(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7204238号
(P7204238)

(45)発行日　令和5年1月16日(2023.1.16)

(24)登録日　令和5年1月5日(2023.1.5)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ

請求項の数　1　（全170頁）

(21)出願番号　特願2021-7680(P2021-7680)
(22)出願日　令和3年1月21日(2021.1.21)
(62)分割の表示　特願2018-173592(P2018-173592)の分割
原出願日　平成30年9月18日(2018.9.18)
(65)公開番号　特開2021-58788(P2021-58788A)
(43)公開日　令和3年4月15日(2021.4.15)
審査請求日　令和3年9月17日(2021.9.17)

(73)特許権者　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　新美 年弘
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
審査官　堀 圭史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を制御するための複数の電子部品が実装された主制御基板と、前記主制御基板を収納し透過性を有する収納部と、により構成される遊技制御手段と、
前記収納部に設けられ透過性を有する第１情報識別部及び第２情報識別部と、
前記遊技制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示及び第２表示と、を備え、
前記第１情報識別部は、
透過性が低い領域である複数の有色領域を有し、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない領域において、前記収納部に収納されている前記主制御基板の電子部品を視認可能であり、
前記第１表示と前記第２表示とは、前記遊技制御手段における所定の面から前記第１表示と前記第２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異な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、取得条件の成立によって取得された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演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。

【０００３】

このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１７－０１８２２５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。

【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、遊技の興趣を向上することができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

［適用例１］

上記課題を解決するため、本願の適用例１の遊技機は、遊技を制御するための複数の電子部品（電子部品５９５）が実装された主制御基板（制御基板５０１）と、前記主制御基板を収納し透過性を有する収納部（ケース部１８０３）と、により構成される遊技制御手段と、前記収納部に設けられ透過性を有する第１情報識別部（シール部１５６０）及び第２情報識別部（シール部１５６１）と、前記遊技制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、を備え、前記第１情報識別部は、透過性が低い領域である複数の有色領域（有色領域１５７５）を有し、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない領域において、前記収納部に収納されている前記主制御基板の電子部品を視認可能であり、前記第１表示と前記第２表示とは、前記遊技制御手段における所定の面から前記第１表示と前記第２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なることを要旨とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することが可能となる。

【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アイコン変化演出処理を示す図である。
【図１３】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１４】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１５】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１６】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１７】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１８】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１９】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２０】（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２１】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図２２】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２３】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２４】入賞時変化演出のタイミングチャート１である。
【図２５】入賞時変化演出のタイミングチャート２である。
【図２６】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
【図２７】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２８】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２９】ノーマル変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３０】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３１】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３２】キャラ作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３３】図３２の続きを示す図である。
【図３４】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３５】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３６】図柄作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３７】図３６の続きを示す図である。
【図３８】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３９】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４０】図３９の続きを示す図である。
【図４１】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４２】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４３】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４４】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図４５】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４６】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４７】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４８】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４９】図４８の続きを示す図である。
【図５０－１】第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５０－２】ＳＰリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５０－３】第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５１－１】変動終了示唆演出の一例を説明する図である。
【図５１－２】変動終了示唆演出の別の一例を説明する図である。
【図５２－１】第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演

出の一例を説明する図である。
【図５２－２】第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。
【図５３】ＳＰリーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。
【図５４－１】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－２】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－３】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－４】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－５】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－６】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－７】演出図柄５４７０ａにおける変動終了示唆演出の一例を説明する図である。
【図５５－１】低確率遊技状態における変動パターンテーブルである低確変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５５－２】高確率遊技状態における変動パターンテーブルである高確変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５６－１】保留数が少ない場合の変動パターンテーブルである少保留変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５６－２】保留数が多い場合の変動パターンテーブルである多保留変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５７】外枠１０、遊技盤ユニット１２Ｐ、及び内枠１４Ｐが開いた状態の遊技機１Ｐの斜視図である。
【図５８】遊技盤ユニット１２Ｐの背面図である。
【図５９】遊技盤ユニット１２Ｐの分解斜視図である。
【図６０】組立体２Ｐの（ａ）斜視図、（ｂ）背面図、（ｃ）右側面図である。
【図６１】組立体２Ｐの分解斜視図である。
【図６２】台座２０Ｐに基板ケース３Ｐを組み付ける様子を示した左側面図である。
【図６３】基板ケース３Ｐの（ａ）斜視図、（ｂ）背面図、（ｃ）右側面図である。
【図６４】基板ケース３Ｐの分解斜視図である。
【図６５】外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐを組み合わせた封止体４Ｐの（ａ）背面図、（ｂ）正面図である。
【図６６】変形例に係る基板ケース１００３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図６７】変形例に係る基板ケース１１０３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図６８】変形例に係る基板ケース１２０３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図６９】変形例に係る基板ケース１３０３の背面図である。
【図７０】基板ケース１３０３の外ケース４５Ｐにおける図６９のＢ－Ｂ線矢視方向断面図である。
【図７１】変形例に係る基板ケース１５５１の背面図である。
【図７２】シール部１５６１がＲＯＭ５０２の装着箇所と重なる角度から見た、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２を示す図である。
【図７３－１】第５実施形態に係る制御基板１７０５が収納された基板ケース１７００の背面図である。
【図７３－２】（ａ）は、シール部１７１０の構成を説明する概略図であり、（ｂ）は、デートマーク部１７２０の構成を説明する概略図である。
【図７３－３】（ａ）は、開封禁止シール部１７３０の構成を説明する概略図であり、（ｂ）は、開封禁止シール部１７３０が基板ケース１７００に貼付された状態を説明する概略図である。
【図７３－４】情報表示器１７５０の表示の構成を説明する概略図である。

【図７３－５】遊技機１Ｐの性能表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。
【図７３－６】遊技機１Ｐの設定表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。
【図７３－７】（ａ）は、変形例に係る基板ケース１７９０の識別表示部１７９１の断面図であり、（ｂ）は、変形例に係る基板ケース１７９５の識別表示部１７９６の断面図である。
【図７４－１】第６実施形態に係る制御基板５０１が収納された基板ケース１８０３の背面図である。
【図７４－２】シール部１５６０及びシール部１５６１を介して斜め上方から電子部品５９５を見た状態を示す図である。
【図７４－３】透明ソケット１８０１の（ａ）平面図、（ｂ）側面図である。
【図７４－４】基板ケース１８０５～１８０８における図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）～（ｄ）である。
【図７４－５】基板ケース１８０９、１８１０における、図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）、（ｂ）である。
【図７４－６】特殊な位置表示部５４１を示す説明図である。
【図７４－７】シール部１５６０の光透過性を低下させる一方法の説明図である。
【図７４－８】賞球基板１８１１を収納したケース部１８１３の模式的な背面図である。
【図７４－９】演出基板１８２１を収納したケース部１８２３の模式的な背面図である。
【図７５】組立体２Ｐの分解斜視図であり、制御基板５０１に第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂが設けられている。
【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受け皿１１と、上受け皿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受け皿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（図示省略）を備えている。

【００１９】

上受け皿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。上受け皿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、上受け皿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を上下方向に移動させるためのボタン駆動モータを有するボタン駆動装置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】

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。

【００２３】

また、上受け皿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。

【００２４】

上受け皿１１と下受け皿１２との間には、上受け皿１１に入りきらない遊技球を受け入れて下受け皿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受け皿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によって下受け皿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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。また、ハンドル発光装置１５ｃの前端部には、後述する送風装置２１から送り出される風（空気）の吹き出し口となる送風口１５ｄが開設されている。

【００２７】

ガラス枠４の裏面側には、発射操作装置１３に対応する位置に所定の態様で風（空気）を送り出すための送風装置２１が設けられている。送風装置２１は、風（空気）を送り出すための送風部（図示省略）と、この送風部を作動させるための送風モータ（図示省略）とを備えており、送風部によって送り出された風（空気）が発射操作装置１３の基体１４、及び、ハンドル発光装置１５ｃの内部を通って送風口１５ｄから遊技者の手に向けて送出される。この送風装置２１が作動することで発射ハンドル１５を操作している遊技者の手に向けて所定の態様で風（空気）を送出する送風演出を実行することが可能となっている。

【００２８】

なお、送風装置２１を発射操作装置１３に対応する位置に設けるのではなく、外枠２の飾り板２ｂ部分やガラス枠４の透明部材８ａの周囲等に設け、遊技者に向けて風（空気）を送り出すようにしてもよい。また、送風装置２１を複数設けてもよい。

【００２９】

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遊技球発射装置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。

【００３０】

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。

【００３１】

遊技球発射装置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。

【００３２】

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。

【００３３】

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との間に遊技球発射装置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。

【００３４】

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。

【００３５】

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）から賞球として上受け皿１１に払い出される。

【００３６】

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。

【００３７】

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から賞球として上受け皿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。

【００３８】

第１始動口４５の直下には、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。

【００３９】

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。

【００４０】

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から賞球として上受け皿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。

【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から賞球として上受け皿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を受け入れて集合させながら流下させる入賞球流路５２（図示省略）が設けられる。

【００４５】

また、入賞球流路５２の下流部分には、各種検出スイッチに検出された後に入賞球流路５２を流下してきた遊技球を検出する入賞確認検出スイッチ５２ａ（図２参照）が設けられる。この入賞確認検出スイッチ５２ａは、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、大入賞口検出スイッチ５０ａにより検出された後の遊技球を再度検出することで、適正な入賞（入球）であったか異常な入賞（入球）であったかを判定するために用いられる。

【００４６】

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からなる図柄表示装置と、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からなる保留表示装置と、後述する大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器６６（図２参照）と、後述する大当たり遊技（特別遊技状態）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）が設けられている。

【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（特別遊技状態）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（特別遊技状態）」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（特別遊技状態）」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（特別遊技状態）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】

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可動演出部材７３が設けられている。

なお、本実施の形態では、「第１画像表示装置７０（メイン液晶）」と「第２画像表示装置７１（サブ液晶）」とをまとめて「画像表示装置」と総称する場合がある。

【００６２】

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）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場合に実行される客待ちデモ演出や特別図柄の変動表示が行われている場合に実行される演出図柄７０ａの変動表示やキャラクタによる予告演出等がある。

【００６３】

また、第２画像表示装置７１（サブ液晶）は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置７５（図２参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【００６４】

具体的には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の端部寄り（下方）に位置する待機位置（第１位置）と、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央寄り（上方）に位置す

る演出位置（第２位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン１７の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

【００６５】

また、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。

【００６６】

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に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止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。

【００６７】

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。

【００６８】

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、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待度（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。

【００６９】

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、遊技者に大当たり当選への期待感を付与す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。

【００７０】

なお、「仮停止」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。

【００７１】

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。

【００７２】

「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が変動するリーチ演出のことである。

【００７３】

「ＳＰリーチ演出」とは、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が変動したまま、ノーマルリーチ演出に係るムービーより長い時間のムービー（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。

【００７４】

「ＳＰＳＰリーチ演出」とは、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が変動したまま、ＳＰリーチ演出に係るムービーより長い時間（長編）のムービー（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。

【００７５】

「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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

可動演出部材７３は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に、複数のランプ（ＬＥＤ等）を有する盤用照明装置７４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おり、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置７５（図２参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【００８４】

具体的には、演出図柄７０ａの変動表示の進行状態に合わせて複数のランプ（ＬＥＤ等）を所定の発光色で発光することで発光演出を行うようになっている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第１位置）と、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央寄り（下方）に位置する演出位置（第２位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン１７の操作によって発光演出や移動演出を行うように構成してもよい。

【００８５】

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１０１（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。

【００８６】

（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。

【００８７】

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）を備えた主制御ワンチップマイコン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。

【００８８】

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。

【００８９】

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、入賞確認検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａ、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。

【００９０】

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、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、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、遊技情報出力端子板９０、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。

【００９１】

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と遊技球発射装置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。

【００９２】

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。

【００９３】

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１０１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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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や送風装置２１や盤用照明装置７４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。

【００９９】

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）。

【０１００】

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や十字キー検出スイッチ１９ａ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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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）。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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、送風装置２１、盤用照明装置７４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、及び、盤用照明装置７４の各種ＬＥＤの点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、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うことで動作演出（前述した移動演出）等を行ったりする。

【０１１８】
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。
【０１１９】
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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
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。
【０１２２】
（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。
【０１２３】
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
【０１２４】
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。
【０１２５】
本実施の形態において「低確率遊技状態」というのは、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、例えば１／２９９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、大当たりの当選確率が、例えば１／５９．８と高く設定された遊技状態を言う。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。なお、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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

（大当たりの種類）

次に、大当たりの種類について説明する。

【０１３１】

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の種類として、「第１大当たり」、「第２大当たり」及び「第３大当たり」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の種類として、「第１大当たり」及び「第２大当たり」を有している。

【０１３２】

「第１大当たり」とは、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回まで実行する第１大当たり遊技を実行する大当たりである。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。

【０１３３】

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。
【０１３４】
「第２大当たり」とは、ラウンド遊技を１０回まで実行する第２大当たり遊技を実行する大当たりである。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。
【０１３５】
「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大当たり遊技を実行する大当たりである。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。
【０１３６】
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。
【０１３７】
なお、本実施の形態では、大当たりの種類を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（第１大当たり～第３大当たり）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。
【０１３８】
（当たりの種類）
次に、当たりの種類について説明する。
【０１３９】
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の種類として、「第１当たり」及び「第２当たり」を有し、当たり抽選が実行される際の遊技状態が非時短遊技状態であれば、「第１当たり」となり、当たり抽選が実行される際の遊技状態が時短遊技状態であれば、「第２当たり」となる。
【０１４０】
「第１当たり」とは、第２始動口４７を最大０．２秒まで開放させる第１当たり遊技を実行する当たりである。つまり、可動部材４８を１回開放させる当たり遊技である。
【０１４１】
「第２当たり」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秒まで開放させる第２当たり遊技を実行する当たりである。つまり、可動部材４８を２回開放させる当たり遊技である。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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。
【０１４５】
（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。
【０１４６】
電源基板１６０から電源電圧が供給されると、メインＣＰＵ１１０ａにシステムリセットが発生し、メインＣＰＵ１１０ａは以下のメイン処理を行う。

