ２）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７０,７１）と、を備え、前記第２発光領域（ＨＫ２）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７０,７１）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７０ａ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７０ａ）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７０ａ）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（ＨＫ１）と前記第２発光領域（ＨＫ２）のうちの少なくとも１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７０,７１）の画面に、前記第１画像（例えば通常表示の演出図柄７０ａなど）と共に第３画像（例えば特殊図柄ＴＺ）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７０ａなど）を前記第２画像（例えば変化表示の演出図柄７０ａ）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ＴＺ）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。

【１６６６】

◆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（ＨＫ１）と、前記可動役物（可動部材７３,７４）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（ＨＫ２）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７０,７１）と、を備え、前記第２発光領域（ＨＫ２）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７０,７１）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７０ａ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７０ａ）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７０ａ）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（ＨＫ１）と前記第２発光領域（ＨＫ２）のうちの少なくとも１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７０,７１）の画面に、前記第1画像（例えば通常表示の演出図柄７０ａなど）から前記第２画像（例えば変化表示の演出図柄７０ａ）への変化に連係して変化する第３画像（例えば額縁画像ＧＧ）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ＩＩ＞

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（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。

【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（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。

【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。

【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。

【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。

【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、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）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）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。

【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）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。

【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）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。

【１６７９】

◆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）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）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。

【１６８０】

◆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）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）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。

【１６８１】

◆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）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）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。

【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。

【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】

◆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。

【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。

【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。

【１６９０】

◆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。

【１６９１】

◆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。

【１６９２】

◆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。

【１６９３】

◆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）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。

【１６９４】

◆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）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。

【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。

【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。

【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。

【１６９９】

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。

【１７００】

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「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。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。

【１７０１】

なお、第１保留数表示器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。

【１７０２】

また、第１ランプ図柄ＬＺ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８３のＬＥＤ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。

【１７０３】

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「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１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「１」から「２」となる。

【１７０４】

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「２」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＨＩ（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１２１（ａ）参照）。

【１７０５】

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ＨＩ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。

【１７０６】

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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図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）。

【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。

【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）。

【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、左中右の演出図柄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）。

【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１１

０ｍ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。

【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）。

【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、左中右の演出図柄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）。

【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】

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】

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）されると共

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（ｊ）参照）。

【１７２４】

なお、Ｔ７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。

【１７２５】

ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例１について説明したが、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。

【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５３ａ、電波検出センサ５４ａ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１３０ｍ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。

【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。

【１７３１】

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「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１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「３」から「４」となる。

【１７３２】

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「４」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの４番目に保留アイコンＨＩ（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１２３（ａ）参照）。

【１７３３】

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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１２３（ｂ）参照）。

【１７３４】

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。

【１７３５】

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１２３（ｃ）参照）。

【１７３６】

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「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。

【１７３７】

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「４」から「３」となり、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１２３（ｄ）参照）。

【１７３８】

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１２３（ｆ）参照）。
【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する（図１２３（ｇ）参照）。
【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。
【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。
【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ＨＩ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１２３（ｈ）参照）。
【１７４６】

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、先読みゾーン演出、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１２３（ｈ）参照）。

【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、Ｔ１１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１２３（ｉ）参照）。

【１７４９】

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７０ａ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、Ｔ７～Ｔ９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。

【１７５１】

ここでは、Ｔ１０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「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。

【１７５２】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合の具体例２について説明したが、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。

【１７５４】

（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１２２及び図１２４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３について説明する。図１２２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２であり、図１２４（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２である。

【１７５５】

なお、図１２３と図１２４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。

【１７５６】

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「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。

【１７５７】

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（図１２４（ｄ）参照）。

【１７５８】

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（ｄ）参照）。

【１７５９】

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するとエフェクト画像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１２４（ｅ）参照）。

【１７６０】

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１２４（ｆ）参照）。

【１７６１】

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。

【１７６２】

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、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、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、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）が実行されずに図１２４（ｇ）の状態が維持される。

【１７６４】

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１２４（ｇ）の状態が維持される。

【１７６５】

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。

【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、Ｔ１１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ＥＦ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７０ａ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７０Ｂ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１２４（ｉ）参照）。

【１７６９】

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、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ＥＦ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７０ａ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。

【１７７０】

なお、Ｔ７～Ｔ９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。

【１７７１】

ここでは、Ｔ１０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「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。

【１７７２】

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。

【１７７３】

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。

【１７７４】

このように、図１２２～図１２４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。

【１７７５】

また、図１２２～図１２４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。

【１７７６】

また、図１２２～図１２４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。

【１７７７】

（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１２５及び図１２６を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図１２５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３であり、図１２６（ａ）～（ｉ）は、図１２５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。

【１７７８】

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。

【１７７９】

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。

【１７８０】

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「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１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「３」から「４」となる。

【１７８１】

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「４」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの４番目に保留アイコンＨＩ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１２６（ａ）参照）。

【１７８２】

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７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１２６（ｂ）参照）。

【１７８３】

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。

【１７８４】

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１２６（ｃ）参照）。

【１７８５】

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「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。

【１７８６】

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１２６（ｄ）参照）。

【１７８７】

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１２６（ｅ）参照）。

【１７８８】

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１２６（ｆ）参照）。

【１７８９】

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。
【１７９０】
　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する（図１２６（ｇ）参照）。
【１７９１】
　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１２６（ｇ）の状態が維持される。
【１７９２】
　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１２６（ｇ）の状態が維持される。
【１７９３】
　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。このとき、図１２６（ｇ）の状態が維持される。
【１７９４】
　そして、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。このとき、図１２６（ｇ）の状態が維持される。
【１７９５】
　次に、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「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「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。
【１７９６】
　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「０」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩ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１２６（ｈ）参照）。

【１７９７】

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、先読みゾーン演出、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１２６（ｈ）参照）。

【１７９８】

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１２６（ｉ）参照）。

【１７９９】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【１８００】

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。

【１８０１】

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。

【１８０２】

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。

【１８０３】

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。

【１８０４】

（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１２５及び図１２７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１２５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３であり、図１２７（ａ）～（ｉ）は、図１２５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。

【１８０５】
なお、図１２６と図１２７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。
【１８０６】
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「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。
【１８０７】
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。
【１８０８】
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１２７（ｄ）参照）。
【１８０９】
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するとエフェクト画像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１２７（ｅ）参照）。
【１８１０】
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１２７（ｆ）参照）。
【１８１１】
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。
【１８１２】
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、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１２７（ｇ）参照）。

【１８１３】
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（コマンド異常が発生した）できない場合、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ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図１２７（ｇ）の状態が維持される。
【１８１４】
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１２７（ｇ）の状態が維持される。
【１８１５】
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、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）が実行されずに図１２７（ｇ）の状態が維持される。
【１８１６】
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。
【１８１７】
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（図１２７（ｇ）参照）。
【１８１８】
その後、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「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「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。
【１８１９】
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「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７０ａの背後下部に赤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１２７（ｈ）参照）。

【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変化すると共に、変化音が出力される。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１２７（ｉ）参照）。

【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。

【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。

【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。

【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、その後に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。

【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。

【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。

【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。

【１８３３】

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「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１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「３」から「４」となる。

【１８３４】

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「４」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの４番目に保留アイコンＨＩ（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１２９（ａ）参照）。

【１８３５】

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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１２９（ｂ）参照）。

【１８３６】

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。

【１８３７】

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１２９（ｃ）参照）。

【１８３８】

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「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。

【１８３９】

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１２９（ｄ）参照）。

【１８４０】

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、左中右の演出図柄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）。

【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】

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。

【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。

【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。

【１８４７】

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。そのため、図１２９（ｇ）の状態が維持される。

【１８４８】

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「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。

【１８４９】

次に、Ｔ１３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。

【１８５０】

その後、Ｔ１４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「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。

【１８５１】

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「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～３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩおよび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１２９（ｈ）参照）。

【１８５２】

なお、Ｔ７～Ｔ１３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。

【１８５３】

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」の状態で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。

【１８５４】

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。

【１８５５】

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。

【１８５６】

このように、図１２８～図１２９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）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。

【１８５７】

（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１３０及び図１３１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図１３０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５であり、図１３１（ａ）～（ｈ）は、図１３０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。

【１８５８】

なお、図１２８と図１３０とは、Ｔ１４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。

【１８５９】

Ｔ１４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。

【１８６０】

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特図保留数は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＨＩ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ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止すると共に、第１ランプ図柄ＬＺ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１３１（ｈ）参照）。

【１８６１】

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１１０ｍからの第１特図保留数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は、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。

【１８６２】

なお、Ｔ７～Ｔ１３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。

【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」の状態で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特図保留数が「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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１８７０】

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１３３（ａ）参照）。

【１８７１】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１３３（ｂ）参照）。

【１８７２】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、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１３３（ｃ）参照）。

【１８７３】

次に、Ｔ４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。

【１８７４】

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１３３（ｄ）参照）。

【１８７５】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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「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。

【１８７６】

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」に維持表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が特殊追加態様で追加表示される。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１３０ｍが主制御部１１０ｍからのコマンドを正常に受信できない限りは生じ得ない特図保留数の推移となる場合の表示態様である。具体的には、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。

【１８７８】
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１３３（ｅ）参照）。

【１８７９】
その後、Ｔ６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７０Ｃ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１３３（ｆ）参照）。

【１８８０】
次に、Ｔ７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（ＳＰリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄７０ａがリーチハズレ態様（「８７８」）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１３３（ｇ）参照）。

【１８８１】
そして、Ｔ８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。

【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１３３（ｈ）参照）。

【１８８３】
その後、Ｔ９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。

【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）。

【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）。

【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。

【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。

【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。

【１８９１】

このように、図１３２～図１３３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１３０ｍ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。

【１８９２】

また、図１３２～図１３３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）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、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。

【１８９３】

また、図１３２～図１３３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１３０ｍ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。

【１８９４】

また、図１３２～図１３３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「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１３０ｍ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。

【１８９５】

（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１３４及び図１３５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１３４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７であり、図１３５（ａ）～（ｆ）は、図１３４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。

【１８９６】

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処理が行われる。

【１８９７】

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。

【１８９８】

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、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１３５（ａ）参照）。

【１８９９】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる（図１３５（ｂ）参照）。

【１９００】

さらに、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる。

【１９０１】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、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１３５（ｃ）参照）。

【１９０２】

次に、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。

【１９０３】

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１３５（ｄ）参照）。

【１９０４】

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「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。

【１９０５】

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「２」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目及び３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（図１３５（ｅ）参照）。

【１９０６】

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１３５（ｅ）参照）。

【１９０７】

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、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１３５（ｅ）参照）。

【１９０８】

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７０Ｃ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１３５（ｆ）参照）。

【１９０９】

なお、Ｔ２～Ｔ５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。

【１９１０】

ここでは、Ｔ６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「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１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍ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。

【１９１１】

具体的には、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、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、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１３７（ａ）参照）。

【１９１８】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる（図１３７（ｂ）参照）。

【１９１９】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる（図１３７（ｂ）参照）。

【１９２０】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる（図１３７（ｂ）参照）。

【１９２１】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、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１３７（ｃ）参照）。

【１９２２】

その後、Ｔ６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。

【１９２３】

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１３７（ｄ）参照）。

【１９２４】

その後、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。

【１９２５】

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１３７（ｅ）参照）。

【１９２６】

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１３７（ｅ）参照）。

【１９２７】

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７０Ｃ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１３７（ｆ）参照）。

【１９２８】

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。

【１９２９】

なお、Ｔ２～Ｔ６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、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（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。

【１９３０】

ここでは、Ｔ７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「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１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍ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。

【１９３１】

また、Ｔ７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「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１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍ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。

【１９３２】

具体的には、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、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】

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。

【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。

【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。

【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】

（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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【１９４５】

また、図１２０～図１３７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、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。

【１９４６】

また、図１２０～図１３７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、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。

【１９４７】

（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１１）

図１３８及び図１３９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１１について説明する。図１３８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９であり、図１３９（ａ）～（ｊ）は、図１３８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。

【１９４８】

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処理が行われる。

【１９４９】

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。

【１９５０】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【１９５１】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる。

【１９５２】

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」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩが表示されないことになる（図１３９（ａ）参照）。
【１９５３】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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「１」から「３」となる。
【１９５４】
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に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が特殊追加態様で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図１３９（ｂ）参照）。
【１９５５】
なお、入賞時コマンド（入賞時信号）の受信によって保留アイコンを追加表示するときの「特殊追加態様」とは、演出制御部１３０ｍが主制御部１１０ｍからのコマンドを正常に受信できない限りは生じ得ない特図保留数の推移となる場合の表示態様である。具体的には、入賞時コマンドを正常に受信できなかった分の保留アイコンＨＩは表示されずに、入賞時コマンドを受信した分の保留アイコンＨＩを保留アイコン表示領域の特図保留数に対応する領域に極小サイズから徐々に大きくなるように１０フレーム分のアニメーションとして追加表示する表示態様となっている。また、特殊追加態様には、保留アイコンを１つ飛ばしで（１つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを２つ飛ばしで（２つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様、保留アイコンを３つ飛ばしで（３つ分の間を空けて）追加表示する特殊追加態様といった種類がある。
【１９５６】
次に、Ｔ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１３９（ｃ）参照）。
【１９５７】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。
【１９５８】
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（「８１４」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１３９（ｄ）参照）。
【１９５９】
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特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１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）。

【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）。

【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。

【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。

【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（ｉ）参照）。

【１９６７】
次に、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン（演出制御部１３０ｍが入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されており、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１３９（ｊ）参照）。
【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、Ｔ２のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／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。
【１９７０】
ここでは、Ｔ３のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１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。
【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。
【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）
図１４０及び図１４１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１２について説明する。図１４０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１０であり、図１４１（ａ）～（ｊ）は、図１３８のタイミングチャート１０における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【１９７５】
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処理が行われる。
【１９７６】
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。
【１９７７】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、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。
【１９７８】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる。
【１９７９】
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」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩが表示されないことになる（図１４１（ａ）参照）。
【１９８０】
さらに、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる。
【１９８１】
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」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩが表示されないことになる（図１４１（ｂ）参照）。
【１９８２】
その後、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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「１」から「４」となる。

【１９８３】

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「４」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＨＩ（白アイコン）が特殊追加態様（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１４１（ｃ）参照）。

【１９８４】

次に、Ｔ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４１（ｄ）参照）。

【１９８５】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【１９８６】

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（「８１４」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１４１（ｅ）参照）。

【１９８７】

その後、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処理が行われる。

【１９８８】

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ＨＩが１フレーム分の非アニメーションとして２つ同時に追加表示され、表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１４１（ｆ）参照）。

【１９８９】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図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１４１（ｈ）参照）。
【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。
【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１４１（ｉ）参照）。
【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「３」から「２」となって変動演出を開始する処理が行われる。
【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に表示されている３つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１４１（ｊ）参照）。
【１９９５】
なお、Ｔ２やＴ３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（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。
【１９９６】
ここでは、Ｔ４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１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。
【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）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。
【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。
【２００６】
　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、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。
【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。
【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。図１４２（ａ）～（ｉ）は、図１２２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【２０１１】
　なお、図１２３と図１４２とは、Ｔ０～Ｔ９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。
【２０１２】
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「３」から「１」となって変動演出を開始する処理が行われる。
【２０１３】
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、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。
【２０１４】
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（図１４２（ｈ）参照）。
【２０１５】
また、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２番目に表示される。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（瞬間的に導出表示）される（図１４２（ｈ）参照）。
【２０１６】
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１４２（ｈ）参照）。
【２０１７】
その後、Ｔ１１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１４２（ｉ）参照）。
【２０１８】
（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１２２及び図１４３を用いて、図１２２及び図１２４で説明した具体例３の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）について説明する。図１４３（ａ）～（ｉ）は、図１２２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【２０１９】
なお、図１２４と図１４３とは、Ｔ０～Ｔ９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。
【２０２０】
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「３」から「１」となって変動演出を開始する処理が行われる。

【２０２１】

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、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。

【２０２２】

具体的には、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ＨＩ（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１４３（ｈ）参照）。

【２０２３】

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１４３（ｈ）参照）。

【２０２４】

その後、Ｔ１１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１４３（ｉ）参照）。

【２０２５】

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、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。

【２０２６】

このように、図１４２～図１４３に示した変形例によれば、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。

【２０２７】

（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１３２及び図１４４を用いて、図１３２及び図１３３で説明した具体例８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３）について説明する。図１４４（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。
【２０２８】
なお、図１３３と図１４４とは、Ｔ０～Ｔ４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。
【２０２９】
Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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「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。
【２０３０】
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「１」に維持表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＨＩ（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１４４（ｅ）参照）。
【２０３１】
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１４４（ｅ）参照）。
【２０３２】
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１４４（ｅ）参照）。
【２０３３】
その後、Ｔ６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１４４（ｆ）参照）。
【２０３４】
次に、Ｔ７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がリーチハズレ態様（「８７８」）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１４４（ｇ）参照）。
【２０３５】
そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止

時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【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１４４（ｈ）参照）。

【２０３７】

その後、Ｔ９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処理が行われる。

【２０３８】

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、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１４４（ｉ）参照）。

【２０３９】

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。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１４４（ｊ）参照）。

【２０４０】

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る。

【２０４１】

このように、図１４４に示した変形例によれば、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１３４及び図１４５を用いて、図１３４及び図１３５で説明した具体例９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４）について説明する。図１４５（ａ）～（ｆ）は、図１３４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。

【２０４３】

なお、図１３５と図１４５とは、Ｔ０～Ｔ５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。

【２０４４】
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特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１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「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。
【２０４５】
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「２」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目及び３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。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１４５（ｅ）参照）。
【２０４６】
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１４５（ｅ）参照）。
【２０４７】
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、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１４５（ｅ）参照）。
【２０４８】
その後、Ｔ６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１４５（ｆ）参照）。
【２０４９】
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る。
【２０５０】
このように、図１４５に示した変形例によれば、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、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。
【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。
【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）。
【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）。
【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）。
【２０５８】
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る。

【２０５９】
このように、図１４６に示した変形例によれば、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。
【２０６０】
（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１３８及び図１４７を用いて、図１３８及び図１３９で説明した具体例１１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６）について説明する。図１４７（ａ）～（ｊ）は、図１３８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。
【２０６１】
なお、図１３９と図１４７とは、Ｔ６～Ｔ１１のタイミングにおける演出が同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２０６２】
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処理が行われる。
【２０６３】
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。
【２０６４】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。
【２０６５】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる（図１４７（ａ）参照）。
【２０６６】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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「１」から「３」となる。

【２０６７】
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に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が特殊追加態様（２つ同時）で追加表示され、今回の入賞に基づく入賞音（保留アイコンが通常追加態様で追加表示される場合と同じ音）が出力される（図１４７（ｂ）参照）。
【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ＨＩおよび入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信した分の保留アイコンＨＩが１フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）される（図１４７（ｂ）参照）。
【２０６９】
次に、Ｔ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図１４７（ｃ）参照）。
【２０７０】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。
【２０７１】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じハズレ態様（「８１４」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１４７（ｄ）参照）。
【２０７２】
なお、第１始動口４５への入賞に基づく入賞時コマンドを正常に受信できずに第１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。
【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１４０及び図１４８を用いて、図１４０及び図１４１で説明した具体例１２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７）について説明する。図１４８（ａ）～（ｊ）は、図１４０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１４１と図１４８とは、Ｔ８～Ｔ１１のタイミングにおける演出が同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２０７５】
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処理が行われる。

【２０７６】

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。

【２０７７】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されており、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２０７８】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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特図保留数を更新する処理が行われずに「１」のままとなる。

【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」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩが表示されないことになる（図１４８（ａ）参照）。

【２０８０】

さらに、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ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ＨＩが表示されないことになる（図１４８（ｂ）参照）。

【２０８２】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１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「１」から「４」となる。

【２０８３】

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「４」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに保留アイコンＨＩ（白アイコン）が特殊追加態様（３つ同時）で追加表

示され、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１４８（ｃ）参照）。

【２０８４】

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ＨＩおよび入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信した分の保留アイコンＨＩが１フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）される（図１４８（ｃ）参照）。

【２０８５】

次に、Ｔ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（通常追加態様で追加表示されたものであるか、特殊追加態様で追加表示されたものであるかに拘らず、同一の動作態様で演出動作）を行っている状態となっている（図１４８（ｄ）参照）。

【２０８６】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させる処理が行われる。

【２０８７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じハズレ態様（「８１４」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１４８（ｅ）参照）。

【２０８８】

その後、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処理が行われる。

【２０８９】

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１４８（ｆ）参照）。

【２０９０】

ここでは、Ｔ４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１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。
【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。
【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。
【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。
【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】
　また、図１４８～図１４９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。

【２０９８】

また、図１４８～図１４９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。

【２０９９】

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ようにしてもよい。

【２１００】

また、図１４８～図１４９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。

【２１０１】

また、図１４８～図１４９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。

【２１０２】

また、図１４８～図１４９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。

【２１０３】

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。

【２１０４】

（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。
【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。
【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】
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）。
【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１５０（ｃ）参照）。
【２１１２】

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１５０（ｄ）参照）。

【２１１３】

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。

【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。

【２１１５】

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２特図保留数が「１」から「０」となる。

【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１５０（ｆ）参照）。

【２１１７】

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。

【２１１８】

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。

【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。

【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】

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ＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【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。

【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ＨＩが追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１５１（ａ）参照）。

【２１２５】

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１５１（ｂ）参照）。

【２１２６】

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。

【２１２７】

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１５１（ｃ）参照）。

【２１２８】

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特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２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１５１（ｄ）参照）。

【２１２９】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。

【２１３０】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第２変動表示器８２には大当たり態様の第２ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１５１（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。

【２１３１】

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。

【２１３２】

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７０Ｆ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。
【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。
【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）。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【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。
【２１４６】
　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。

【２１４７】

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。

【２１４８】

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１５２（ａ）参照）。

【２１４９】

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）。

【２１５０】

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ことになる。

【２１５１】

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）。

【２１５２】

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１５２（ｄ）参照）。

【２１５３】

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。

【２１５４】
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。
【２１５５】
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。
【２１５６】
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１５２（ｆ）参照）。
【２１５７】
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。
【２１５８】
また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。
【２１５９】
そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第１保留表示器８３及び第１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。
【２１６０】
（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１５３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１６について説明する。図１５３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１４であり、図１５３（ａ）～（ｆ）は、図１５３のタイミングチャート１４における（ａ）～（ｆ）に対応する演出

例である。
【２１６１】
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。
【２１６２】
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。
【２１６３】
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。
【２１６４】
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１５３（ａ）参照）。
【２１６５】
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１５３（ｂ）参照）。
【２１６６】
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。
【２１６７】
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１５３（ｃ）参照）。
【２１６８】
その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１

０ｍ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１５３（ｄ）参照）。

【２１６９】

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。

【２１７０】

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１５３（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。

【２１７１】

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。

【２１７２】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第１保留表示器８３及び第１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１３０ｍが受信するまで維持される（図１５３（ｆ）参照）。

【２１７３】

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１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」が維持される。

【２１７４】

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。

【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。
【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）。
【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。
【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。
【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ＬＺの変動表示中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第２変動表示器８２にハズレ態様（消灯）を停止表示させるが、サブ第１変動表示器８１に大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。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。
【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【２１９５】

また、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。

【２１９６】

また、図１４７～図１４８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。

【２１９７】

また、図１４７～図１４８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。

【２１９８】

また、図１４７～図１４８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。

【２１９９】

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ようにしてもよい。

【２２００】

また、図１４７～図１４８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。

【２２０１】

また、図１４７～図１４８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。

【２２０２】

また、図１４７～図１４８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。

【２２０３】

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。

【２２０４】

（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１４９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１４９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１４９（ａ）～（ｆ）は、図１４９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。

【２２０５】

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。

【２２０６】

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。

【２２０７】

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。

【２２０８】

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）。

【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）。

【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）。

【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。

【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。

【２２２３】

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。

【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、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）。

【２２２６】

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。

【２２２７】

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１５０（ｃ）参照）。

【２２２８】

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特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２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１５０（ｄ）参照）。

【２２２９】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。

【２２３０】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演

出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第２変動表示器８２には大当たり態様の第２ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図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。

【２２３１】

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。

【２２３２】

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７０Ｆ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１３０ｍが受信するまで維持される（図１５０（ｆ）参照）。

【２２３３】

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。

【２２３４】

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。

【２２３５】

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。

【２２３６】

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）。

【２２３７】

このように、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。

【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。

【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。

【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】

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。
【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。
【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。
【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１５１（ｂ）参照）。
【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。

【２２５８】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受

信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。

【２２５９】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第１保留表示器８３及び第１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。

【２２６０】

（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１６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１４であり、図１５２（ａ）～（ｆ）は、図１５２のタイミングチャート１４における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２２６１】

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。

【２２６２】

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。

【２２６３】

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。

【２２６４】

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。

【２２７２】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第１保留表示器８３及び第１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１３０ｍが受信するまで維持される（図１５２（ｆ）参照）。

【２２７３】

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１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」が維持される。

【２２７４】

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。

【２２７５】

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。

【２２７６】

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）。

【２２７７】

このように、図１５１～図１５２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。

【２２７８】

また、図１５１～図１５２に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第２変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。

【２２７９】

また、図１５１～図１５２に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第２変動表示器８２にハズレ態様（消灯）を

停止表示させるが、サブ第１変動表示器８１に大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。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。

【２２８０】

また、図１５１～図１５２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。

【２２８１】

また、図１５１～図１５２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。

【２２８２】

また、図１５１～図１５２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。

【２２８３】

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。

【２２８４】

（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１５３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１５３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１５３（ａ）～（ｆ）は、図１５３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。

【２２８５】

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。
【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。
【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。
【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１５３（ｂ）参照）。
【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。
【２２９１】
　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１５３（ｃ）参照）。
【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１５３（ｄ）参照）。
【２２９３】

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。

【２２９４】

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１５３（ｅ）参照）。

【２２９５】

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２特図保留数が「１」から「０」となる。

【２２９６】

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１５３（ｆ）参照）。

【２２９７】

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。

【２２９８】

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

【２２９９】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第２保留表示器８４及び第２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。

【２３００】

（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。

【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ＨＩが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図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）。

【２３０８】

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特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２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）。

【２３０９】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。

【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７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第２変動表示器８２には大当たり態様の第２ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１５４（ｅ）参照）。

【２３１１】

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。

【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７０Ｆ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１３０ｍ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。

【２３１４】

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。

【２３１５】

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

【２３１６】

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

【２３１７】

このように、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、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第１変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第１変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第１変動演出を終了させることが可能となる。

【２３１８】

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、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。

【２３１９】

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、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第１ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第１変動表示器８１とサブ第２変動表示器８２の何れに大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。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。

【２３２０】

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、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。

【２３２１】

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、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【２３２８】

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」に増加表示されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）

されず、特定遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１５５（ａ）参照）。

【２３２９】

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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１５５（ｂ）参照）。

【２３３０】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。

【２３３１】

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１５５（ｃ）参照）。

【２３３２】

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１５５（ｄ）参照）。

【２３３３】

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。

【２３３４】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１５５（ｅ）参照）。

【２３３５】

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。

【２３３６】

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１５

５（ｆ）参照）。
【２３３７】
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。
【２３３８】
また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。
【２３３９】
そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第１保留表示器８３及び第１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。
【２３４０】
（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２０）
図１５６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２０について説明する。図１５６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１８であり、図１５６（ａ）～（ｆ）は、図１５６のタイミングチャート１８における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。
【２３４１】
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。
【２３４２】
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に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）して当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。
【２３４３】
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４

５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。

【２３４４】

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」に増加表示されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１５６（ａ）参照）。

【２３４５】

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、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１５６（ｂ）参照）。

【２３４６】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第２変動演出を終了させる処理が行われない。

【２３４７】

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１５６（ｃ）参照）。

【２３４８】

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、変動演出を開始する処理が行われない（図１５６（ｄ）参照）。

【２３４９】

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。

【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、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。

【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１３０ｍが受信するまで維持される（図１５６（ｆ）参照）。

【２３５３】

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１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」が維持される。

【２３５４】

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。

【２３５５】

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。

【２３５６】

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

【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１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第２変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【２３６４】

（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１７の他に演出レバー

装置２３が設けらている点で第１実施形態と相違する。
【２３６５】
まず、図１５７を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１５７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。
【２３６６】
図１５７に示すように、上皿１１の中央底面側の部分には、演出ボタン装置１６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２３が設けられている。
演出レバー装置２３は、演出ボタン装置１６と表裏をなすように上皿１１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２４と、演出レバー２４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２４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２４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。
【２３６７】
なお、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７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１１を介して演出レバー２４に伝達される。一方、演出レバー２４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１１を介して演出ボタン１７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、擬似連演出、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。
【２３６８】
また、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、ガラス枠４に取り付けられる上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７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１１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２４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１１及びガラス枠４を介して演出ボタン１７に伝達されるようになっている。
【２３６９】
（決め演出パターン決定テーブル）
図１５８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。
【２３７０】
図１５８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。
【２３７１】
「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１７を模した半透明演出ボタン画像や演出レバー２４を模した半透明演出レバー画像を第１画像表示装置７０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１７又は演出レバー２４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。
【２３７２】
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１７、演出レバー２４）の種別を示しており、「演出ボタン」であれば演出ボタン１７の操作が有効となり、「演出レバー」であれば演出レバー２４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１７、演出レバー２４）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。

【２３７３】

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１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７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１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７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１７を模したボタン画像が表示されると共に、演出ボタン１７が虹発光することを示している。

【２３７４】

「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２４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２４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。

【２３７５】

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１７、演出レバー２４）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１７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１７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２４には突出状態がないため通常状態のみとなっている。

【２３７６】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０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７３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７０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。

【２３７７】

ボタン振動の欄の「強振動（４秒→５秒）」とは、演出ボタン１７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１７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。

【２３７８】

ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７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１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７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２４であっても演出ボタン１７が虹発光するようになっている。

【２３７９】

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」＜「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。

【２３８０】

図１５８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１７又は演出レバー２４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。

【２３８１】

図１５８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１７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。

【２３８２】

図１５８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１７又は演出レバー２４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。

【２３８３】

図１５８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１７又は演出レバー２４の振動期間よりも演出ボタン１７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１７又は演出レバー２４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。

【２３８４】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図１５９は、第２実施形態における枠役物（演出ボタン１７、演出レバー２４）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。

【２３８５】

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。

【２３８６】

「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が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その後に演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って間欠振動（１．２５秒の振動→１秒のインターバル→１．２５秒の振動）し、その期間において演出ボタン１７が赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【２３８７】

「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１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が青で点灯（発光）する。

【２３８８】

「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１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が消灯する。

【２３８９】

なお、演出ボタン１７や演出レバー２４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。

【２３９０】

図１５９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ＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７、演出レバー２４）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。

【２３９１】

図１５９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１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７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。

【２３９２】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７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。

【２３９３】

図１５９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１７）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。

【２３９４】

図１５９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。

【２３９５】

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

【２３９６】

図１５９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１７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１７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。

【２３９７】

なお、電源投入時の演出ボタン１７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１７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。

【２３９８】

図１５９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１７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１７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。

【２３９９】

なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７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。

【２４００】

図１５９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１７や演出レバー２４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１７や演出レバー２４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。

【２４０１】

図１５９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１７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１７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。

【２４０２】

なお、演出レバー２４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１７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１７→演出レバー２４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２４を通常位置に配置し、「大レバー」のときには、演出レバー２４を演出位置に移動させるようにしてもよい。

【２４０３】

また、演出レバー２４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２４を複数回操作させるようにし、演出レバー２４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２４を継続操作させるようにし、演出レバー２４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。

【２４０４】

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２４を１回操作させるようにしてもよいし、演出レバー２４を連引きさせるようにしてもよいし、演出レバー２４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２４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ＳＰＳＰ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２４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ＳＰＳＰ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。

【２４０５】

また、演出ボタン１７や演出レバー２４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１７や演出レバー２４を例えば弱振動させるようにしてもよい。

【２４０６】
　また、演出ボタン１７の振動強度には弱振動と強振動とがあり、演出レバー２４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１７よりも演出レバー２４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２４よりも演出ボタン１７の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよい。
【２４０７】
　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１７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１７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１７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１７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２４の長押し４秒であれば強振動１秒とし、
【２４０８】
　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１７や演出レバー２４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。
【２４０９】
　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７０ａ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７０ａは停止して中央の演出図柄７０ａだけが仮停止（揺れ動作）するようにしてもよい。このとき、３つの演出図柄７０ａ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７０ａは揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄７０ａだけが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。
【２４１０】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像ＳＫと図柄エフェクト画像ＺＥ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。
【２４１１】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａ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。
【２４１２】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａが拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンド（開始時信号）を受信すると、演出図柄７０ａ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。
【２４１３】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａは揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンド（開始時信号）を受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。
【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）が行われないようになっているが、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）を演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、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。

【２４２１】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンド（開始時信号）を演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンド（開始時信号）の受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンド（開始時信号）の受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【２４２２】

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。

【２４２３】

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。

【２４２４】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

【２４２５】

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。

【２４２６】

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。

【２４２７】

また、本実施形態では、演出ボタン１７の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、保留アイコンを演出ボタン１７の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン１７が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイ

コンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン１７を所定の割合で第１操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第２操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

【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。

【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。

【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。

【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】

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。

【２４３５】
　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。
【２４３６】
＜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２０１７－０１８２２５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、保留数が変化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。
【２４３７】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に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。
【２４３８】
◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に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。

【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。

【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。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２４４１】

◆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。

【２４４２】

◆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。

【２４４３】

◆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＞

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。

【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。

【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。

【２４４８】

◆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１１

０）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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【２４５３】

◆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。

【２４５４】

◆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。

【２４５５】

◆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、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。

【２４５６】

◆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、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）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。

【２４５７】

＜本実施形態に記載された発明の内容４＞

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、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。

【２４５８】

◆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。

【２４５９】

◆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】

＜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】

◆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。

【２４６２】

＜本実施形態に記載された発明の内容６＞

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。

【２４６４】

＜本実施形態に記載された発明の内容７＞

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。

【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。

【２４６６】

＜本実施形態に記載された発明の内容８＞

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、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。

【２４６７】

◆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。

【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。

【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。

【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２０１８－０６１７２８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。

【２４７１】
◆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。

【２４７２】
＜本実施形態に記載された発明の内容１１＞
　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、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２０１８－０６１７２８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。

【２４７３】
◆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８３、サブ第２保留表示器８４）、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７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）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。

【２４７４】
＜本実施形態に記載された発明の内容１２＞
　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。
【２４７５】
◆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、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、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。
【２４７６】
＜本実施形態に記載された発明の内容１３＞
　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２０１６－１８７６４８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。
【２４７７】
◆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、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）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。
【２４７８】
◆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）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。

【２４７９】

◆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）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。

【２４８０】

◆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）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。

【２４８１】

◆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、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。

【２４８２】

◆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、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。

【２４８３】

◆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、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。

【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。

【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。

【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。

【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、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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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、その後に前記所定数（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。

【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、その後に前記所定数（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。

【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。

【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。

【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。
【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段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【２５１１】
◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）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、その後に前記所定数（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。

【２５１２】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）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、その後に前記所定数（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。

【２５１３】

◆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。
【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。
【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（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、その後に前記所定数（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、その後に前記所定数（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】

＜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、遊技の興趣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。

【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。

【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、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

の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。

【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。

【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。

【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、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。

【２５３１】

◆上記課題を解決するための第１０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、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。

【２５３２】

◆上記課題を解決するための第１１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。

【２５３３】

◆上記課題を解決するための第１２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。

【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、その後に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。

【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。
【２５３９】
◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊

技）を実行可能な遊技機において、所定態様で作動可能な演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー２４（レバー振動モータ）、第２可動部材７４）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、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。

【２５４０】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、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、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。

【２５４１】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、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、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。

【２５４２】

◆上記課題を解決するための第２１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、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。

【２５４３】

◆上記課題を解決するための第２２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、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（ＳＰ／ＳＰＳＰ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。

【２５４４】

◆上記課題を解決するための第２３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、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。

【２５４５】

＜本実施形態に記載された発明の内容１８＞

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。

【２５４６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定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。

【２５４７】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第１保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第２保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始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、前記第１保留表示を減少表示（最先の保留アイコンを当該アイコンに移行、保留アイコンを減数）すると共に、前記第２保留表示を減少表示（保留数表示領域の数字減少、サブ保留表示器の発光態様を減少切替）することが可能であり、前記第１保留表示の数よりも前記保留記憶の数が１つ多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第１保留表示を通常追加態様（複数フレームのアニメーション、間を空けずに１個）で追加表示すると共に、前記第２保留表示を特定更新態様（１フレームの非アニメーションでの切替）で増加表示し、前記第１保留表示の数よりも前記保留記憶の数が複数多い前記入賞時信号を受信した場合には、前記第１保留表示を特殊追加態様（複数個同時、１フレームの非アニメーション、間を空けて１個）で追加表示すると共に、前記第２保留表示を前記特定更新態様で増加表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２５４８】