【０１４７】
　まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じてメインＲＯＭ１１０ｂから起動プログラムを読み込むと共に、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。
【０１４８】
　メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０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Ｓ３０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。
【０１４９】
　次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４０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Ｓ２０に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ４１に移行する。
【０１５０】
　メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１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Ｓ４２において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ４３において、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップＳ４４において、電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをＯＮする処理を行い、ステップＳ４５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。
【０１５１】
（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。
【０１５２】
　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。
【０１５３】
　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。
【０１５４】
　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。
【０１５５】
　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、入賞確認検出スイッチ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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００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。

【０１６２】

なお、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類については、図８、及び、図９を用いて後述する。

【０１６３】

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。

【０１６４】

（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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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、現在の遊技状態が特別遊技状態中であるか否かを判定する。現在の遊技状態が特別遊技状態中である場合には、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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】
　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。
【０１７４】
　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、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。
【０１７５】
　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、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。
【０１７６】
　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、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乱数値を記憶し、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。
【０１７７】
　メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６０において、入賞確認検出スイッチ入力処理を行う。この入賞確認検出スイッチ入力処理では、入賞確認検出スイッチ５２ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞球流路５２を通過したか否かの判定を行う。入賞確認検出スイッチ５２ａ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。
【０１７８】
　入賞確認検出スイッチ５２ａから検出信号を入力した場合には、入賞球カウンタ（Ｄ）を「１」減算して更新（Ｄ←Ｄ－１）し、入賞球カウンタ（Ｄ）の値が上限値（例えば２０）と下限値（例えば－１０）との範囲に収まっているか否かを判定する。
【０１７９】
　入賞球カウンタ（Ｄ）の値が上限値と下限値との範囲に収まっていない場合には、異常入賞（入球）が発生したものとして異常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し、遊技情報出力端子板９０から異常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、入賞球カウンタ（Ｄ）をクリアして入賞確認検出スイッチ入力処理を終了する。なお、異常入賞用エラー指定コマンドを受信した演出制御基板１３０のサブＣＰＵ１３０ａは、異常入賞エラー報知を行って異常入賞が発生した旨を報知する。
【０１８０】
（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。
【０１８１】
　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。
【０１８２】
　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、入賞口に入賞（入球）した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）する。

【０１８３】

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保留記憶の個数である第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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７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）を取得し、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した特図判定情報を記憶する。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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決定する。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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、可動演出部材７３、及び、盤用照明装置７４のうちの１つ、又は、複数を用いて行われる。

【０１９０】

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。

【０１９１】

（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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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ている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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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、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。

【０１９９】

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（Ｕ

１）に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２００】

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、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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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の変動表示が行われる。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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に大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を停止表示させ、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判定結果が報知されることとなる。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】
　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。
【０２２０】
　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。
【０２２１】
（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。
【０２２２】
　「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）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２２３】
　この第１特別図柄記憶指定コマンドは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２３０－１１、又は、上記ステップＳ３１０において増減後の保留記憶数に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２２４】
　「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）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２２５】
　この第２特別図柄記憶指定コマンドは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２４０、又は、上記ステップＳ３１０において増減後の保留記憶数に対応する第２特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２２６】
　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。
【０２２７】
　「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、第１特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ１Ｈ」で設定され、第２特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ２Ｈ」で設定され、特別図柄の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や大当たり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。
【０２２８】
　この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１０において特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２２９】
「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における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ３Ｈ」で設定され、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２３０】
この第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の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１０において特別図柄の変動パターンに対応する第１特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２３１】
「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における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ４Ｈ」で設定され、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２３２】
この第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の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１０において特別図柄の変動パターンに対応する第２特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２３３】
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。
【０２３４】
「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ５Ｈ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定されている。
【０２３５】
この特別図柄確定コマンドは、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に停止表示させるときに、上記ステップＳ３２０において特別図柄確定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２３６】
「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されていることを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ５Ｈ」で設定され、「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ」に設定されている。
【０２３７】
この普通図柄確定コマンドは、普通図柄を普通図柄表示器６２に停止表示させるときに、普通図柄が停止表示されるときに、上記ステップＳ４００において普通図柄確定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２３８】
「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に通知するための情報であり、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づくものならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ６Ｈ」で設定され、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づくものならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ７Ｈ」で設定され、各種の入賞情報に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２３９】
この始動口入賞指定コマンドは、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、上記ステップＳ２３０－１０、又は、Ｓ２４０において始動入賞情報に対応する始動口入賞指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセ

ットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２４０】

「大当たり用オープニング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技（特別遊技状態）が開始することを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ８Ｈ」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２４１】

この大当たり用オープニング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が開始するときに、上記ステップＳ３３０において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用オープニング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２４２】

「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、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ９Ｈ」で設定され、大当たり遊技のラウンド数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２４３】

このラウンド指定コマンドは、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときに、上記ステップＳ３４０においてラウンド数に対応するラウンド指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２４４】

「大当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技が終了したことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＡＨ」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２４５】

この大当たり用エンディング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が終了するときに、上記ステップＳ３４０において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用エンディング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２４６】

「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＣＨ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２４７】

この普通図柄記憶指定コマンドは、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、上記ステップＳ２５０、又は、上記ステップＳ４００において増減後の保留記憶数に対応する普通図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２４８】

「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、「ＭＯＤＥ」が「ＥＤＨ」で設定され、普通図柄の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２４９】

この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４００において普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２５０】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器６２における普通図柄の変動時間を示す

ものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＥＨ」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２５１】

この普図変動指定コマンドは、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４００において普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２５２】

「当たり用オープニング指定コマンド」は、各種の補助遊技が開始することを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２５３】

この当たり用オープニング指定コマンドは、補助遊技が開始されるときに、上記ステップＳ４００において補助遊技の種類に対応する当たり用オープニング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２５４】

「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したことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２５５】

この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ときに、上記ステップＳ４００おいて補助遊技の種別に対応する当たり用エンディング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２５６】

「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、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ０Ｈ」で設定され、各遊技状態に合わせて「ＤＡＴＡ」が設定されている。

【０２５７】

この遊技状態指定コマンドは、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、上記ステップＳ３１０、上記ステップＳ３３０、上記ステップＳ３５０において遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２５８】

「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、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ１Ｈ」で設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う場合には「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない場合には「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ～０３Ｈ」に設定される。

【０２５９】

この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に電源が投入されたときに、上記ステップＳ１０においてメイン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。

【０２６０】

「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、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ１Ｈ」で設定され、ＤＡＴＡが「０４Ｈ」で設定されている。

【０２６１】
　この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ときに、上記ステップＳ３１０においてメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２６２】
　「エラー指定コマンド」は、遊技機１に発生したエラーを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ２Ｈ」で設定され、エラーの種別に合わせて「ＤＡＴＡ」の情報が設定されている。
【０２６３】
　このエラー指定コマンドは、上記ステップＳ６００の磁気・電波異常判定処理において磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２６０の入賞確認検出スイッチ入力処理において異常入賞の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２２０の大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上記ステップＳ２４０の第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、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２６４】
　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、下受け皿１２の満杯、払出異常が検出されたときに、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドが払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板１２０の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２６５】
　「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、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ２Ｈ」で設定され、解消したエラーの種別に合わせて「ＤＡＴＡ」の情報が設定されている。
【０２６６】
　このエラー解除指定コマンドは、払出制御基板１２０において遊技盤取付枠３やガラス枠４の閉鎖、下受け皿１２の満杯の解消、払出異常の解消が検出されたときに、解消されたエラーの種別に対応するエラー解除指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板１２０の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２６７】
（演出制御部１３０ｍ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。
【０２６８】
　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。
【０２６９】
　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。
【０２７０】
　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。
【０２７１】

（演出制御部１３０ｍ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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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。

【０２７５】

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行うための処理を行う。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。

【０２７６】

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行うための処理を行う。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。

【０２７７】

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（例えば２０秒）に客待ち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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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。

【０２８０】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、アイコン変化演出処理を行う。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アイコン変化演出に関する処理を行う。
【０２８１】
　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先読み予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変化させるタイミングや変化態様（ノーマル変化、図柄作用変化、及び、キャラ作用変化）は複数種類設定されている。詳しくは、図１２を用いて後述する。
【０２８２】
　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。
【０２８３】
　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。
【０２８４】
　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。
【０２８５】
　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。
【０２８６】
　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。
【０２８７】
　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。
【０２８８】
（演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出処理）
　図１２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１２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。
【０２８９】
　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等を決定するアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図１３を用いて後述する。
【０２９０】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０において、既に表示されているアイコン（保

留アイコン、及び、当該アイコン）の表示態様を更新（変化）させるためのアイコン表示態様更新処理を行い、今回のアイコン変化演出処理を終了する。詳しくは、図１６を用いて後述する。

【０２９１】

（演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出決定処理）

図１３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１３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。

【０２９２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１において、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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

【０２９５】

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、上記３つの条件とは異なる条件としてもよい。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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）に表示され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１４参照）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。

【０２９８】

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１４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、及び、アイコン表示態様決定用乱数値に基づいて、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。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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１５参照）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。

【０３０２】

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１５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、及び、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。

【０３０３】

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、上記ステップＥ９００の出力制御処理で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、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／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、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【０３０６】

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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図１４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。

【０３０９】

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の種類、アイコン表示態様決定用乱数値、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おり、図１４に示す選択率（％）となるように、アイコン表示態様決定用乱数値が割り振られている。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

ここで、図１４に示す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、演出内容に応じて、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、演出内容がＳＰリーチやＳＰＳＰリーチであることを示す特定の始動入賞情報である場合、演出内容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ことを示す通常の始動入賞情報である場合よりも、キャラアイコンが高い割合で選択されるようなっている。

【０３１３】

なお、図１４に示す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。

【０３１４】

（変化シナリオ決定テーブル）

図１５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。

【０３１５】

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数、各シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオの種類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、当該変動における更新態様が記載されている。

【０３１６】

ここで、「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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

（演出制御部１３０ｍのアイコン表示態様更新処理）

図１６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１６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。

【０３２０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１において、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。

【０３２１】

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、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Ｅ５２０－４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Ｅ５２０－７に処理を移す。

【０３２２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－４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１７参照）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。

【０３２３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－５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１７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。

【０３２４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－６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、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／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、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【０３２５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－７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Ｅ５２０－８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。

【０３２６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－８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１８、図１９参照）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。

【０３２７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－９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、図１８、又は、図１９に示す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、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。

【０３２８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１０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、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／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、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【０３２９】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１７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。

【０３３０】

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の種類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。

【０３３１】

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（特殊図柄）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。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１８、及び、図１９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１８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１９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。

【０３３６】

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の種類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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

【０３３９】

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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

（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２０（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。

【０３４４】
　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。
【０３４５】
　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。
【０３４６】
　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。
【０３４７】
　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。
【０３４８】
　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。
【０３４９】
　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。
【０３５０】
　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。
【０３５１】
　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。
【０３５２】
　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。
【０３５３】
（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２０（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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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。

【０３５７】

（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２０（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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

（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２０（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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

（統括制御部１４１のメイン処理）

図２１を用いて統括制御部１４１のメイン処理を説明する。図２１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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

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。

【０３８０】

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。

【０３８１】

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。

【０３８２】

（統括制御部１４１のコマンド受信割込処理）

図２２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２２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、コマンド受信割込処理は、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。

【０３８３】

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。

【０３８４】

（統括制御部１４１のＶブランク割込処理）

図２３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２３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。

【０３８５】

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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

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。

【０３８８】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

図２４、及び、図２５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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

（入賞時変化演出の演出例）

図２６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。

【０４０２】

図２６（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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

このとき、図２６（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。

【０４０５】

そして、図２６（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。

【０４０６】

次に、図２６（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。

【０４０７】

その後、図２６（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。

【０４０８】

そして、図２６（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。

【０４０９】

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２９、図３２、図３３、図３６、及び、図３７についても同様である。

【０４１０】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

図２７、及び、図２８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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

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。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

（ノーマル変化パターン０１の演出例）

図２９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。

【０４２４】

図２９（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。

【０４２５】

次に図２９（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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

その後、図２９（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。

【０４２８】

次に、図２９（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。

【０４２９】

その後、図２９（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。

【０４３０】

そして、図２９（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。

【０４３１】

（キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート）

図３０、及び、図３１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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。

【０４３９】

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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

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。

【０４４２】

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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

（キャラ作用変化パターン０１の演出例）

図３２、及び、図３３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。

【０４４６】

図３２（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。

【０４４７】

その後、図３２（ｃ）に示すように、キャラＣ１が表示された後（図３２（ｂ）参照）、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。

【０４４８】

そして、当該アイコンＴＨにハートＨが命中すると、図３２（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。

【０４４９】

その後、図３３（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。

【０４５０】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図３３（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。

【０４５１】

その後、図３３（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。

【０４５２】

そして、図３３（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。

【０４５３】

（図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート）

図３４、及び、図３５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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

（図柄作用変化パターン０１の演出例）

図３６、及び、図３７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。

【０４６８】

図３６（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。

【０４６９】

その後、図３５（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。

【０４７０】

次に、図３６（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。

【０４７１】

その後、図３７（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。

【０４７２】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図３７（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。

【０４７３】

その後、図３７（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。

【０４７４】

そして、図３７（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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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７４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７４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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

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。

【０４９１】

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。

【０４９２】

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。

【０４９３】

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。
【０４９４】
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。
【０４９５】
（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。ここでは第１実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分を説明する。
【０４９６】
第２実施形態では、例えば、図３９（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。
【０４９７】
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。
【０４９８】
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。
【０４９９】
（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）
図３８～４０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３９（ａ）～（ｆ）及び図４０（ｇ）～（ｋ）は、図３８の（ａ）～（ｋ）に対応する演出例を示す図である。
【０５００】
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。
【０５０１】
具体的には、図３９（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。
【０５０２】
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。

【０５０３】

具体的には、図３９（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。

【０５０４】

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、第１保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示（減少表示）が開始される。

【０５０５】

具体的には、図３９（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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

具体的には、図３９（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。

【０５０８】

Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示（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保留アイコンの変化表示が終了する。

【０５０９】

具体的には、図３９（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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

具体的には、図３９（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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

具体的には、図４０（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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

具体的には、図４０（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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

具体的には、図４０（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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

具体的には、図４０（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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

具体的には、図４０（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。

【０５２２】

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の変化表示）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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

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、保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化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。

【０５２５】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０５２６】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０５２７】

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。

【０５２８】

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の変化表示（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。

【０５２９】

また、保留アイコンの変化表示が完了する（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。

【０５３０】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図４１～４２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４１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４２（ａ）～（ｃ）は、図４１の（ａ）～（ｃ）に対応する演出例を示す図である。

【０５３１】

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。

【０５３２】

具体的には、図４２（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。

【０５３３】

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。

【０５３４】

具体的には、図４２（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。

【０５３５】

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。

【０５３６】

具体的には、図４２（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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間（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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０５４４】
　また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。
【０５４５】
（保留数が減少直後に増加する際の具体例）
　図４３～４４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４３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４４（ａ）～（ｆ）は、図４３の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【０５４６】
　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。
【０５４７】
　具体的には、図４４（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。
【０５４８】
　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、第１保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、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。
【０５４９】
　具体的には、図４４（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。
【０５５０】
　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。
【０５５１】
　具体的には、図４４（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。
【０５５２】
　Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの変化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。
【０５５３】
　具体的には、図４４（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０

Ｂ１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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

具体的には、図４４（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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

具体的には、図４４（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。

【０５５８】

このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０５５９】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

また、保留アイコンの変化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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図４５～４６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４５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４６（ａ）～（ｆ）は、図４５の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【０５６４】

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。

【０５６５】

具体的には、図４６（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、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

具体的には、図４６（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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

具体的には、図４６（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。

【０５７２】

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。

【０５７３】

具体的には、図４６（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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

具体的には、図４６（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）。

【０５７６】

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。

【０５７７】

具体的には、図４６（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。

【０５７８】

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。

【０５７９】

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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

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。

【０５８２】

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。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

（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４７～４９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４７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４８（ａ）～（ｆ）及び図４９（ｇ）～（ｉ）は、図４７の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。

【０５８７】

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。

【０５８８】

具体的には、図４８（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。

【０５８９】

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。

【０５９０】

具体的には、図４８（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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

具体的には、図４８（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。

【０５９３】

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。

【０５９４】

具体的には、図４８（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。

【０５９５】

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。

【０５９６】

具体的には、図４８（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。

【０５９７】

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。

【０５９８】

具体的には、図４８（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。

【０５９９】

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、第２保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、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。

【０６００】

具体的には、図４９（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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

Ｔ８のタイミングは、第２保留アイコンの変化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表示及び減少表示が終了する。

【０６０３】

具体的には、図４９（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。

【０６０４】

Ｔ９のタイミングは、第２保留アイコンの変化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。

【０６０５】

具体的には、図４９（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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０６１１】
　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。
【０６１２】
　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。
【０６１３】
　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。
【０６１４】
　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。
【０６１５】
　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。
【０６１６】
（第３実施形態）
　以下、本発明の第３実施形態について図５０－１～図５６－２を参照しながら具体的に説明する。ここでは第２実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分を説明する。
【０６１７】
［第１表示態様から第２表示態様への変移の説明］
　図５０－１～図５０－３を用いて、まずは、第３実施形態において、第１画像表示装置７０で表示される演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの表示態様の変移を説明する。図５０－１は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。図５０－２は、ＳＰリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明する図である。図５０－３は、第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。
【０６１８】
　これら図５０－１～図５０－３に示すように、第３実施形態における演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの表示態様は、第１表示態様から第２表示態様に変移する。第１表示態様とは、３つの演出図柄列で構成された演出図柄７０ａのうち少なくとも２つの演出図柄列が停止して、停止していない１つの演出図柄列が変動表示しているとともに、３つの図柄列で構成された特殊図柄ＴＺのうち少なくとも２つの図柄列が停止して、停止していない１つの図柄列が変動表示しているような表示の態様である。したがって、第１表示態様では、演出図柄７０ａにおいて、３つの演出図柄列のうち少なくとも１つにおいて演出図柄が視認不可能、つまり、認識不可能な表示の態様である。また、特殊図柄ＴＺにおいて、３つの図柄列のうち少なくとも１つにおいて図柄列が認識不可能な表示の態様である。一方、第２表示態様とは、演出図柄７０ａの３つの演出図柄列の全てが停止するとともに、

特殊図柄ＴＺの３つの図柄列の全ても停止し、全ての演出図柄列及び図柄列が視認可能、つまり、認識可能な表示の態様である。

【０６１９】

図５０－１（ａ）に示すように、第１表示態様としてノーマルリーチの態様で表示された場合では、例えば、演出図柄７０ａの２つの演出図柄列が「７」といった同じ演出図柄で停止表示し、１つの演出図柄列が変動表示するとともに、特殊図柄ＴＺの２つの図柄列も停止表示している演出図柄「７」に対応した図柄「７」で停止表示し、１つの図柄列が変動表示している。次に、ノーマルリーチの態様で表示された後の第２表示態様の一つの態様としては、図５０－１（ｂ）に示すように、例えば、演出図柄７０ａにおいて、第１表示態様で変動表示していた１つの演出図柄列が「３」といったように、第１表示態様で停止表示していた演出図柄列の演出図柄とは異なる演出図柄で停止表示したリーチハズレ示唆態様で表示されるとともに、特殊図柄ＴＺにおいても停止表示している演出図柄７０ａに対応した図柄からなるリーチハズレ示唆態様で停止表示するものがある。また、ノーマルリーチの態様で表示された後の第２表示態様の別の態様としては、図５０－１（ｃ）に示すように、例えば、演出図柄７０ａにおいて、第１表示態様で変動表示していた１つの演出図柄列が「７」といったように、第１表示態様で停止表示していた演出図柄列の演出図柄と同じ演出図柄で停止表示した大当たり示唆態様で表示されるとともに、特殊図柄ＴＺにおいても停止表示している演出図柄７０ａに対応した図柄からなる大当たり示唆態様で停止表示するものがある。

【０６２０】

図５０－２（ａ）に示すように、ＳＰリーチ演出が実行されるときの第１表示態様では、例えば、演出図柄７０ａの２つの演出図柄列が「７」といった同じ演出図柄で停止表示し、１つの演出図柄列が変動表示するとともに、特殊図柄ＴＺの２つの図柄列も停止表示している演出図柄「７」に対応した図柄「７」で停止表示し、１つの図柄列が変動表示している。次に、図５０－２（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ＳＰリーチ演出であるバトル演出が開始されるとともに、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示される。そして、図５０－２（ｃ）に示すように、バトル演出で味方キャラＣ２が敗退した場合には、第２表示態様の一つの態様として、図５０－２（ｄ）に示すように、例えば、演出図柄７０ａにおいては元の大きさに戻ったうえでのリーチハズレ示唆態様で停止表示するとともに、特殊図柄ＴＺにおいてもリーチハズレ示唆態様で停止表示するものがある。また、図５０－２（ｅ）に示すように、バトル演出で味方キャラＣ２が勝利した場合には、第２表示態様の別の態様として、例えば、図５０－２（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａにおいては元の大きさに戻ったうえでの大当たり示唆態様で停止表示するとともに、特殊図柄ＴＺにおいても大当たり示唆態様で停止表示するものがある。なお、図５０－２（ｃ）、図５０－２（ｅ）では、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様である。また、本実施形態において、図５０－２（ｃ）の表示時間は２秒であり、図５０－２（ｅ）の表示時間は３秒であるものとする。

【０６２１】

図５０－３（ａ）に示すように、第１表示態様として非リーチの態様で表示された場合には、演出図柄７０ａの２つの演出図柄列が「７」と「１」いった互いに異なる演出図柄で停止表示し、１つの演出図柄列が変動表示するとともに、特殊図柄ＴＺの２つの図柄列も停止表示している演出図柄「７」と「１」に対応した図柄で停止表示し、１つの図柄列が変動表示している。そして、第１表示態様において非リーチの態様で表示された後の第２表示態様の一つの態様としては、例えば、図５０－３（ｂ）に示すように、第１表示態様において変動表示していた１つの演出図柄列が「２」といったように、第１表示態様で停止表示されていた演出図柄列の２つの演出図柄とは異なる演出図柄で停止表示した非リーチハズレ示唆態様で表示されるとともに、特殊図柄ＴＺにおいても非リーチハズレ示唆態様で停止表示するものがある。

【０６２２】

［変動終了示唆演出の説明］

図５１－１、図５１－２を用いて、次に、変動終了示唆演出について説明する。図５１－１は、変動終了示唆演出の一例を説明する図であり、図５１－２は、変動終了示唆演出の別の一例を説明する図である。変動終了示唆演出とは、第１表示態様と第２表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であり、特に、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの変動終了となる第２表示態様の直前に実行されることによって、この変動終了を示唆することとなる演出である。この変動終了示唆演出では、演出図柄７０ａにおいては３つの演出図柄列が停止表示しているため全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺにおいては少なくとも１つの図柄列が変動表示している。なお、変動終了示唆演出は、第１表示態様と第２表示態様との間で必ず実行されるものではなく、第１表示態様の後に実行されないで第２表示態様に変移してもよい。

【０６２３】

図５１－１に示すように、変動終了示唆演出の一つの具体例としては、例えば、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動を実行するような態様のものがある。図５１－１（ａ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様でリーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－１（ａ）→図５０－１（ｂ）のように変移したり、図５０－２（ｃ）→図５１－１（ａ）→図５０－２（ｄ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図５１－１（ｂ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様で大当たり示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－１（ｂ）→図５０－１（ｃ）のように変移したり、図５０－２（ｅ）→図５１－１（ｂ）→図５０－２（ｆ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図５１－１（ｃ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様において非リーチの態様であって第２表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるときに表示される場合に実行されるものであり、例えば、図５０－３（ａ）→図５１－１（ｃ）→図５０－３（ｂ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

【０６２４】

図５１－２に示すように、変動終了示唆演出の別の具体例としては、例えば、停止表示している演出図柄７０ａの周囲近傍に、背景画像ＨＧとして演出図柄の各々が煌めくような変動終了示唆表示が表示されるような態様のものがある。図５１－２（ａ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様でリーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－２（ａ）→図５０－１（ｂ）のように変移したり、図５０－２（ｃ）→図５１－２（ａ）→図５０－２（ｄ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図５１－２（ｂ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様で大当たり示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－２（ｂ）→図５０－１（ｃ）のように変移したり、図５０－２（ｅ）→図５１－２（ｂ）→図５０－２（ｆ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図５１－２（ｃ）に示す変動表示示唆演出態様は、第１表示態様において非リーチの態様であって第２表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－３（ａ）→図５１－２（ｃ）→図５０－３（ｂ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

【０６２５】

なお、本実施形態において、例えば、図５０－１（ｃ）および図５０－２（ｆ）の表示時間に比べて、図５０－１（ｂ）および図５０－２（ｄ）の表示時間は短く、図５０－３

（ｂ）の表示時間は更に短いものとする。つまり、第２表示態様が表示される時間は、大当たり示唆態様、リーチハズレ示唆態様、非リーチハズレ示唆態様、といった順で長くなるように設定されている。また、例えば、図５１－１（ｂ）および図５１－２（ｂ）の表示時間は３秒であり、図５１－１（ａ）および図５１－２（ａ）の表示時間は１．５秒であり、図５１－１（ｃ）および図５１－２（ｃ）の表示時間は０．５秒であるものとする。つまり、変動終了示唆演出の実行時間は、大当たりとなる可能性が高い順に長くなるように設定されている。

【０６２６】

［擬似連演出の説明］

図５２－１、図５２－２を用いて、次に、擬似連演出について説明する。図５２－１は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図であり、図５２－２は、第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。ここで擬似連演出とは、第１表示態様と第２表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了示唆演出が実行される場合には、第１表示態様と変動終了示唆演出との間で実行される演出である。例えば、第１表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された後に、擬似連演出が実行されることを示唆して擬似連演出として実行される態様のものである。

【０６２７】

図５２－１（ａ）に示すように、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第１表示態様におけるノーマルリーチの態様の演出図柄７０ａの１つの演出図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図５２－１（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの全ての図柄列が再度変動表示される。次に、再度の変動表示の後に、図５２－１（ｃ）に示すように、再び演出図柄７０ａの２つの図柄列が「７」といった同じ図柄で停止表示され、１つの図柄列が変動表示される。そして、図５２－１（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。

【０６２８】

図５２－２（ａ）に示すように、第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第１表示態様における非リーチの態様の演出図柄７０ａの１つの図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図５２－２（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの全ての図柄列が再度変動表示される。そして、再度の変動表示の後に、図５２－２（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの２つの図柄列が「７」といった同じ図柄で停止表示され、１つの図柄列が変動表示される。そして、図５２－２（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。

【０６２９】

なお、上述の擬似連演出では、単に第１表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された場合のものを説明したが、演出態様の変化を示唆する、所謂、複数の変動に亘ったチャンス目で演出図柄７０ａが停止表示される演出と組合わせた態様のものとしてもよい。例えば、演出図柄７０ａがチャンス目で仮停止した後に、擬似連演出を実行するようにしてもよい。また、演出図柄７０ａがチャンス目で仮停止した後に、ＳＰリーチ演出を実行するようにしてもよい。また、上述の擬似連演出において、図５２－１（ｄ）の表示時間は２秒であるものとする。さらに、第２表示態様においてリーチハズレ示唆態様となる場合に、特殊図柄ＴＺが変動表示されているものの演出図柄７０ａでリーチハズレの態様で認識可能となっている表示をしてもよく、この表示時間を１秒としてもよい。

【０６３０】

また、上述の擬似連演出では、図５２－１（ａ）および図５２－２（ａ）の仮停止の状

態の表示から図５２－１（ｄ）および図５２－２（ｄ）を表示するまでの１回の擬似連演出が実行されている態様であるが、２～３回の擬似連演出を実行する態様としてもよい。具体的には、図５２－１又は図５２－２において、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→…といった態様であったり、（ａ）→（ｂ）→（ａ）→…といった態様であったりする擬似連演出を複数回実行してもよく、図５２－１と図５２－２とを組合わせた態様のものとしてもよい。さらに、図５２－１又は図５２－２における（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→…といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度が、（ａ）→（ｂ）→（ａ）→…といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度に比べて高いものとなるように設定されていてもよい。そして、上述の擬似連演出においては、図５２－１（ａ）の表示時間が２秒であるのに対して、図５２－２（ａ）の表示時間は１秒とする。なお、図５２－１（ｄ）の表示時間が図５２－１（ａ）の仮停止の表示時間よりも長いものとしたり、図５２－２（ｄ）の表示時間が図５２－２（ａ）の仮停止の表示時間よりも長いものとしたりしてもよい。