◆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。

【２５４９】

◆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。

【２５５０】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前

記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第１保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第２保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【２５５３】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、第１保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、第２保留表示を増加表示（保留数表示領域の数字増加、サブ保留表示器の発光態様を増加切替）することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【２５５４】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【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。

【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。

【２５５７】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判

定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を事前判定する事前判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【２５５８】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【２５５９】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動口への遊技球の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動口への入賞に伴う前記保留記憶の増加時に送信される入賞時信号（増加時の特図保留数指定コマンド）を受信すると、保留表示を追加表示（保留アイコンを増数）すると共に、前記保留表示の増加時演出（入賞音の出力、入賞時発光）を実行することが可能であり、前記変動表示の開始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。

【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。

【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。

【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。

【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、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。

【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。

【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】

◆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。

【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（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。

【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回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させるものとしたが、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【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。

【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）

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】

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（例えば「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。

【２５７７】

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、図では図柄確定ｃｄと省略している。）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、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。

【２５７８】

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、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。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。

【２５７９】

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（例えば「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。

【２５８０】

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。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。

【２５８１】

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を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】

（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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【２５９２】

なお、演出制御部１３０ｍ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７０ａ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あるいは更新を制限してもよい。

【２５９３】

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。

【２５９４】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１４）

図１６２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１４について説明する。図１６２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右打ち報知について示している。なお、具体例１４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。

【２５９５】

図１６２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６７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７０ａが停止している状態であっても、サブ右打ち表示器８７や画像表示装置７０,７１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６７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７０ａ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８７や画像表示装置７０,７１での右打ち報知を実行可能である。

【２５９６】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１５）

図１６３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１４について説明する。図１６３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右打ち報知について示している。なお、具体例１５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。

【２５９７】

図１６３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６７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８７や画像表示装置７０,７１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７０ａが停止している状態であっても、サブ右打ち表示器８７や画像表示装置７０,７１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６７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８７や画像表示装置７０,７１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８７や画像表示装置７０,７１での右打ち報知の実行を制限してもよい。

【２５９８】

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６７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７０ａ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８７や画像表示装置７０,７１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６７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７０ａ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８７や画像表示装置７０,７１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８７や画像表示装置７０,７１での右打ち報知の実行を制限してもよい。

【２５９９】

（特別図柄表示器及びサブ変動表示器８１,８２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６１,６２及び／又はサブ変動表示器８１,８２は、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（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６１,６２及び／又はサブ第１変動表示器８１,８２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。また、特別図柄表示器６１,６２及び／又はサブ第１変動表示器８１,８２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。

【２６００】

すなわち、本実施形態には、以下の事項が記載れている。

（１）遊技の進行を制御可能な主制御手段１１０ｍと、前記主制御手段１１０ｍからの信号に応じた演出を制御可能な演出制御手段１３０ｍと、を備えている。

演出制御手段１３０ｍは、表示手段７０,７１において第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺの変動演出を実行可能であると共に、前記表示手段７０,７１とは別の表示手段８１,８２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１３０ｍ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１１０ｍから正常受信したとき、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１３０ｍは、第１条件（遊技状態指定コマンド）を主制御手段１１０ｍ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１１０ｍから正常受信できないとき、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１３０ｍは、第１条件（遊技状態指定コマンド）を主制御手段１１０ｍ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１１０ｍから正常受信しているとき、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１３０ｍは、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１１０ｍから正常受信しているとき、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１３０ｍは、第１演出図柄７０ａ及び第２演出図柄ＴＺ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１１０ｍから正常受信できないとき、第１演出図柄７０ａを仮停止表示（揺れ変動）する一方で、第２演出図柄ＴＺ及び抽選結果報知を継続する。

【２６０１】
　また、例えば以下のようにしてもよい。
【２６０２】
（１）図１６４に示すように、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、異常報知の実行を制限可能である。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）が生じている状態から、主制御基板１１０と演出制御基板１３０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ＭＡＸ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。
【２６０３】
（２）図１６５に示すように、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）が生じて演出図柄７０ａ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７０ａ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１１０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ＭＡＸ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７０ａを非表示にすることを実行可能である。
【２６０４】
（３）図１６６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目（例えば、４個目）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個目）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。
【２６０５】
　図１６６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１１０と演出制御基板１３０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７０ａ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３０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。
【２６０６】
　図１６６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１１０と演出制御基板１３０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７０,７１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１１０からの信号に基づくことなく演出制御基板１３０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ＴＺ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ＴＺ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ＴＺ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。

【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。

【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。

【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。

【２６１１】

（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に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。

【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、主制御基板に電気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。

（３）主制御基板１１０に電気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、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いてもよく、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。

【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。

【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。

【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、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。

【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。

【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。

【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、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。

【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。

【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（例えば赤文字）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１６８および図１７３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ＲＢ１（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ＲＢ３（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ＲＢ１,ＲＢ３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ＲＢ１,ＲＢ３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。

【２６２７】

（第３有利遊技状態への移行）

図１６８および図１７３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ＲＣ１（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ＲＣ３（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ＲＣ３（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ＲＣ３（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ＲＣ３（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ＲＣ３（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ＲＣ１,ＲＣ３が成立すると第３有利遊技状態に移行することになる。

【２６２８】

図１６８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ＲＣ３（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。

【２６２９】

これに対して、第２有利遊技状態において、前記移行条件ＲＣ１,ＲＣ３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ＲＣ１,ＲＣ３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。

【２６３０】

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。

【２６３１】

（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。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。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４６（普通電動役物）が作動して第２始動口４７が所定態様で開放される。このとき、第２始動口４７が開放される時間（可変始動部４６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。

【２６３２】

普図ゲート４４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４３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。

【２６３３】

図１７４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,口の方が、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有利遊技状態口よりも、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有利遊技状態口＜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。

【２６３４】

第２有利遊技状態及び第３有利遊技状態イ,口の普図抽選確率を、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。

【２６３５】

（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４５（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４７（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４４を通

過し易くしたり、対応の入賞口４５,４７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１７６に示すように、本実施形態Ｉでは、通常遊技状態及び第３有利遊技状態ロ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。

【２６３６】

（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。

【２６３７】

（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１７５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。

【２６３８】

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）になる移行条件の種類数とが異なっていてもよい。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）になり易さとが異なっていてもよい。例えば、第３有利遊技状態ロから第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。

【２６３９】

図１７５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１００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２００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いてもよい。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。

【２６４４】

本実施形態Ｉでは、通常遊技状態及び第３有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロの複

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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロの方が、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いても、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有利遊技状態ロ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。

【２６４５】

（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有利遊技状態ロ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。

【２６４６】

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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロにおいて第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。

【２６４７】

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有利遊技状態ロの方が、第１有利移行条件の成立により通常及び第３有利ロ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。

【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。

【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。

【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に電気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に電気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行しても何れであってもよい。

【２６５３】

第３有利遊技状態ロと同じ左打ちの通常遊技状態においては、第２始動口４７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４７が開放しても、右打ち報知が実行されない。
【２６５４】
通常遊技状態よりも、第３有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロの方が、右打ち報知が実行され難い。
【２６５５】
図１７７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４７が開放していても閉じていても、第２入賞口４７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有利遊技状態ロにおいて、第２入賞口４７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４７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。
【２６５６】
（状態報知）
図１７８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有利遊技状態ロにおいて、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７０,７１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８７の右打ちランプ（ＬＥＤ）の点灯（点滅、消灯等の変化）、時短状態であることをＬＥＤ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。
【２６５７】
図１７７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有利遊技状態ロにおいて、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６７による時短状態の報知の実行を制限してもよい。図１７８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有利遊技状態ロにおいて、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６７による時短状態の報知を実行する一方で、第３有利遊技状態ロにおいて、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６７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。
【２６５８】
（時短報知と電断との関係）
図１７７及び図１７８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有利遊技状態ロにおいて、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６７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６７による時短状態の報知の実行を制限しても、電断復帰したときに、時短ランプ及び／又は右打ち表示器６７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、電断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。
【２６５９】
（更新演出）
図１７７および図１７８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、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有利遊技状態ロにおいて、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ＺＫＧが画像表示装置７０,７１に表示される（図１６９,図１７０，図１７１,図１７２）。更新演出は、演出図柄７０ａの変動表示が開始されるたびに、残回数画像ＺＫＧ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有利遊技状態ロ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。

【２６６０】

なお、第３有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロにおいて、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。

【２６６１】

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有利遊技状態ロへの移行を示唆する更新演出を実行しなくてもよい。

【２６６２】

（特別演出）

図１７９に示すように、第３有利遊技状態ロにおいて、例えば「２２２」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ＢＴＧ等による特別演出を実行可能である。また、第３有利遊技状態ロにおいて、例えば「３４５」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ＢＴＧ等による特別演出を実行可能である。このように、第３有利遊技状態ロにおいて、第１有利遊技状態への移行条件が異なっていても、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。

【２６６３】

図１８０に示すように、通常遊技状態において、例えば「２２２」などの当たり図柄が成立すると、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ＢＴＧ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有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロ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。

【２６６４】

第３有利遊技状態ロにおいて、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第１有利遊技状態へ移行する。また、第３有利遊技状態ロにおいて、例えば「３４５」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ＢＴＧ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いてもよい。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。

【２６６５】

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有利遊技状態ロと同様にしても、相違させてもよい。

【２６６６】

（第３有利遊技状態の演出例）

図１８１に示す例では、第３有利遊技状態ロにおいて、条件Ａが成立したとき、変動可能回数１５０回の第３有利遊技状態ロに移行する。第３有利遊技状態ロにおいて、条件Ｂが成立したとき、変動可能回数３００回の第３有利遊技状態ロに移行する。第３有利遊技状態ロにおいて、条件Ｃが成立したとき、変動可能回数４５０回の第３有利遊技状態ロに移行する。第３有利遊技状態ロにおいて、条件Ｄが成立したとき、変動可能回数１００回の第１有利遊技状態に移行する。

【２６６７】

（基礎演出）

第３有利遊技状態ロの変動表示において、演出図柄７０ａ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。

【２６６８】

条件Ａが成立して第３有利遊技状態ロに移行するとき、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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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（１５０回）の変動表示を行うと、第３有利遊技状態ロ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。

【２６６９】

条件Ｂが成立して第３有利遊技状態ロに移行するとき、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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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（３００回）の変動表示を行うと、第３有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロに移行するとき、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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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。

【２６７１】

このように、変動可能回数３００回である条件Ｂの第３有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロにおいて、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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロにおいて、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。

【２６７４】

第３有利遊技状態ロにおいて、第３有利遊技状態ロ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～１５０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、１５１回～３００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。、

【２６７５】

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有利遊技状態ロへ移行しても、第３有利遊技状態ロから第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。

【２６７６】

なお、第３有利遊技状態ロ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。

【２６７７】

（第３有利遊技状態ロの見せ方の例）

第３有利遊技状態ロは、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有利遊技状態ロは、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有利遊技状態ロにおいて、例えば、通常遊技状態と同じ態様の演出図柄７０ａ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有利遊技状態ロと通常遊技状態との見掛け上の差違を非常に小さくすることができる。すなわち、第３有利遊技状態ロ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有利遊技状態ロから、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有利遊技状態ロ特有の自由度（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。

【２６７８】

（第１有利遊技状態の演出の例１）

図１７８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８０回である場合、８０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１７８(ｃ)）、演出図柄７０ａのスクロールが開始される（図１７８(ｄ)）。変動表示途中において、カットイン画像ＣＩＧが表示されるカットイン演出が実行され（図１７８(ｅ)）、左側の演出図柄７０ａが停止した後、右側の演出図柄７０ａが仮停止する際に当該演出図柄７０ａを強調するような図柄煽りエフェクトＺＡＥＦによるリーチ煽り演出が実行される（図１７８(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７０ａ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。

【２６７９】

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又は特殊図柄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、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いてもよい。

【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（リザルト画像）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。

【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。

【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。

【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。

【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。

【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有利遊技状態ロに、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。

【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。

【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。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。

【２６９９】

図１８９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。

【２７００】

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。

【２７０１】

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１／１０にすれば、１０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。

【２７０２】

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。

【２７０３】

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。

【２７０４】

実施形態ＩＩ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低確遊技状態によりも、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ＩＩ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に見せている。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に見せている。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。

【２７０５】

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。
【２７０６】
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。
【２７０７】
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。
【２７０８】
（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。
【２７０９】
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、遊技者の興味を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。
【２７１０】
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。
【２７１１】
（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てもよく、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。

【２７１２】

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。

【２７１３】

図１９２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１５０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３００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４５０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１００回の有利状態に移行する。

【２７１４】

（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７０ａ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。

【２７１５】

図１９５(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ａ１と背景ａ２とを含む複数種類で表示可能であり、背景ａ１と背景ａ２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ａ１と背景ａ２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ａ１が夕方であるような印象を与える一方で、背景ａ２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。

【２７１６】

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てもよい。例えば、背景ａ１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ａ２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ａ１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ａ２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ａ１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ａ２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。

【２７１７】

（前兆演出）

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

合わせて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易くすることで、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。
【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。
【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。
【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。
【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（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。
【２７２３】
図１９２(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。

【２７２４】

図１９２(ｃ)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（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、基礎演出が２９６回までと同じ種類のものに戻される。

【２７２５】

図１９２(ｃ)に示すように、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（４５０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。

【２７２６】

このように、変動可能回数３００回である条件ｂの第２低確遊技状態ロにおいて、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。

【２７２７】

変動可能回数３００回である条件ｂの第２低確遊技状態ロにおいて、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

【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。

【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。

【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。

【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。図１９１(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。
【２７３３】
図１９１(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～１０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１１回～２０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２１回～３０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。
【２７３４】
図１９４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１９４(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１９４(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。
【２７３５】
（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、１５０回の突時図柄ａ、３００回の突時図柄ｂ及び４５０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。
【２７３６】
（ラムクリア処理との関係）
図１９７(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１１０に設けられた電池が放電する時間の経過や、主制御基板１１０に遊技状態が適切に記憶されなった場合などが挙げられる。
【２７３７】
図１９７(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。
【２７３８】
図１９７(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。
【２７３９】
図１９６に示すように、図１９７の処理を行って演出図柄７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺ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７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺや、変動停止予定であった識別情報を有する演出図柄７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺ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「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。
【２７４０】
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７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺ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７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺ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。
【２７４１】
実施形態Ｉ及び／実施形態ＩＩの記載内容を、実施形態Ｉ及び／実施形態ＩＩ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ＩＩ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ＩＩ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。
【２７４２】
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。
【２７４３】
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。
【２７４４】
◆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、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。

【２７４５】

◆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（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。

【２７４６】

◆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。

【２７４７】

◆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、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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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】

◆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有利遊技状態ロ（微時短））と、前記第１の有利遊技状態（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有利遊技状態ロ（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。

【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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（微時短））になる場合と、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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。

【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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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。

【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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（微時短））と、を有し、前記第２の低確遊技状態（第３有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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有利遊技状態ロ（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。

【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。

【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（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。

【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。

【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。

【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）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。

【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の変動可能回数目以降の変動表示にて、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。

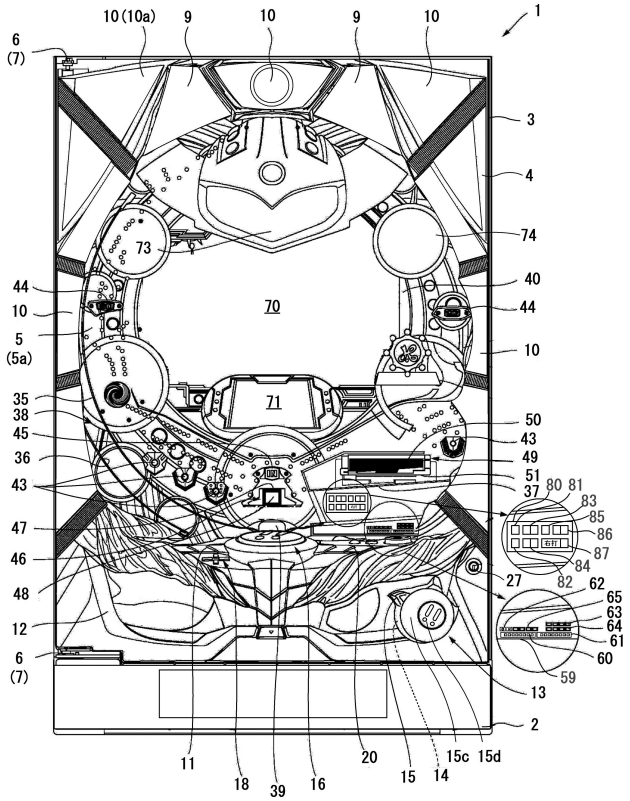
【２７６２】

◆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

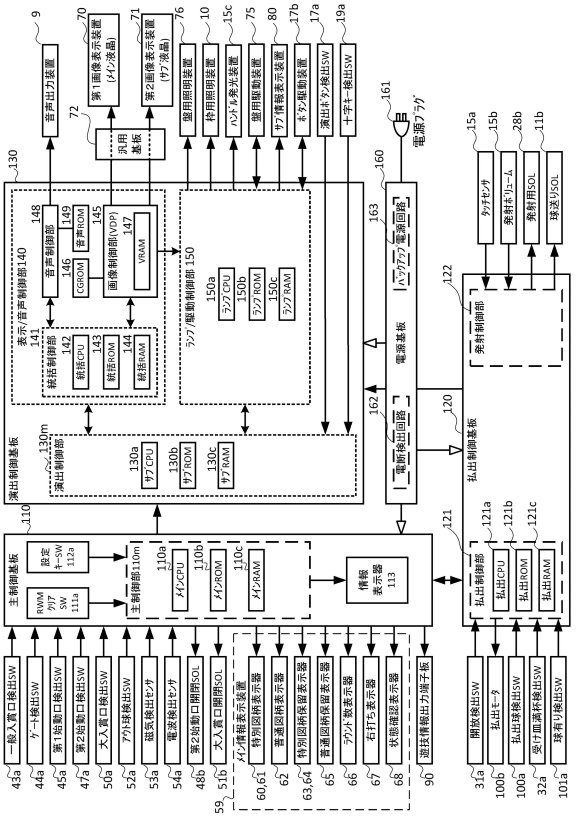
兆演出が実行され易いことを特徴とする。
【２７６３】
◆本実施形態の遊技機１は、始動条件（第１始動口４５又は第２入賞口４７への遊技球の入賞）の成立に基づいて判定（当たり抽選）を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果（当たり図柄）になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能であり、所定の変動可能回数の変動表示を実行可能な第１の有利遊技状態（第２有利遊技状態、ｂ時短、第３有利遊技状態イ（ｃ時短）、第３有利遊技状態ロ（微時短））と、前記第１の有利遊技状態（第２有利遊技状態、ｂ時短、第３有利遊技状態イ（ｃ時短）、第３有利遊技状態ロ（微時短））よりも遊技者に有利であり、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

【図面】

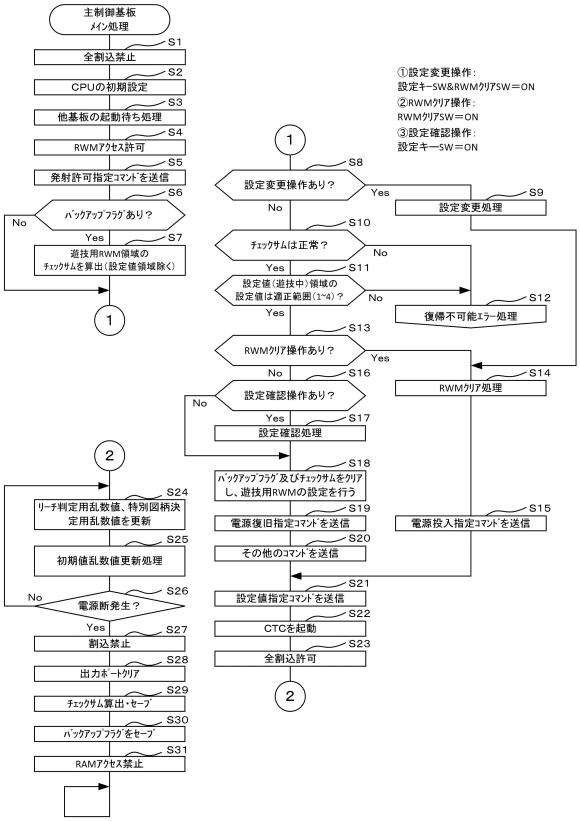
【図１】


10(10a)
9
10
9
10
1
6
(7)
3
4
74
40
44
10
5
(5a)
35
38
45
36
43
47
46
48
12
6
(7)
50
43
49
51
37
80 81
83
85
86
87
84
82
27
62
65
63
64
61
60
59
13
2
11
18
39
16
20
15
15c 15d
14
73
70
71

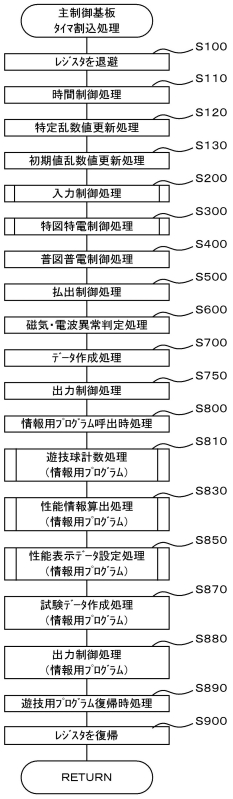
【図２】


音声出力装置
第1画像表示装置(メイン液晶)
第2画像表示装置(サブ液晶)
汎用基板
盤用照明装置
枠用照明装置
ハンドル発光装置
遊用駆動装置
サブ情報表示装置
ホタル駆動装置
演出ボタン検出SW
十字キー検出SW
電源ブロック
ランプ
演出制御基板
音声制御部
表示/音声制御部
統括制御部
画像制御部(VDP)
ランプ駆動制御部
電源基板
電断検出回路
ハーフブロック電源回路
発射制御部
払出制御基板
払出制御部
主制御基板
主制御部
メインCPU
メインROM
メインRAM
情報表示器
一般入賞口検出SW
ゲート検出SW
第1始動口検出SW
第2始動口検出SW
大入賞口検出SW
アウト球検出SW
磁気検出センサ
電波検出センサ
第2始動口開閉SOL
大入賞口開閉SOL
メイン情報表示装置
特別図柄表示器
普通図柄表示器
特別図柄保留表示器
普通図柄保留表示器
ラウンド数表示器
右打ち表示器
状態確認表示器
遊技情報出力端子板
タッチセンサ
発射ボリューム
発射用SOL
球送りSOL
賞球用SW
払出モータ
払出球検出SW
受け皿満杯検出SW
球有り検出SW

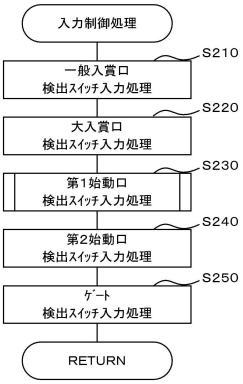
【図３】


主制御基板
メイン処理
S1
全割込禁止
S2
CPUの初期設定
S3
他基板の起動待ち処理
S4
RWMアクセス許可
S5
発射許可指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S6
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞあり？
No
Yes
S7
遊技用RWM領域の
ﾁｪｯｸｻﾑを算出（設定値領域除く）
1
①設定変更操作：
設定ｷｰSW&RWMｸﾘｱSW＝ON
②RWMｸﾘｱ操作：
RWMｸﾘｱSW＝ON
③設定確認操作：
設定ｷｰSW＝ON
1
S8
設定変更操作あり？
Yes
S9
設定変更処理
No
S10
ﾁｪｯｸｻﾑは正常？
No
Yes
S11
設定値（遊技中）領域の
設定値は適正範囲（1~4）？
No
S12
復帰不可能ｴﾗｰ処理
Yes
S13
RWMｸﾘｱ操作あり？
Yes
S14
RWMｸﾘｱ処理
No
S16
設定確認操作あり？
No
Yes
S17
設定確認処理
2
S18
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞ及びﾁｪｯｸｻﾑをｸﾘｱ
し、遊技用RWMの設定を行う
S19
電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S15
電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S20
その他のｺﾏﾝﾄﾞを送信
2
S24
ﾘｰﾁ判定用乱数値、特別図柄決
定用乱数値を更新
S25
初期値乱数値更新処理
S26
No
電源断発生？
Yes
S27
割込禁止
S28
出力ﾎﾟｰﾄｸﾘｱ
S29
ﾁｪｯｸｻﾑ算出・ｾｰﾌﾞ
S30
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞをｾｰﾌﾞ
S31
RAMｱｸｾｽ禁止
S21
設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S22
CTCを起動
S23
全割込許可

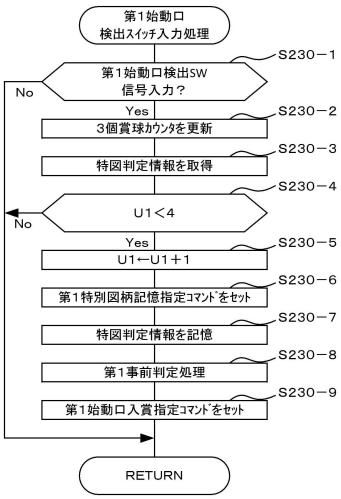
【図４】


主制御基板
ﾀｲﾏ割込処理
S100
ﾚｼﾞｽﾀを退避
S110
時間制御処理
S120
特定乱数値更新処理
S130
初期値乱数値更新処理
S200
入力制御処理
S300
特図特電制御処理
S400
普図普電制御処理
S500
払出制御処理
S600
磁気・電波異常判定処理
S700
ﾃﾞｰﾀ作成処理
S750
出力制御処理
S800
情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ呼出時処理
S810
遊技球計数処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S830
性能情報算出処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S850
性能表示ﾃﾞｰﾀ設定処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S870
試験ﾃﾞｰﾀ作成処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S880
出力制御処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S890
遊技用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ復帰時処理
S900
ﾚｼﾞｽﾀを復帰
RETURN

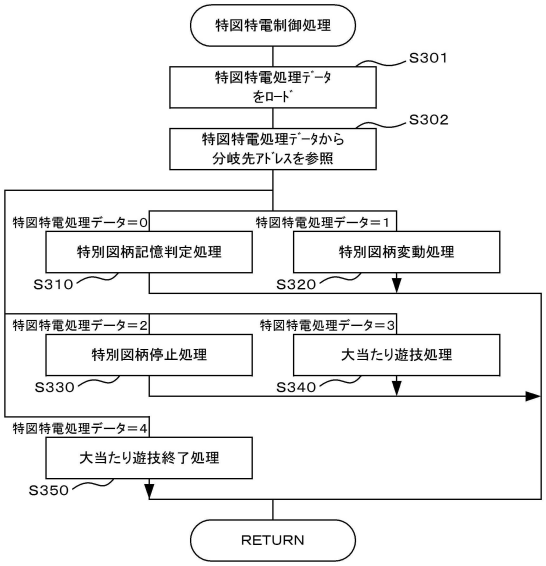
【図５】


入力制御処理
S210
一般入賞口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S220
大入賞口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S230
第１始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S240
第２始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S250
ｹﾞｰﾄ
検出ｽｲｯﾁ入力処理
RETURN

【図６】


第１始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S230－1
第１始動口検出SW
信号入力？
No
Yes
S230－2
３個賞球ｶｳﾝﾀを更新
S230－3
特図判定情報を取得
S230－4
U1＜4
No
Yes
S230－5
U1←U1＋1
S230－6
第１特別図柄記憶指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
S230－7
特図判定情報を記憶
S230－8
第１事前判定処理
S230－9
第１始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
RETURN

【図７】



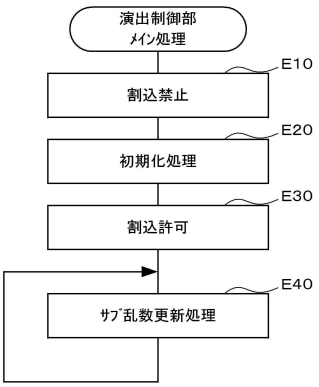
【図８】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	第1特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	13H	第1特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	14H	第1特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	20H	第2特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	22H	第2特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	23H	第2特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	24H	第2特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E1H	10H	特別図柄A 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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ﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E2H	20H	特別図柄a 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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ﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E3H	01H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟ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特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E4H	01H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟ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特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E5H	00H	特別図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E8H	10H	大当たりA用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E9H	01H	開放第1回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 2回目の作動時
	･･･	･･･････	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの･･･回目の作動時

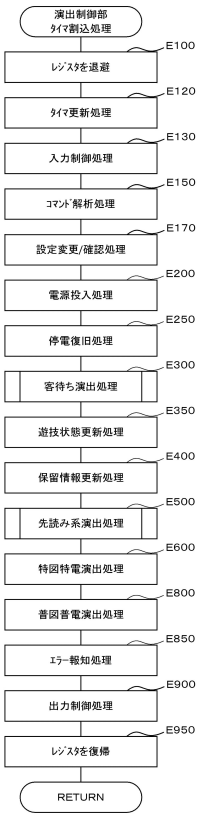
【図９】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
EAH	00H	大当たりA用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	普通図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	03H	普通図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	04H	普通図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EDH	00H	普通図柄0 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動時間1 普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動時間2 普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
EFH	00H	当たり1用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	10H	当たり1用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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ﾄﾞ	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
F1H	00H	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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ﾄﾞ	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ﾄﾞ	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ﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常電波検出時
	10H	枠開放用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉開放時
	11H	満杯異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉閉鎖時
	21H	満杯異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時

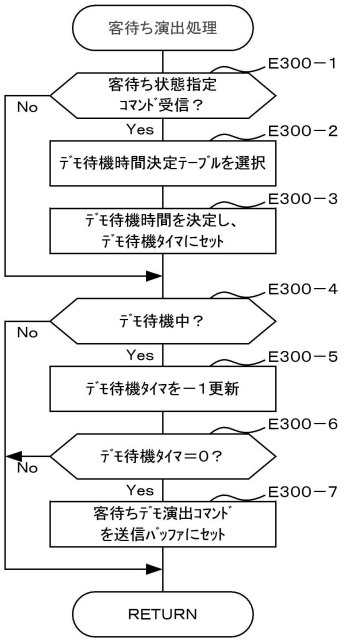
【図１０】



【図１１】



【図１２】

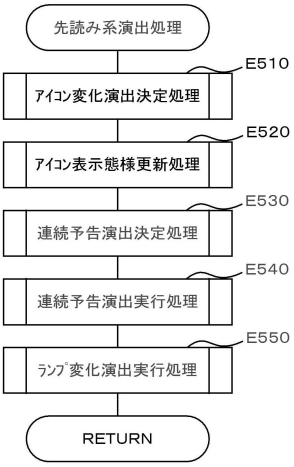


【図１３】

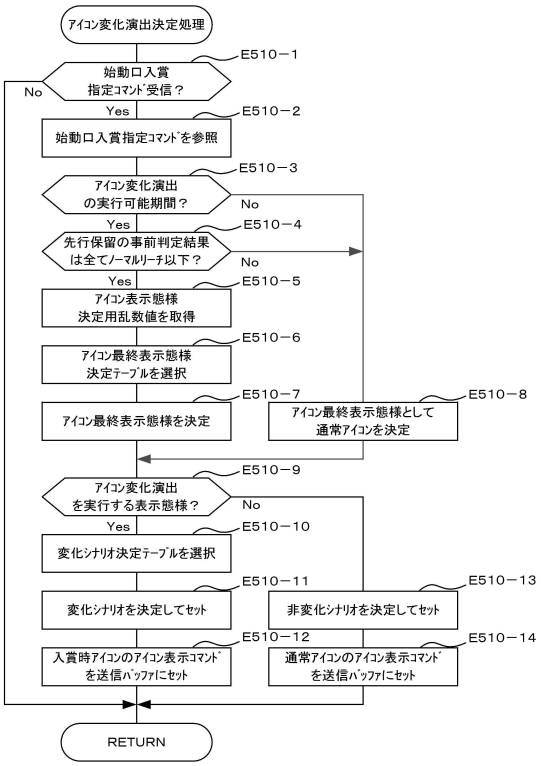
ﾃﾞﾓ待機時間決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	現在の状態	ﾃﾞﾓ待機時間
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
	ﾃﾞﾓ演出終了後	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
	ﾃﾞﾓ演出終了後	35秒

【図１４】



【図１５】



【図１６】

ｱｲｺﾝ最終表示態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

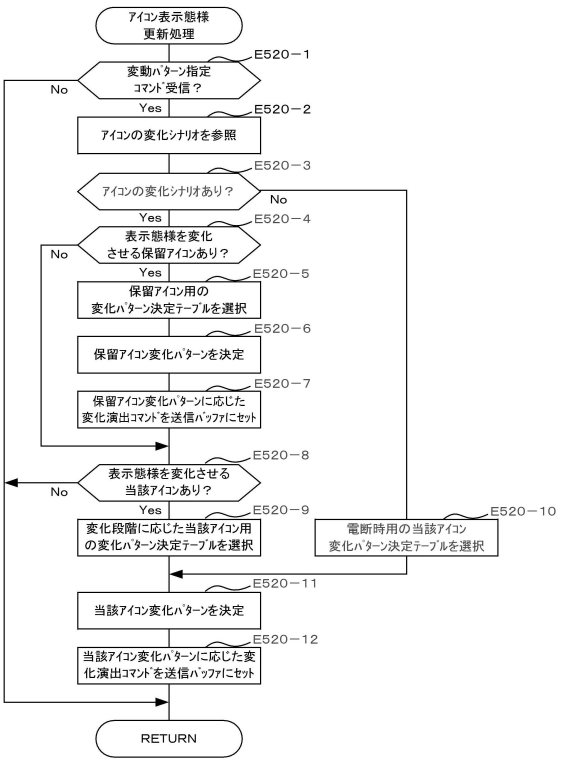
始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDｱｲｺﾝ
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	CDｱｲｺﾝ
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	30%	CDｱｲｺﾝ
	50%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	CDｱｲｺﾝ
	60%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPﾘｰﾁ（大当たり）	50%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	50%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	80%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ

【図１７】

変化ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ｱｲｺﾝ最終表示態様	保留記憶数	選択率（%）	変化ｼﾅﾘｵ	更新態様（※参考） 事前変動 入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
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
	2	15%	ｼﾅﾘｵ03	CD			CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ04	CD			CD	CD→青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ05	青			青	青	青
	3	15%	ｼﾅﾘｵ06	CD		CD	CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ07	CD		CD	CD→青	青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ08	青		青	青	青	青
	4	15%	ｼﾅﾘｵ09	CD	CD	CD	CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ10	CD	CD	CD→青	青	青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ11	青	青	青	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
	2	45%	ｼﾅﾘｵ14	CD			CD	CD	CD→赤
		45%	ｼﾅﾘｵ15	CD			CD	CD→青	青→赤
		10%	ｼﾅﾘｵ16	赤			赤	赤	赤
	3	45%	ｼﾅﾘｵ17	CD		CD	CD→青	青	青→赤
		45%	ｼﾅﾘｵ18	CD		CD	CD→青	青→赤	赤
		10%	ｼﾅﾘｵ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45%	ｼﾅﾘｵ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
		45%	ｼﾅﾘｵ21	CD	CD	CD→青	青	青→赤	赤
		10%	ｼﾅﾘｵ22	赤	赤	赤	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	青→虹
	3	100%	ｼﾅﾘｵ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	ｼﾅﾘｵ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図１８】



【図１９】

保留ｱｲｺﾝ用の変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	50%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	10%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
青→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	30%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
CD→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	45%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
	15%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	2UP

【図２０】

当該ｱｲｺﾝ用の1段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	70%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
青→赤	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	80%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―

【図２１】

当該ｱｲｺﾝ用の2段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→赤	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	70%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
青→虹	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	80%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―

【図２２】

電断時用の当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	25%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	5%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	40%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	10%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	35%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	25%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	50%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	10%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	70%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ04	1UP	2UP

【図２３】

(a)保留ｱｲｺﾝ表示態様と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性

保留ｱｲｺﾝ表示態様	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	高	低
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	低	高

(b)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性1

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	高
当該ｱｲｺﾝ変化演出	低

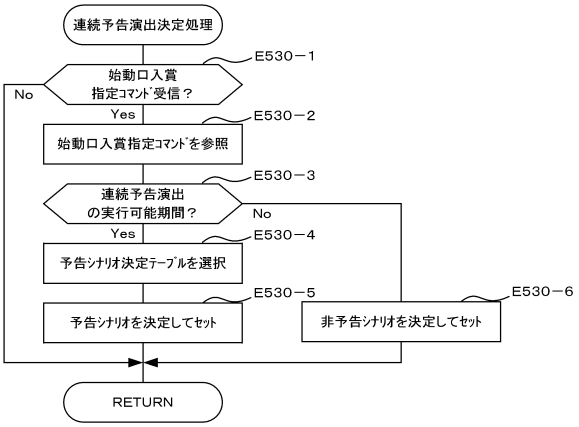
(c)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性2

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	低
当該ｱｲｺﾝ変化演出	高

(d)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

ｱｲｺﾝ表示態様	ｱｲｺﾝ発生(変化)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(変化)報知音
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第3発生(変化)報知音
虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第4変化報知音