【０６３１】

［復活演出の説明］

図５３を用いて、次に、復活演出について説明する。図５３は、ＳＰリーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。ここで、復活演出とは、第１表示態様と第２表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了示唆演出が実行される場合には、第１表示態様と変動終了示唆演出との間で実行される演出である。例えば、図５０－２で説明した第１表示態様の後のＳＰリーチ演出の味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決するバトル演出において、味方キャラＣ２が敗北して、一旦は、バトル演出が終了した後に、再度バトル演出を実行する態様のものである。具体的には、図５３（ａ）に示すように、バトル演出において味方キャラＣ２が敗北したことを示す表示であって、バトル演出を終了させることを示唆する表示態様が表示される。このとき、演出図柄７０ａは画面左上に縮小表示されるとともに、特殊図柄ＴＺは全てが変動表示されており、このような演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの表示態様は復活演出の実行中には維持された状態となる。次に、図５３（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表示されていた領域に、「復活」といった復活示唆表示が表示される。そして、図５３（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２を敗北前に比べて大きくするとともに敵キャラＣ３を勝利前に比べて小さくしたような態様で、再び味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が表示される。そして、図５３（ｄ）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表示されていた領域に、「勝利」といった文字が表示される。そして、図５３（ｅ）に示すように、バトル演出において味方キャラＣ２が勝利してバトル演出を終了させることを示唆する表示であって、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。なお、上述の復活演出において、図５３（ｅ）の表示時間は１秒であるものとする。

【０６３２】

上述の復活演出において、味方キャラＣ２の勝利を示したバトル演出を終了させることを示唆する表示態様を表示する前に、「勝利」といった文字が表示されるものとしたが、このような表示態様のものでなくてもよい。例えば、図５３（ｆ）に示すように、特殊図柄ＴＺは変動表示されているものの、背景画像ＨＧの全体が黒く暗転するような暗転演出を実行してもよい。つまり、図５３（ｃ）→図５３（ｆ）→図５３（ｅ）といったような態様の復活演出を実行してもよい。また、上述の復活演出においては、復活後のバトル演出で勝利して、第２表示態様の大当たり示唆態様に変移する態様について説明したが、復活後のバトル演出で敗退して、第２表示態様のリーチハズレ示唆態様に変移するような態様であってもよい。このような敗退する場合の復活演出においては、例えば、図５３（ｃ）→図５３（ｆ）→図５０－２（ｃ）というように変移する態様であってもよい。

【０６３３】

上述のバトル演出、復活演出、擬似連演出は、所謂、第２表示態様の前に大当たり示唆

態様となる期待度を向上させる演出であるものといえる。また、当該演出は、演出の実行時間の経過とともに段々と期待度を向上させるような態様で実行するものであるため、段階的に期待度を向上させる演出であるものともいえる。また、当該演出は、特殊図柄ＴＺの一変動中に演出図柄の認識可能な状態が複数回実行されるようにすることもできる。

【０６３４】

［その他の実施形態の説明］

図５４－１～図５４－７を用いて、次に、変動終了示唆演出のその他の例について説明する。図５４－１～図５４－６の各々は、変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図であり、図５４－７は、演出図柄５４７０ａにおける変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

【０６３５】

図５４－１に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が移動して位置が変化するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－１（ａ）に示すように、停止表示していた「７」の演出図柄が上方に移動するものの、変動表示している演出図柄７０ａの一つの演出図柄列の位置は変化しないように表示される。次に、図５４－１（ｂ）に示すように、移動した演出図柄は位置をそのまま維持した状態で、変動表示していた演出図柄列が停止表示される。そして、図５４－１（ｃ）に示すように、上方に移動していた演出図柄の位置が変化して、元の演出図柄７０ａが表示されていた位置に戻り、全ての演出図柄７０ａが停止表示される。

【０６３６】

図５４－２に示した変動終了示唆演出は、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄７０ａの周囲近傍に、背景画像ＨＧとしてシャッター扉のような形態の変動終了示唆表示が表示される態様のものである。具体的には、図５４－２（ａ）に示すように、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄７０ａが認識可能な状態で、演出図柄７０ａの両側に開いているシャッター扉のような変動終了示唆表示が表示される。次に、図５４－２（ｂ）に示すように、シャッター扉が閉まるように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄７０ａが視認不可能となる。そして、図５４－２（ｃ）に示すように、閉まっていたシャッター扉が開くように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄７０ａが認識可能となる。

【０６３７】

図５４－３（ａ）に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図５４－３（ａ）に示した振動の態様は、図５１－１に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図５１－１に示した演出図柄７０ａの振動は上下左右の方向に小刻みに振動する態様であるのに対して、図５４－３（ａ）に示した演出図柄７０ａの振動は左右の方向に大きく振動する態様である。次に、図５４－３（ｂ）に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々が輝くような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図５４－３（ｂ）に示した輝く態様は、図５１－２に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図５１－２に示した演出図柄７０ａでは、背景画像ＨＧが演出図柄の各々の周囲近傍が煌めくような態様であるのに対して、図５４－３（ａ）に示した演出図柄７０ａの輝く態様は停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が輝くような態様のものである。これら図５４－３に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとして、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては図５１－１又は図５１－２に示した変動終了示唆演出が実行されるようにしてもよい。つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、振動や輝き等といった非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出と類似した態様の変動終了示唆演出であるものの、特有の態様のものとすることができる。

【０６３８】

図５４－４に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が大きく拡大するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－４（ａ）に示した通常の大きさの演出図柄７０ａの演出図柄が、図５４－４（ｂ）に示した通常の大きさの演出図柄に比べて拡大して大きくなった演出図柄となるように、演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が拡大変化して強調される態様である。この図５４－４に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【０６３９】

図５４－５に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が小さく縮小するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－５（ａ）に示した通常よりも大きい演出図柄７０ａで演出図柄列のうちの少なくとも１つが変動しており、図５４－５（ｂ）に示した通常よりも大きい演出図柄７０ａで演出図柄列の全てが停止表示し、図５４－５（ｃ）に示した通常の大きさの演出図柄に比べて縮小して小さくなった演出図柄となるように、演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が縮小変化する態様である。この図５４－５に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては、大当たり示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【０６４０】

図５４－６に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄自体が回転するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－６（ａ）に示すように、演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が同じ方向に同じ速度で回転したり、図５４－６（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの３つの演出図柄が一体となって回転したりする態様である。この図５４－６に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【０６４１】

図５４－７に示した変動終了示唆演出は、数字を主要な構成要素とした数字部５４７０ｂと、数字部５４７０ｂの数字毎に異なる所定のキャラクタを模したキャラ部５４７０ｃと、から構成された演出図柄５４７０ａによって実行される態様のものである。具体的には、図５４－７（ａ）に示すように、キャラ部５４７０ｃのみが振動したり所定の動作をしたりするような態様であったり、キャラ部５４７０ｃのみが輝いたりするような態様である。また、キャラ部５４７０ｃのみではなく、数字部５４７０ｂにおいても種々の演出が実行されてもよい。例えば、数字部５４７０ｂが、図５４－７（ａ）に示したキャラ部５４７０ｃとは異なるような態様の振動をするようにしたりしてもよい。さらに、図５４－７では、第２表示態様にてリーチハズレ示唆態様となるような場合について図示していたが、非リーチハズレ示唆態様又は大当たり示唆態様となるような変動パターンで図５４－７に示すような態様の変動終了示唆演出が実行されてもよい。

【０６４２】

なお、上述した変動終了示唆演出は、各々が単独で実行されるだけでなく、複数の変動終了示唆演出が組合さった態様で実行されてもよい。例えば、演出図柄が所定の挙動をするとともに、周囲近傍に背景画像ＨＧによる変動終了示唆表示が表示されるような態様のものであってもよい。具体的には、図５１－１に示した停止表示している演出図柄７０ａ

において、演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動と、周囲近傍に背景画像ＨＧとしての演出図柄の各々が煌めくような表示と、が組合さった態様のものであってもよい。また、図５０－１～図５４－６においては、数字を主要な構成要素とした演出図柄７０ａにて説明されているが、演出図柄７０ａの代わりに演出図柄５４７０ａを利用した種々の演出を実行するものとしてもよいし、所定のタイミングで演出図柄７０ａの代わりに演出図柄５４７０ａに変更するような態様の種々の演出を実行してもよい。

【０６４３】

また、上述した実施形態において、第１表示態様から第２表示態様に至る間の特殊図柄ＴＺの表示は、少なくとも１つの図柄列が変動表示される態様であったが、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。例えば、図５０－１～図５０－３における第１表示態様における特殊図柄ＴＺは、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。また、図５２－１、および図５２－２に示した擬似連演出の演出表示における特殊図柄ＴＺは、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。さらに、図５３に示した復活演出の演出表示における特殊図柄ＴＺは、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。

【０６４４】

さらに、上述の実施形態においては、ＳＰリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明したが、ＳＰリーチ演出とは異なる態様のＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合にも同様の表示態様の変移が実行されるようにしてもよい。そして、上述の実施形態においては、第２表示態様の直前に演出図柄自体が所定の挙動を実行するような態様の変動終了示唆演出を実行するものとしたが、第２表示態様の後に演出図柄における所定の演出を実行するようにしてもよい。例えば、リーチハズレ示唆態様又は非リーチハズレ示唆態様の第２表示態様後に演出図柄が、変動終了示唆演出とは異なる所定の挙動を実行するような態様の演出を実行し、演出図柄７０ａの全ての演出図柄列が変動表示するような態様の演出を実行するようにしてもよい。

【０６４５】

［低確／高確の変動パターンの説明］

図５５－１、図５５－２を用いて、次に、上述した種々の演出である付加演出を組合わせた変動パターンの選択率について説明する。図５５－１は、低確率遊技状態における変動パターンテーブルである低確変動パターンテーブルを例示した図であり、図５５－２は、高確率遊技状態における変動パターンテーブルである高確変動パターンテーブルを例示した図である。図５５－１、図５５－２に示すように、低確変動パターンテーブルおよび高確変動パターンテーブルの各々では、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ｃまでの１５の変動パターンを有している。これらの変動パターン１Ａ～５Ｃについて説明する。なお、低確変動パターンテーブルおよび高確変動パターンテーブルにおいて、「変動パターン」＋「数字」＋「アルファベット」で表される変動パターンがあるが、「変動パターン」＋「数字」が同じである場合には、第１表示態様および第２表示態様が同様の変動パターンとなる。例えば、変動パターン２Ａと変動パターン２Ｂとは、第１表示態様がノーマルリーチで同様であり、第２表示態様がリーチハズレ示唆態様で同様である。また、付加演出とは、上述した復活演出、擬似連演出、変動終了示唆演出のうちのいずれかの演出、およびこれらの演出を組合わせた態様の演出のことをいうものとする。

【０６４６】

変動パターン１は、第１表示態様として非リーチの態様で表示され、第２表示態様として非リーチハズレ示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン１Ａは、付加演出を実行しないパターンであり、低確遊技状態では８５％、高確遊技状態では８７％の確率で選択される。変動パターン１Ｂは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では５％、高確遊技状態では３％の確率で選択される。変動パターン１Ｃは、付加演出として擬似連演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では１０％、高確遊技状態では１０％の確率で選択される。

【０６４７】

変動パターン２は、第１表示態様としてノーマルリーチの態様で表示され、第２表示態様としてリーチハズレ示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン２Ａは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では７０％、高確遊技状態では６５％の確率で選択される。変動パターン２Ｂは、付加演出として擬似連演出と変動終了示唆演出とを実行するパターンであり、低確遊技状態では５％、高確遊技状態では５％の確率で選択される。変動パターン２Ｃは、付加演出として擬似連演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では２５％、高確遊技状態では３０％の確率で選択される。

【０６４８】

変動パターン３は、第１表示態様としてＳＰリーチ演出が実行され、第２表示態様としてリーチハズレ示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン３Ａは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では６０％、高確遊技状態では６０％の確率で選択される。変動パターン３Ｂは、付加演出として復活演出と変動終了示唆演出とを実行するパターンであり、低確遊技状態では１０％、高確遊技状態では５％の確率で選択される。変動パターン３Ｃは、付加演出として復活演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では３０％、高確遊技状態では３５％の確率で選択される。

【０６４９】

変動パターン４は、第１表示態様としてノーマルリーチの態様で表示され、第２表示態様として大当たり示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン４Ａは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では１５％、高確遊技状態では１５％の確率で選択される。変動パターン４Ｂは、付加演出として擬似連演出と変動終了示唆演出とを実行するパターンであり、低確遊技状態では６５％、高確遊技状態では６０％の確率で選択される。変動パターン４Ｃは、付加演出として擬似連演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では２０％、高確遊技状態では２５％の確率で選択される。

【０６５０】

変動パターン５は、第１表示態様としてＳＰリーチ演出が実行され、第２表示態様として大当たり示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン５Ａは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では２０％、高確遊技状態では１５％の確率で選択される。変動パターン５Ｂは、付加演出として復活演出と変動終了示唆演出とを実行するパターンであり、低確遊技状態では６５％、高確遊技状態では６５％の確率で選択される。変動パターン５Ｃは、付加演出として復活演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では１５％、高確遊技状態では２０％の確率で選択される。

【０６５１】

なお、低確遊技状態又は高確遊技状態において、変動パターン１～５毎に異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるものとする。例えば、低確遊技状態において、変動パターン１では、図５１－１に示したような態様であり、変動パターン２では、図５１－２に示したような態様であり、変動パターン３では、図５４－３（ａ）に示したような態様であり、変動パターン４では、図５４－３（ｂ）に示したような態様であり、変動パターン５では、図５４－４に示したような態様であるものとする。また、低確遊技状態と高確遊技状態の各々において、同じ変動パターンであるものの、異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるものとする。例えば、低確遊技状態では上述の通りであって、高確遊技状態において、変動パターン１では、図５１－２に示したような態様であり、変動パターン２では、図５１－１に示したような態様であり、変動パターン３では、図５４－３（ｂ）に示したような態様であり、変動パターン４では、図５４－３（ａ）に示したような態様であり、変動パターン５では、図５４－６に示したような態様であるものとする。

【０６５２】

［保留数の多寡に応じた変動パターンの説明］

図５６－１、図５６－２を用いて、次に、上述した種々の演出である付加演出を組合わせた変動パターンについて、第１特別保留数および第２特別保留数の多寡に応じた選択率について説明する。図５６－１は、保留数が少ない場合（例えば、保留数が１～２の場合）の変動パターンテーブルである少保留変動パターンテーブルを例示した図であり、図５６－２は、保留数が多い場合（例えば、保留数が３～４の場合）の変動パターンテーブルである多保留変動パターンテーブルを例示した図である。図５６－１、図５６－２に示すように、少保留変動パターンテーブルおよび多保留変動パターンテーブルの各々では、上述した低確変動パターンテーブルおよび高確変動パターンテーブルと同様の変動パターンであって、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ｃまでの１５の変動パターンを有している。

【０６５３】

図５６－１、図５６－２に示すように、保留数の比較的多い少保留変動パターンテーブルの方が、保留数の比較的少ない多保留変動パターンテーブルに比べて、付加演出として実行される演出の少ない変動パターンの選択率が高くなっている。つまり、本実施形態においては、保留数の多い場合には、保留の消化を促進するために、当該保留に対する変動演出の実行時間が短くなるような変動パターンが選択されやすく、保留数の少ない場合には、保留が全て消化され変動演出の実行が途切れて遊技者の興趣を損なうことを防ぐために、当該保留に対する変動演出の実行時間が長くなるような変動パターンが選択されやすいように設定されていることとなる。また、演出図柄７０ａの全ての演出図柄列が停止表示されて演出図柄が認識可能となる時間に関して、少保留変動パターンテーブルに比べて多保留変動パターンテーブルの方が、変動終了示唆演出が実行される変動パターンの選択率を高くしている。つまり、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄列が停止表示されて演出図柄が認識可能となる時間は、保留数が多ければ多いほど長くなるように設定されていることとなる。

【０６５４】

［停電復旧処理における変動演出の説明］

ここで、遊技機１における電断から復旧するときの停電復旧処理であって、図１１のＥ２５０においては、上述したように、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や第２画像表示装置７１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ものとしたが、さらに、電源復旧画面を表示させた後の変動演出を所定の態様にするものとしてもよい。具体的には、例えば、第２表示態様にて非リーチハズレ表示態様やリーチハズレ表示態様である変動パターンにおいて、演出図柄列および特殊図柄ＴＺが変動中に電断から復旧するときには、第１画像表示装置７０に電源復旧画面を表示させた後に、必ず特定の変動パターンである「５１５」といった演出図柄にて停止表示させるとともに、付加演出を実行させる時間も特定のものとして特定の付加演出（例えば、図５１－２に示した変動終了示唆演出のみ）を実行するようにしてもよい。また、このような演出図柄列および特殊図柄ＴＺが変動中に電断から復旧するときの演出図柄の変動表示および停止表示の特定の態様は、低確時および高確時のいずれの場合であっても適用されてもよいし、保留数の多寡に依らないで適用されるものとしてもよい。

【０６５５】

［第３実施形態の特徴］

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃと、第２表示態様において演出図柄７０ａの３つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも２つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン２Ａ～３Ｃと、では、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン１Ａ～１Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、０～１秒である。一方、変動パターン２Ａ

～３Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図５０－２（ｃ）の表示時間、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、１．５～５．５秒である。また、変動パターン１Ａ～１Ｃと変動パターン２Ａ～３Ｃとでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第１表示態様において非リーチである場合とリーチである場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６５６】

本実施形態によれば、演出図柄７０ａの少なくとも１つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第１表示態様としてノーマルリーチである変動パターン２Ａ～２Ｃと、演出図柄７０ａの少なくとも１つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第１表示態様としてＳＰリーチ演出を実行する変動パターン３Ａ～３Ｃと、では、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン２Ａ～２Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、１．５～２．５秒である。一方、変動パターン３Ａ～３Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図５０－２（ｃ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、３～５．５秒である。また、変動パターン２Ａ～２Ｃと変動パターン３Ａ～３Ｃとでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第１表示態様においてノーマルリーチである場合とＳＰリーチ演出を実行する場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６５７】

本実施形態によれば、特殊図柄ＴＺが変動表示中に段階的に期待度を向上させる演出であるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかが実行される変動パターン２Ｂ，２Ｃ，３Ａ～３Ｃ，４Ｂ，４Ｃ，５Ａ～５Ｃと、特殊図柄ＴＺが変動表示中にＳＰリーチ演出、復活演出、擬似連演出のいずれも実行されない変動パターン２Ａ，４Ａと、では、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン２Ｂ，２Ｃ，３Ａ～３Ｃ，４Ｂ，４Ｃ，５Ａ～５Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－１（ｄ）又は図５２－２（ｄ）の表示時間、バトル演出における図５０－２（ｃ），（ｅ）の表示時間、復活演出における図５３（ｅ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、３．５～７秒である。一方、変動パターン２Ａ，４Ａの全ての演出図柄の認識可能な時間は、変動終了示唆演出の実行時間を含むか否かであるものとなり、１．５～３秒である。また、変動パターン２Ｂ，２Ｃ，３Ａ～３Ｃ，４Ｂ，４Ｃ，５Ａ～５Ｃと変動パターン２Ａ，４Ａとでは、上述のように、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、特殊図柄ＴＺが変動表示中にＳＰリーチ演出、復活演出、擬似連演出を実行するか否かでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため

、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６５８】

本実施形態によれば、特殊図柄ＴＺが変動表示中に、特殊図柄ＴＺの一変動中に演出図柄の認識可能な態様が複数回実行される復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかが実行される変動パターンの方が、特殊図柄ＴＺが変動表示中に復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれもが実行されない変動パターンに比べて、図５５－１、図５５－２に示したように、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が長いとともに、第２表示態様で大当たり示唆態様となる確率が高くなるようにすることができる。具体的には、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とが実行される変動パターンにおける全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－１（ｄ）の表示時間又は復活演出における図５３（ｅ）の表示時間に変動終了示唆演出の実行時間を合わせたものとなるため、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とが実行されない変動パターンに比べて変動終了示唆演出の実行時間分長いものとなる。このような本実施形態であれば、特殊図柄ＴＺが変動表示中に復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とを実行するか否かでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに大当たりとなる確率が異なるため、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とが実行されたときの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６５９】

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃに比べて、第２表示態様において演出図柄７０ａの３つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも２つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン２Ａ～３Ｃの方が、図５５－１、図５５－２に示したように、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が長いとともに、第２表示態様となる前の期待度を向上させるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が高くなるようにすることができる。具体的には、変動パターン１Ａ～１Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、０～１秒である。一方、変動パターン２Ａ～３Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図５０－２（ｃ）の表示時間、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、１．５～５．５秒である。このような本実施形態であれば、第１表示態様において非リーチである場合とリーチである場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともにバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６６０】

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃに比べて、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターン４Ａ～５Ｃの方が、図５５－１、図５５－２に示したように、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が長いとともに、第２表示態様となる前の期待度を向上させるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が高くなるようにすることができる。具体的には、変動パターン１Ａ～１Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－１（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり

、０～１秒である。一方、変動パターン４Ａ～５Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出における図５０－２（ｅ）の表示時間、擬似連演出における図５２－１（ｄ）の表示時間、復活演出における図５３（ｅ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、３～７秒である。このような本実施形態であれば、第２表示態様において非リーチハズレとなる場合と大当たりとなる場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともにバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６６１】

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃに比べて、第２表示態様において演出図柄７０ａの３つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも２つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン２Ａ～３Ｃの方が、図５５－１、図５５－２に示したように、種々の変動終了示唆演出を実行する確率が高くなるようにすることができる。このような本実施形態であれば、第２表示態様において非リーチハズレとなる場合とリーチハズレとなる場合とでは、変動終了示唆演出を実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６６２】

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａが大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～３Ｃに比べて、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターン４Ａ～５Ｃの方が、図５５－１、図５５－２に示したように、種々の変動終了示唆演出を実行する確率が高くなるようにすることができる。このような本実施形態であれば、第２表示態様においてハズレ示唆態様となる場合と大当たり示唆態様となる場合とでは、変動終了示唆演出を実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６６３】

本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃに比べて、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターン４Ａ～５Ｃの方が、図５５－１、図５５－２に示したように、種々の変動終了示唆演出を実行する確率が高くなる、つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる場合に比べて非リーチハズレ示唆態様となる場合の方が種々の変動終了示唆演出が実行される確率が低くなるようにすることができる。このような本実施形態であれば、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様となる場合と大当たり示唆態様となる場合とでは、変動終了示唆演出を実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６６４】

本実施形態によれば、図５５－１、図５５－２に示したように、高確率遊技状態のときと低確率遊技状態のときとでは、異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるようにすることができる。つまり、高確率遊技状態のときと低確率遊技状態のときとでは、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、高確率遊技状態のときと低確率遊技

状態のときとでは変動終了示唆演出の態様が異なるため、遊技者は現時点の遊技状態が高確又は低確のいずれかであるかを判別し易く、遊技の興趣を損なうことなく遊技をすることができる。

【０６６５】

なお、本実施形態において、保留アイコンにおけるアイコン変化演出もさらに組合わせてもよい。例えば、ノーマルリーチ演出、バトル演出、復活演出、および擬似連演出の第１表示態様が表示されているときに、アイコン変化演出が実行される、といった態様であってもよい。また、このようにアイコン変化演出が実行されるか否かによって、第２表示態様にて大当たり示唆態様となる可能性が変化するように設定されていてもよく、例えば、アイコン変化演出が実行される場合は、実行されない場合に比べて、大当たり示唆態様となる可能性が高い、といったように設定されていてもよい。さらに、このようなアイコン変化演出は、第２表示態様の前に大当たり示唆態様となる期待度を向上させる演出であるものといえる。そして、アイコン変化演出は、複数の態様で段階的に変化させるように実行可能であるため、段階的に期待度を向上させる演出であるものともいえ、特殊図柄ＴＺの一変動中に段階的に変化させる場合には、特殊図柄ＴＺの一変動中に演出図柄の認識可能な状態が複数回実行される演出であるものともいえる。

【０６６６】

（第４実施形態）

以下に本発明の実施形態の一例である第４実施形態について、図５７～図７２を参照して説明する。まず、図５７～図６５を参照し、遊技機１Ｐ（パチンコ機）について説明する。

【０６６７】

以下の説明において、図５７に示す遊技盤ユニット１２Ｐの一方側であって、遊技場内に設置された島の内側に向かう方向を、遊技機１Ｐの後方向とする。また、遊技盤ユニット１２Ｐの他方側であって遊技者に向かう方向を、遊技機１Ｐの前方向とする。また、図５８に示す遊技盤ユニット１２Ｐの背面図における紙面右方向、左方向、上方向、下方向を、夫々、遊技機１Ｐの右方向、左方向、上方向、下方向とする。

【０６６８】

図５７に示すように、本実施形態の遊技機１Ｐは、外枠１０と、遊技盤ユニット１２Ｐと、内枠１４Ｐとを備えている。外枠１０は、遊技場内に設置された島に直接取り付けられる。外枠１０は上下方向が左右方向より長い略長方形状に形成されている。遊技盤ユニット１２Ｐと内枠１４Ｐは、外枠１０の一方の縦辺の近傍で外枠１０に対して回動可能に支持されている。

【０６６９】

図５７～図５９に示すように、遊技盤ユニット１２Ｐは、主に、ベース枠体２２１と、遊技盤２２２と、画像表示装置１２３と、図示しないランプ中継基板と、背面カバー１２４とを備えている。

【０６７０】

遊技盤ユニット１２Ｐは、ベース枠体２２１が外枠１０に対して回動可能に取り付けられることによって、外枠１０に回動可能に取り付けられている。遊技盤ユニット１２Ｐは、ベース枠体２２１に、遊技盤２２２、画像表示装置１２３、ランプ中継基板、背面カバー１２４などが組み付けられることによって構成されている。

【０６７１】

具体的には、ベース枠体２２１の前側に、遊技盤２２２が取り付けられ、ベース枠体２２１の後側に、画像表示装置１２３、ランプ中継基板、背面カバー１２４などが組み付けられている。

【０６７２】

ベース枠体２２１及び遊技盤２２２には、画像表示装置１２３を後側に取り付けたとき、画像表示装置１２３が備える図示しない液晶画面が、前側から見えるようにするため、図示しない開口部が形成されている。