【図２４】



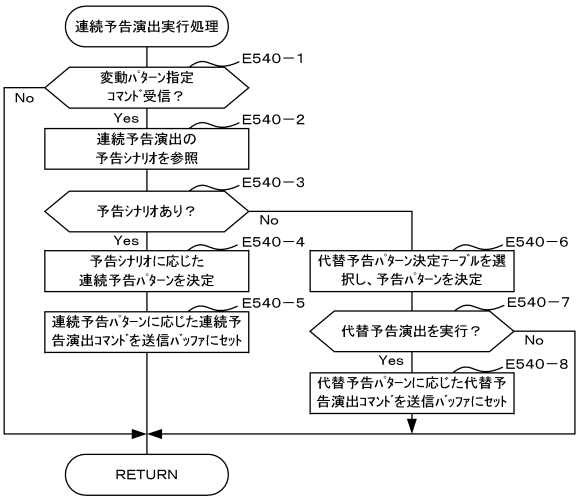
【図２５】

予告ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留記憶数	始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞ(予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ)	選択率	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	90%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ以上	10%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
2	短縮変動or通常変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	75%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		5%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ/大当たり)	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		30%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
3	通常変動or短縮変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ/大当たり)	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		25%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		10%	ｼﾅﾘｵ03			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
4	通常変動or短縮変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ/大当たり)	40%	ｼﾅﾘｵ00					
		30%	ｼﾅﾘｵ03			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	ｼﾅﾘｵ04		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
		10%	ｼﾅﾘｵ05		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ

※ｼﾅﾘｵ00は非予告ｼﾅﾘｵ

【図２６】



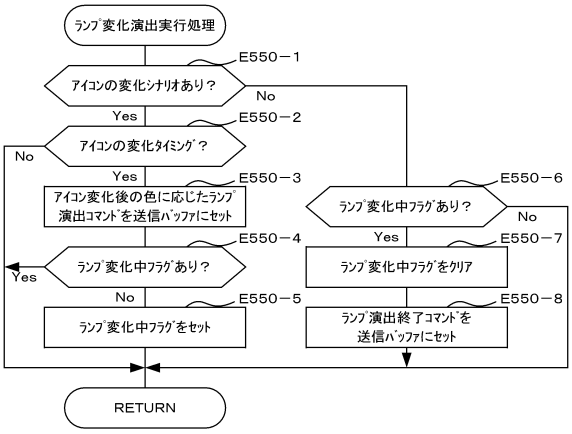
【図２７】

代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

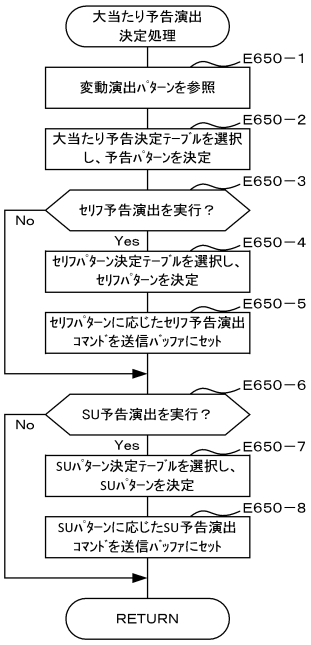
変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出態様（※参考）
通常変動or短縮変動	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	5%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	40%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	35%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	50%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ04	ﾐﾆｷｬﾗD出現(当確)

※ﾊﾟﾀｰﾝ00は非予告ﾊﾟﾀｰﾝ

【図２８】



【図２９】

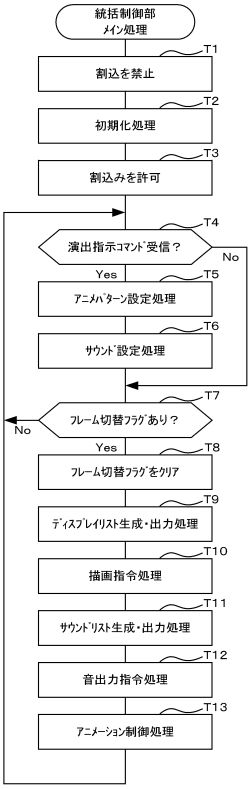


【図３０】

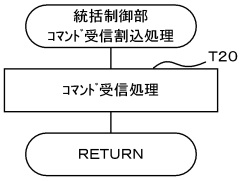
大当たり予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

大当たり抽選結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率（%）	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	100	予告なし
	通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	80	予告なし
		20	ｾﾘﾌ予告演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	予告なし
		30	ｾﾘﾌ予告演出
		20	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	予告なし
		40	ｾﾘﾌ予告演出
		30	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
大当たり	SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	ｾﾘﾌ予告演出
		70	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	全回転ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	ｾﾘﾌ予告演出
		80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出

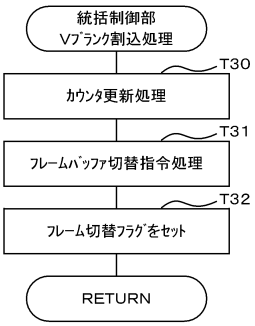
【図３１】



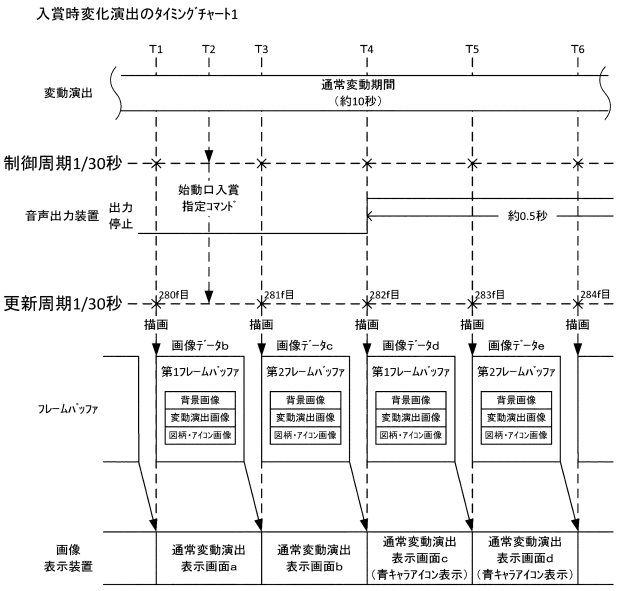
【図３２】



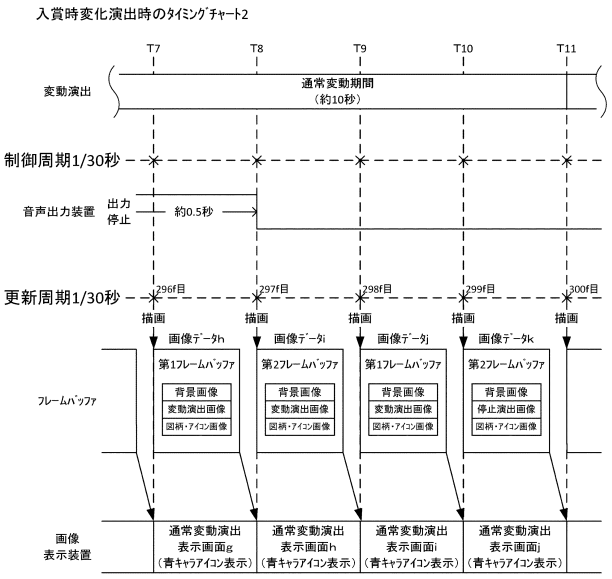
【図３３】



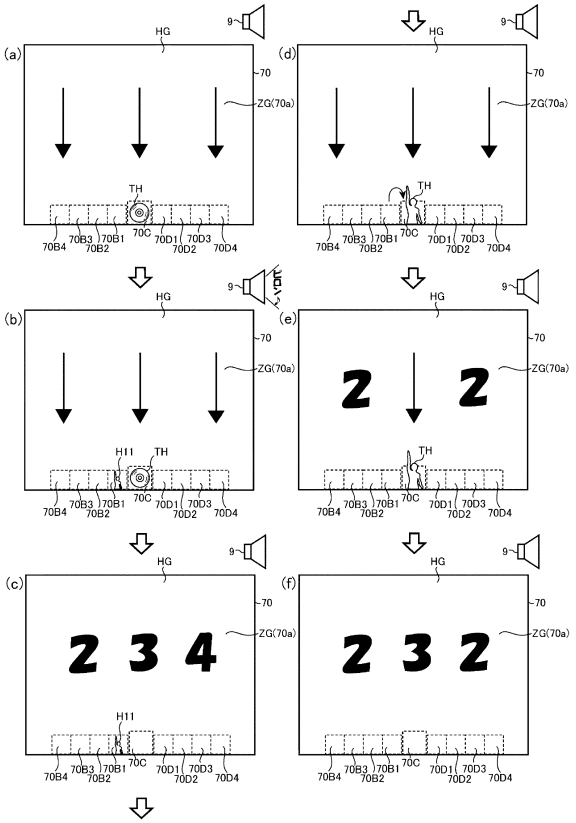
【図３４】



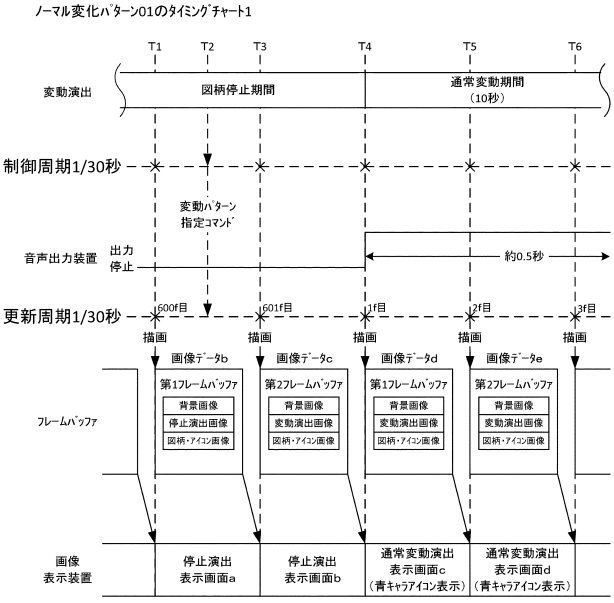
【図３５】



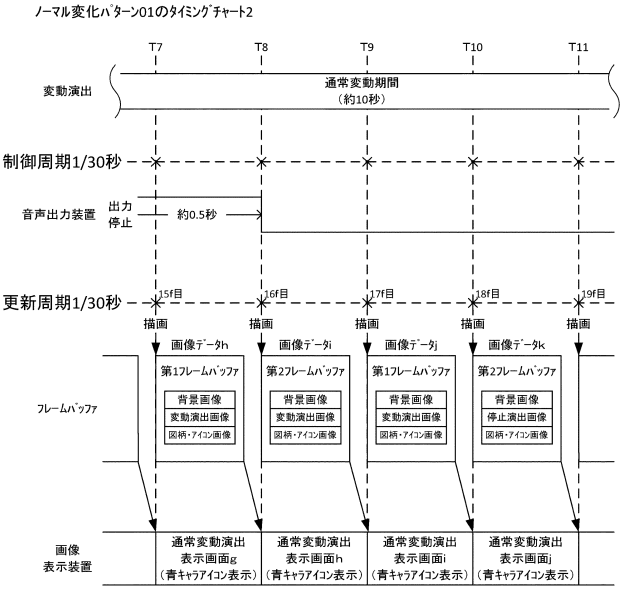
【図３６】



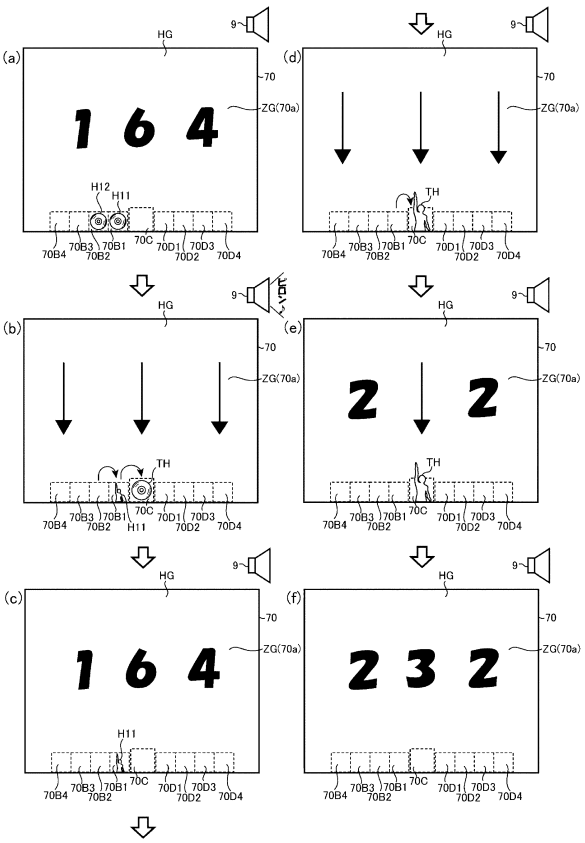
【図３７】



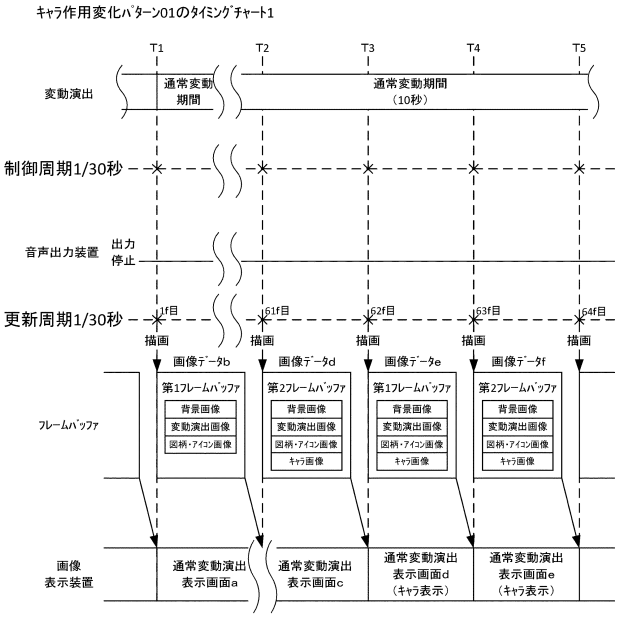
【図３８】



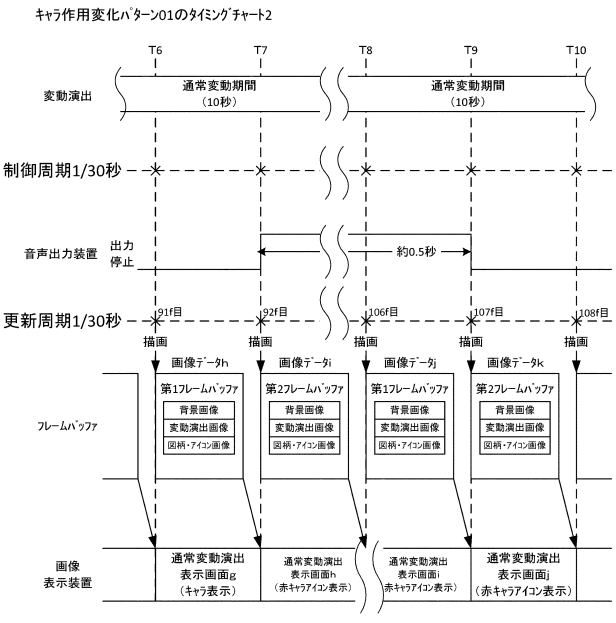
【図３９】



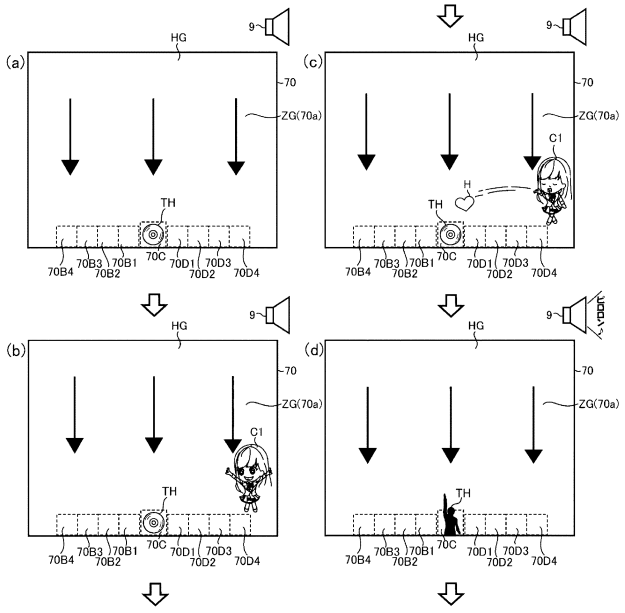
【図４０】



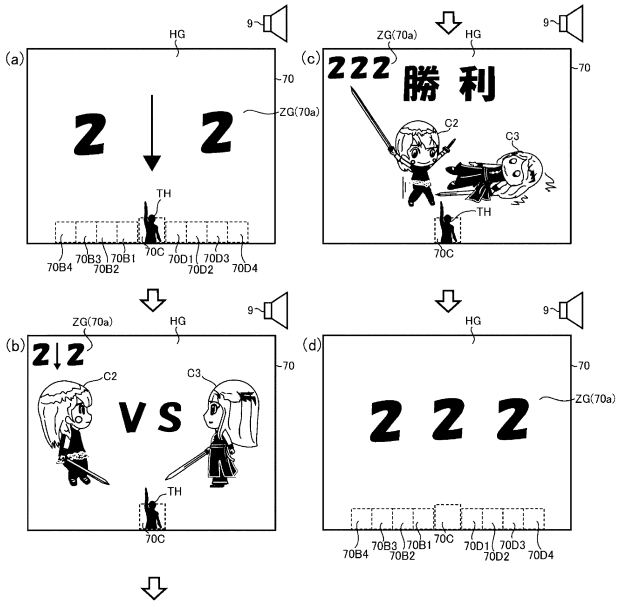
【図４１】



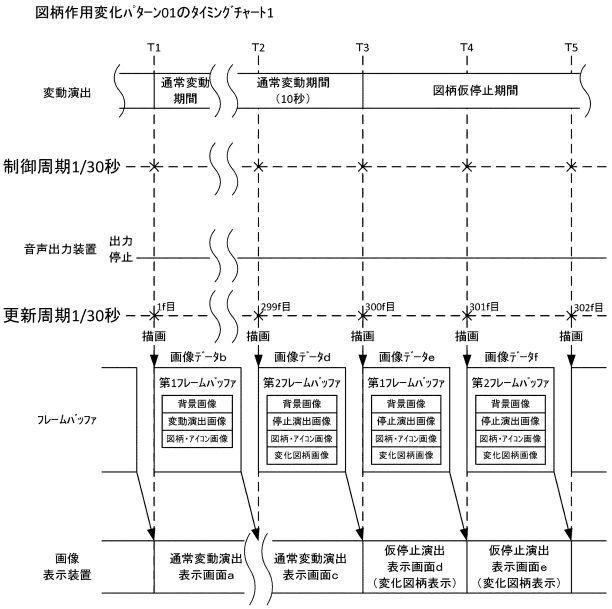
【図４２】



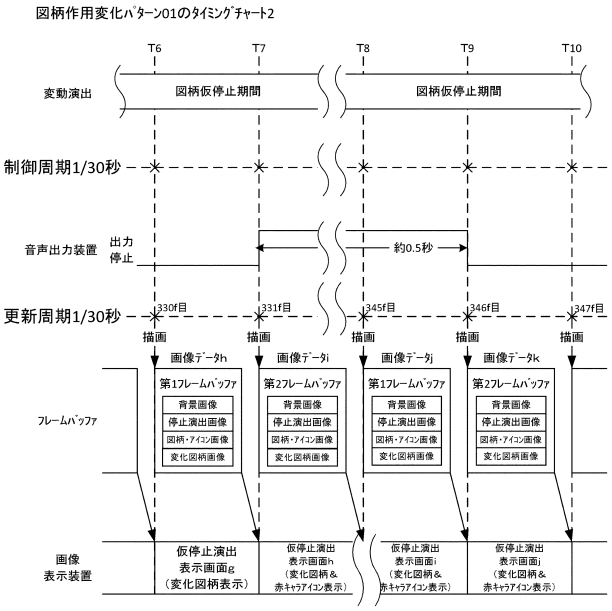
【図４３】



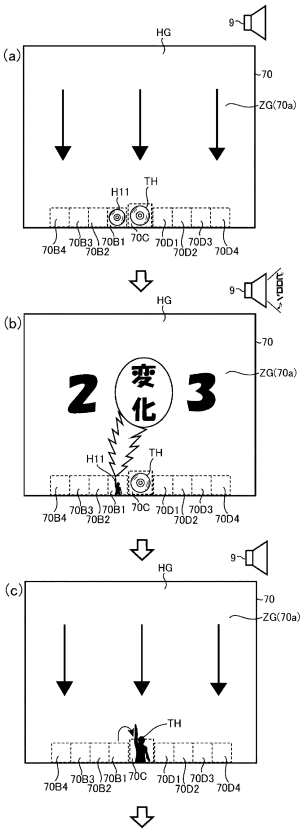
【図４４】



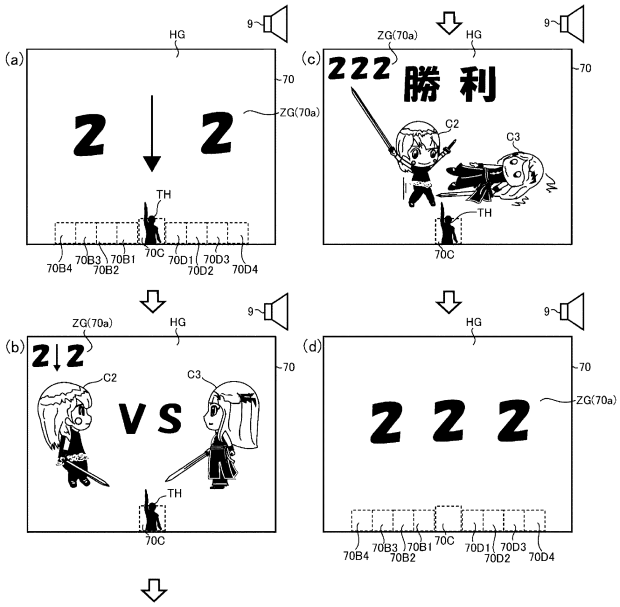
【図４５】



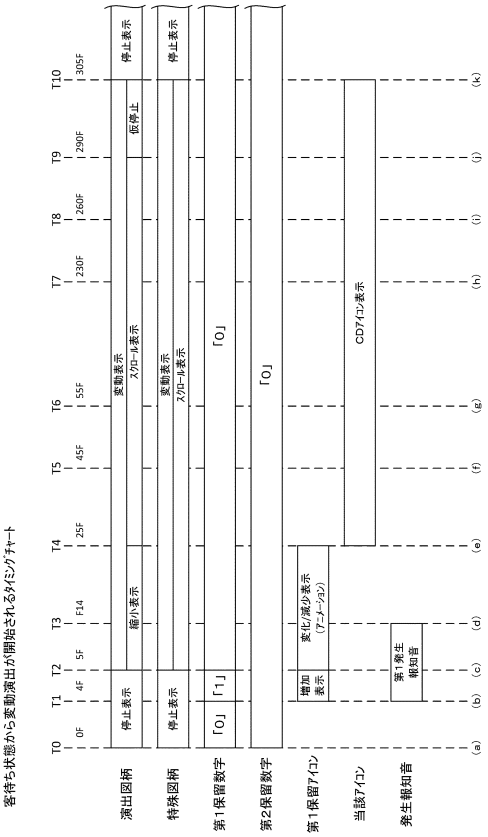
【図４６】



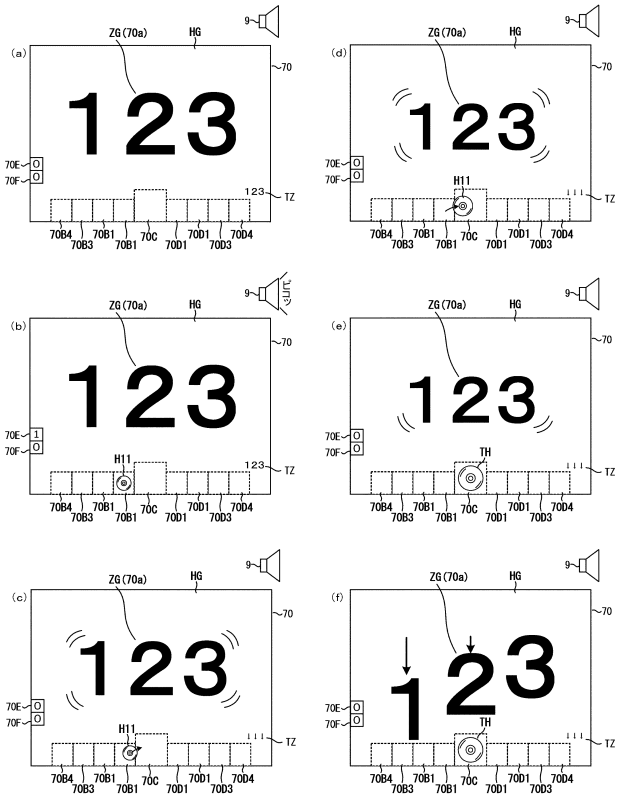
【図４７】



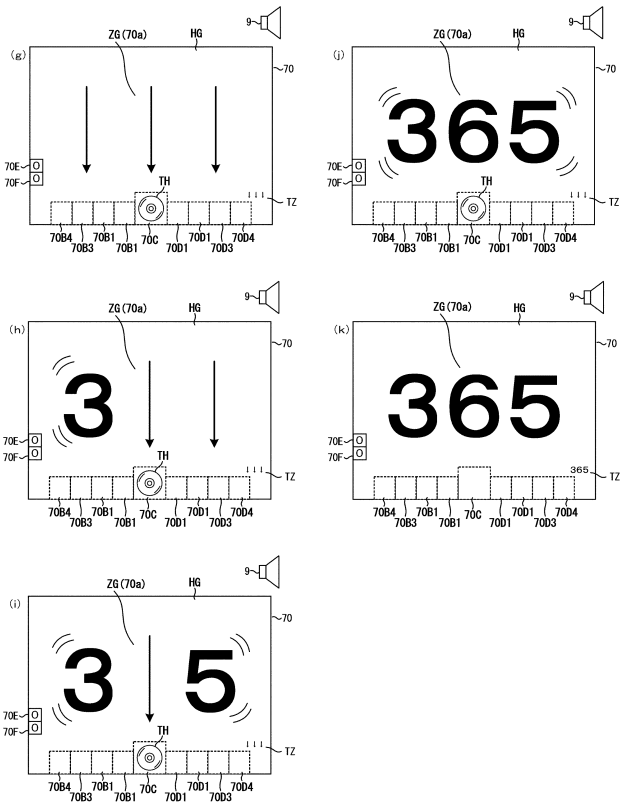
【図４８】



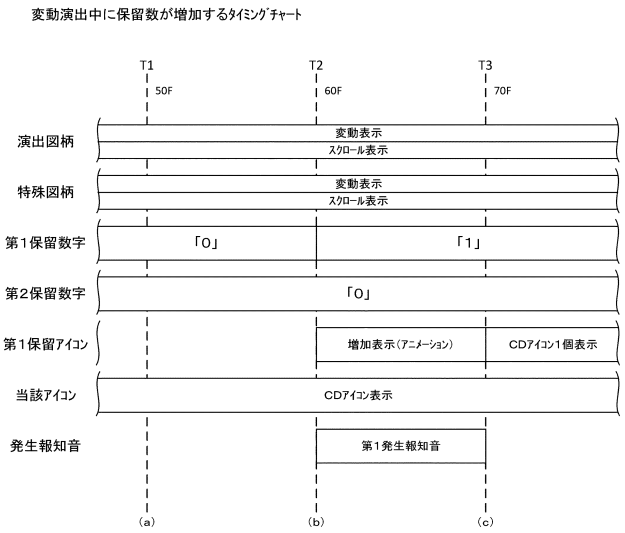
【図４９】



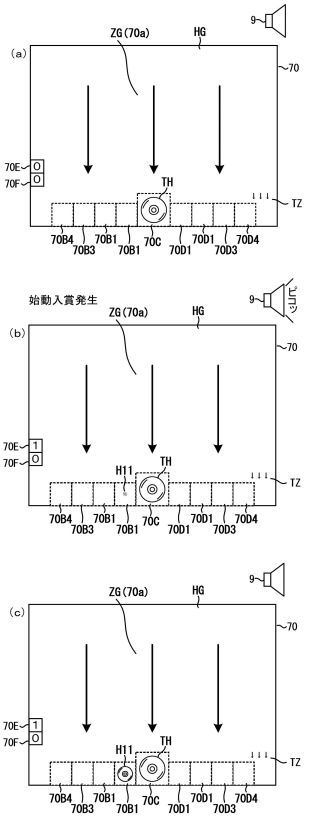
【図５０】



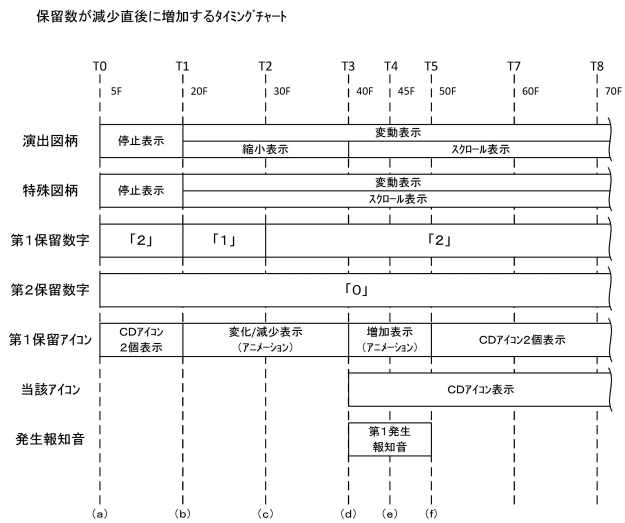
【図５１】



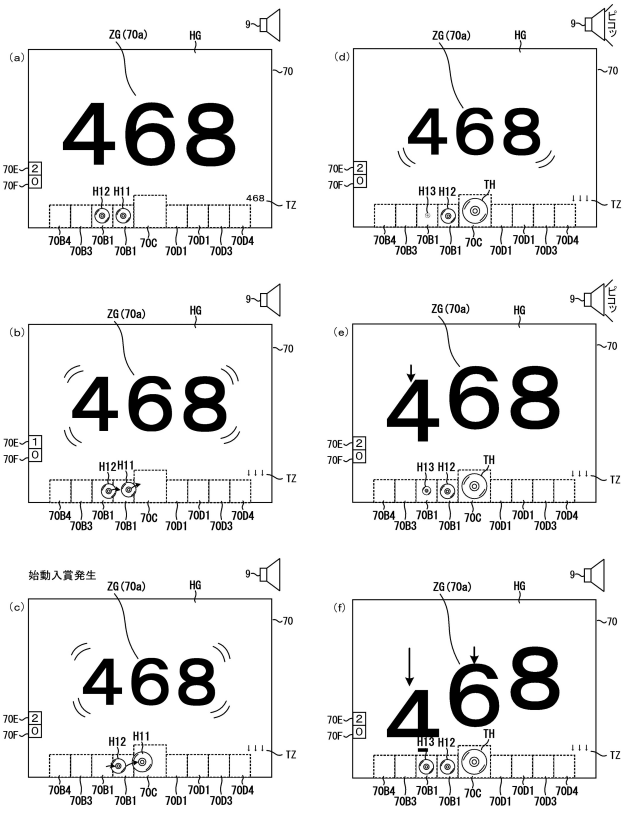
【図５２】



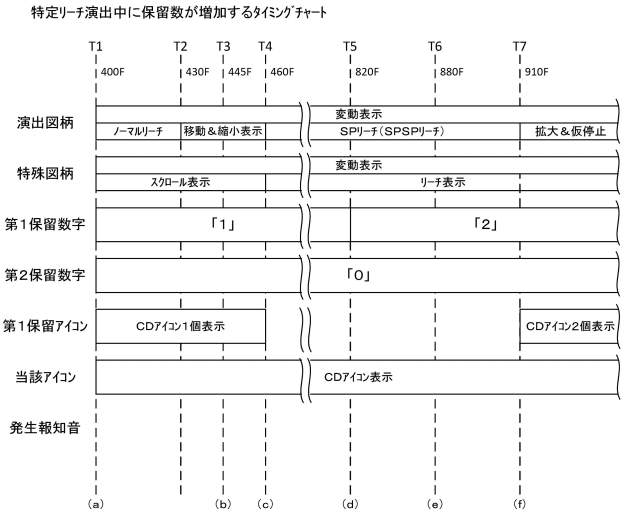
【図５３】



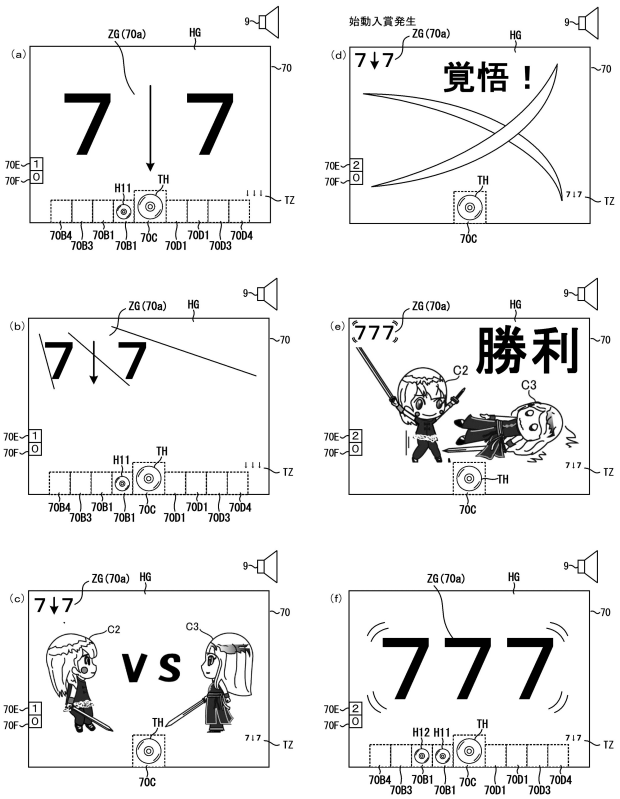
【図５４】



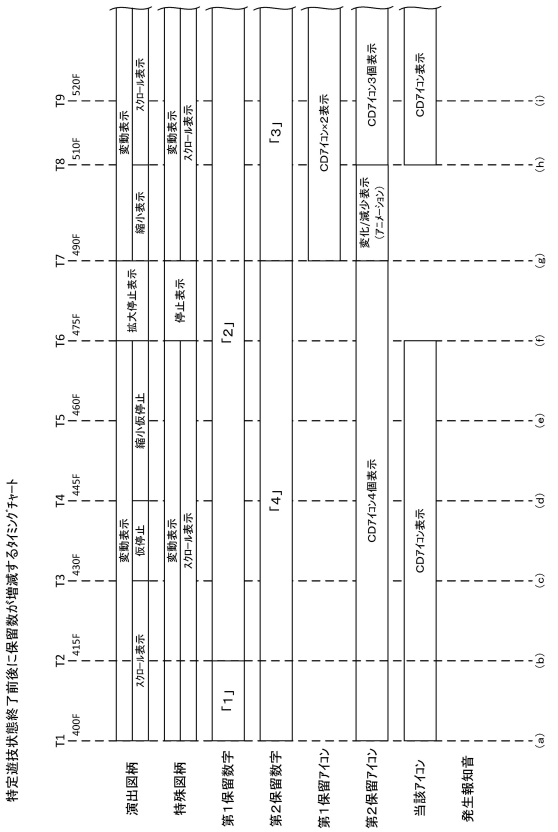
【図５５】



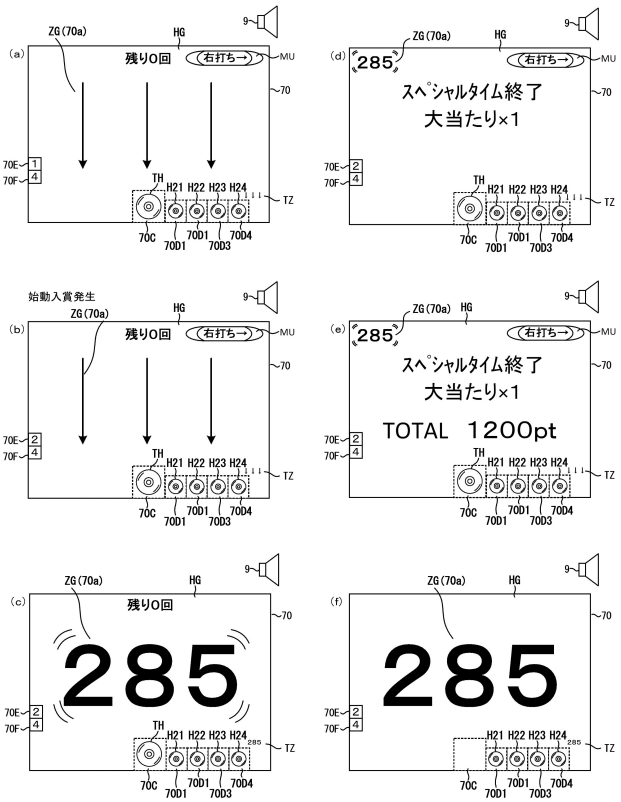
【図５６】



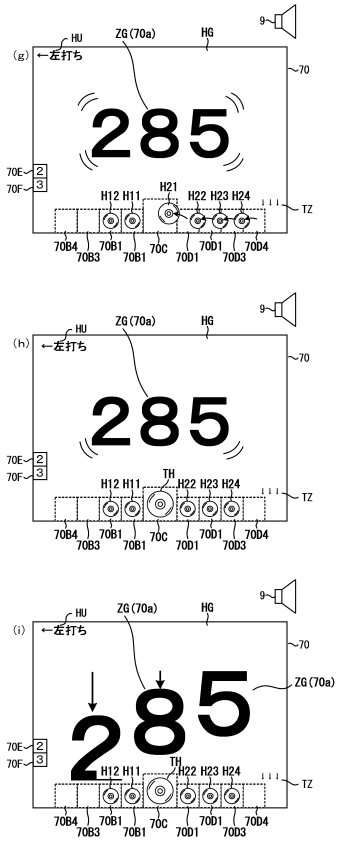
【図５７】



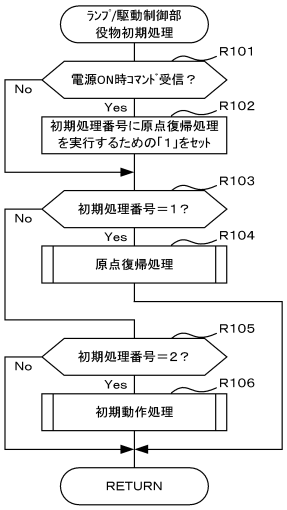
【図５８】



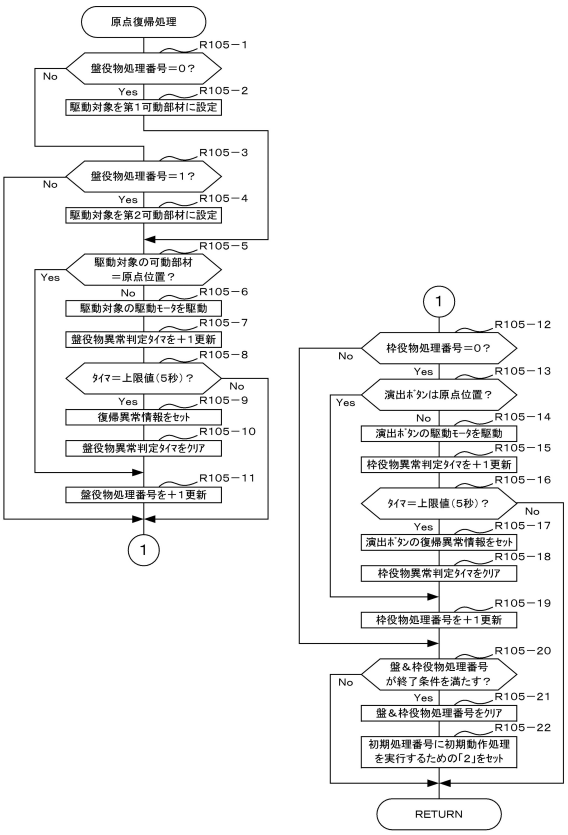
【図５９】



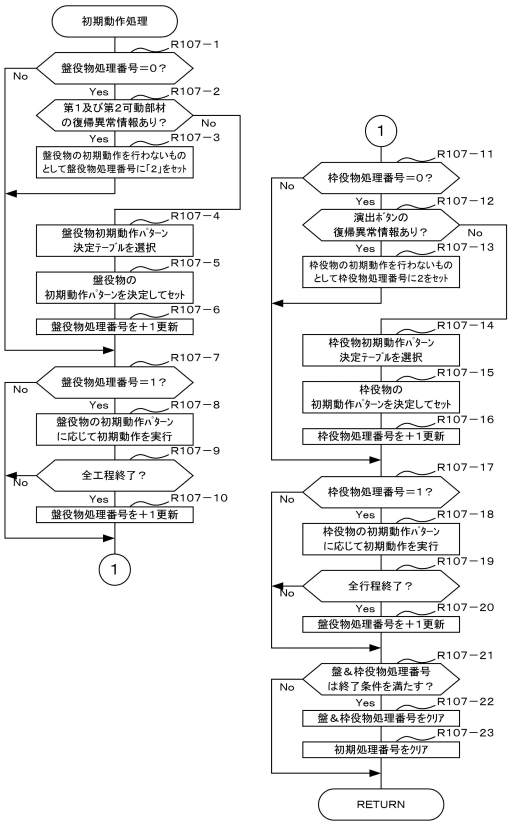
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

盤役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

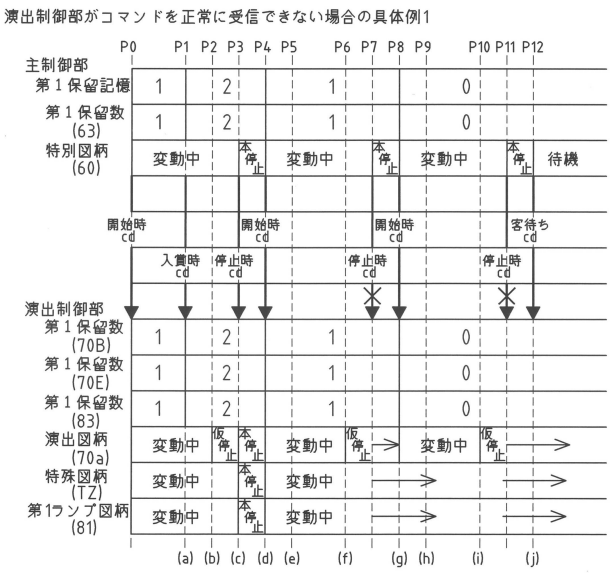
電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	復帰異常情報	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）							初期動作の工程数
電源投入	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ01	第１可動部材小下降	第１可動部材原点復帰	第１可動部材大下降	第１可動部材原点復帰	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰		6
			第１可動部材LED:青白点灯 第２可動部材LED:青白点灯							1
	第１可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ02	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰						2
			第１可動部材LED:－－－－ 第２可動部材LED:青白点灯							1
	第２可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ03	第１可動部材小下降	第１可動部材原点復帰	第１可動部材大下降	第１可動部材原点復帰				4
			第１可動部材LED:青白点灯 第２可動部材LED:－－－－							1
第１電源復旧（客待ち状態）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ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可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ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:－－－ 第２可動部材LED:青点灯							1
	第２可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ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				4
			第１可動部材LED:青白点灯 第２可動部材LED:－－－－							1
第２電源復旧（特図変動中） 第３電源復旧（大当たり遊技中）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ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	ﾊﾟﾀｰﾝ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:－－ 第２可動部材LED:消灯							1
	第２可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ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				4
			第１可動部材LED:消灯 第２可動部材LED:－－							1

【図６４】

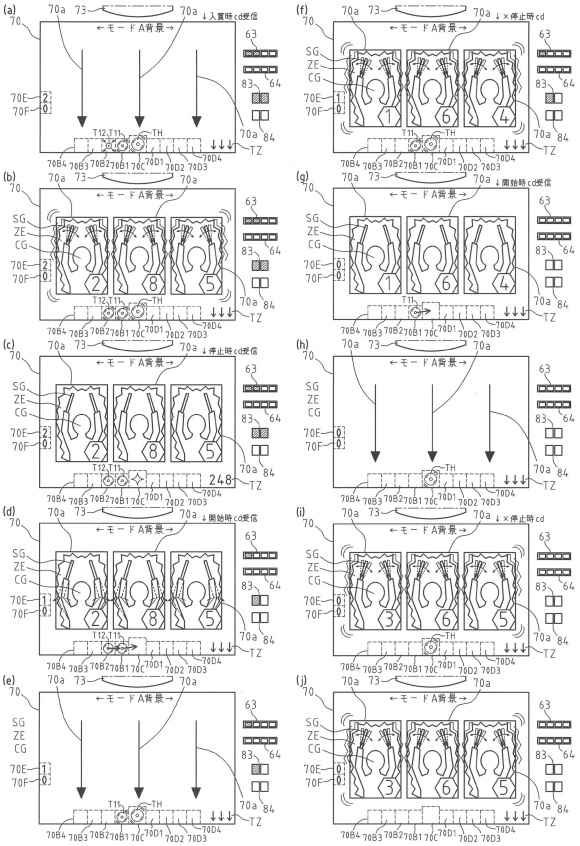
枠役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	ﾊﾟﾀｰﾝ01	演出ﾎﾞﾀﾝ 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰	演出ﾎﾞﾀﾝ 間欠振動（2秒間）	3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:赤緑青点灯			1
第１電源復旧（客待ち状態）	ﾊﾟﾀｰﾝ02	演出ﾎﾞﾀﾝ 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		2
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:青点灯			1
第２電源復旧（特図変動中） 第３電源復旧（特別遊技中）	ﾊﾟﾀｰﾝ03	演出ﾎﾞﾀﾝ 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED:消灯			1

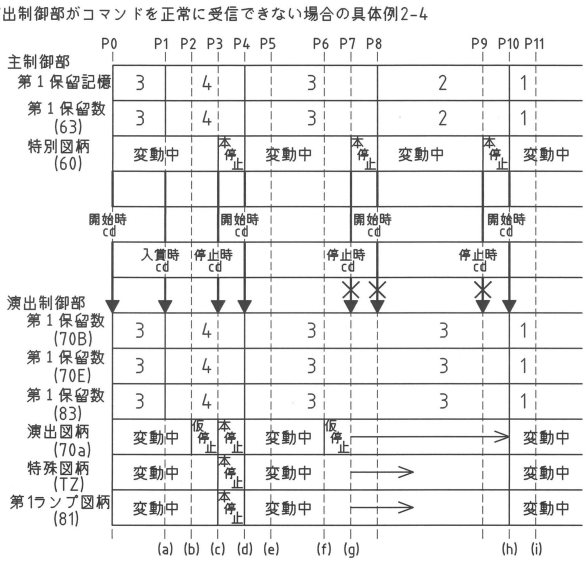
【図６５】



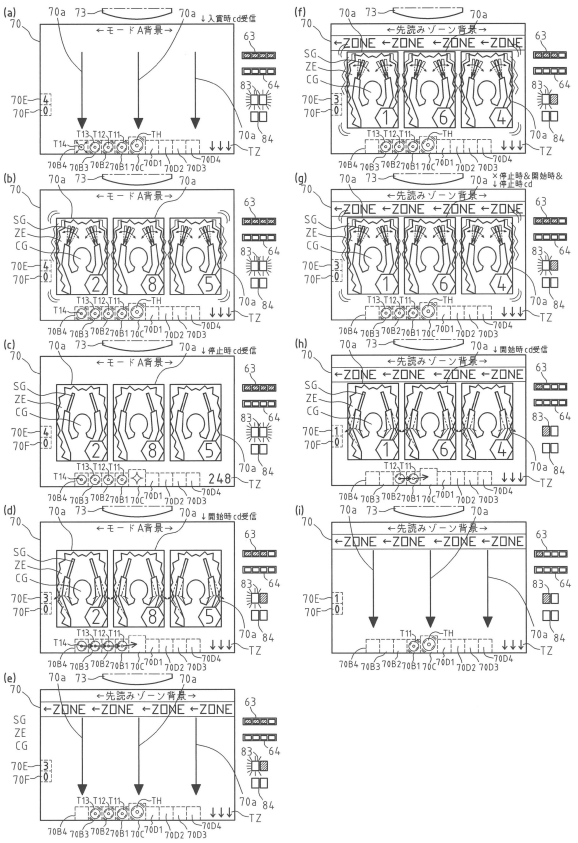
【図６６】



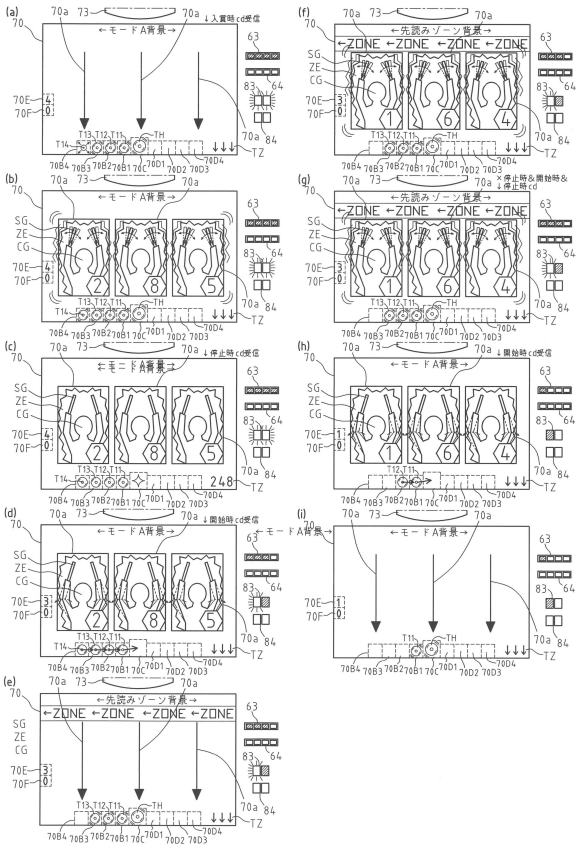
【図６７】



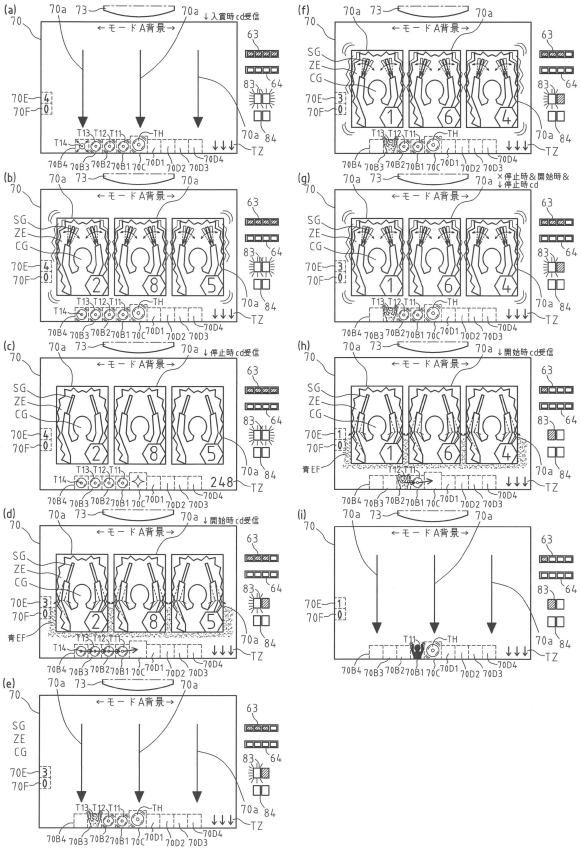
【図６８】



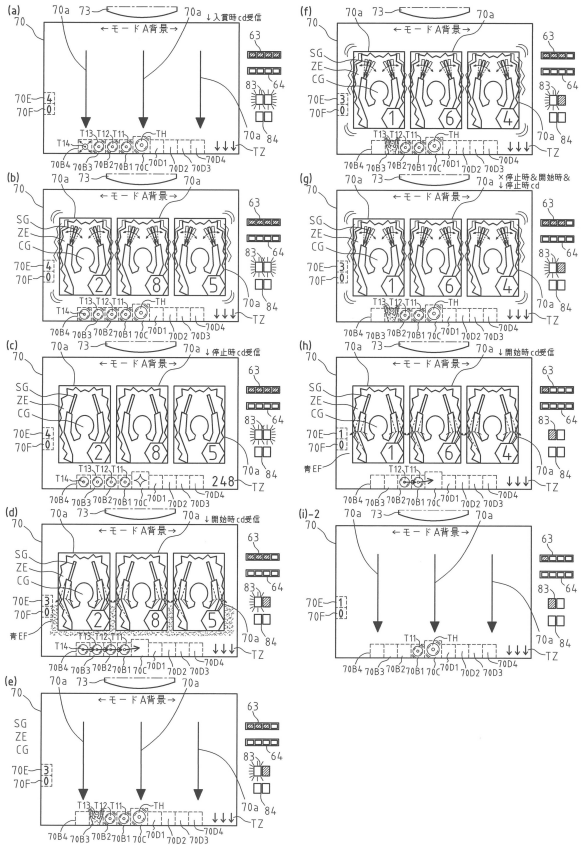
【図６８－１】



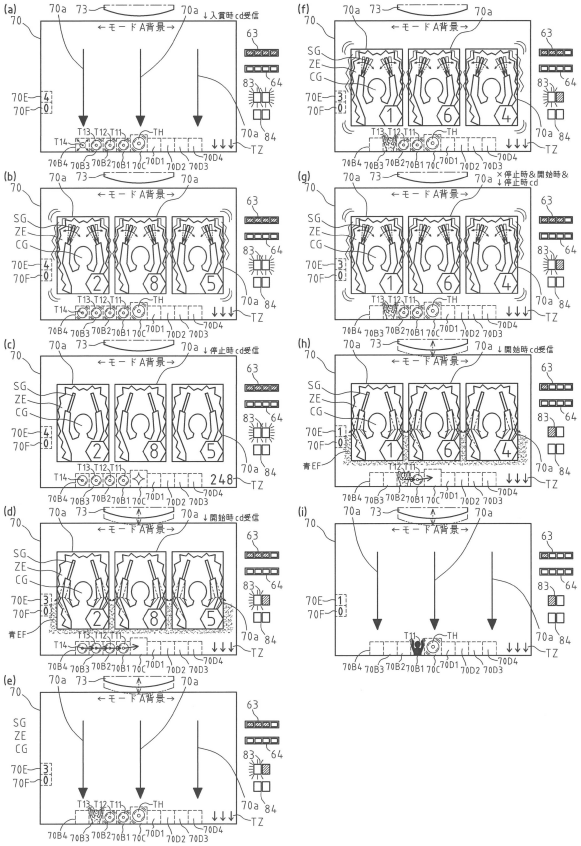
【図６９】



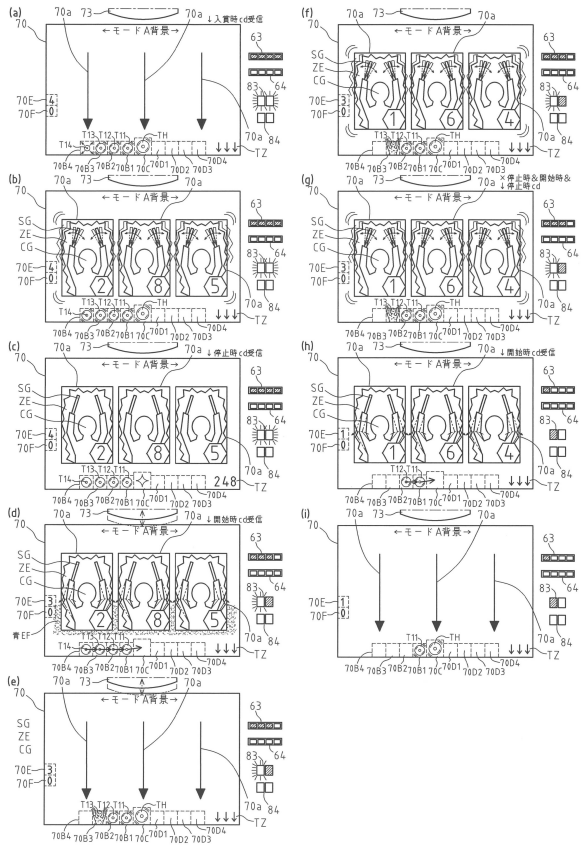
【図６９－１】



【図７０】

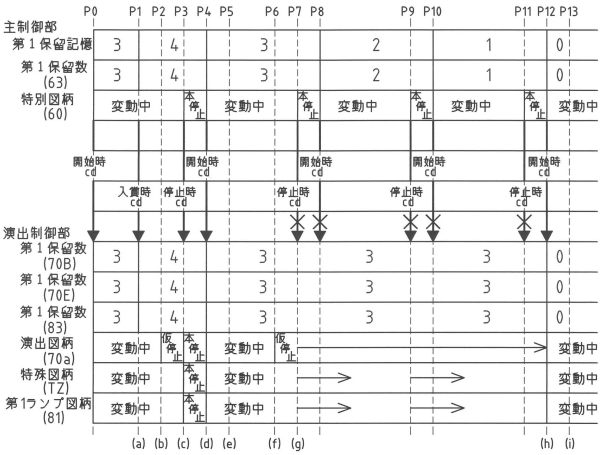


【図７０－１】

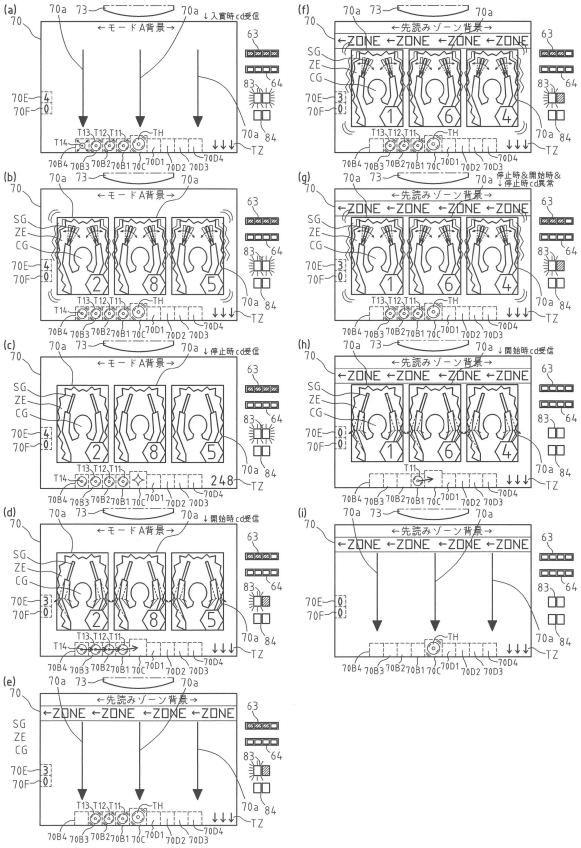


【図７１】

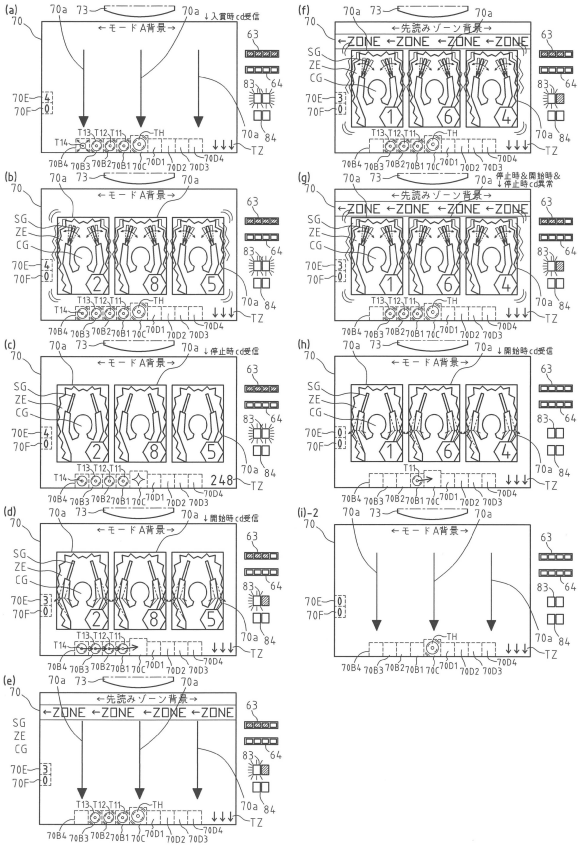
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例5-7