【０６７３】
遊技盤２２２には、遊技球が流下する遊技領域が形成されている。遊技盤２２２は、遊技領域が表面側を向くようにベース枠体２２１に取り付けられる。
【０６７４】
図５８及び図５９に示すように、画像表示装置１２３は、ベース枠体２２１の後側に取り付けられる。画像表示装置１２３は、ベース枠体２２１の開口部を塞ぐように配置される。また、ランプ中継基板は、ベース枠体２２１の後側に取り付けられる。背面カバー１２４は、画像表示装置１２３やランプ中継基板を含む画像表示ユニットの背面の一部を覆っている。
【０６７５】
遊技盤ユニット１２Ｐの後側には、後述する組立体２Ｐが組み付けられる。組立体２Ｐは、画像表示ユニットが背面カバー１２４で覆われる部分の下方で、ベース枠体２２１に対し組み付けられる。
【０６７６】
図５７に示すように、内枠１４Ｐには、ガラス板を嵌め込む嵌込空間２４１が形成されている。このため、遊技機１Ｐを組み立てると、嵌込空間２４１に嵌め込まれたガラス板を介して、遊技盤ユニット１２Ｐの遊技盤上に設定された遊技領域を前側から見ることができる。また、内枠１４Ｐの前側には、操作ハンドル１４２や電飾ランプ１４３等が設けられている。
【０６７７】
組立体２Ｐについて説明する。図５９～図６１に示すように、組立体２Ｐは、台座２０Ｐと、基板ケース３Ｐと、保護カバー２３とを備えている。台座２０Ｐは、遊技盤ユニット１２Ｐ（図５９参照）の後側に基板ケース３Ｐを取り付けるために用いられる部品である。図６１に示すように、台座２０Ｐは、左右方向に沿った２辺が上下方向に沿った２辺より長尺な略長方形状に形成されており、下辺の左右両端近傍に一対の軸部２１Ｐを備え、上辺の左右方向中央に板状フック２２を備えている。軸部２１Ｐは、軸方向が左右方向に一致するものである。
【０６７８】
基板ケース３Ｐには、各軸部２１Ｐに係合させる一対のフック部４９Ｐが設けられている。一対のフック部４９Ｐは、後述する外ケース４５Ｐの下辺に設けられている。フック部４９Ｐは、前側に向かって凸なＵ字状に形成されている。
【０６７９】
図６２に示すように、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに取り付けるときは、フック部４９Ｐが背面側に向かって凸となる状態に、基板ケース３Ｐを配置する。するとフック部４９Ｐが軸部２１Ｐに係合可能な状態となるので、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに近づけて、各フック部４９Ｐを各軸部２１Ｐに係合させる。
【０６８０】
そして、フック部４９Ｐが軸部２１Ｐに係合したら、基板ケース３Ｐを、軸部２１Ｐを中心に左側面視反時計回り（図６２中の符号ハの矢印の方向）に回転させ、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに重ね合わせる。図６０に示すように、このとき、台座２０Ｐの上辺に備えられている板状フック２２が基板ケース３Ｐの上辺に設けられた窪み３ａに引っ掛かる。そのため、基板ケース３Ｐは、フック部４９Ｐと軸部２１Ｐとの係合と、板状フック２２と基板ケース３Ｐとの係合とにより、台座２０Ｐに固定される。
【０６８１】
図６０及び図６１に示すように、その後、保護カバー２３を基板ケース３Ｐに取り付ける。保護カバー２３は、フック部４９Ｐを含む基板ケース３Ｐの下部部分を覆う。このようにして組立体２Ｐは組み立てられるとともに遊技盤ユニット１２Ｐの後側に添設される。
【０６８２】
制御基板５０１及び基板ケース３Ｐについて説明する。図６１に示すように、遊技を制御する制御基板５０１は、基板ケース３Ｐ内に収納される。制御基板５０１には、ＲＯＭ

５０２が装着されている。また、制御基板５０１には、ＲＯＭ５０２とは異なる複数の電子部品５９５が実装されている。複数の電子部品５９５は、ＩＣ、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等の種々の電子部品を含む。また、図６３（ｂ）に示すように、制御基板５０１には、複数のコネクタ７７１，７７２，７７３，７７４，７７５，７７６が実装されている。なお、複数のコネクタ７７１～７７６は、図６３（ｂ）に記載しており、その他の図においては図示を省略している場合がある。

【０６８３】

ＲＯＭ５０２は、遊技の制御に使用される記憶内容（データ）を格納している。また、ＲＯＭ５０２は、遊技の結果に影響を与える記憶内容（データ）を格納している。複数のコネクタ７７１～７７６は、制御基板５０１の下部において、左から右側に向けて順に並んでいる。複数のコネクタ７７１～７７６は、基板ケース３Ｐの外ケース４５Ｐの下部に設けられた６個の開口部７７９の内側に配置されている。

【０６８４】

複数のコネクタ７７１～７７６のうち、複数のコネクタ７７４，７７５を、検出信号コネクタ７７４，７７５という。検出信号コネクタ７７４，７７５には、遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口検出スイッチ、第１始動口検出スイッチ、第２始動口検出スイッチ、大入賞口検出スイッチのうちの少なくとも一部からの信号が入力される。本実施形態では、検出信号コネクタ７７４，７７５には、遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口検出スイッチ、第１始動口検出スイッチ、第２始動口検出スイッチ、大入賞口検出スイッチ１の全ての信号が入力されるとする。検出信号コネクタ７７４，７７５は、他のコネクタ７７１，７７２，７７３，７７６とは異なる色である。本実施形態では、検出信号コネクタ７７４，７７５は、蛍光色であり、その他のコネクタ７７１，７７２，７７３，７７６は、蛍光色とは異なる色である。

【０６８５】

ＲＯＭ５０２は、上下左右に延びる板状の本体部５８０と複数の第一信号ピン５８２とを備えている。第一信号ピン５８２は、ＲＯＭ５０２と制御基板５０１との間の信号を伝達する信号ピンである。第一信号ピン５８２は、基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。詳細には、第一信号ピン５８２は、ＲＯＭ５０２の本体部５８０の上方及び下方に延び、制御基板５０１と電気的に接続されている。このため、第一信号ピン５８２は、基板ケース３Ｐを介して前方から視認可能である。

【０６８６】

複数の電子部品５９５の夫々に設けられた信号ピンを第二信号ピン５８３（図６１参照）という。第二信号ピン５８３は、複数の電子部品５９５の夫々と、制御基板５０１との間の信号を伝達する。なお、信号は、デジタル信号に限らず、アナログ信号も含む。基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。詳細には、第二信号ピン５８３は、各電子部品から上方、下方、左方、右方、又は前方に延び、制御基板５０１と電気的に接続されている。このため、第二信号ピン５８３は、基板ケース３Ｐを介して視認可能である。

【０６８７】

図６１に示すように、基板ケース３Ｐは、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２を視認可能で且つ接触困難に収納する箱形のケースである。また、基板ケース３Ｐは、制御基板５０１に実装された複数のコネクタ７７１～７７６（図６３（ｂ）参照）を視認可能に制御基板５０１を内包する。基板ケース３Ｐは、例えば、透明なプラスチック等の光透過性を有する部材で形成されている。

【０６８８】

基板ケース３Ｐは、制御基板５０１を内包する複数の部材５１１、及び封印シール７Ｐを切断する切断部材６Ｐを備えている。複数の部材５１１は、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐを含む。内ケース４０Ｐは、外ケース４５Ｐと組み合わされることで、制御基板５０１を内包する内包部５８１を形成する。外ケース４５Ｐは、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２側である後側に設けられている。内ケース４０Ｐは、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２側とは反対側である前側に設けられている。尚、図

６０（ｃ）においては、透明な基板ケース３Ｐに内包された制御基板５０１に設けられた電気部品のうち、ＲＯＭ５０２のみを図示しており、他の電気部品は図示を省略している（図６５（ａ）等も同様）。

【０６８９】

図６４に示すように、各ケース４０Ｐ，４５Ｐは、制御基板５０１（図６１参照）を収納する制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐと、後述する封止基礎部５Ｐ（図６５参照）を構成する封止部５１Ｐ，５６とを備えている。制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐは、略長方形状に形成された板部４２Ｐ，４７Ｐと、これら板部４２Ｐ，４７Ｐの周囲縁部から突設され、各板部４２Ｐ，４７Ｐの一方側の面を囲うフランジ部４３Ｐ，４８Ｐとを有する形状に形成されている。

【０６９０】

また、図６１に示すように、内ケース４０Ｐの板部４２Ｐの左部には、制御基板５０１側である後方に向かって延びる円筒部５６５が設けられている。円筒部５６５には、前後方向に延びる孔部５６６が形成されている。孔部５６６の内側には、ねじ山が形成されている。制御基板５０１において、円筒部５６５に対向する位置には、孔部５６７が設けられている。

【０６９１】

制御基板５０１は、内ケース４０Ｐに固定される。より詳細には、内ケース４０Ｐの円筒部５６５の後方に、制御基板５０１の孔部５６７が配置される。ビス７６９（図６３参照）の軸部が、制御基板５０１の後側から、孔部５６７を介して、円筒部５６５の孔部５６６に挿入される。円筒部５６５の孔部５６７に形成されたねじ山に、ビス７６９（図６３（ｂ）参照）の軸部に設けられたねじ山が、組み合わせられる。これによって、ビス７６９の頭部と円筒部５６５の後面との間に制御基板５０１が挟まれ、制御基板５０１が内ケース４０Ｐに固定された状態となる。すなわち、制御基板５０１は、内ケース４０Ｐ側にビス止めされる。

【０６９２】

図６４に示すように、制御基板収納部４１Ｐのフランジ部４３Ｐのうち、板部４２Ｐの長尺な２辺に沿って板部４２Ｐから突設されている部分（以下「雄部」という）には、Ｌ字状に形成された引掛溝４３０がそれぞれ３つずつ形成されている。

【０６９３】

一方、制御基板収納部４６Ｐのフランジ部４８Ｐのうち、板部４７Ｐの長尺な２辺に沿って板部４７Ｐから突設されている部分は（以下「雌部」という）、二重壁状に形成されており、二重壁を形成する壁と壁との間に、制御基板収納部４１Ｐの雄部を挿入可能な挿入溝部４８０が設けられている。また、各挿入溝部４８０には、引掛片４８１が形成されている。

【０６９４】

制御基板５０１がビス７６９によってビス止めされた内ケース４０Ｐと、外ケース４５Ｐとが組み合わせられる場合、フランジ部４３Ｐの雄部がフランジ部４８Ｐの雌部に挿入される。そして、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐが、左右方向に沿った図６４中の矢印αの方向に互いにスライドされる。すると、雄部に設けられた引掛溝４３０が引掛片４８１に係合するので、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとは、矢印αとは逆方向に互いに移動しない限り、外れないように組み合わされる。

【０６９５】

このように組み合わされると、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐは、内部に外部から遮蔽された箱形の内包部５８１を形成する。内包部５８１には、制御基板５０１（図６１参照）が収納された状態となる。このため、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

【０６９６】

制御基板５０１は、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐが組み合わされる前に、制御基板収納部４６Ｐの内側に取り付けられる。このとき制御基板５０１上に実装されているＩＣな

どが、制御基板収納部４６Ｐの板部４７Ｐに対向するように取り付けられる。これは、板部４７Ｐも透明なプラスチックで形成されているので、制御基板５０１が基板ケース３Ｐ内に収納されても、制御基板５０１上に実装されたＲＯＭ５０２等の電子部品が不正に交換されていないか、板部４７Ｐを介して外部から確認できるようにするためである。図５８に示すように、本実施形態では、基板ケース３Ｐを備える組立体２Ｐを遊技盤ユニット１２Ｐに取り付けると、遊技機１Ｐの背面側から外ケース４５Ｐを通して、基板ケース３Ｐ内の制御基板５０１に実装された電子部品を視認することができる。

【０６９７】

図６４に示すように、各ケース４０Ｐ，４５Ｐの右端部には、封止部５１Ｐ，５６が設けられている。図６５に示すように、ケース４０Ｐ，４５Ｐには、封止部５１Ｐ，５６の上方に、第一ネジ止片９１、第二ネジ止片９６が設けられている。

【０６９８】

制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐをスライドさせて組み合わせると、これらを組み合わせた封止体４Ｐの長手方向の端部に封止部５１Ｐ，５６によって封止基礎部５Ｐが形成される。

【０６９９】

図６３に示すように、封止基礎部５Ｐにかぶせて封止体４Ｐにキャップ８Ｐを取り付けると、封止体４Ｐの長手方向の端部には、第一ネジ止片９１、第二ネジ止片９６に加えて、キャップ８Ｐが備える第三ネジ止片９８が重なり、ネジ止め用のネジ止部９Ｐを構成する。

【０７００】

図６４に示すように、封止部５１Ｐ，５６は、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐの右端部から右方に突設されている。封止部５１Ｐ，５６は、左右方向に沿った高さが同じ高さであり、上下方向の幅が同じ幅に形成されている。

【０７０１】

各封止部５１Ｐ，５６には、左右方向に沿って長尺な溝部５１２，５６２が形成されている。封止部５６には、左右方向に沿って平行な２つの溝部５６２が、所定間隔離して形成され、封止部５１Ｐには、左右方向に沿って、１つの溝部５１２が形成されている。

【０７０２】

図６５に示すように、上記のようにケース４０Ｐ，４５Ｐが組み合わされると、封止部５１Ｐ，５６は、組み合わされた制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐの右部に、封止基礎部５Ｐを形成する。

【０７０３】

封止基礎部５Ｐにおいては、封止部５１Ｐ，５６が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部５１Ｐ，５６が互いに対向する面の間に挿抜空間５ａｐ(図６５参照)が形成される。

【０７０４】

図６４に示すように、封印シール７Ｐは、基板ケース３Ｐを封印する手段として用いられるものであり、認証資格を有した組織等によって発行された真正品であることを証明するものである。

【０７０５】

封印シール７Ｐは、切断性を考慮し、紙などの切断し易い材料の一方の面に接着面が設けられたものであり、複数の切目が形成されている。図示しないが、封印シール７Ｐには、例えば、ホログラム及びＱＲコード（登録商標）等が印刷されている。また、封印シール７Ｐには、「開封禁止」の文字も印刷されている。

【０７０６】

切断部材６Ｐは、基礎部６０Ｐと、一対の摘部６１Ｐと、切断部６４Ｐとを有する形状に形成されている。切断部材６Ｐの基礎となる基礎部６０Ｐは、略長方形状に形成されている。基礎部６０Ｐの長尺な２辺のうち、一方には、切断部６４Ｐが形成されている。切断部６４Ｐは、基礎部６０Ｐの先端が刃状に形成された部位である。摘部６１Ｐは、基礎部６０Ｐの長手方向両端に設けられ、全体に「く」の字に折り曲げられた形状に形成され

ている。摘部６１Ｐの左端部を、遊端部６１ａという。

【０７０７】

キャップ８Ｐは、封止基礎部５Ｐにかぶせて封止基礎部５Ｐ全体を覆うことができる大きさに形成されており、封止基礎部５Ｐに対して着脱可能に形成されている。

【０７０８】

キャップ８Ｐは、封止基礎部５Ｐを覆う椀状に形成された箱部８０と、箱部８０の長手方向の一端側に形成された第三ネジ止片９８とを備えている。箱部８０の内側面には、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐに取り付けたときに、挿抜空間５ａｐに挿入された切断部材６Ｐの摘部６１Ｐの遊端部６１ａが引っ掛かる位置に、突起８２が設けられている。また、箱部８０の内側面には、溝部８６が形成されている。