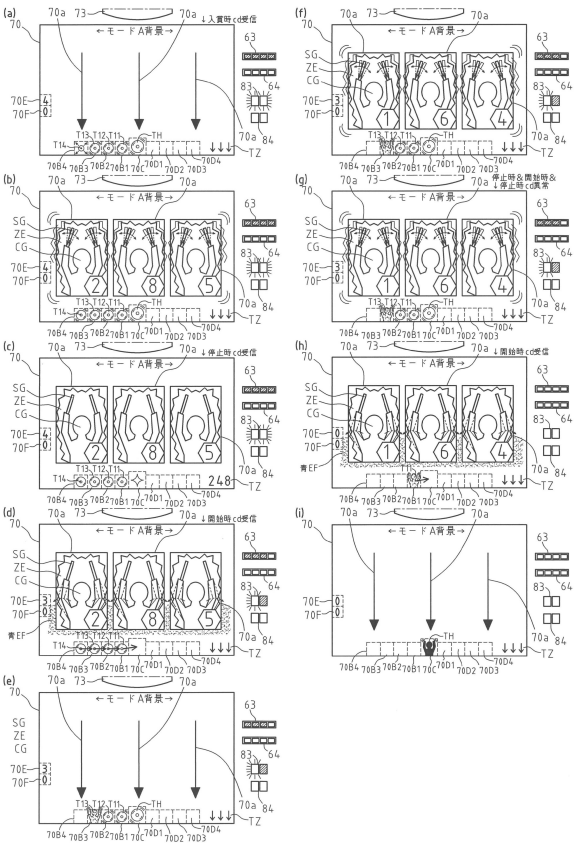
【図７２】



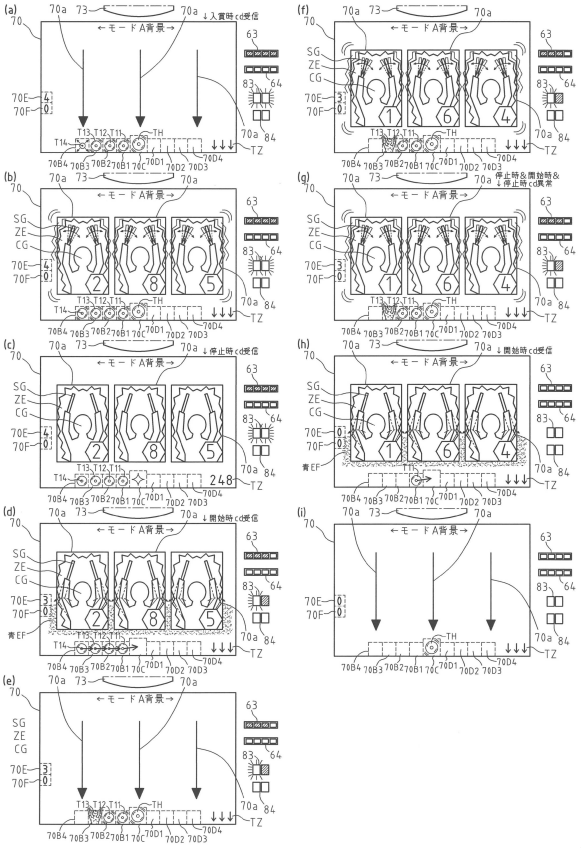
【図７２－１】



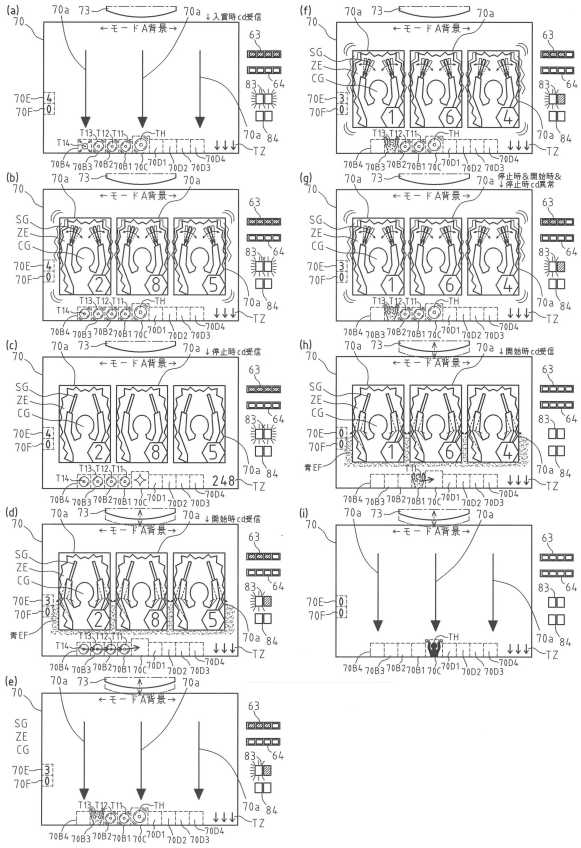
【図７３】



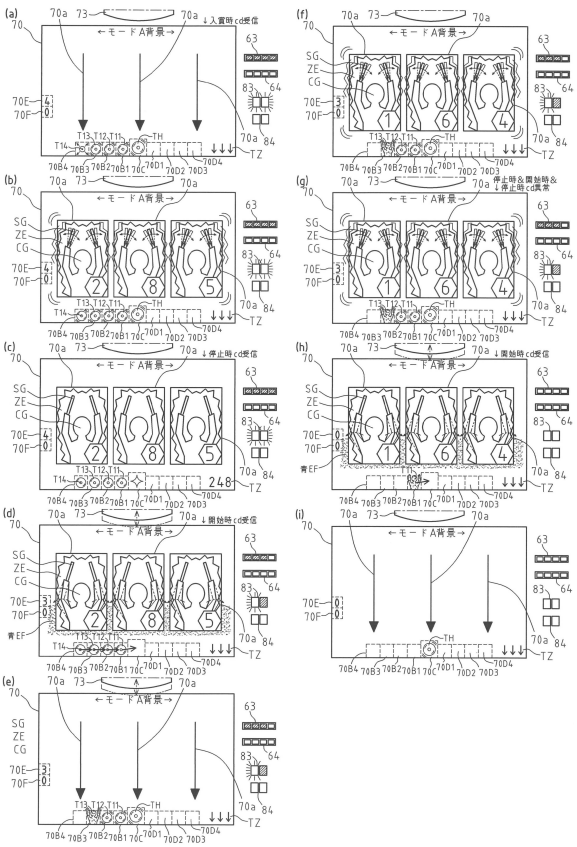
【図７３－１】



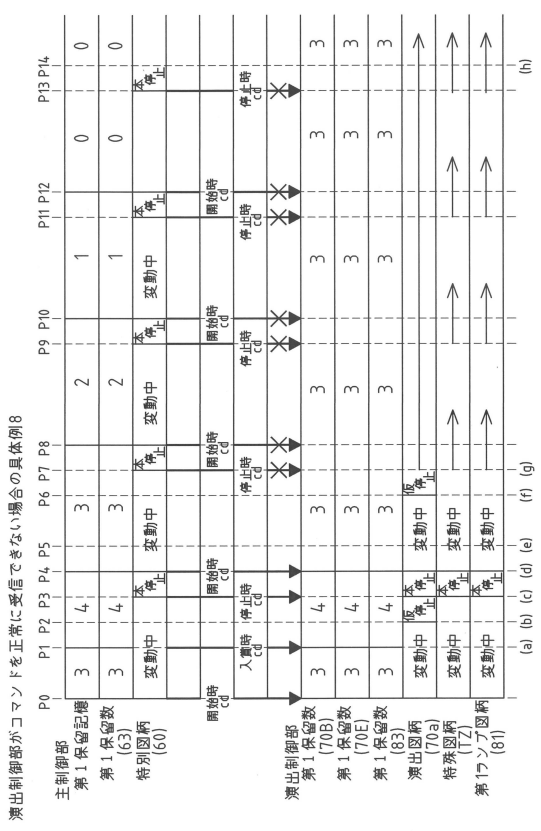
【図７４】



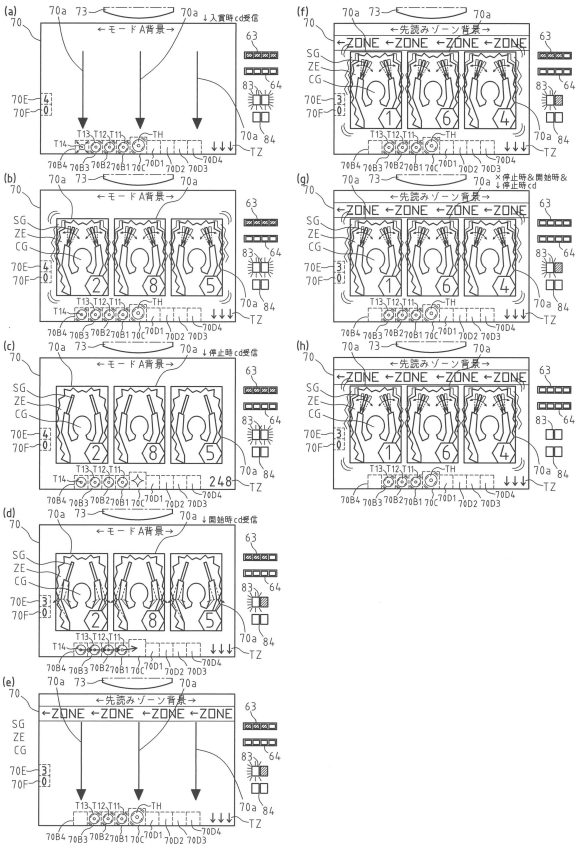
【図７４－１】



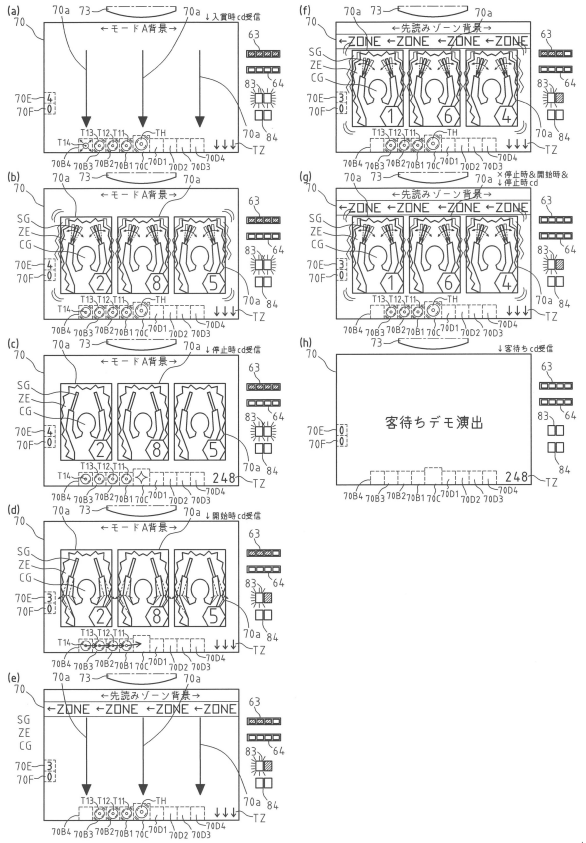
【図７５】



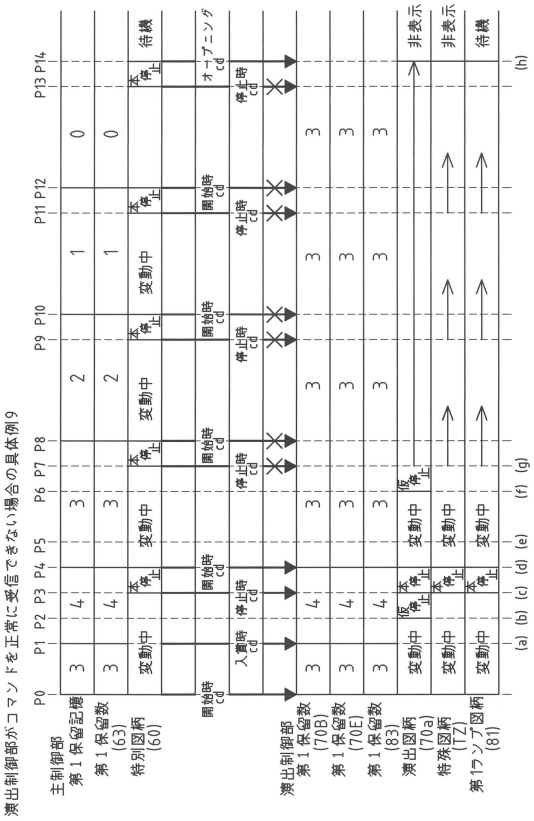
【図７６】



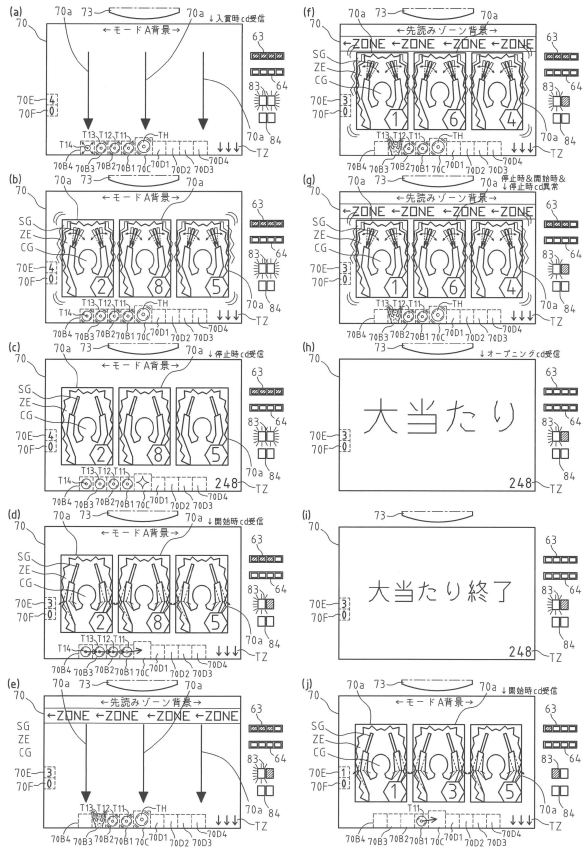
【図７６－１】



【図７７】

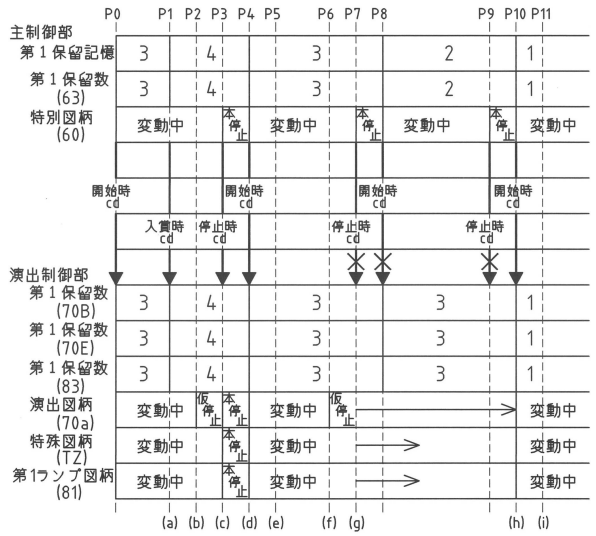


【図７８】

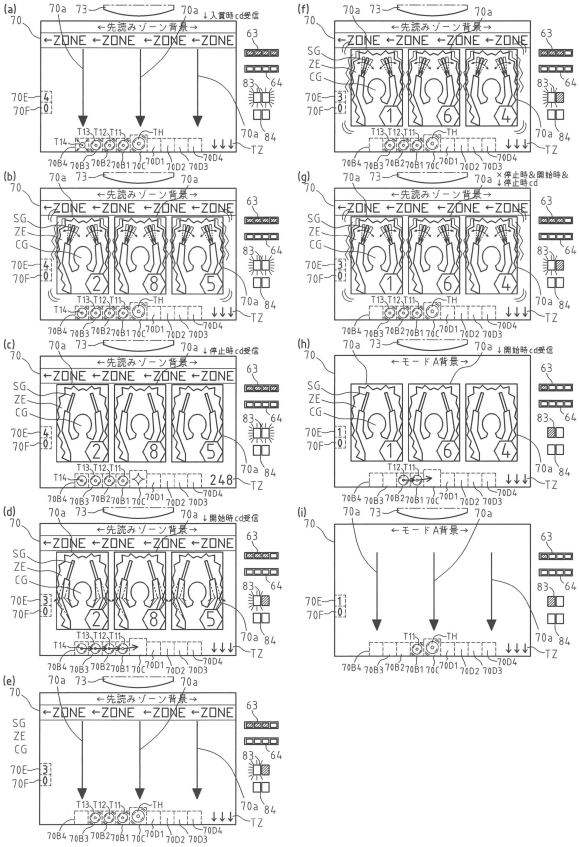


【図７９】

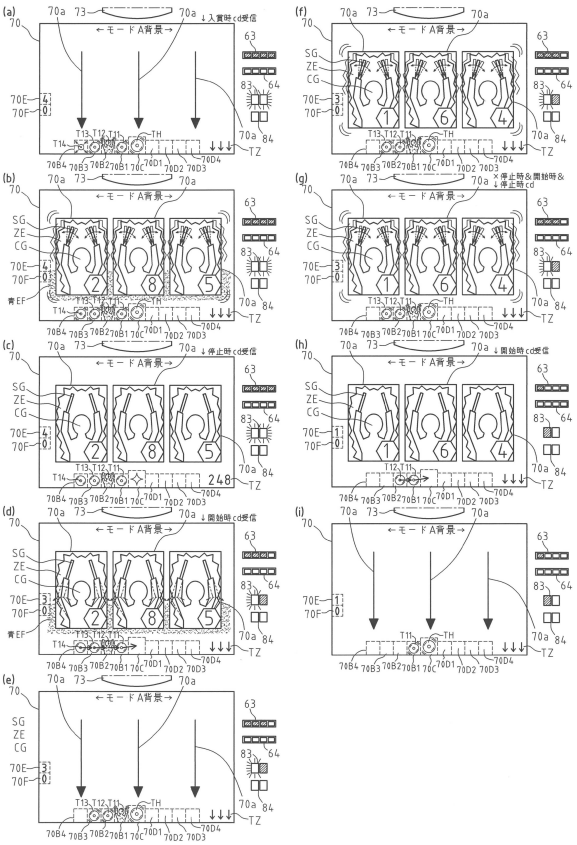
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10-12



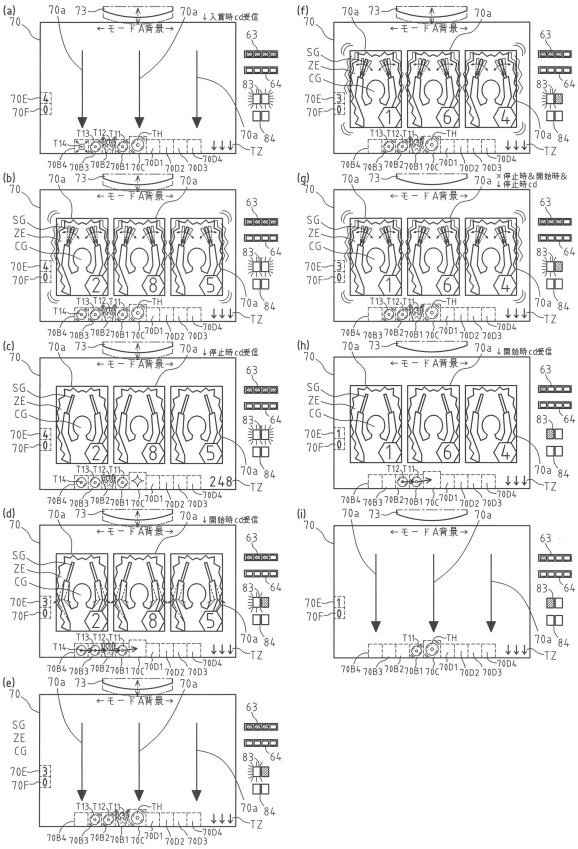
【図８０】



【図８１】

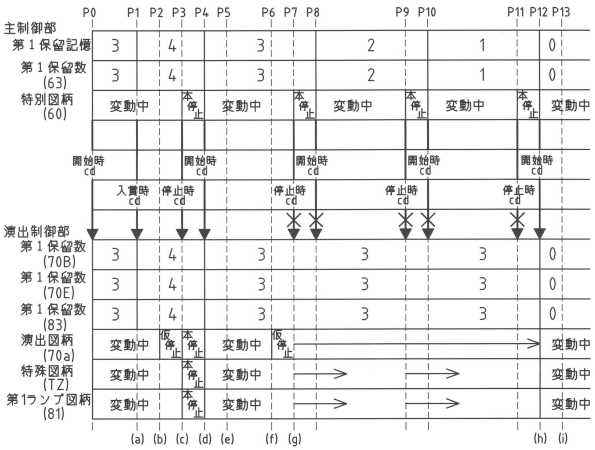


【図８２】

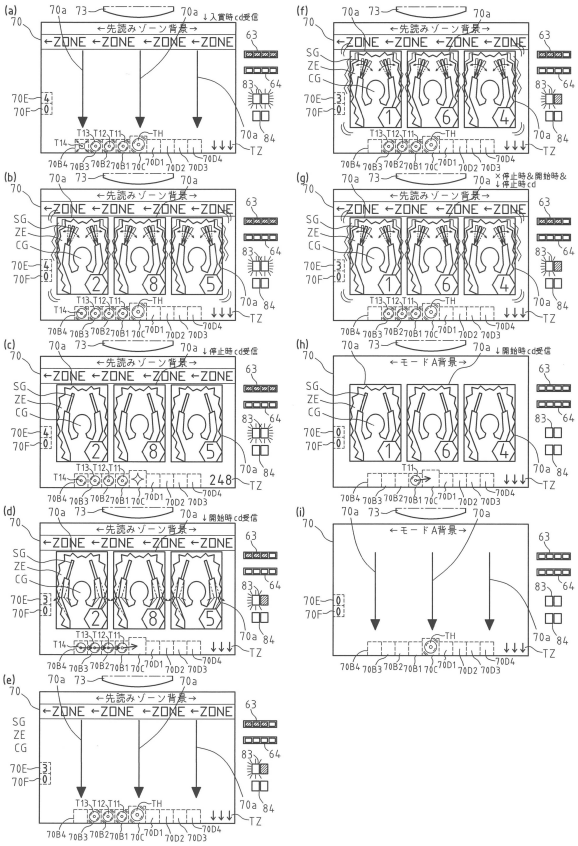


【図８３】

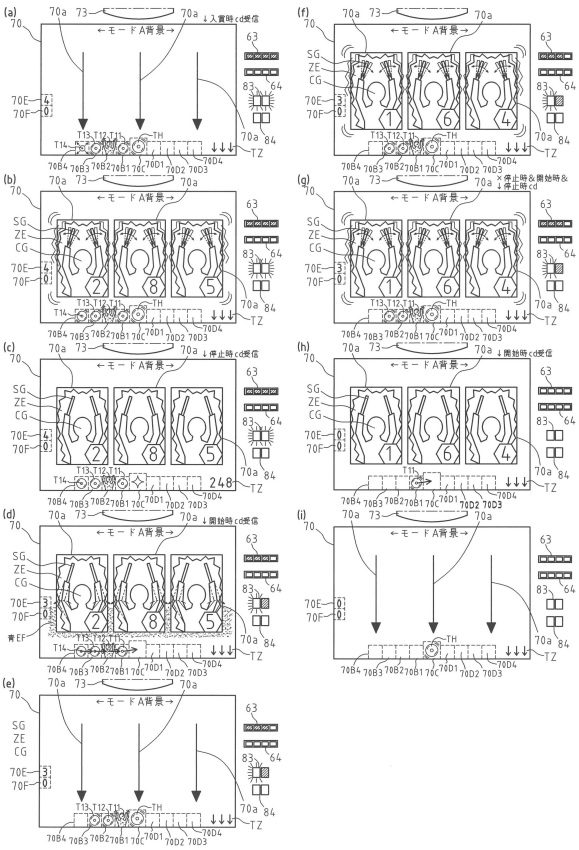
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13-15



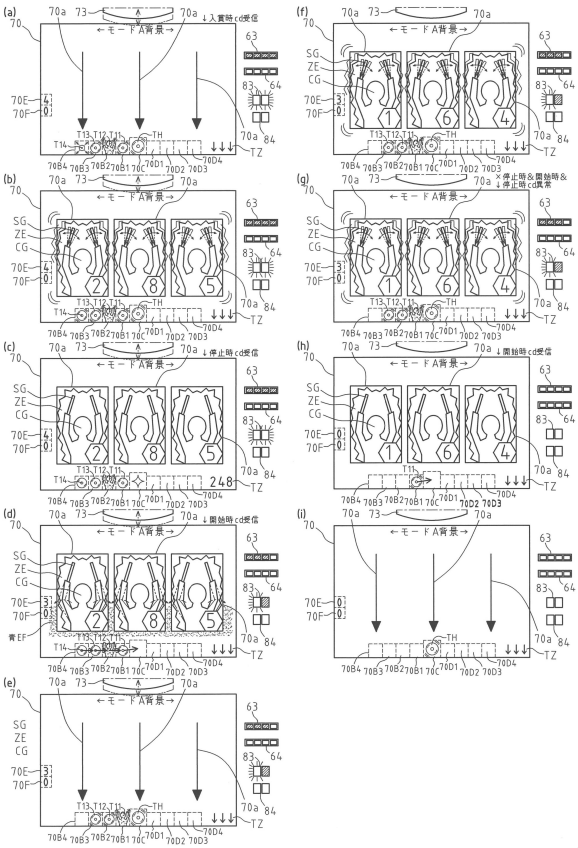
【図８４】



【図８５】



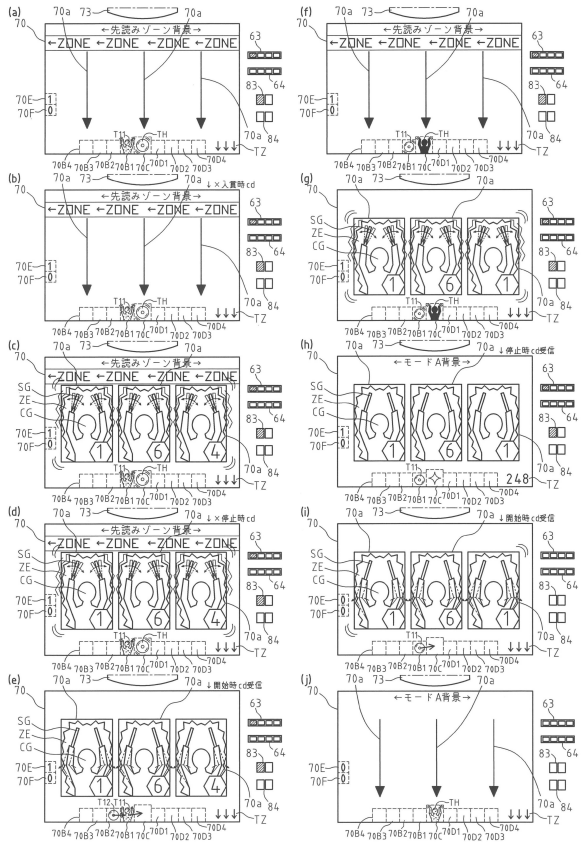
【図８６】



【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

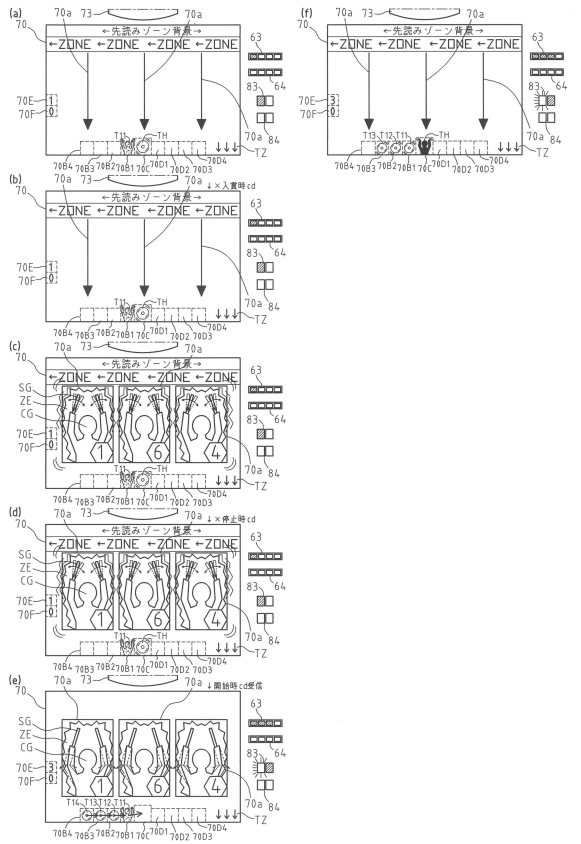
【図８８】



【図８９】

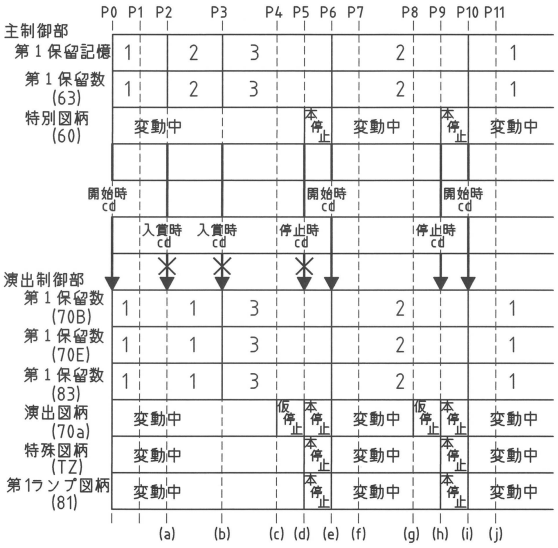
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17

【図９０】

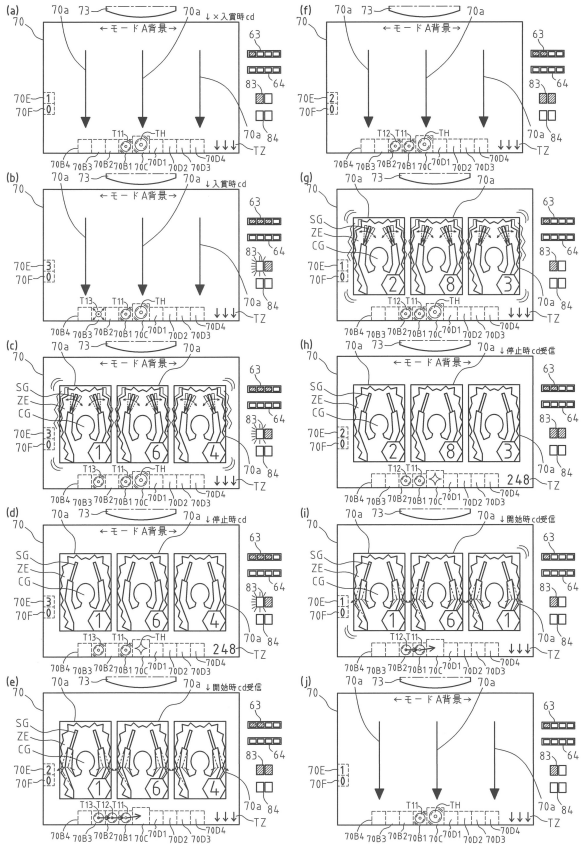


【図９１】

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



【図９２】



【図９３】

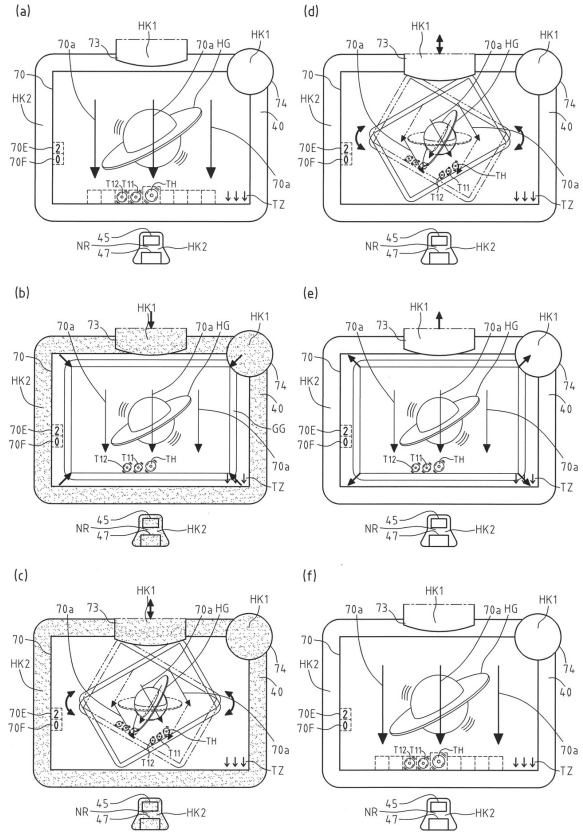
画像変化演出の具体例１

	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	→	→	→	→	→
遊技用照明装置 第１可動部材（第１発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→
遊技用照明装置 第２可動部材（第１発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→
遊技用照明装置 飾り枠（第２発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→
遊技用照明装置 入賞口ランプ（第２発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→
枠用照明装置（第２発光領域）	第１状態	→	→	→	→	→
音声出力装置	—	変化報知音出力	—			
第１画像表示装置 画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	→	通常表示へ復帰	通常表示

ピキーン

9

【図９４】



【図９５】

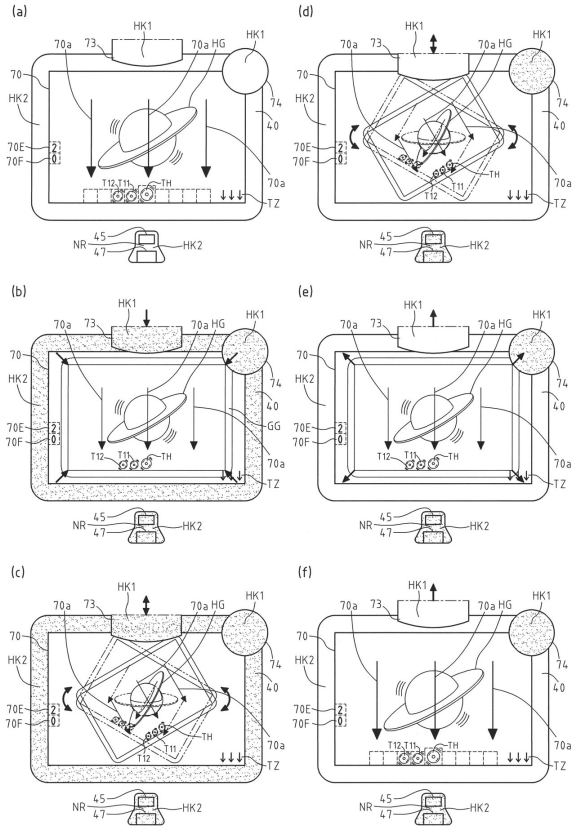
画像変化演出の具体例２

	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	→	→	→	→	→	→
遊技用照明装置 第１可動部材（第１発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→	→
遊技用照明装置 第２可動部材（第１発光領域）	第１状態	第２状態	→	→	→	→	第１状態
遊技用照明装置 飾り枠（第２発光領域）	第１状態	第２状態	→	第１状態	→	→	→
遊技用照明装置 入賞口ランプ（第２発光領域）	第１状態	第２状態	→	→	→	→	第１状態
枠用照明装置（第２発光領域）	第１状態	第２状態	→	→	→	→	第１状態
音声出力装置	—	変化報知音出力	→	→	→	→	—
第１画像表示装置 画面	通常表示	SV表示へ移行	SV表示	→	通常表示へ復帰		通常表示