【０７０９】

切断部材６Ｐは、封止基礎部５Ｐの挿抜空間５ａｐ（図６５参照）に挿入される。その後、封印シール７Ｐが貼り付けられる。さらに、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐにかぶせると、溝部８６が、挿抜空間５ａｐに挿入された切断部材６Ｐの一部に嵌る。また、突起８２が切断部材６Ｐの摘部６１Ｐの遊端部６１ａと係合する。

【０７１０】

図６３に示すように、上述したように、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐにかぶせると、第三ネジ止片９８が、内ケース４０Ｐの第一ネジ止片９１と，外ケース４５Ｐの第二ネジ止片９６とが組み合わされたものに重なり、ネジ止め用のネジ止部９Ｐを構成する。ネジ止部９Ｐにカシメ部材３０Ｐを打ち込まれると、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、キャップ８Ｐが互いに固定される。

【０７１１】

基板ケース３Ｐの封印を解くときは、カシメ部材３０Ｐが取り外されるとともに、キャップ８Ｐが封止基礎部５Ｐから取り外される。基板ケース３Ｐの封印が不正に解かれる時も同様である。

【０７１２】

切断部材６Ｐとキャップ８Ｐとは一体化している。このため、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐから取り外されると、同時に切断部材６Ｐも封止基礎部５Ｐから取り外される。すると、切断部６４Ｐ等により、封印シール７Ｐには回復不能な傷が付けられる。

【０７１３】

識別表示５２０について説明する。図６１に示すように、識別表示５２０は、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐに付されている。識別表示５２０は、遊技機１Ｐに関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、制御基板５０１に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２１といい、ＲＯＭ５０２に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２２という。外ケース４５Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２３といい、内ケース４０Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２４という。キャップ８Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２５という。

【０７１４】

図６１に示すように、識別表示５２１は、制御基板５０１の背面の上部に、シルク印刷によって表示されている。識別表示５２１は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示５２２は、ＲＯＭ５０２に、刻印によって添付されている。識別表示５２２は、特定の情報を表示するための情報識別部である。基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３、５２４，５２５は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示５２４は、内ケース４０Ｐの前面の右上部に、内ケース４０Ｐを製造する金型による刻印によって形成されている（図６５参照）。識別表示５２５は、キャップ８Ｐの背面に、キャップ８Ｐを製造する金型による刻印によって形成されている。識別表示５２３の表示態様及び情報識別部との関係については後述する。

【０７１５】

識別表示５２１～５２５は互いに関連しており、少なくとも同じ内容を示唆する識別表

示５２９を含む。本実施形態では、一例として、識別表示５２１は、「ＡＢＣＤ０１」の文字列であり、識別表示５２２は、「ＡＢＣＤ０２」の文字列である。識別表示５２３は、「ＡＢＣＤ０３」の文字列であり、識別表示５２４は、「ＡＢＣＤ０４」の文字列である。識別表示５２５は、「ＡＢＣＤ０５」の文字列である。識別表示５２１～５２５において同じ内容を示唆する識別表示５２９は、「ＡＢＣＤ」である。識別表示５２９は、例えば、メーカ名及び機種名等に対応した表示である。本実施形態では、一例として、「ＡＢＣＤ」のうち、「ＡＢ」はメーカ名を表し、「ＣＤ」は機種名を表すとする。

【０７１６】

なお、識別表示５２１～５２５において、メーカ名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＡＢ」で表示するのではなく、図７１の識別表示１５９５，１５９６における「ＡＡ社」のように、メーカ名そのものを表示してもよい。また、機種名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＣＤ」で表示するではなく、図７１の識別表示１５９５，１５９６における「ＣＲあいう」のように、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示５２１～５２５に、図７１の識別表示１５９５，１５９６における型式「ＧＨ１０１」のように、型式が表示されてもよい。この場合、識別表示５２１～５２５において同じ内容を示唆する識別表示は、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」となる。

【０７１７】

以下の説明では、外ケース４５Ｐにおいて、基板ケース３Ｐの内側を形成する面を内面５３２という。外ケース４５Ｐにおいて、基板ケース３Ｐの外側を形成する面を外面５３１という。図６０（ｃ）、図６３（ｃ）、及び図６５に示すように、外面５３１には、位置表示部５４１が設けられている。位置表示部５４１は、識別表示５２３を付与する位置を表示する部位である。位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２に重なる部位とは異なる部位に設けられている。より詳細には、位置表示部５４１は、後側から見た場合に矩形状であり、外ケース４５Ｐの右下部に設けられている。ＲＯＭ５０２は、後側から見た場合に、位置表示部５４１より左側に設けられている。位置表示部５４１は、前側に向かって凹んだ凹部である。

【０７１８】

図６３（ｂ）に示すように、位置表示部５４１には、光透過性を有する素材で形成されたシール部５４２が貼り付けられている。本実施形態ではシール部５４２は、一例として透明であるとする。シール部５４２には、印刷部７９７が印刷されている。本実施形態では、一例として、印刷部７９７は、識別表示５２３である。シール部５４２に、識別表示５２３が印刷されていることによって、位置表示部５４１に識別表示５２３が付された状態となる。シール部５４２は、基板ケース３Ｐにおいて複数の電子部品５９５の少なくとも一部を跨いで配置されている。言い換えると、シール部５４２は、後方から見た場合に、基板ケース３Ｐにおいて複数の電子部品５９５に重なる状態で配置されている。なお、図６３（ｂ）には、複数の電子部品５９５のうちの一部を図示しており、実際には、他の電子部品（図６１参照）も存在する。外ケース４５Ｐの識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。本実施形態では、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３によりＲＯＭ５０２の装着箇所が視認性を阻害されない。なお、後述する変形例におけるシール部１５６１（図７２参照）の場合と同様に、基板ケース３Ｐが所定の角度にある場合に、識別表示５２３が、ＲＯＭ５０２の装着箇所と重なってもよい。

【０７１９】

このように、印刷等によって識別表示が付されたシール部等が貼り付けられて、対象物に識別表示が付された状態となる場合、識別表示を含んだシール部等を情報識別部と呼ぶこととする。本実施形態では識別表示５２３を含んだシール部５４２は、情報識別部である。なお、識別表示５２０は、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐに付されているが、それぞれに一つ付されているわけではなく、二つ以上付されていることもある。例えば、ＲＯＭ５０２に二つの識別表示が付されることもあり、同様に情報識別部が二つある場合もある。

【０７２０】
以上のように、本実施形態における遊技機１Ｐが形成される。本実施形態では、制御基板５０１を内包する基板ケース３Ｐが設けられている。図６０、図６１、図６３、及び図６５に示すように、基板ケース３Ｐには、識別表示５２３を付与する位置を表示する部位である位置表示部５４１が設けられている。このため、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べ、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２１】
また、遊技機１Ｐの製造時においては、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べて、製造者が、識別表示５２０を付与する位置を把握し易い。このため、例えばシール部５４２が使用され、製造者によって識別表示５２３が付与される場合に、複数の遊技機１Ｐの間で、異なる位置に識別表示５２３が付与される可能性を低減できる。このため、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べて、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２２】
また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするため凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によって位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が位置表示部５４１の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２３】
また、製造者は、凹部である位置表示部５４１に沿って識別表示５２０を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機１Ｐを量産する場合において、複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０を付することができる。複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０が付されるので、検査者は、識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２４】
また、位置表示部５４１は、基板ケース３ＰにおいてＲＯＭ５０２に重なる部位とは異なる部位に設けられている。この場合、位置表示部５４１に付される識別表示５２３とＲＯＭ５０２が重なる可能性を低減できる。このため、検査者が、識別表示５２３とＲＯＭ５０２との両方を同時に確認することができる。よって、例えば、不正行為によってＲＯＭ５０２が入れ替えられたことを容易に発見することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２５】
また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０（５２３）を位置決めするための凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケース３Ｐの平面にシール部５４２が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、シール部が保護されるため、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７２６】
また、基板ケース３Ｐに添付された情報識別部である、識別表示５２３を含んだシール

部５４２と、ＲＯＭ５０２に添付された情報識別部である識別表示５２２とは、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示５２９を含む。また、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。また、本実施形態では、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３によってＲＯＭ５０２の装着箇所の視認性を阻害されることはない。外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されているので、検査者は、同じ識別表示５２９が付されたＲＯＭ５０２と、基板ケース３Ｐとを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、例えば、ＲＯＭ５０２が、他のＲＯＭに入れ替えられた場合でも、ＲＯＭ５０２と基板ケース３Ｐに付された識別表示５２９が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７２７】

また、基板ケース３Ｐに添付された情報識別部である、識別表示５２３を含んだシール部５４２と、ＲＯＭ５０２に添付された情報識別部である識別表示５２２と、制御基板５０１に表示された情報識別部である識別表示５２１とは、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示５２９（本実施形態では「ＡＢＣＤ」の文字列）を含む。このため、検査者は、同じ内容を示唆する識別表示５２９が付された制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び基板ケース３Ｐを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２の少なくとも一方が、他の制御基板５０１及びＲＯＭ５０２に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び基板ケース３Ｐに付された識別表示５２９が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７２８】

基板ケース３Ｐは、複数のコネクタ７７１～７７６を視認可能に、制御基板５０１を内包する。複数のコネクタ７７１～７７６が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器がコネクタ７７１～７７６に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７２９】

また、検出信号コネクタ７７４，７７５が蛍光色であるので、蛍光色でない場合に比べて、検査者が視認しやすくなる。このため、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が検出信号コネクタ７７４，７７５に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７３０】

また、検出信号コネクタ７７４，７７５は、複数設けられている。このため、検出信号コネクタが１つである場合に比べて、検出信号コネクタ７７４，７７５を検査者が確認しやすい。このため、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が検出信号コネクタ７７４，７７５に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７３１】

また、ＲＯＭ５０２が備える第一信号ピン５８２は基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。第一信号ピン５８２が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が第一信号ピン５８２に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７３２】

また、複数の電子部品５９５が備える第二信号ピン５８３は、基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。第二信号ピン５８３が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が第二信号ピン５８３に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７３３】

また、制御基板５０１は、内ケース４０Ｐ側に、ビス７６９（図６３（ｂ）参照）によってビス止めされている。このため、ビス止めされていない場合に比べて、制御基板５０１を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７３４】

また、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとは、互いにスライドされて組み合わせられる。このため、不正行為をしようとする者が、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとを分離するために、単に外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとを引き離そうとしても、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐが分離され難い。よって、制御基板５０１を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７３５】

尚、本発明は上記実施形態に限定されることなく、種々の変更が可能である。以下の各変形例において、上記実施形態の構成に対応する構成は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。

【０７３６】

位置表示部５４１が凹部であったが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が凸部であってもよい。図６６は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１００３の外ケース４５Ｐにおいて、図６３に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６６に示すように、基板ケース１００３の位置表示部５４１は、外ケース４５Ｐの外面５３１に形成された凸部であり、後側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。

【０７３７】

また、位置表示部５４１は、外面５３１に設けられていたが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が、内面５３２に設けられてもよい。図６７は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１１０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６３に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６７に示すように、基板ケース１１０３の位置表示部５４１は、基板ケース１１０３の内面５３２に形成された凹部であり、後側に凹んでいる。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１１０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。

【０７３８】

図６８は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１２０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６３に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６８に示すように、基板ケース１２０３の位置表示部５４１は、基板ケース１２０３の内面５３２に形成された凸部であり、前側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１２０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。

【０７３９】

以上のように、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの内面５３２又は外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするための凸部又は凹部である。凸部又は凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によっ

て位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が識別表示５２０の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４０】

また、製造者は、凸部又は凹部である位置表示部５４１に沿って識別表示５２０を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機１Ｐを量産する場合において、複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０を付することができる。複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０が付されるので、検査者は、識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４１】

また、制御基板５０１を内包する複数の部材５１１は、外ケース４５Ｐ、内ケース４０Ｐ、及びキャップ８Ｐのうち、一部を含まなくてもよい。また、複数の部材５１１は、外ケース４５Ｐ、内ケース４０Ｐ、及びキャップ８Ｐとは異なる部材をさらに含んでいてもよい。

【０７４２】

また、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び複数の部材５１１に識別表示５２０が付されていたが、これに限定されない。例えば、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに、関連した識別表示５２０が付されてもよい。例えば、複数の部材５１１に含まれるキャップ８Ｐに識別表示５２５が付されなくてもよい。また、複数の部材５１１に含まれる内ケース４０Ｐに識別表示５２４が付されなくてもよい。また、複数の部材５１１に含まれる外ケース４５Ｐに識別表示５２３が付されなくてもよい。検査者は、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板５０１が、他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４３】

また、識別表示５２０は、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうち、少なくとも２つに付されてもよい。この場合、検査者は、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板５０１が他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうちのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４４】

また、識別表示５２０は、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２とに付されてもよい。この場合、検査者は、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２に付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、ＲＯＭ５０２が他のＲＯＭに入れ替えられた場合でも、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２に付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４５】

また、識別表示５２０は、互いに関連していればよい。例えば、識別表示５２０は、全て同じ識別表示（例えば、全て「ＡＢＣＤ０１」等）でもよい。また、識別表示５２０が夫々異なる表示でもよく、同じ識別表示５２９が含まれなくてもよい。検査者が確認できる態様であれば、識別表示５２０の記載内容は限定されない。また、識別表示５２０は文字列でなくてもよい。例えば、識別表示５２０は、種々のマークであってもよい。また、識別表示５２０が付される態様は限定されない。例えば、識別表示５２１だけでなく、識別表示５２１～５２５が全てシール部に印刷されて付与されてもよい。また、該シール部は透明でなくてもよい。また、識別表示５２３～５２５が全て基板ケース３Ｐを製造する金型によって刻印されてもよい。

【０７４６】

また、識別表示５２０は、基板ケース３Ｐの素材の内部に形成されていてもよい。以下、図６９及び図７０を参照し、該変形例について説明する。図６９及び図７０に示す基板ケース１３０３は、基板ケース３Ｐの変形例である。基板ケース１３０３において、識別表示５２３が表示された部位を識別表示部１３９０という。また、識別表示部１３９０より外側の部位を、外側部位１３９１という。図７０に示すように、識別表示部１３９０は、外側部位１３９１より後側に突出している。このため、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２よりも大きい。