ピキーン

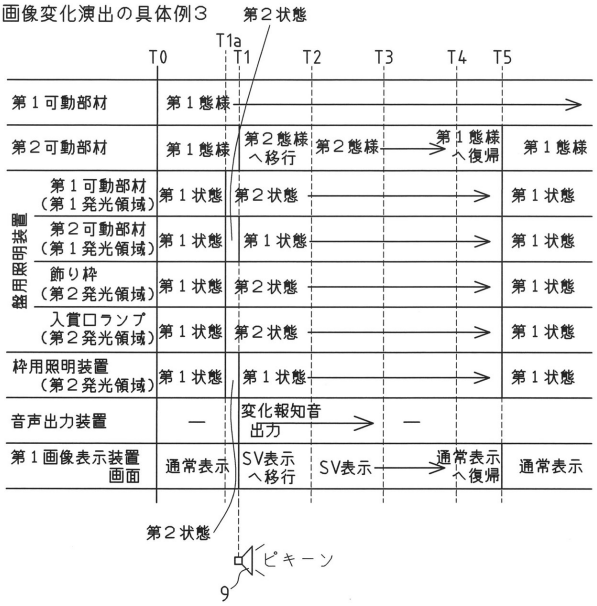
9

【図９６】

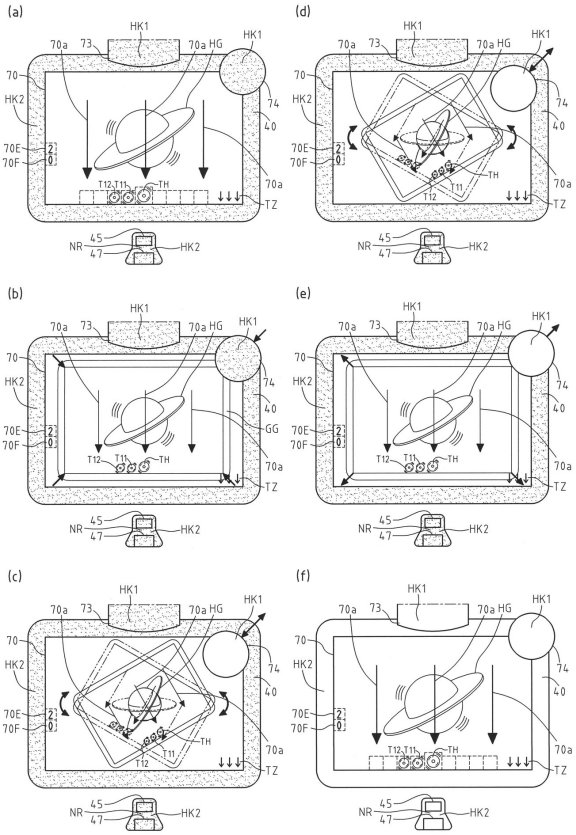


【図９７】

画像変化演出の具体例３

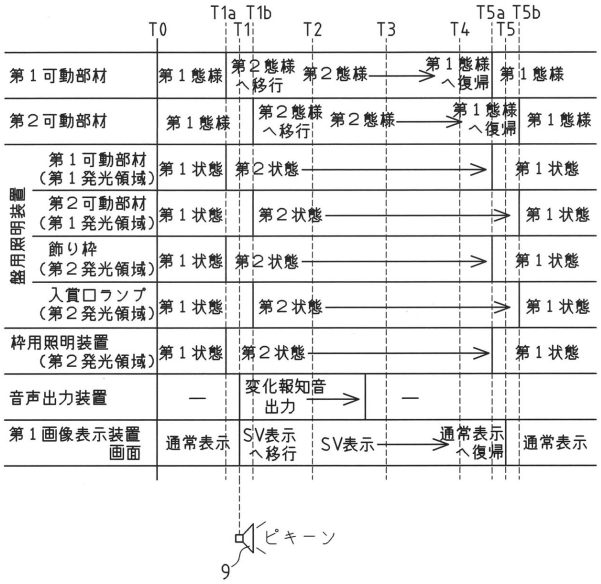


【図９８】

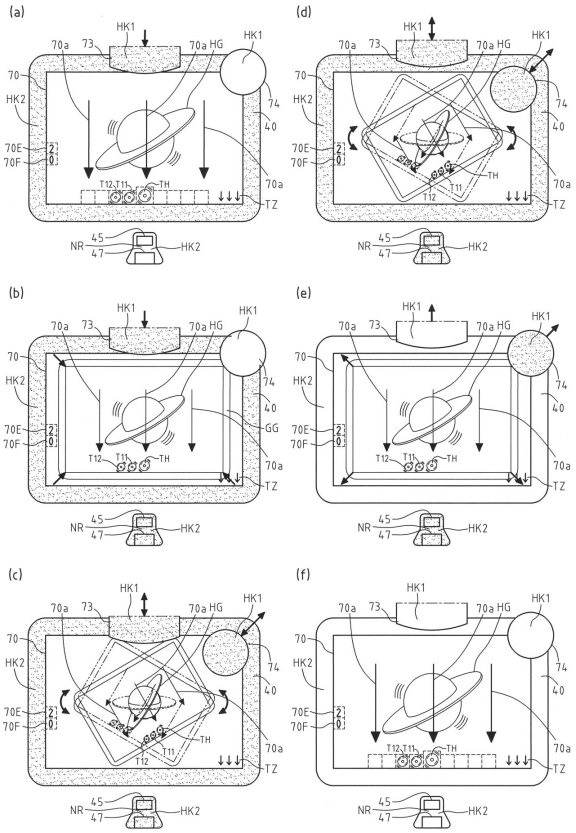


【図９９】

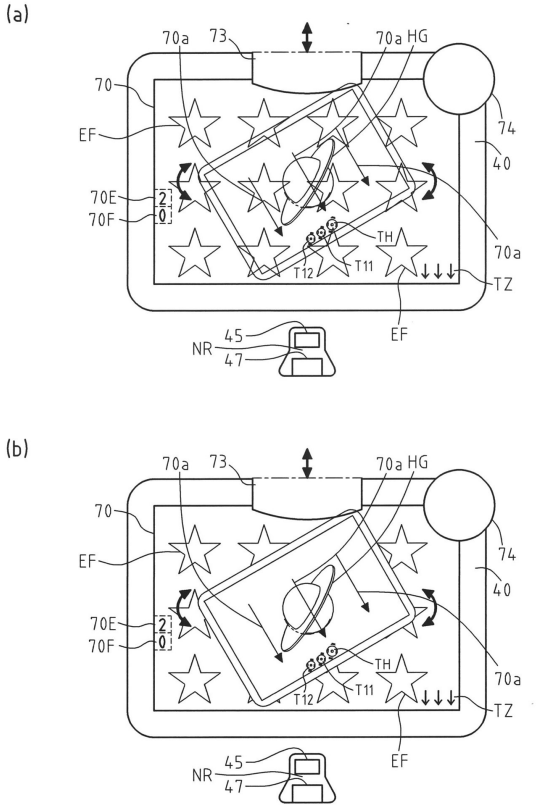
画像変化演出の具体例４



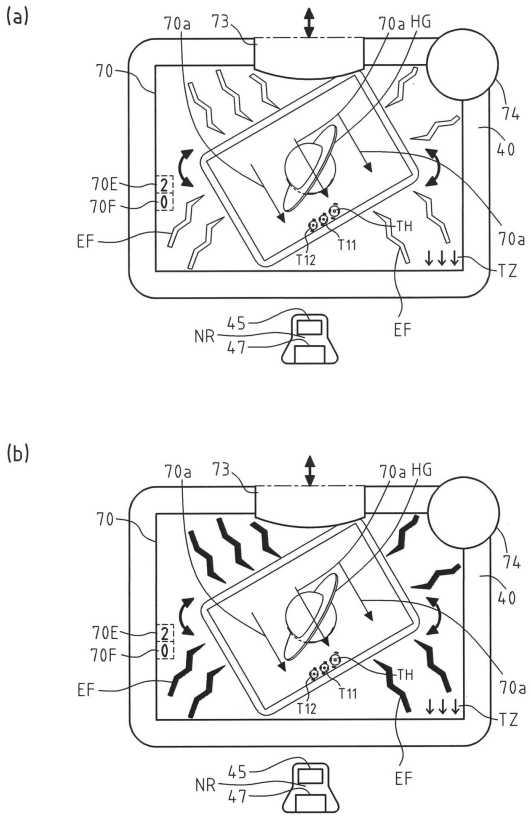
【図１００】



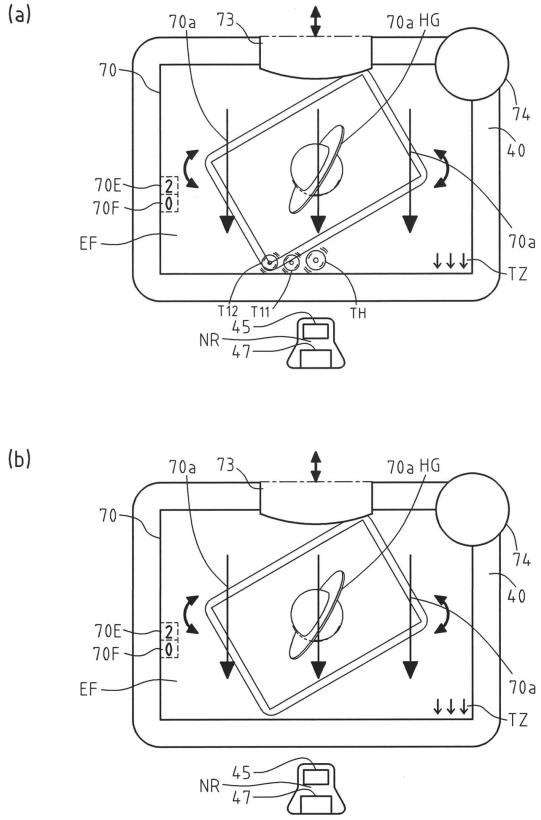
【図１０１】



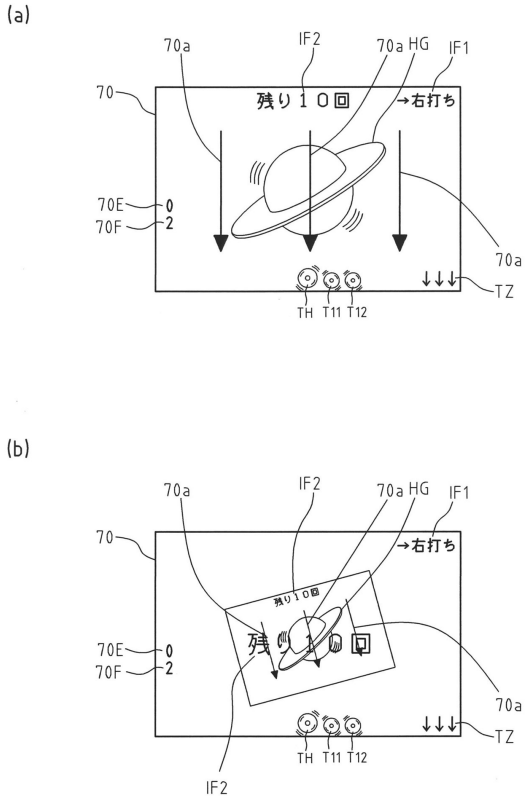
【図１０２】



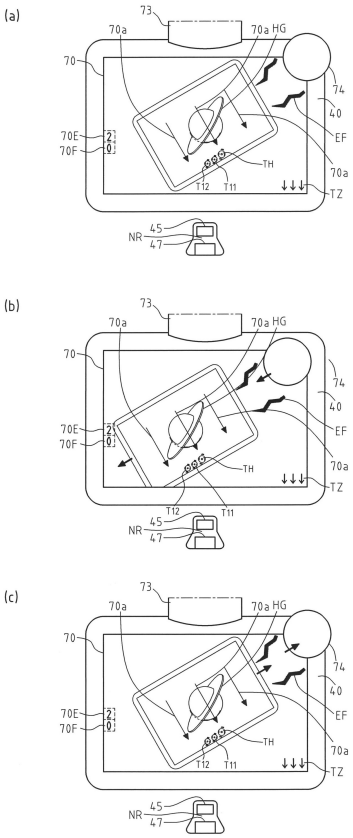
【図１０３】



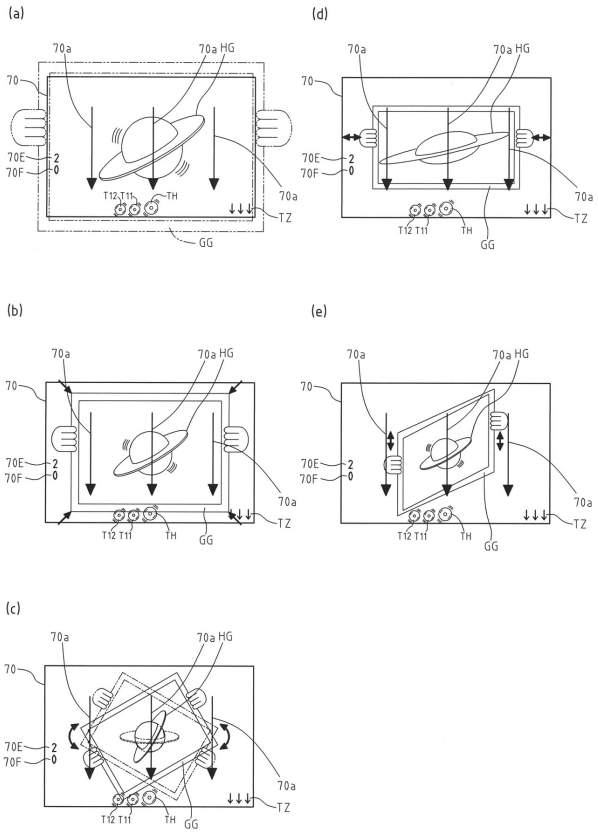
【図１０４】



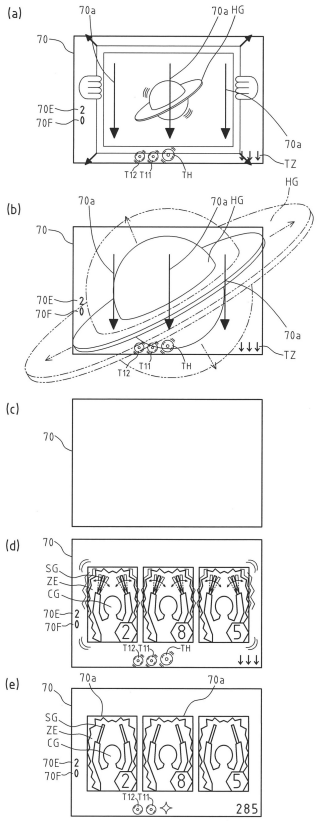
【図１０５】



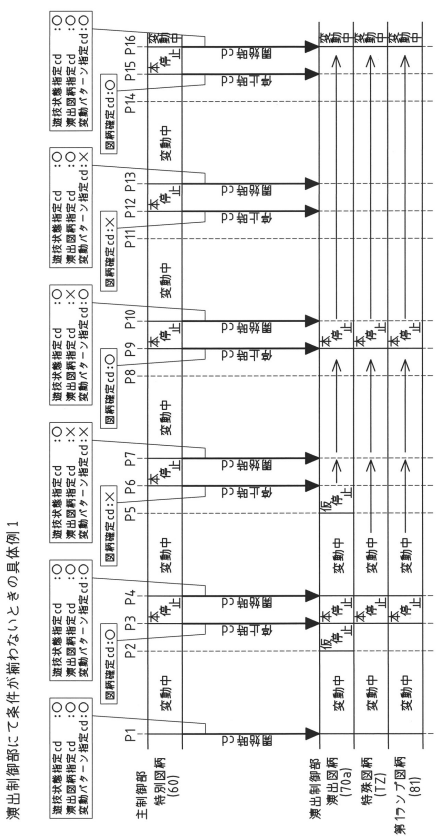
【図１０６】



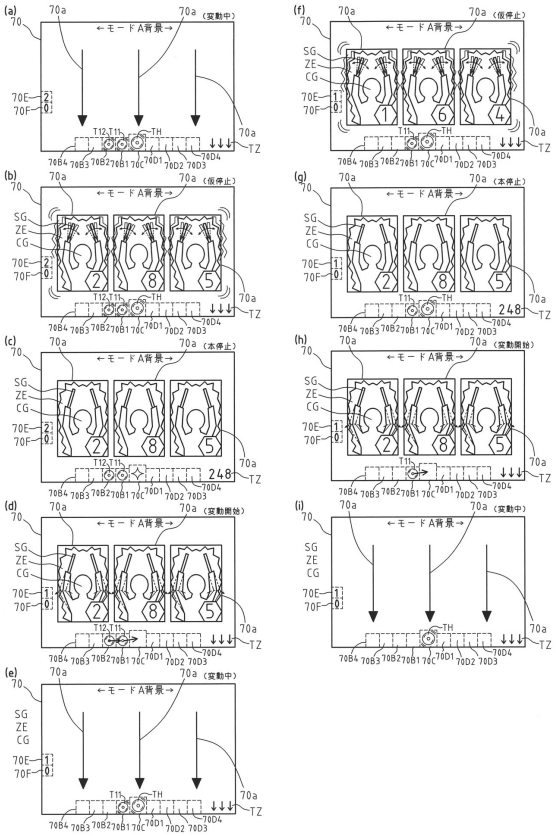
【図１０７】



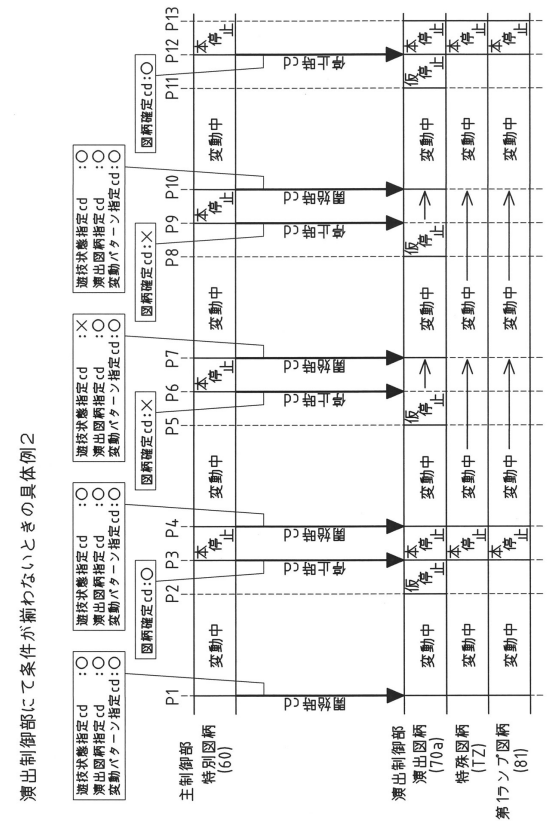
【図１０８】



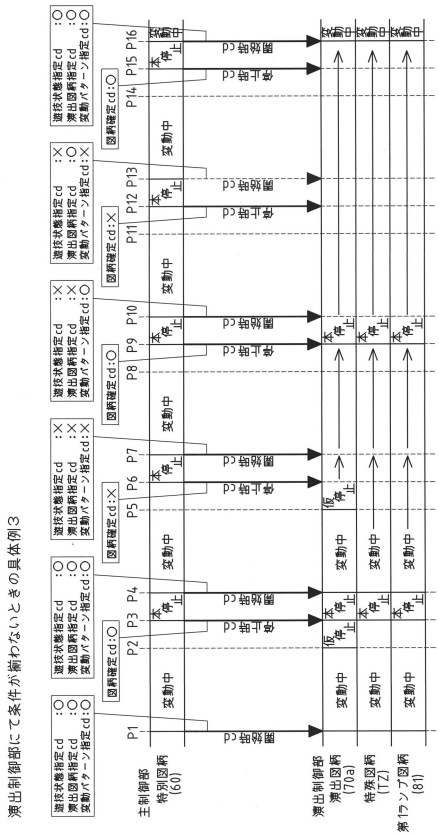
【図１０９】



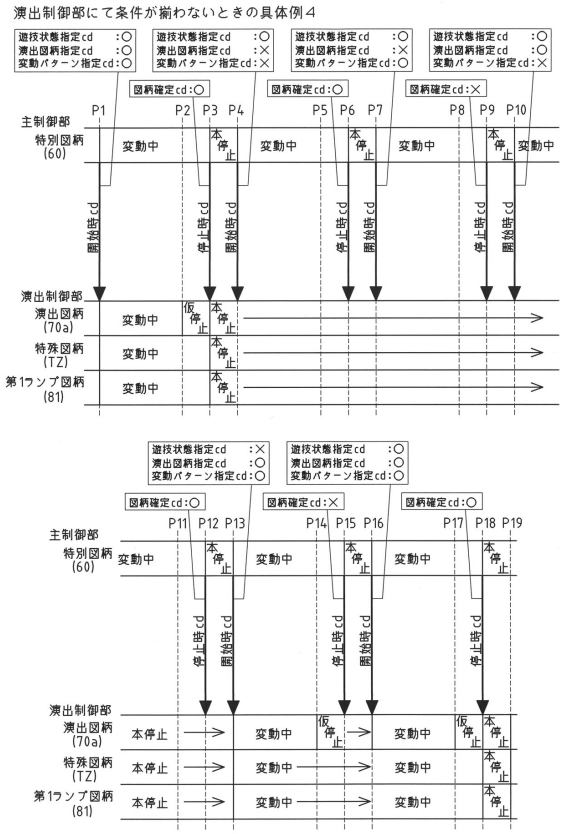
【図１１０】



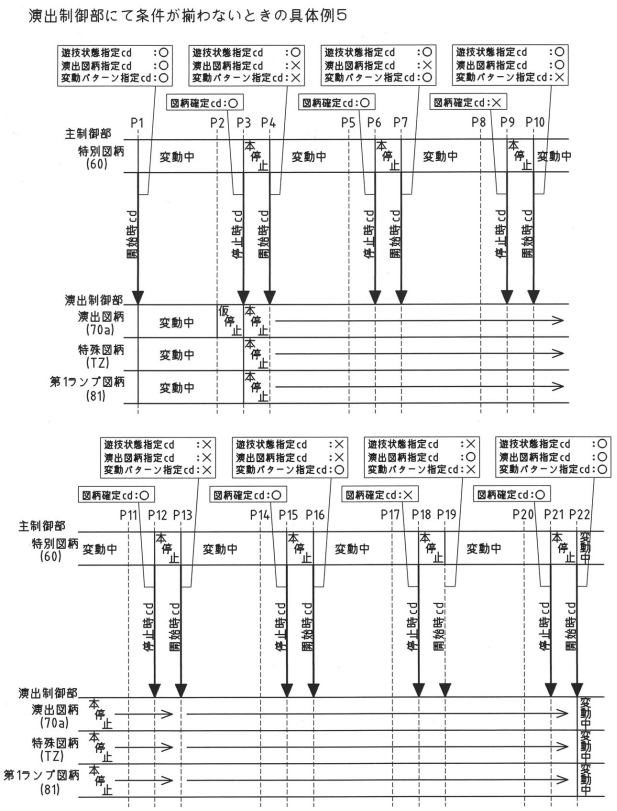
【図１１１】



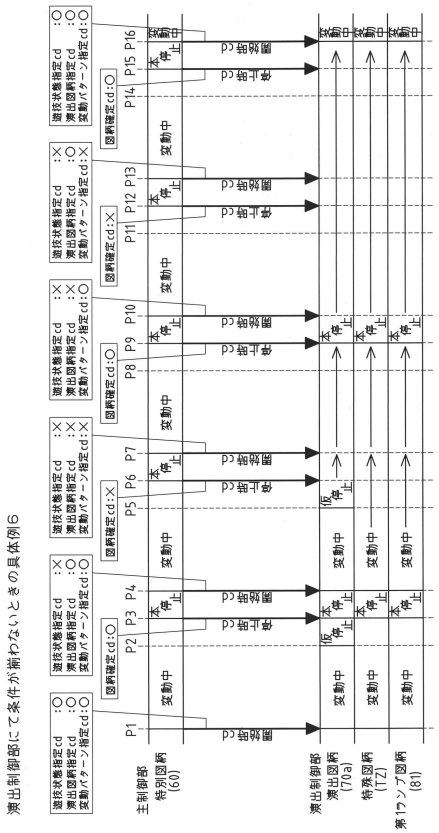
【図１１２】



【図１１３】



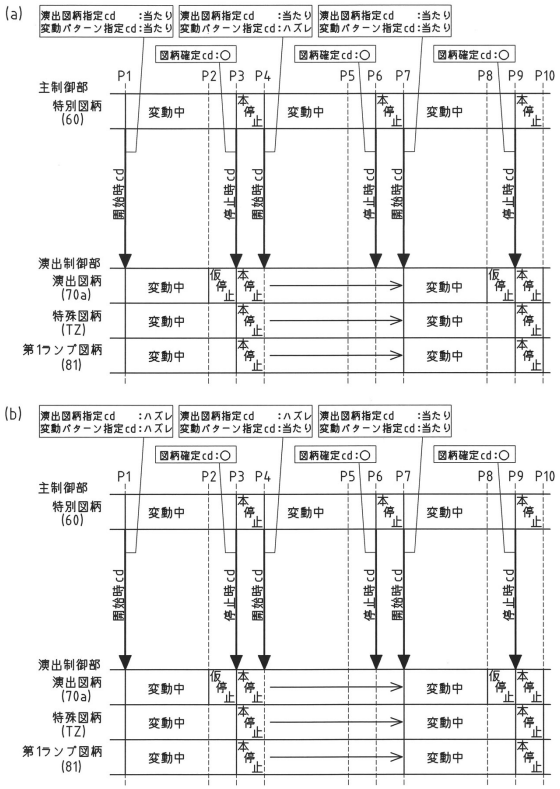
【図１１４】



【図１１５】

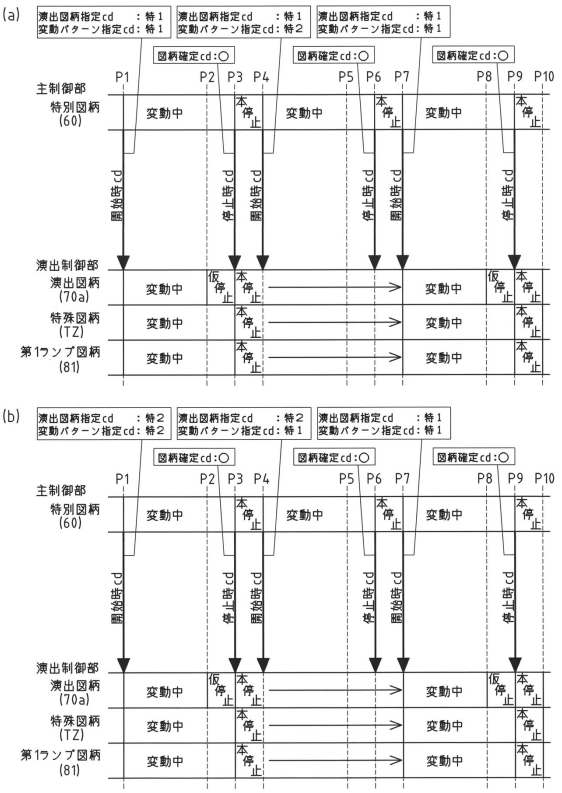
【図１１６】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例８

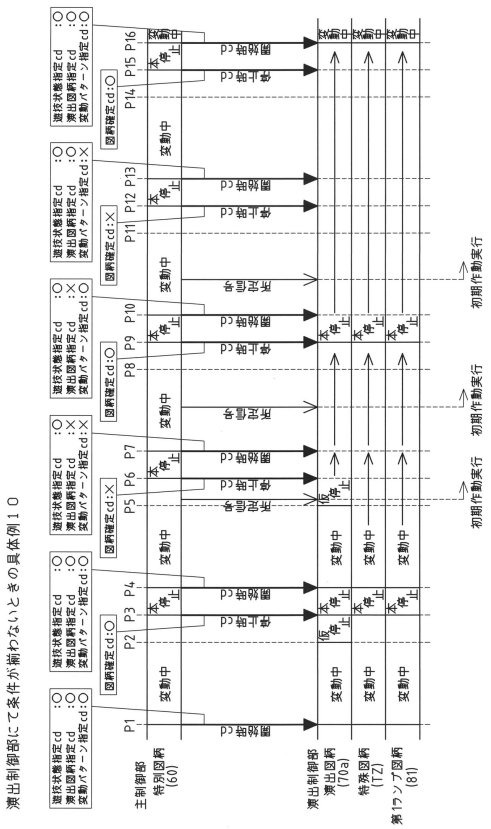


【図１１７】

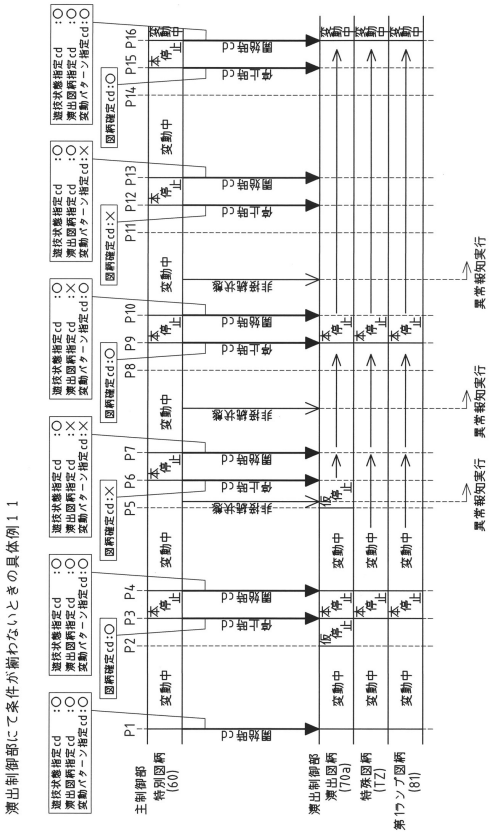
演出制御部にて条件が揃わないときの具体例９



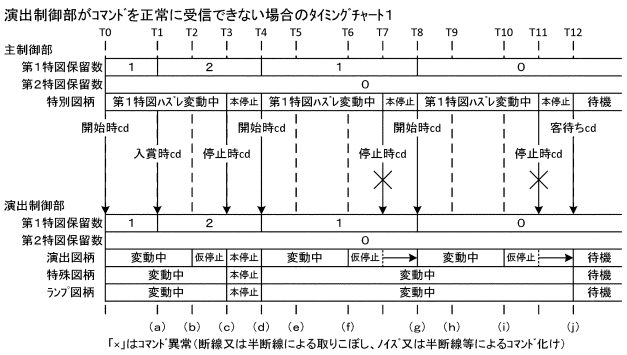
【図１１８】



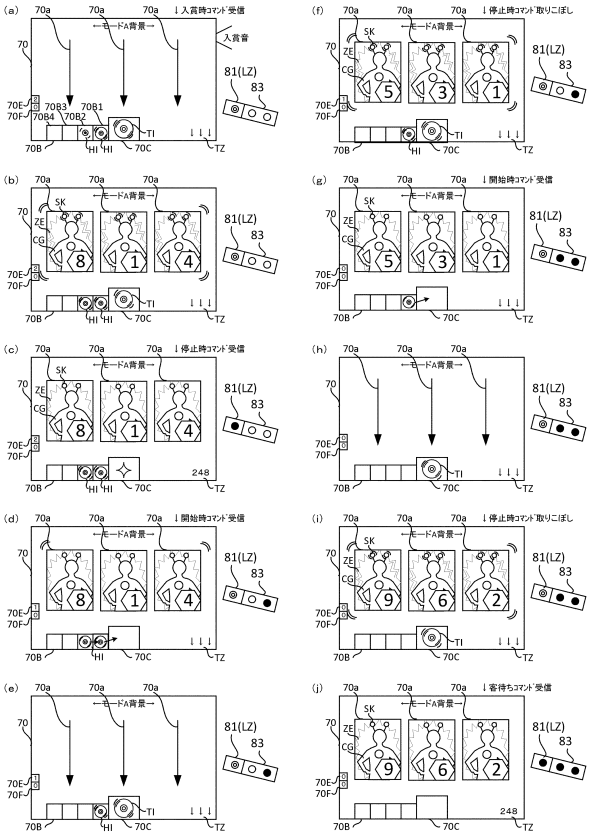
【図１１９】



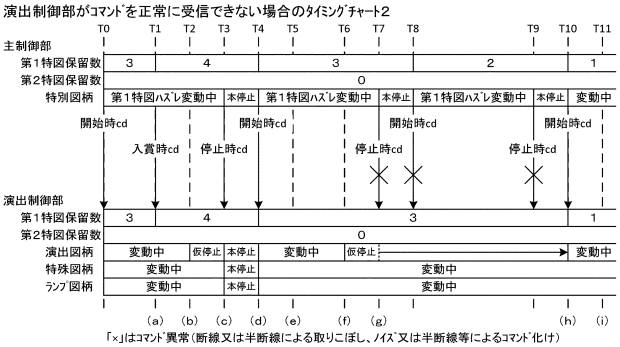
【図１２０】



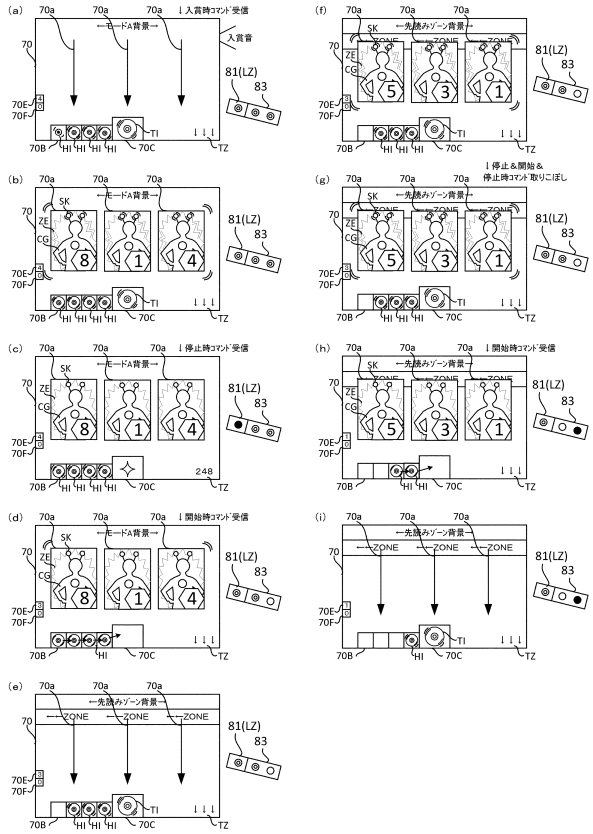
【図１２１】



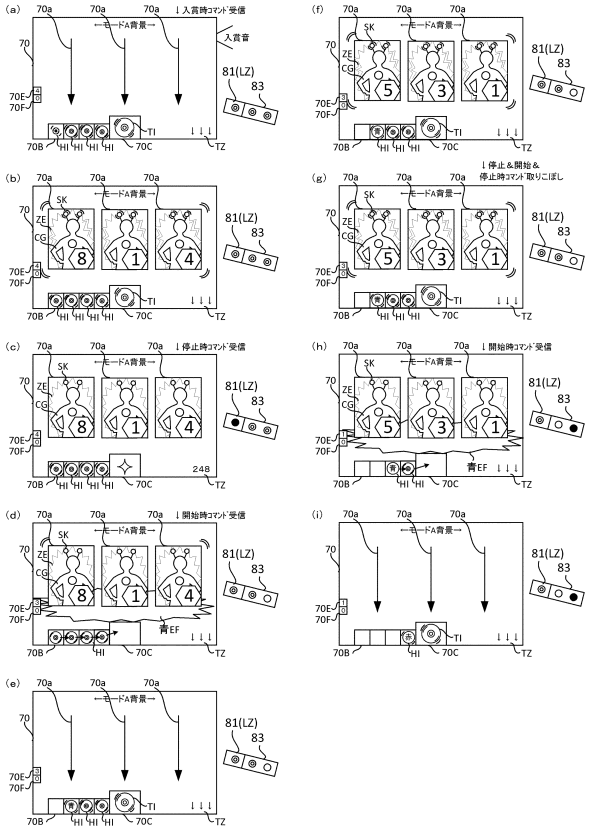
【図１２２】



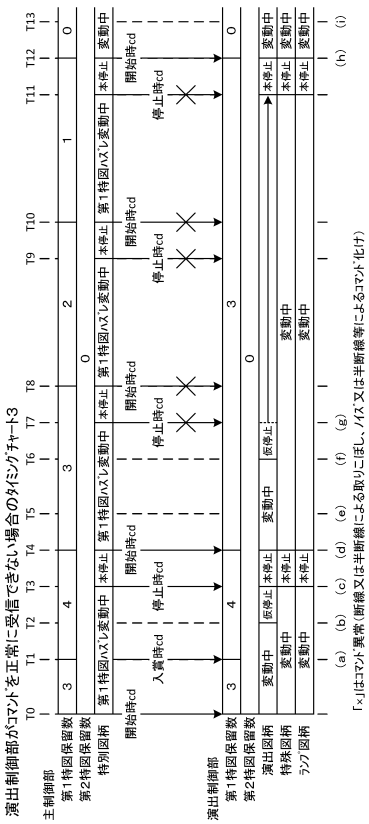
【図１２３】



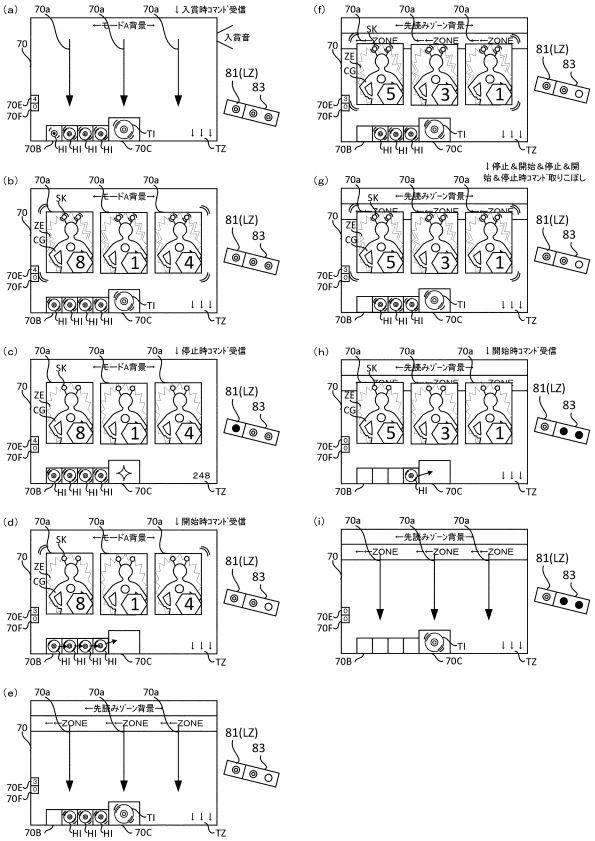
【図１２４】



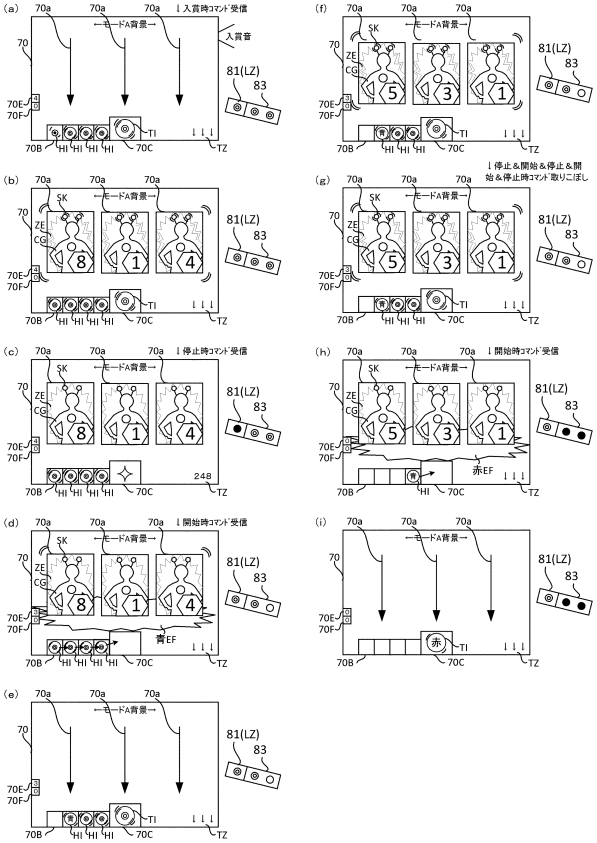
【図１２５】



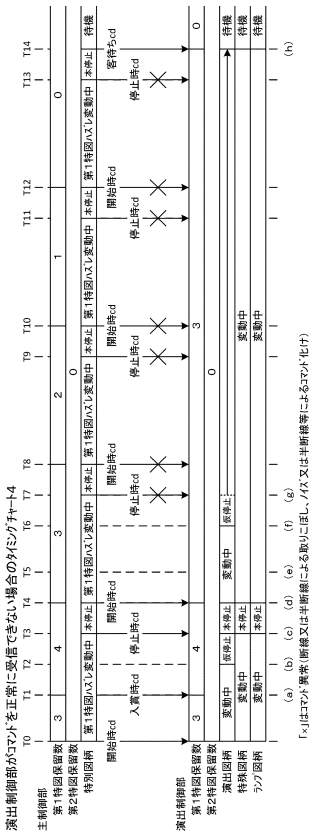
【図１２６】



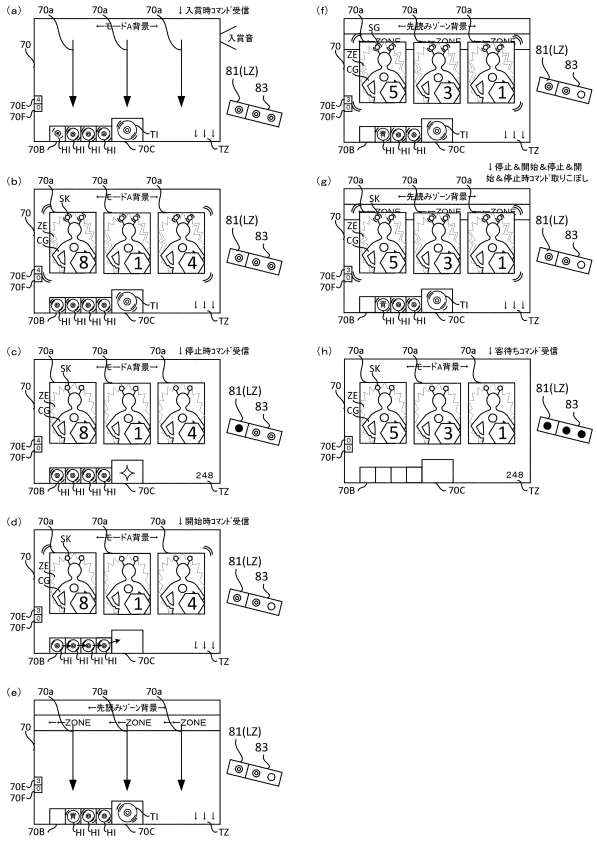
【図１２７】



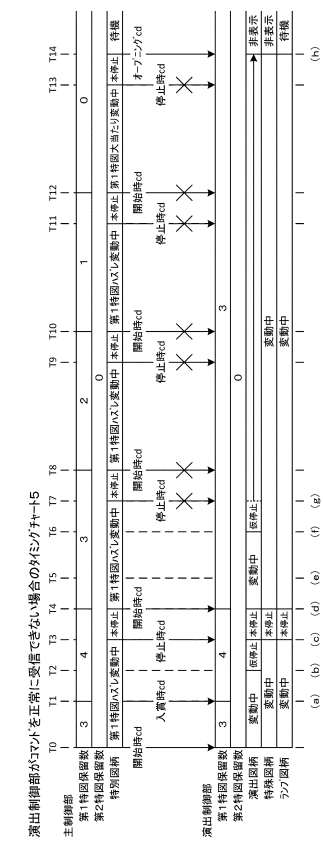
【図１２８】



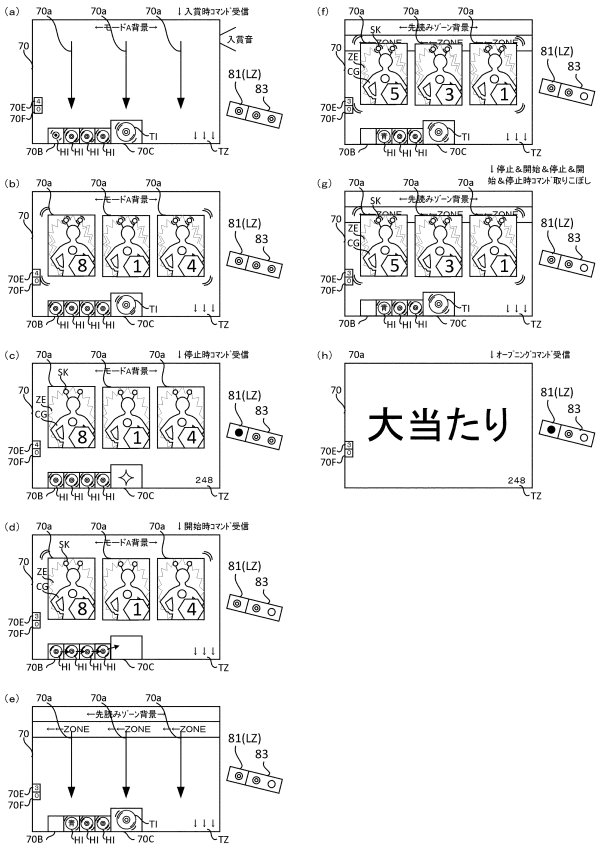
【図１２９】



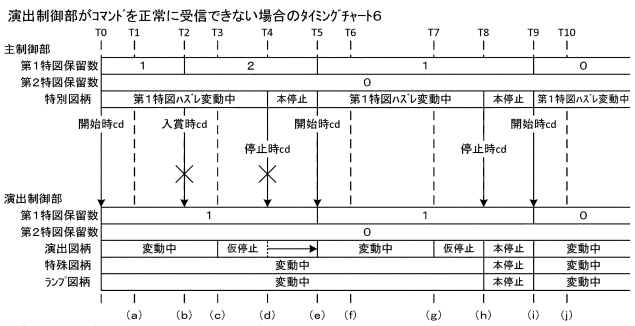
【図１３０】



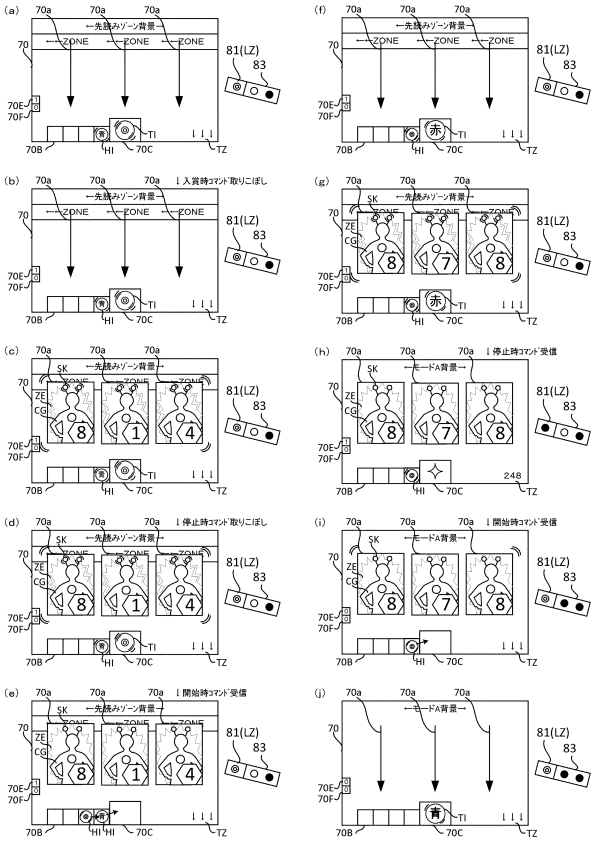
【図１３１】



【図１３２】

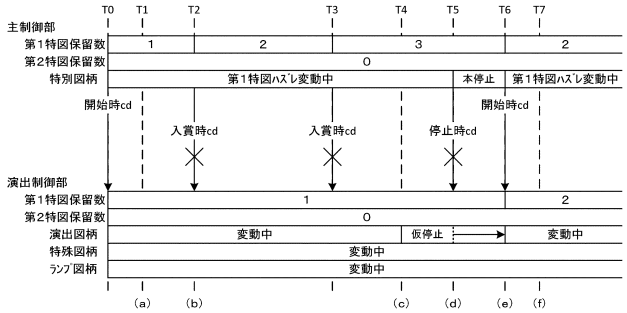


【図１３３】

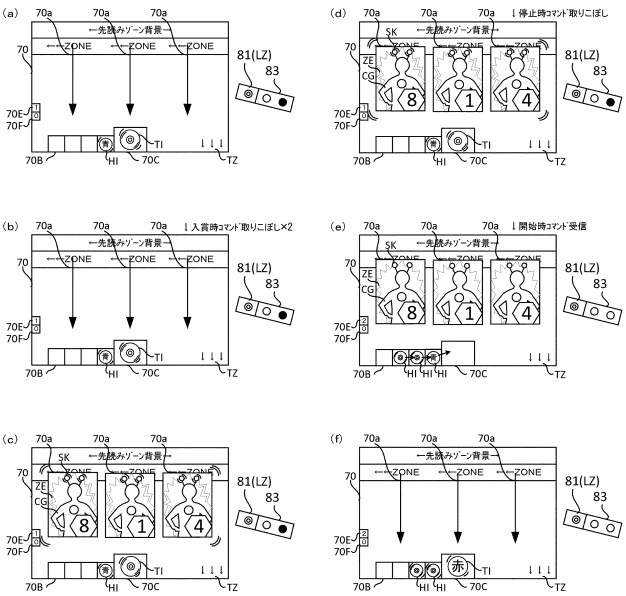


【図１３４】

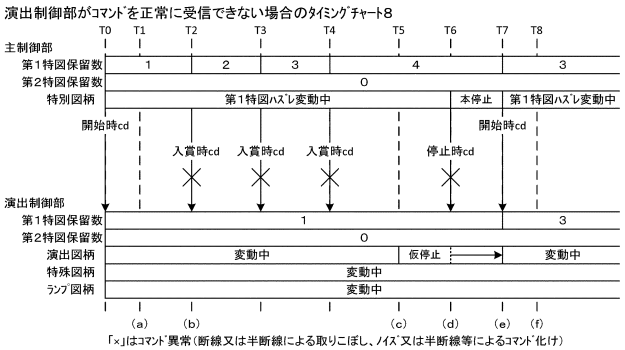
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ7



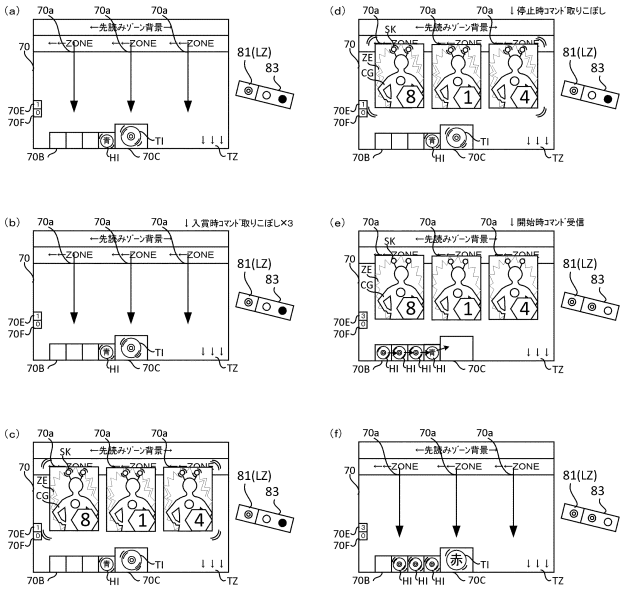
【図１３５】



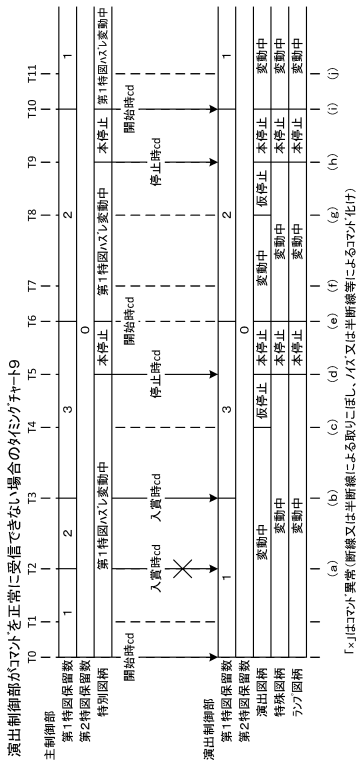
【図１３６】



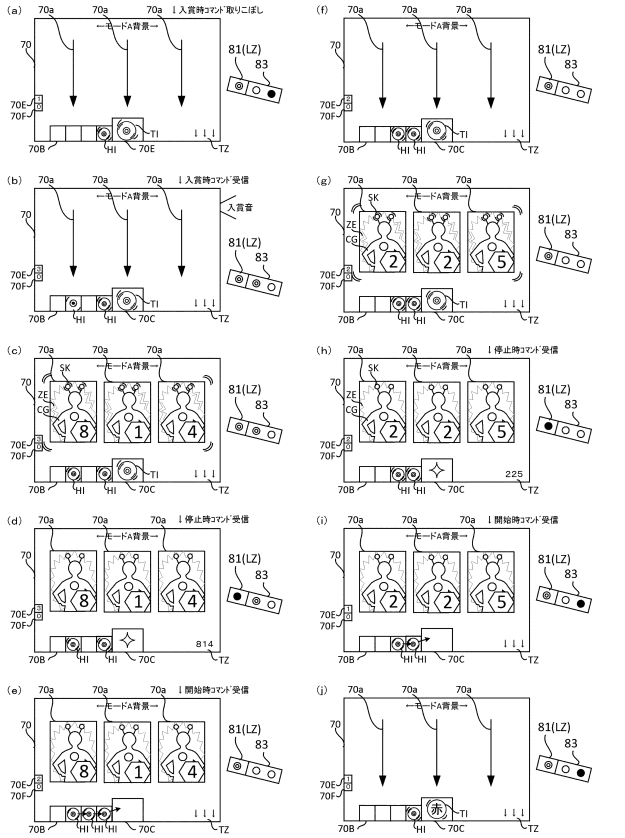
【図１３７】



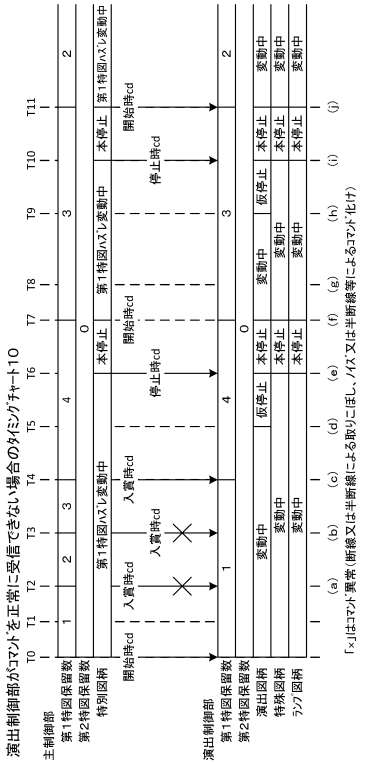
【図１３８】



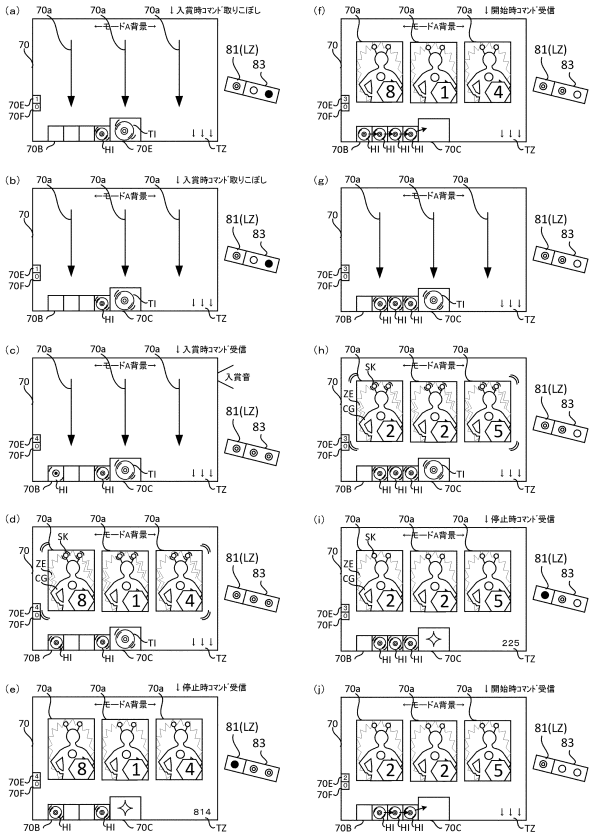
【図１３９】



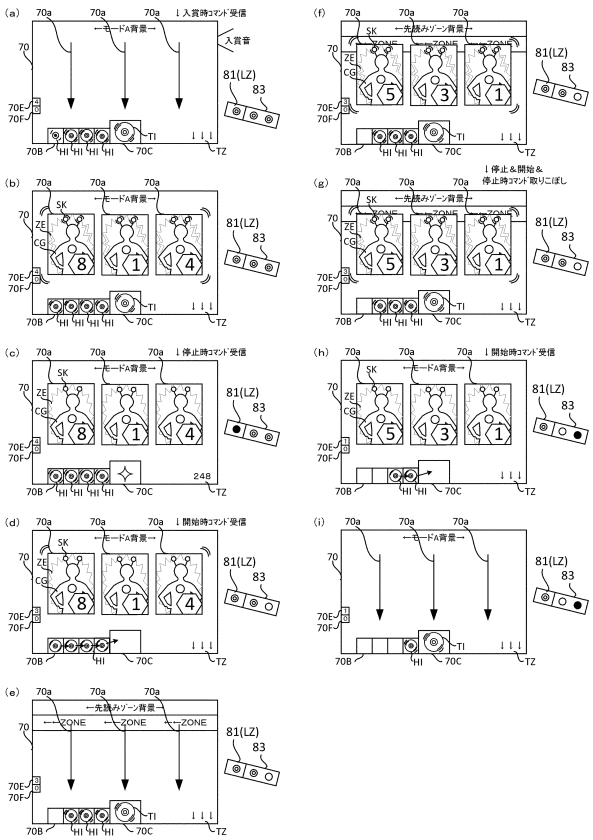
【図１４０】



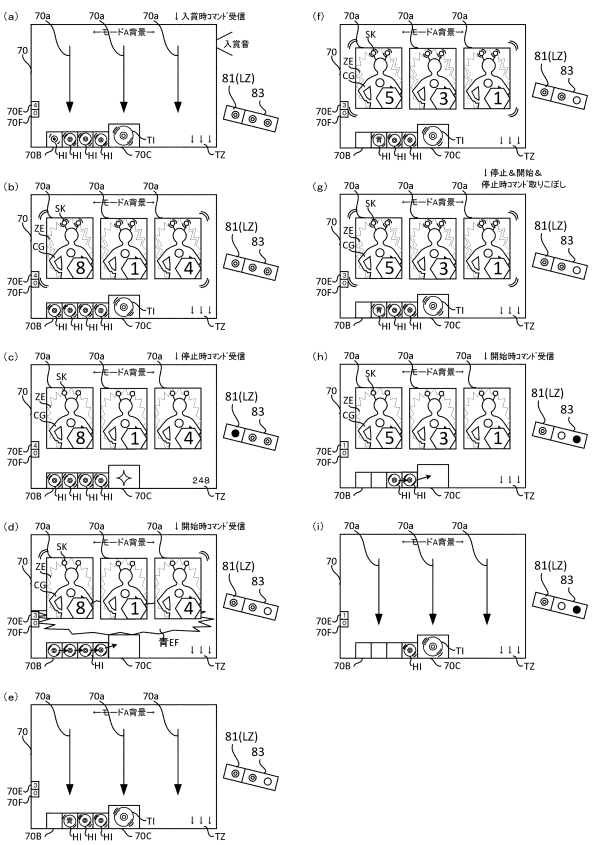
【図１４１】



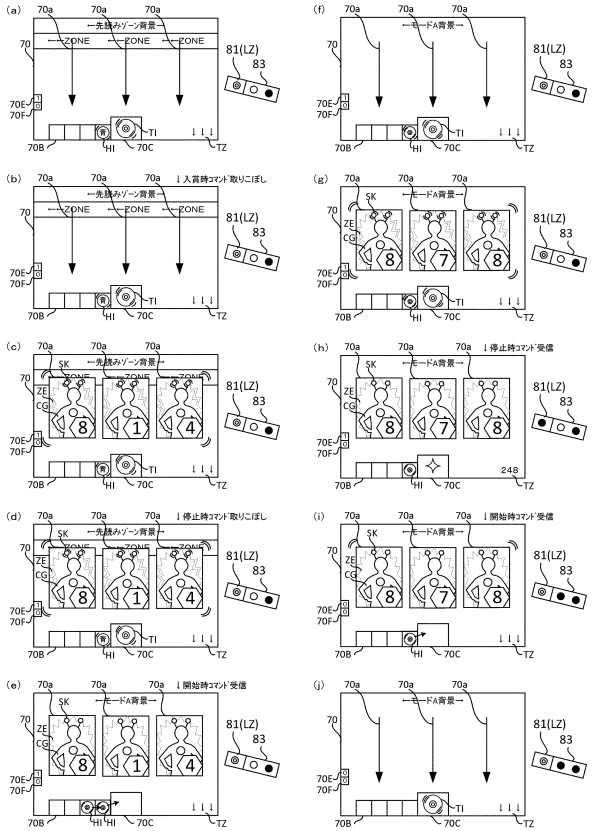
【図１４２】



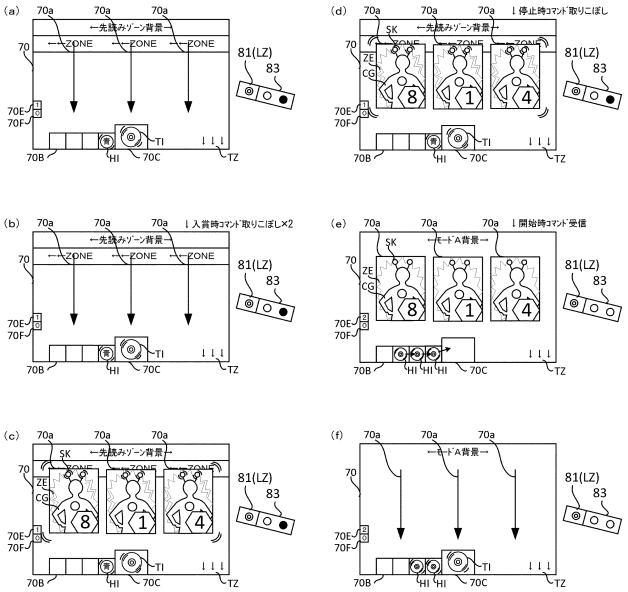
【図１４３】



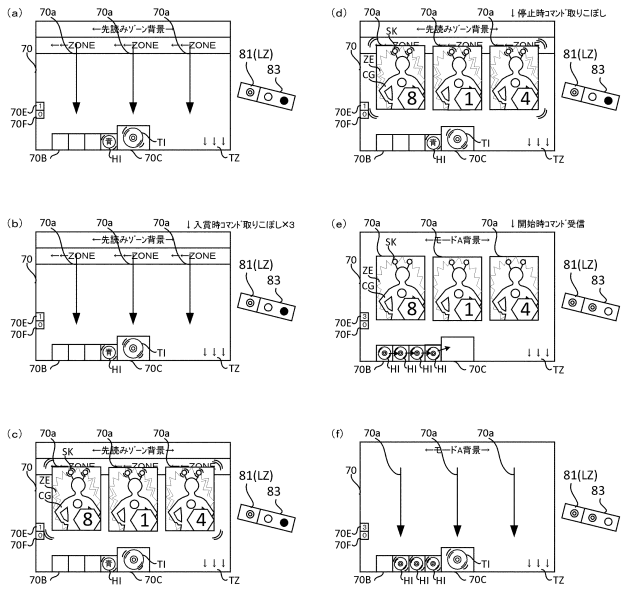
【図１４４】



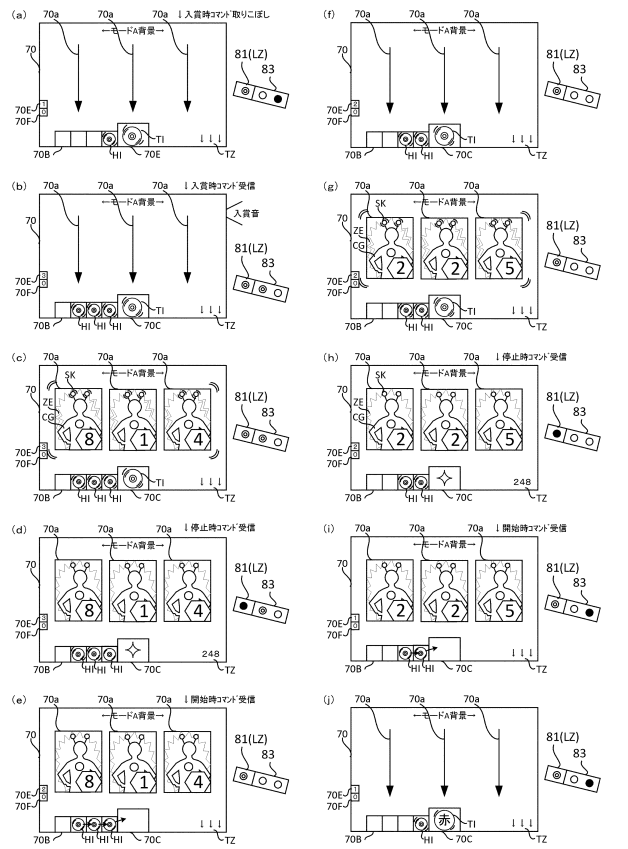
【図１４５】



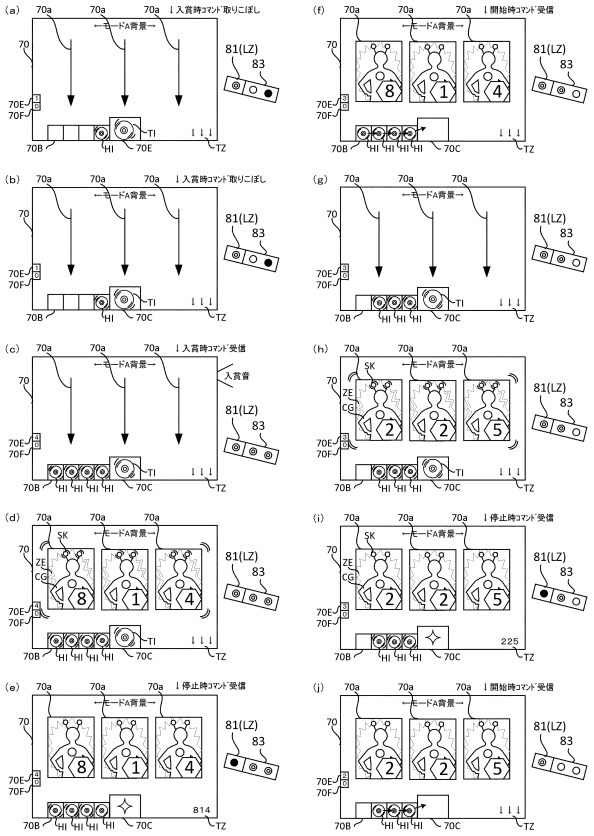
【図１４６】



【図１４７】

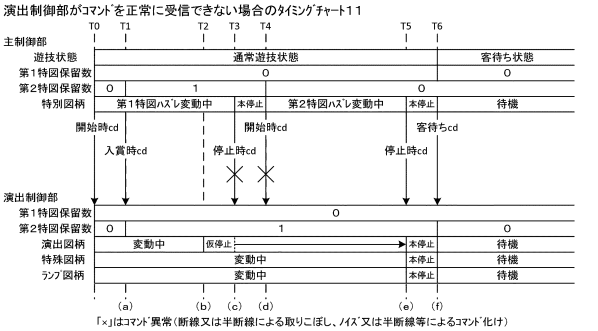


【図１４８】

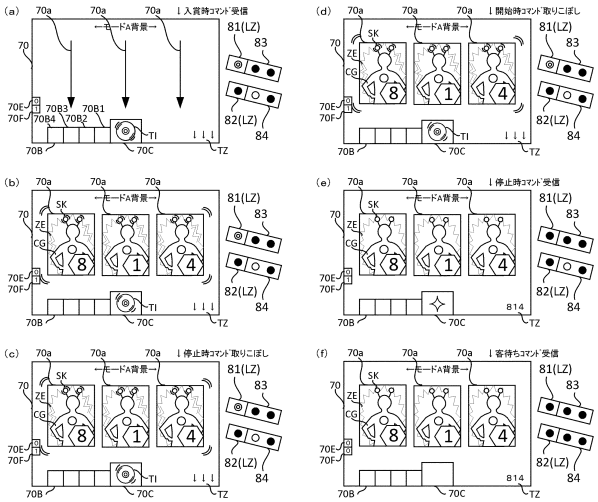


【図１４９】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ１１

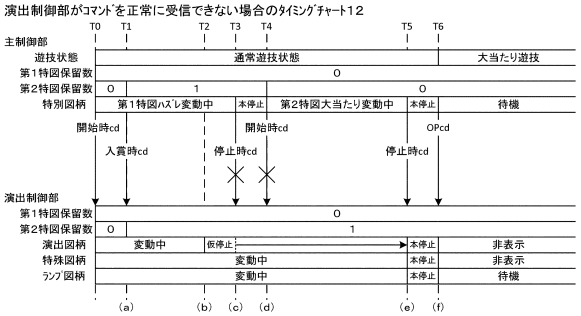


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

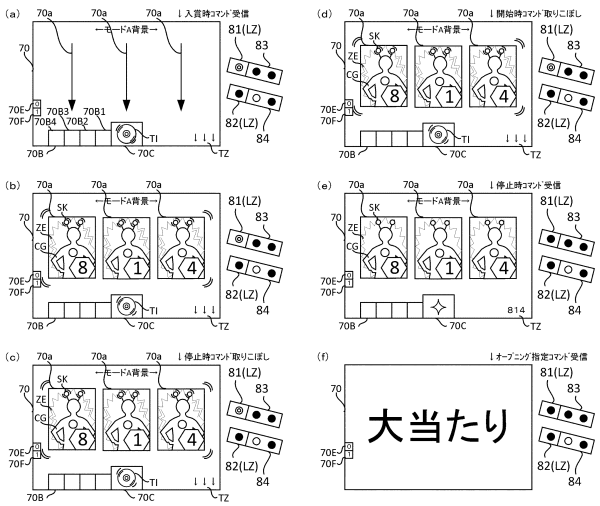


【図１５０】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ１２

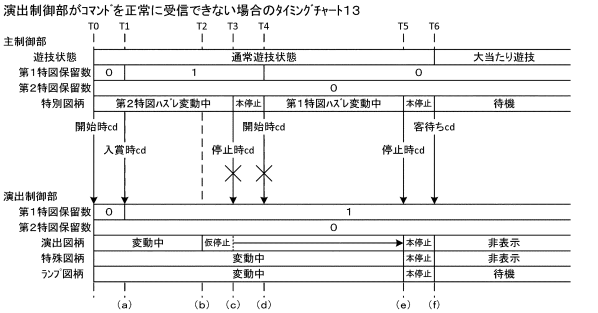


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

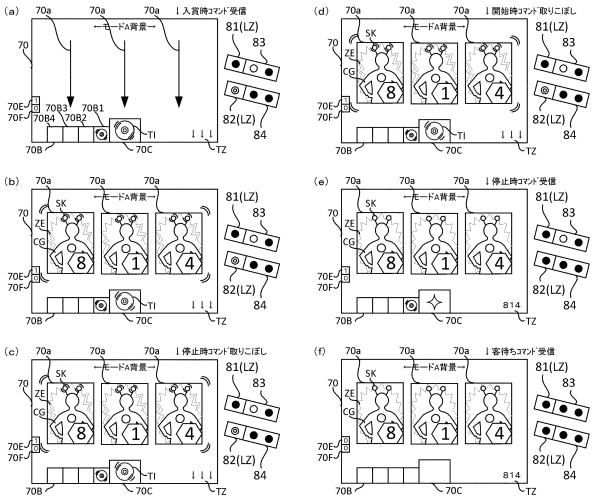


【図１５１】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ１３

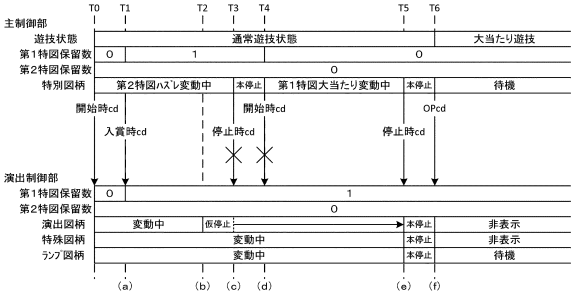


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

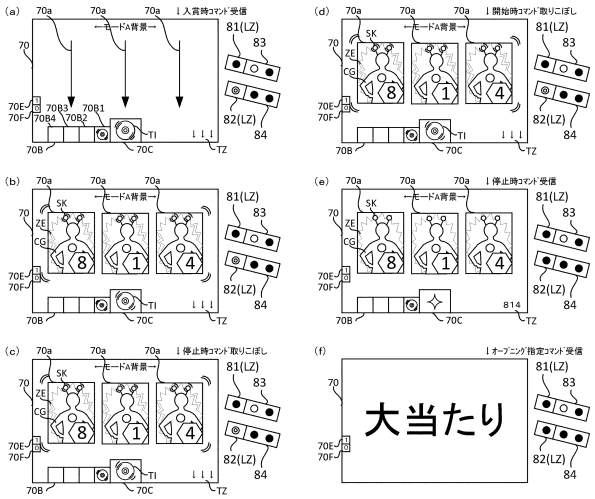


【図１５２】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ14

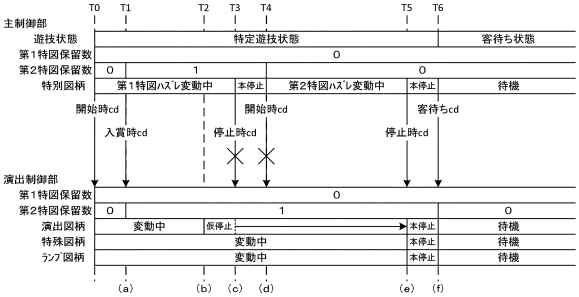


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

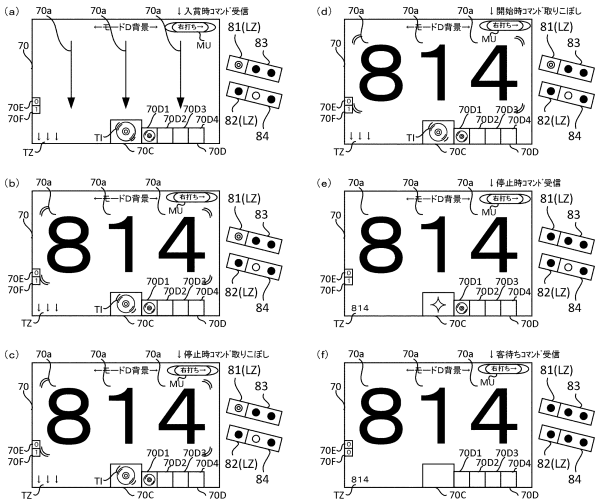


【図１５３】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ15

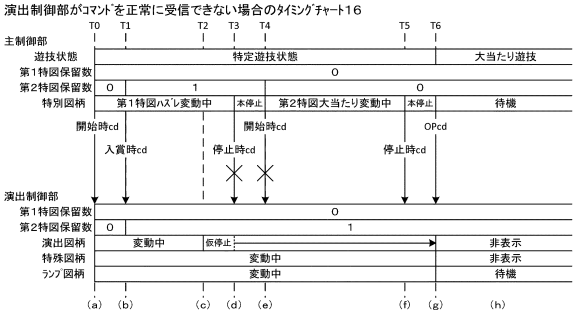


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

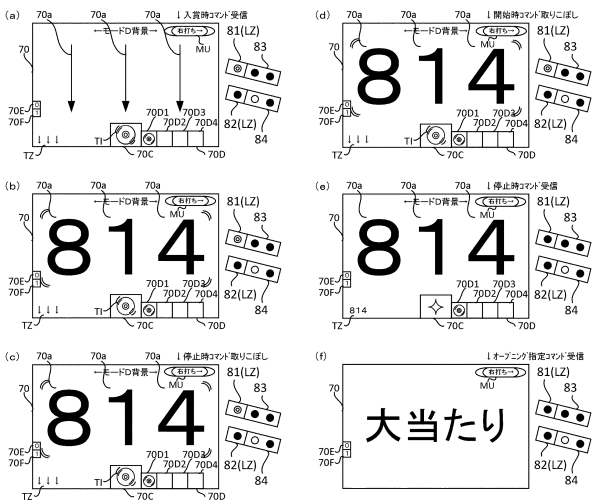


【図１５４】

演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ16

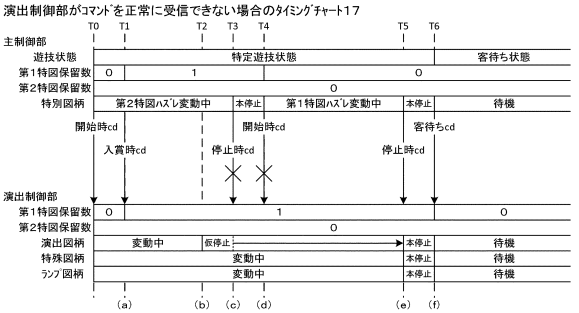


「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）

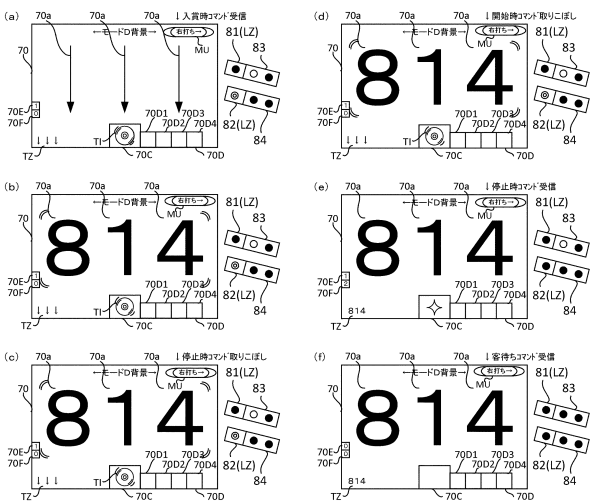


【図１５５】

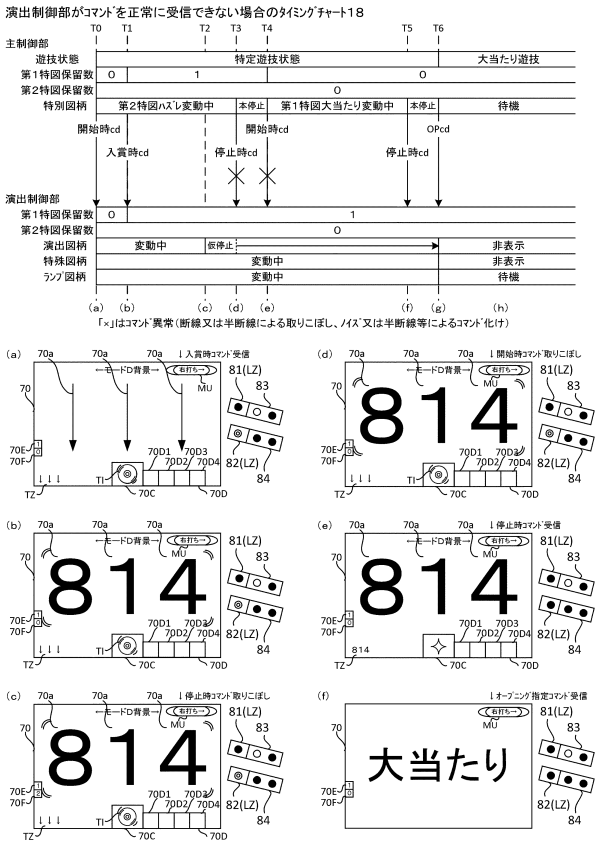
演出制御部がｺﾏﾝﾄﾞを正常に受信できない場合のﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ17



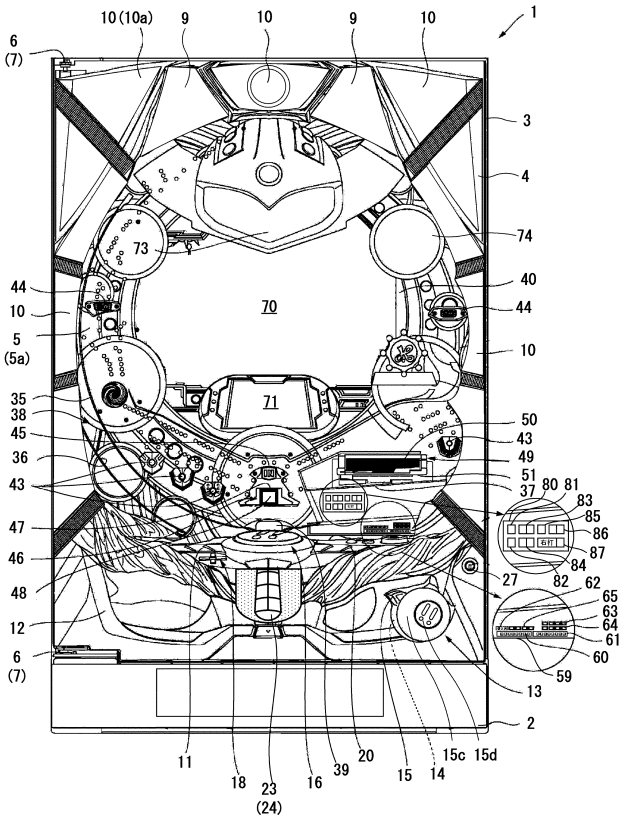
「×」はｺﾏﾝﾄﾞ異常（断線又は半断線による取りこぼし、ﾉｲｽﾞ又は半断線等によるｺﾏﾝﾄﾞ化け）



【図１５６】



【図１５７】



【図１５８】

決め演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	決め演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成 有効示唆演出	演出構成 有効期間（単打5秒） 操作対象	演出構成 有効期間（単打5秒） 促進演出	演出構成 操作部状態	演出構成 決め演出態様	演出内容 ﾎﾞﾀﾝ振動	演出内容 ﾎﾞﾀﾝ発光
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾚ	SPSPﾘｰﾁ	65	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	失敗	なし	消灯
		SPSPﾌﾘｰﾁ	55	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPﾘｰﾁ	15	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			7	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			3	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	大ﾚﾊﾞｰ虹	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
		SPSPﾌﾘｰﾁ	35	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	大ﾚﾊﾞｰ虹	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
D～G（特定遊技状態）	ﾊｽﾚ	SPSPﾘｰﾁ	65	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	失敗	なし	消灯
		SPSPﾌﾘｰﾁ	55	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	失敗	なし	消灯
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	失敗	なし	消灯
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	失敗	なし	消灯
	大当たり	SPSPﾘｰﾁ	▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			▲25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			△50	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			7	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			3	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	大ﾚﾊﾞｰ虹	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
		SPSPﾌﾘｰﾁ	35	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	演出ﾎﾞﾀﾝ	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	大ﾚﾊﾞｰ虹	通常	成功	強振動（4秒～5秒）	虹色光（1秒）

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較

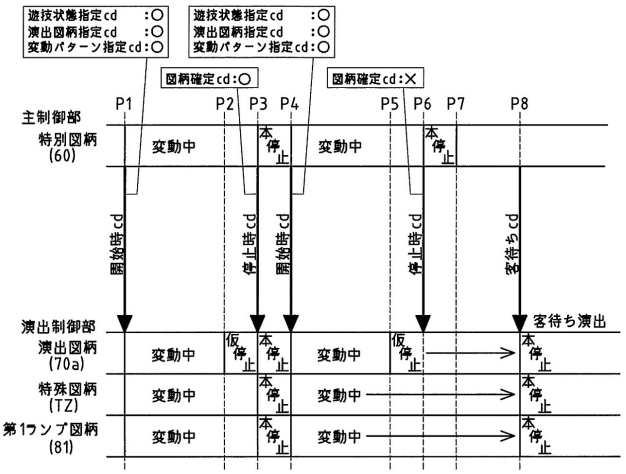
【図１５９】

枠役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

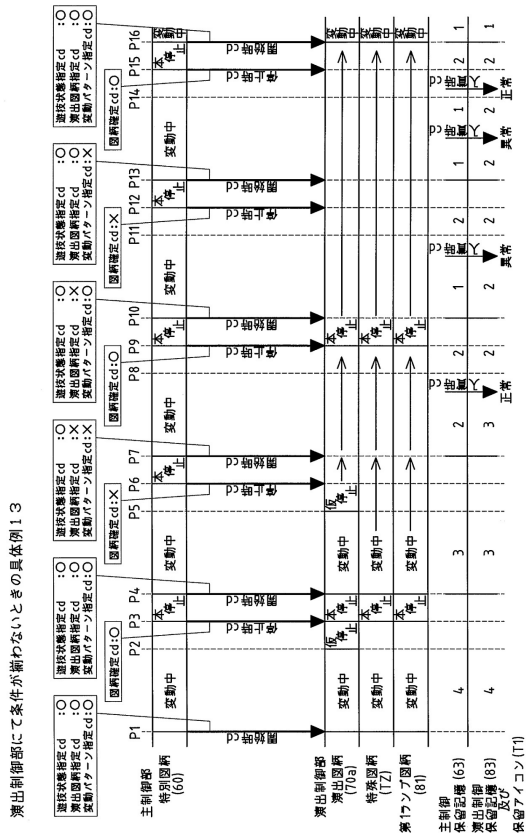
電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	ﾊﾟﾀｰﾝ01	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ＆ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2．5秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰	演出ﾎﾞﾀﾝ＆ﾚﾊﾞｰ：間欠振動（2．5秒間）	3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED：赤緑青点灯			1
第１電源復旧 （客待ち状態）	ﾊﾟﾀｰﾝ02	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ＆ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		2
		演出ﾎﾞﾀﾝLED：青点灯			1
第２電源復旧 （特図変動中） 第３電源復旧 （特別遊技中）	ﾊﾟﾀｰﾝ03	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ＆ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED：消灯			1