【０７４７】

識別表示５２３は、識別表示部１３９０を形成する部材（本実施形態では、外ケース４５Ｐの素材）の内部に形成されている。識別表示５２３は、識別表示部１３９０において厚み方向（前後方向）の複数（本実施形態では４つ）の階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割されて設けられている。

【０７４８】

識別表示５２３の「Ａ」の文字１３７１は、階層１３８１に形成されている。「Ｂ」の文字１３７２は、階層１３８２に形成されている。「Ｃ」の文字１３７３は、階層１３８３に形成されている。「Ｄ」の文字１３７４は、階層１３８４に形成されている。「０」の文字１３７５は、階層１３８２に形成されている。「３」の文字１３７６は、階層１３８３に形成されている。

【０７４９】

尚、識別表示５２３を、識別表示部１３９０を形成する部材の内部に形成する方法は限定されない。例えば、３Ｄレーザ彫刻によって、識別表示５２３が形成されてもよい。３Ｄレーザ彫刻とは、レーザを集光させ、基板ケース３Ｐの素材の内部に、例えば１００ミクロンの微細なクラックを、例えば０．０８ｍｍ～０．０１６ｍｍの間隔で形成する技術である。該クラックを複数形成することで、基板ケース３Ｐの内部に識別表示５２３が形成される。

【０７５０】

本実施形態では、識別表示５２３は、識別表示部１３９０を形成する部材の内部に形成されている。このため、例えば、識別表示５２３の全体が基板ケース３Ｐの外面５３１又は内面５３２に形成されている場合に比べて、識別表示５２３が除去され難い。よって、不正行為の発生が抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。また、不正によって識別表示５２３が除去された場合には、基板ケース１３０３に傷が形成される。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７５１】

また、識別表示５２３は、識別表示部１３９０において厚み方向の複数の階層１３８１～１３８４に分割されて設けられている。このため、一層のみに識別表示５２３が形成されている場合に比べて、識別表示５２３が除去され難い。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７５２】

また、基板ケース１３０３において、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２より大きい。この場合、Ｌ１がＬ２以下の場合に比べて、不正者が識別表示５２０を除去しようとした場合に、基板ケース３Ｐをより深く削る必要がある。このため、基板ケース１３０３に傷が生じやすい。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７５３】

尚、識別表示５２３が、識別表示部１３９０において厚み方向の複数の階層１３８１～１３８４に分割されていなくてもよい。例えば、一層のみに識別表示５２３が形成されてもよい。また、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２以下でもよい。また、識別表示５２３について説明したが、識別表示５２４，５２５等、基板ケース１３０３に設けられる識別表示５２０についても同様に、基板ケース１３０３の内部に形成されてもよい。

【０７５４】

上記実施形態において、基板ケース１３０３は、本発明の「ケース部」の一例である。

【０７５５】

また、基板ケース３Ｐには、シール部５４２等以外にも種々のシールが添付されてもよい。また、シール部５４２等の種々のシールに設けられる印刷部（例えば、印刷部７９７）に表示される内容は限定されない。例えば、図７１に示す変形例に係る基板ケース１５５１には、シール部５４２に加え、シール部１５６０及びシール部１５６１が貼り付けられている。なお、図７１において、上記実施形態と同様の構成の部材は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。

【０７５６】

シール部１５６０は、基板ケース１５５１の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の上部に貼り付けられている。シール部１５６１は、基板ケース３Ｐの外ケース４５Ｐの左上部に貼り付けられている。シール部１５６０，１５６１は、光透過性を有する素材で形成されている。シール部１５６０，１５６１は、夫々、複数の電子部品５９５（図６１参照）を跨いで配置されている。なお、図７１においては、シール部１５６０，１５６１の前側に位置する複数の電子部品５９５（図６１参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

【０７５７】

シール部１５６０には、印刷部１５７１が印刷されている。印刷部１５７１は、複数の領域１５７５を備えている。印刷部１５７１は、有色であり、本実施形態では、一例として白色の下地を有する。複数の領域１５７５は、コード部１５７２、情報表示部１５７３、及び記載領域１５７０を含む。シール部１５６０は、印刷部１５７１、コード部１５７２、情報表示部１５７３、及び記載領域１５７０が、ＲＯＭ５０２と重ならない位置となるように、設けられている。

【０７５８】

コード部１５７２は、シール部１５６０の左上部に設けられている。コード部１５７２は、所定の情報を含む。コード部１５７２は、他の機器によって情報が読み取られる部位であり、例えば、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、ＱＲコード（登録商標）、バーコード等が黒色で印刷されている。本実施形態では、一例として、コード部１５７２は、ＱＲコード（登録商標）を含む。

【０７５９】

コード部１５７２は、例えば、遊技機１Ｐとは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、制御基板５０１の納入先を示す情報と紐付けられている。例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部１５７２に含まれる情報であるＵＲＬ（Ｕｎｉｆｏｒｍ Ｒｅｓｏｕｒｃｅ Ｌｏｃａｔｏｒ）が読み取られる。情報携帯端末は、該ＵＲＬを使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、制御基板５０１の納入先（例えば、遊技機１Ｐが納入された店舗名）、及び、遊技機１Ｐが廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、制御基板５０１の納入先を示す情報、及び遊技機１Ｐが廃棄さ

れたか否か等の情報を容易に確認することができる。

【０７６０】

情報表示部１５７３には、種々の情報が含まれる。情報表示部１５７３は、例えば、識別表示５２９と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部１５７３には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「ＥＦ００１」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、制御基板５０１の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機１Ｐの納入先、遊技機１Ｐが廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部１５７３の文字列は、メーカ名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部１５７３が有する矩形状の領域と、コード部１５７２が有する矩形状の流域とは、左右方向において繋がっている。

【０７６１】

記載領域１５７０は、一例として、上下方向に３行、左右方向に２列の計６個設けられている。記載領域１５７０は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。左上の記載領域１５７０の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記載領域１５７０の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記載領域１５７０の左方には、丸１と印刷されている。左側の上下方向中央の記載領域１５７０の左方には、丸２と印刷されている。左下の記載領域１５７０の左方には、丸３と印刷されている。

【０７６２】

例えば、検査者は、基板ケース３Ｐを開封した場合に、検査者の名前を左側の記載領域１５７０に記載し、基板ケース３Ｐを開封した年月日を、右側の記載領域１５７０に記載する。なお、検査者は、記載領域１５７０に、制御基板５０１に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記載してもよい。

【０７６３】

シール部１５６０は、電子部品７９８を覗くための覗き部１５７４を備えている。覗き部１５７４は、複数の領域１５７５同士の間に設けられている。覗き部１５７４は、光透過性を有する。本実施形態では、覗き部１５７４は、シール部１５６０における印刷されていない部分によって形成されており、透明である。本実施形態においては、上下方向３行の記載領域１５７０の間に、左右方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。また、左右に並んだコード部１５７２及び情報表示部１５７３と、上側の２つ記載領域１５７０との間に、左右方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。左右方向２列の記載領域１５７０の間に、上下方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。

【０７６４】

また、シール部１５６１は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部１５６３ともいう。また、シール部１５６１に表示される特定の情報を識別表示１５９５という。本実施形態では、識別表示１５９５は、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」である。

【０７６５】

また、ＲＯＭ５０２には、シール部１５６２が貼り付けられている。シール部１５６２は、ＲＯＭ５０２の識別表示５２２「ＡＢＣＤ０２」の左側に貼り付けられている。シール部１５６２は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部１５６２には、所定の情報として、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」が印刷されている。また、シール部１５６２に表示される特定の情報を識別表示１５９６という。本実施形態では、識別表示１５９６は、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」である。な

お、ＲＯＭ５０２の識別表示５２２も情報識別部であり、すなわち、本実施形態では、ＲＯＭ５０２には、情報識別部が二つ設けられている。

【０７６６】

また、シール部１５６１とシール部１５６２は、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示１５９５，１５９６を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示１５９５，１５９６における種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。

【０７６７】

なお、識別表示１５９５,１５９６は、基板ケース３ＰとＲＯＭ５０２に付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、制御基板５０１に、識別表示１５９５，１５９６と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

【０７６８】

以上のように、本変形例に係る基板ケース１５５１及び制御基板５０１等が形成される。本実施形態では、シール部５４２，１５６０，１５６１が複数の電子部品５９５(図６１参照)の少なくとも一部を跨いで配置されるので、例えば、シール部５４２，１５６０，１５６１と電子部品５９５との位置関係を確認することで、検査者は、制御基板５０１に不正が行われたか否かを判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７６９】

また、領域１５７５が設けられているので、検査者は、領域１５７５（より詳細には、記載領域１５７０）に、検査者の名前、及び、基板ケース３Ｐを開封した年月日を記載することができる。また、検査者は、制御基板５０１に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域１５７５に記載することもできる。また、領域１５７５の間に覗き部１５７４が設けられているので、領域１５７５のみが設けられている場合に比べて、領域１５７５が目立ちやすい。このため、領域１５７５に記載された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７７０】

また、覗き部１５７４が設けられているので、検査者は、覗き部１５７４を介して、電子部品７９８を確認することができる。よって、覗き部１５７４が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品７９８に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７７１】

また、コード部１５７２がＲＯＭ５０２と重ならない位置に設けられている。このため、検査者はＲＯＭ５０２を容易に確認することができる。このため、検査者は、ＲＯＭ５０２を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７７２】

また、コード部１５７２は、遊技機１Ｐとは異なる機器に記憶された、制御基板５０１の納入先を示す情報と紐付けられている。これによって、検査者は、コード部１５７２を使用して、制御基板５０１の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる制御基板５０１が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７７３】

また、ＲＯＭ５０２にシール部１５６２が貼り付けられ、シール部１５６２に所定の情報が表示されている。このため、検査者は、シール部１５６２を確認することで、ＲＯＭ５０２が入れ替えられる不正を容易に確認することができる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７７４】
　また、シール部１５６１に、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。
【０７７５】
　なお、ＲＯＭ５０２の形状は限定されない。上記実施形態におけるＲＯＭ５０２は、図６３に示すように、上下左右に延びる板状の本体部５８０を有している。しかし、本体部５８０が、前後左右に延びてもよい。この場合、第一信号ピンは、前方に延び、制御基板５０１と電気的に接続されてもよい。また、本体部５８０が前後左右に延びる場合、シール部１５９１に表示された所定の情報は、本体部５８０の上面又は下面に表示されてもよい。
【０７７６】
　また、シール部５４２，１５６０，１５６１に表示される各種の情報は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。例えば、図７２は、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２を、後斜め上方から見た図である。図７２においては、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２以外の部材の図示は省略している。この場合、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所に重なっている。すなわち、図７２は、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認し難くなる角度から見た図である。しかし、図７１に示すように、後側から見た場合には、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認できる。すなわち、図７１は、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認できる角度から見た図である。このように、シール部１５６１に表示される情報は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示される。なお、シール部１５６１を例にして説明したが、他のシール部５４２，１５６０に表示される各種情報（例えば、識別表示５２３の情報）が、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。
【０７７７】
（第５実施形態）
　次に、図７３－１～図７３－６を参照して、本発明の実施形態の一例である第５実施形態について説明する。なお、以下に説明する第５実施形態において、第４実施形態と同じ構成のものは、第４実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。
【０７７８】
　まず、図７３－１～図７３－４を参照して、第５実施形態に係る基板ケース１７００及び制御基板１７０５の構成の概要について説明する。図７３－１は、第５実施形態に係る制御基板１７０５が収納された基板ケース１７００の背面図である。図７３－２（ａ）は、シール部１７１０の構成を説明する概略図であり、図７３－２（ｂ）は、デートマーク部１７２０の構成を説明する概略図である。図７３－３（ａ）は、開封禁止シール部１７３０の構成を説明する概略図であり、図７３－３（ｂ）は、開封禁止シール部１７３０が基板ケース１７００に貼付された状態を説明する概略図である。図７３－４は、情報表示器１７５０の表示の構成を説明する概略図である。
【０７７９】
　図７３－１に示すように、第５実施形態の遊技機１Ｐにおいては、制御基板１７０５と、制御基板１７０５を収納する基板ケース１７００と、を備える。基板ケース１７００は、第４実施形態の変形例である基板ケース１５５１と略同様の構成であるが、後述するシール部１７１０、デートマーク部１７２０、開封禁止シール１７３０、ＲＡＭクリア操作部１７８５、を備えている。制御基板１７０５は、第４実施形態の変形例である制御基板５０１と略同様の構成であるが、後述する情報表示器１７５０、操作キー部１７８０、ＲＡＭクリアボタン、を備えている。
【０７８０】

シール部１７１０は、光透過性を有する素材で形成されており、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の上部に貼り付けられている。なお、シール部１７１０は、夫々、複数の電子部品５９５（図示を省略）等を跨いで配置されている。デートマーク部１７２０は、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の下部に、外ケース４５Ｐの正面側において外ケース４５Ｐから凸形状となるように形成されている。開封禁止シール部１７３０は、基板ケース１７００における左右方向右端部に形成されたシール貼付部１７０１に貼付されている。なお、シール貼付部１７０１は、キャップ８Ｐによって覆われる部分である。ＲＡＭクリア操作部１７８５は、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向右部の下部に形成されており、制御基板１７０５のＲＡＭクリアボタンを操作可能に構成されている。操作キー部１７８０は、特定の鍵を差込み回転操作が可能な構造のものであり、特定の鍵を差込み口が基板ケース１７００の外ケース４５Ｐから露出していることで、制御基板１７０５が基板ケース１７００に収納された状態で操作可能に設けられている。なお、操作キー部１７８０は、遊技機１Ｐの遊技を制御するメインＣＰＵに対して、操作キー部１７８０が操作されたか否かの信号が送信可能に接続されている。

【０７８１】

情報表示器１７５０は、制御基板１７０５の左右方向右部の上角隅部に設けられており、制御基板５０１を覆う透明な樹脂からなる基板ケース１７００の内部に配置される。また、情報表示器１７５０は、制御基板５０１に設けられているメインＣＰＵ、メインＲＯＭ、メインＲＡＭが設けられている位置とは異なる位置であって、基板ケース１７００に設けられているＲＡＭクリア操作部１７８５やシール部１７１０などによって視認が阻害されない位置に設けられる