【図１６０】

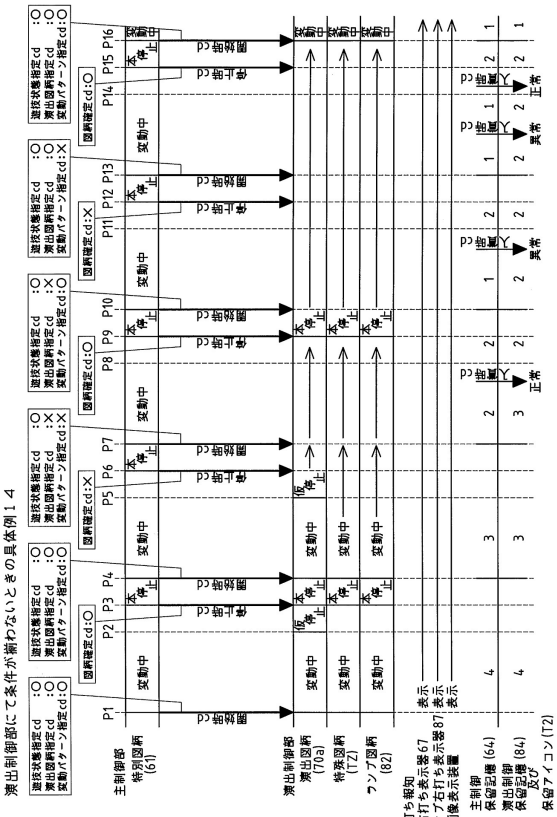
演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１２



【図１６１】

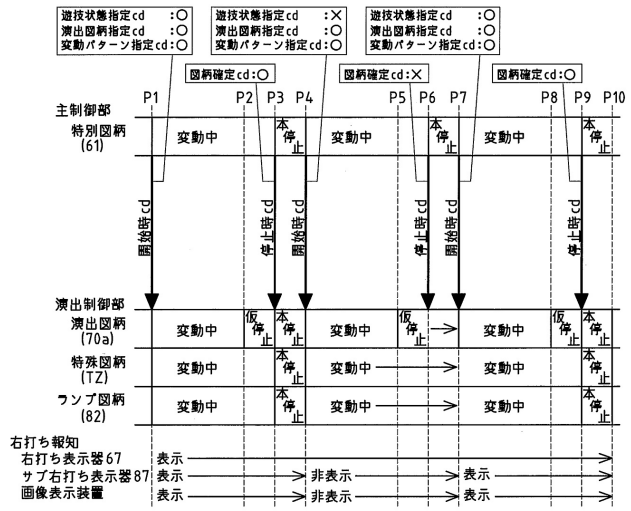


【図１６２】

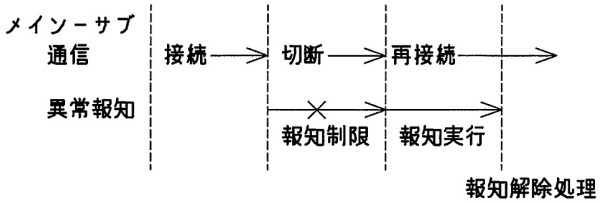


【図１６３】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例１５

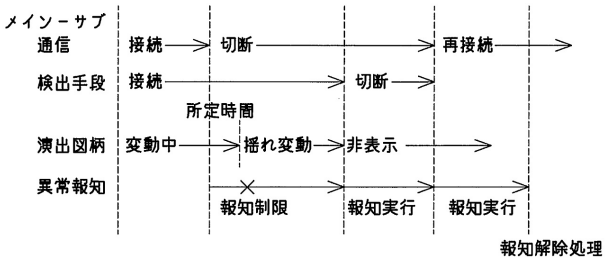


【図１６４】

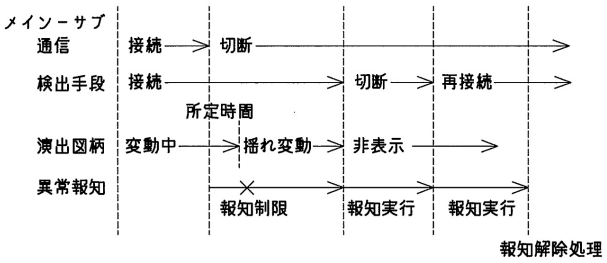


【図１６５】

(a)信号と異常報知の例１

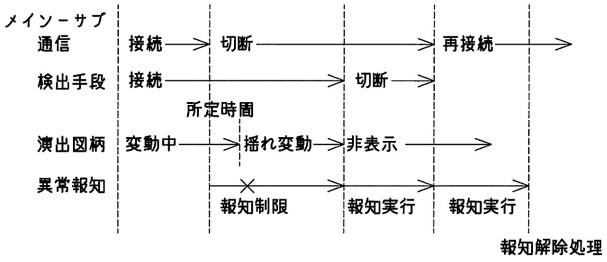


(b)信号と異常報知の例２

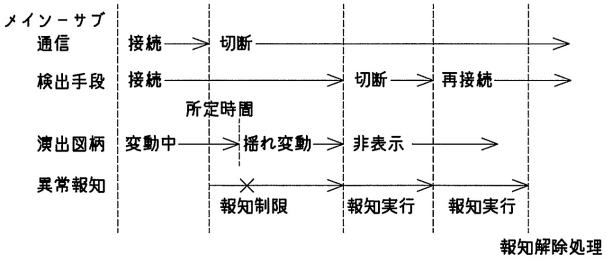


【図１６６】

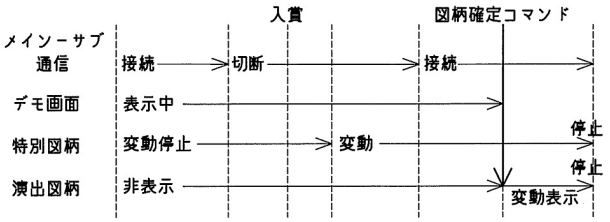
(a)信号と異常報知の例１



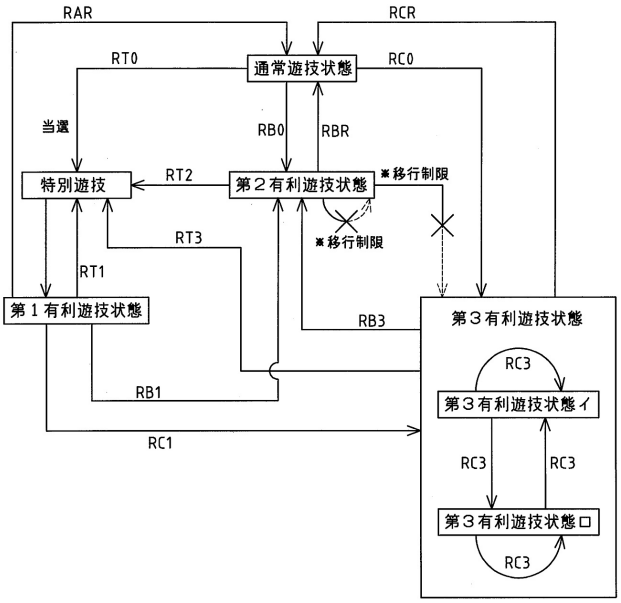
(b)信号と異常報知の例２



【図１６７】

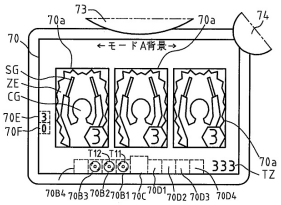


【図１６８】

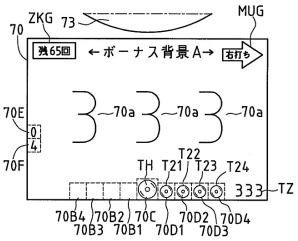


【図１６９】

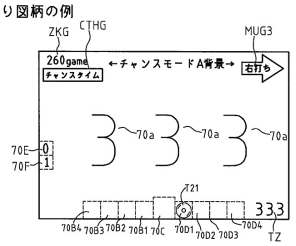
(a) 通常：当たり図柄の例



(b) 第１有利：当たり図柄の例

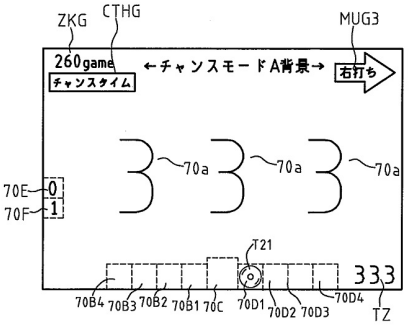


(c) 第２有利：当たり図柄の例

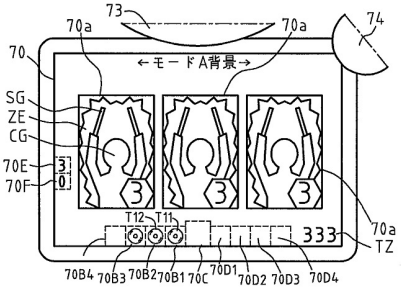


【図１７０】

(a) 第３有利イ：当たり図柄の例

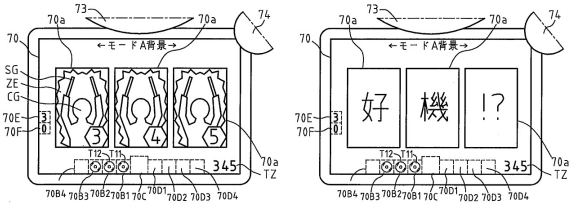


(b) 第３有利ロ：当たり図柄の例

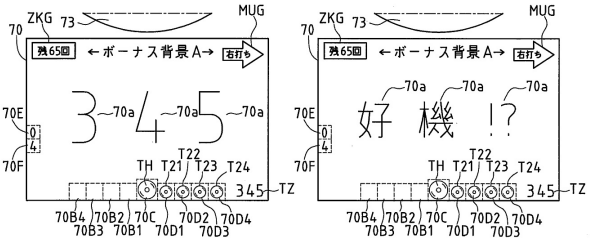


【図１７１】

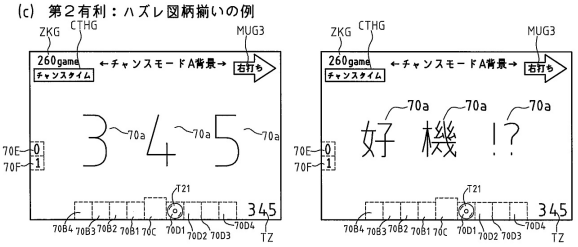
(a) 通常：ハズレ図柄揃いの例



(b) 第１有利：ハズレ図柄揃いの例

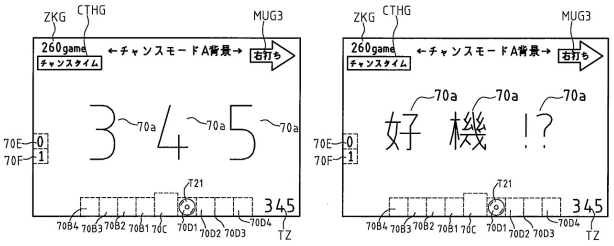


(c) 第２有利：ハズレ図柄揃いの例

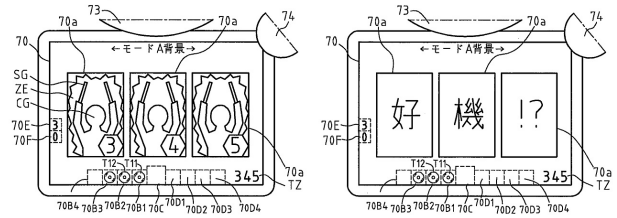


【図１７２】

(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１７３】

	新たな遊技状態への移行契機の発生		
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

【図１７４】

遊技状態の有利について－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１７５】

遊技状態の有利について－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
	⋮	⋮	⋮

(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
	⋮	⋮	⋮

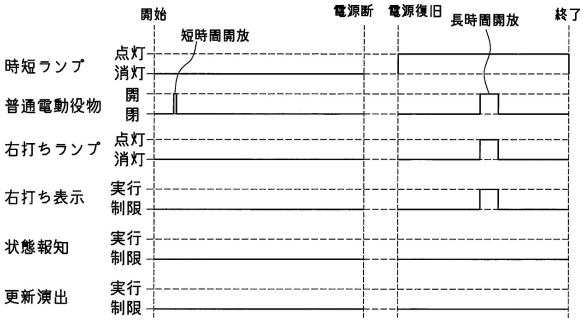
【図１７６】

遊技状態の有利について－３

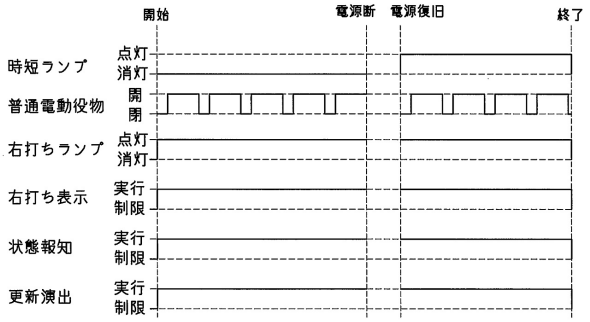
	ベース	始動口
通常遊技状態	ＢＳ１	特１
第３有利遊技状態ロ	ＢＳ２	特１
第１有利遊技状態	ＢＳ３	特２
第２有利遊技状態	ＢＳ４	特２
第３有利遊技状態イ	ＢＳ５	特２

【図１７７】

第３有利遊技状態ロ

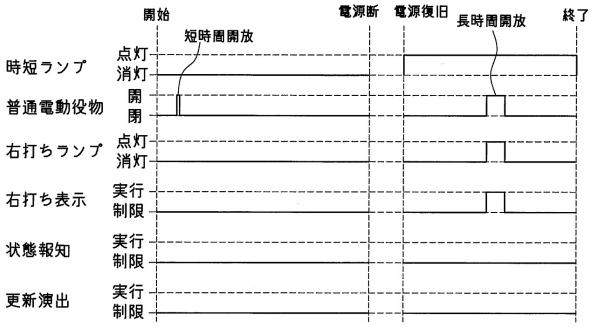


第１、第２有利遊技状態、第３有利遊技状態イ

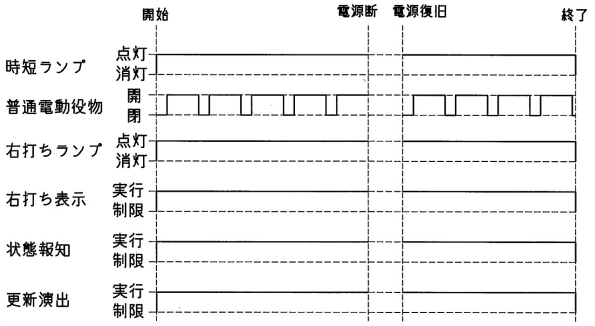


【図１７８】

第３有利遊技状態ロ

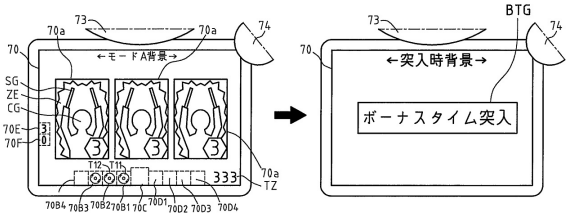


第１、第２有利遊技状態、第３有利遊技状態イ

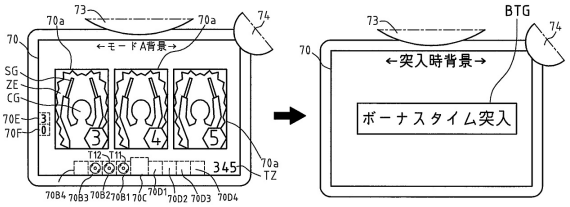


【図１７９】

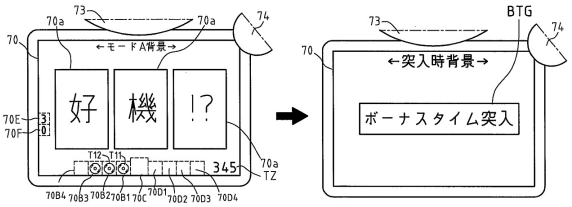
(a) 第３有利ロ：特別演出の例１



(b) 第３有利ロ：特別演出の例２

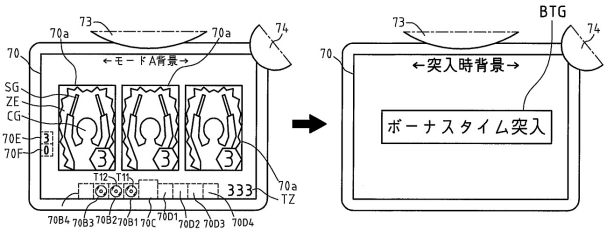


(c) 第３有利ロ：特別演出の例３



【図１８０】

通常：特別演出の例１

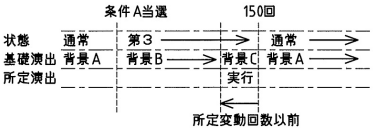


【図１８１】

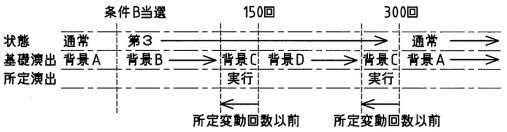
ハズレ図柄揃い当選条件と変動可能回数の関係例

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

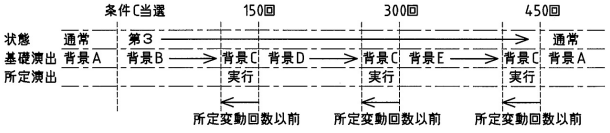
(a) 条件A当選の場合



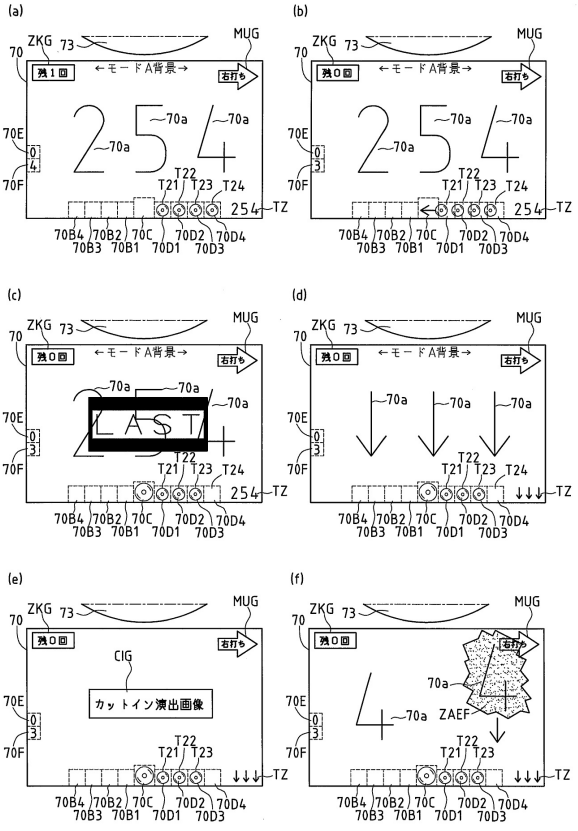
(b) 条件B当選の場合



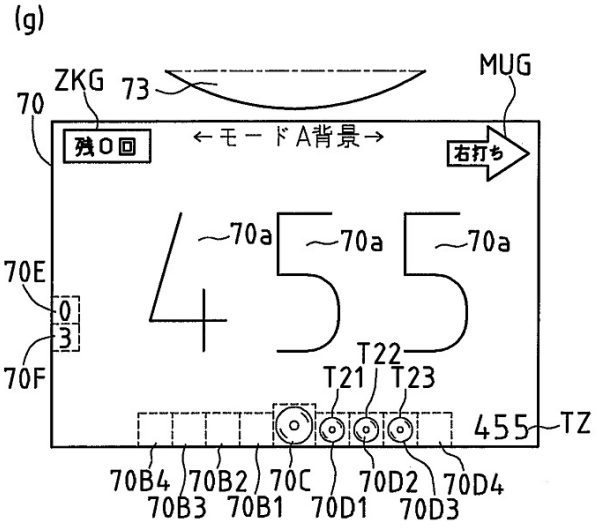
(c) 条件C当選の場合



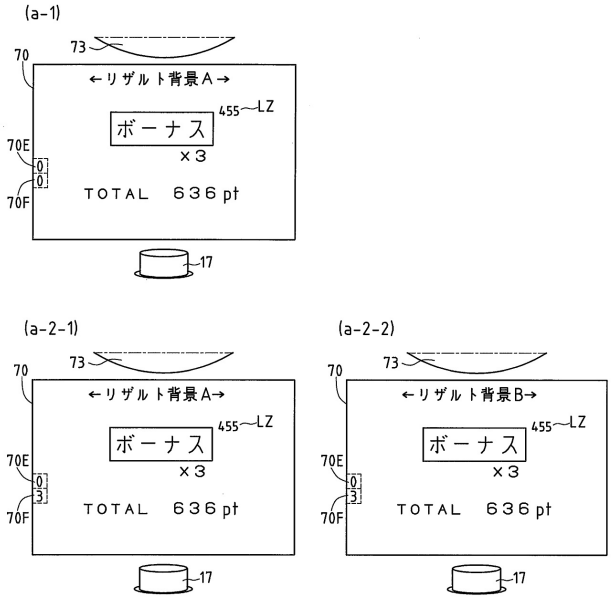
【図１８２】



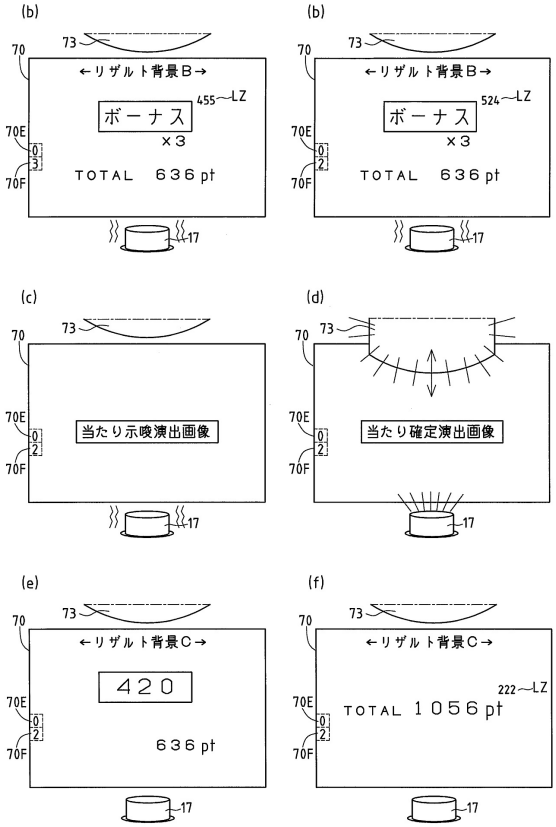
【図１８３】



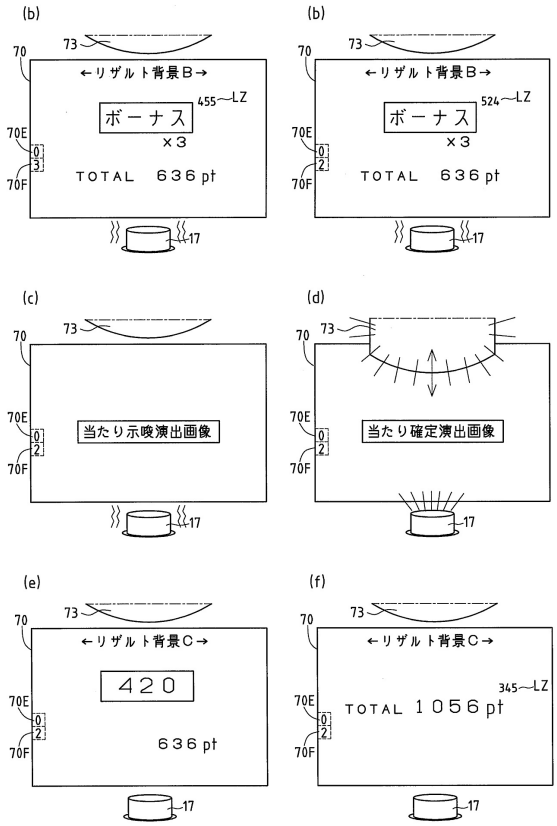
【図１８４】



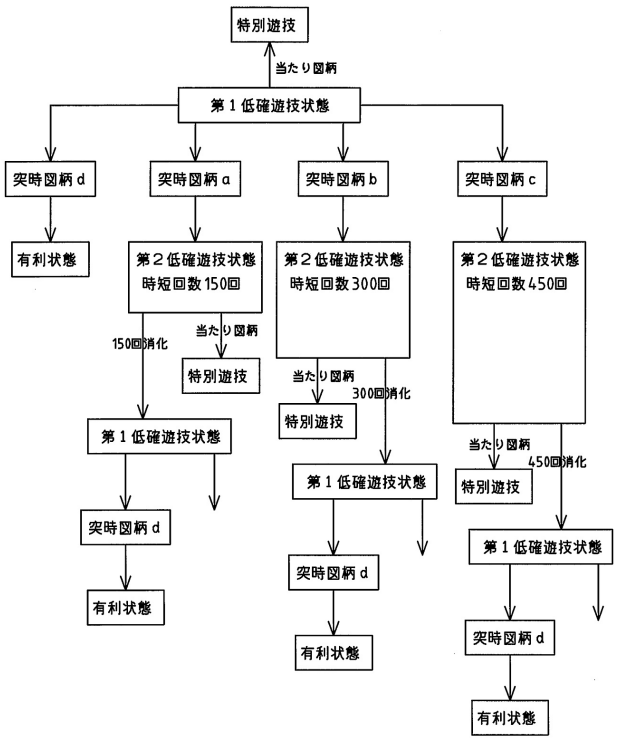
【図１８５】



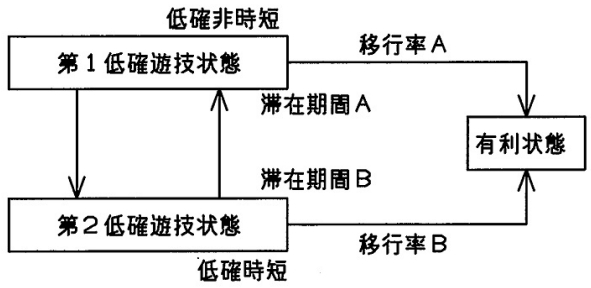
【図１８６】



【図１８７】



【図１８８】



移行率Ａ＞移行率Ｂ
滞在期間Ａ＜滞在期間Ｂ

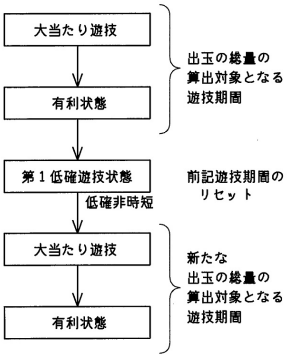
【図１８９】

遊技状態の関係

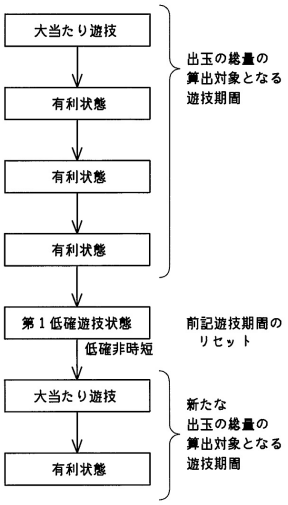
第１低確の当選条件の種類	当選時の移行先	第２低確の時短回数	第２低確の当選条件の種類	第２低確での当選時の移行先
ハズレ図柄ｄ	有利状態	－	－	－
ハズレ図柄ａ	第２低確	150	当選条件なし	有利状態に当選しない。
ハズレ図柄ｂ	第２低確	300		
ハズレ図柄ｃ	第２低確	450		
⋮	第２低確	天井666回		

【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

(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

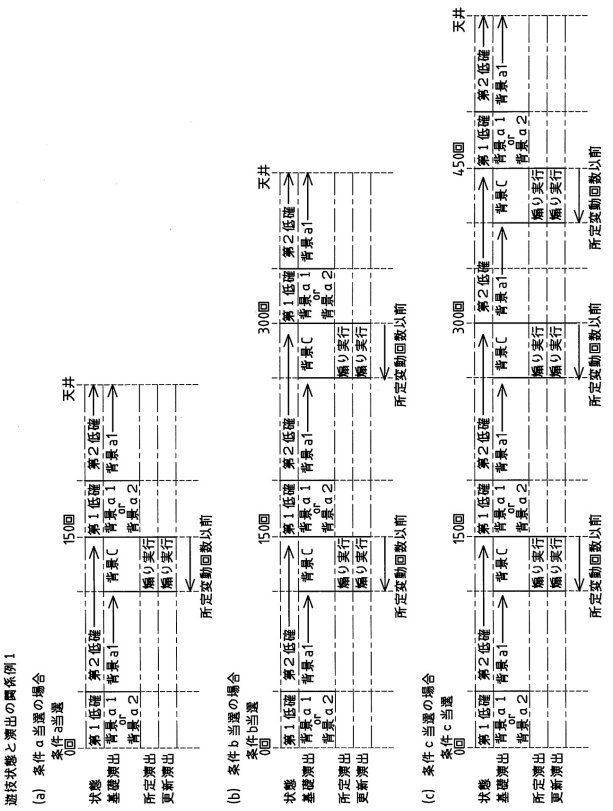
当選条件	移行先	変動可能回数
a	第2低確	10～150
b	第2低確	151～300
c	第2低確	301～450
d	有利	100

(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

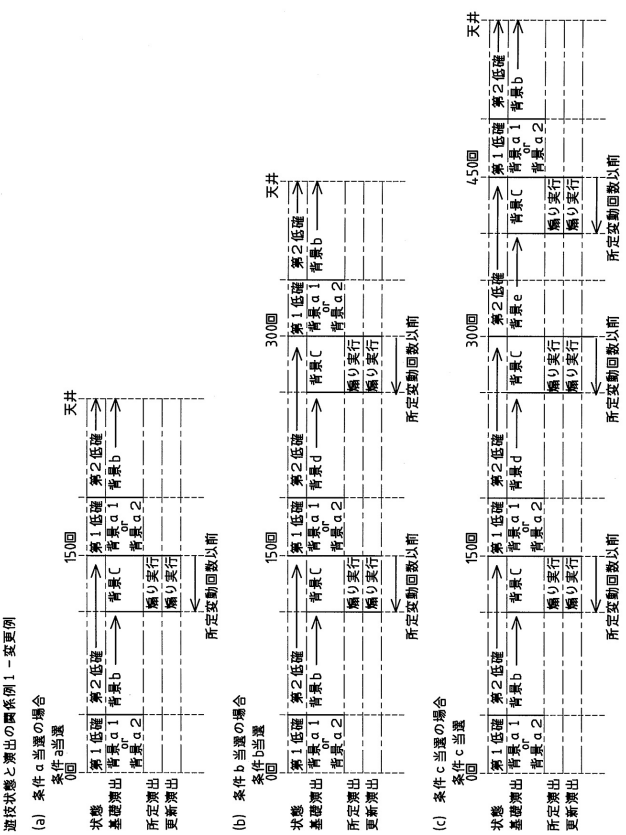
当選条件	移行先	設定回数
a	第2低確	1～10
b	第2低確	11～20
c	第2低確	21～30
d	有利	－

設定回数：リーチ回数、小当たり回数など

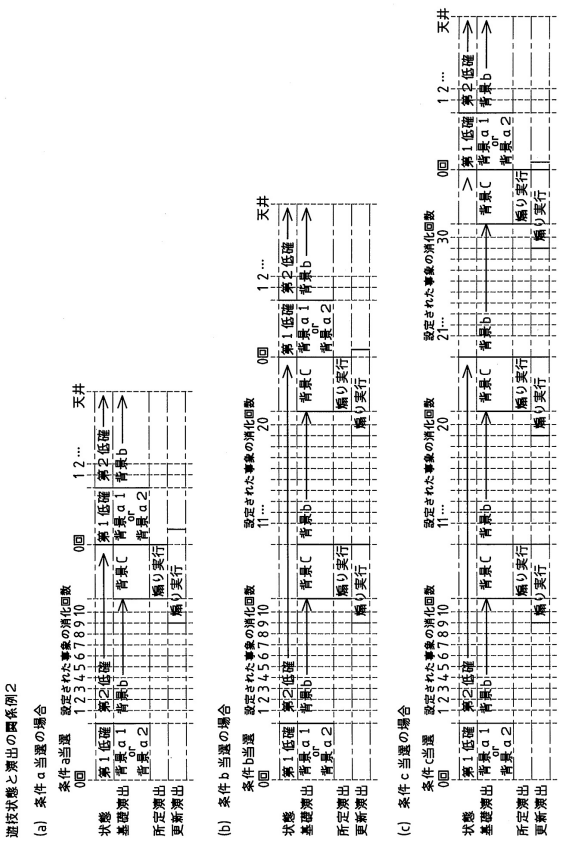
【図１９２】



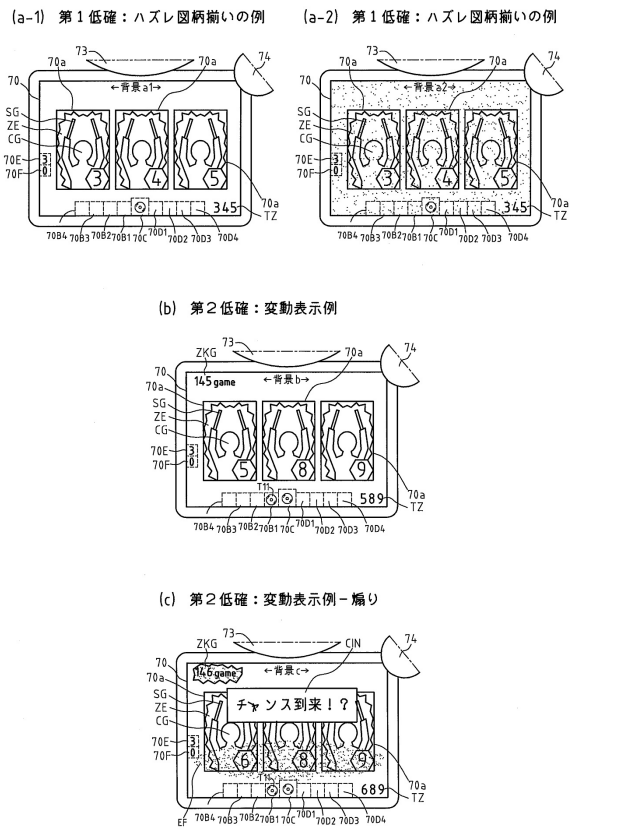
【図１９３】



【図１９４】

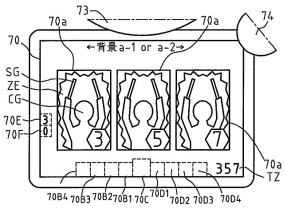


【図１９５】

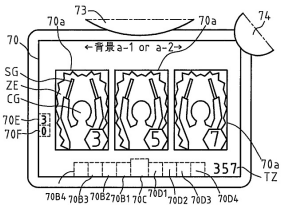


【図１９６】

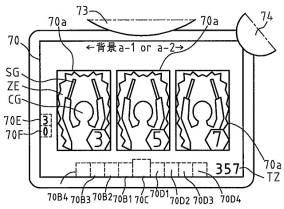
(a) ラムクリア時：初期出目の例



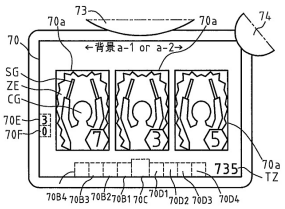
ラムクリア無：初期出目の例



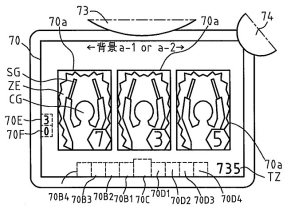
(b) ラムクリア時：初期出目の例



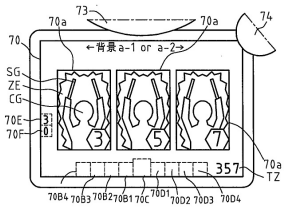
ラムクリア無：初期出目の例



(c) ラムクリア時：初期出目の例

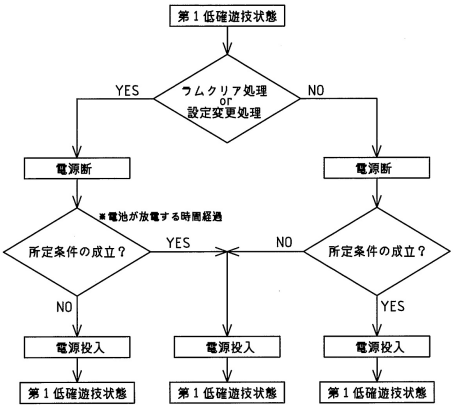


ラムクリア無：初期出目の例

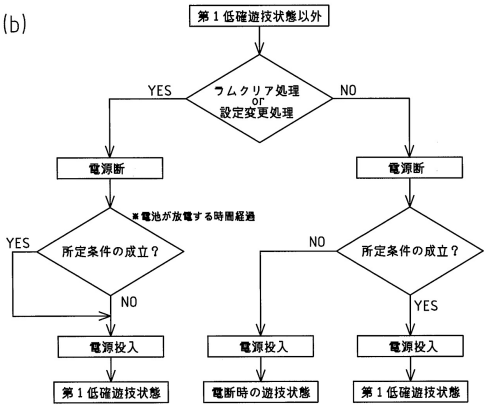


【図１９７】

(a)



(b)



フロントページの続き

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA41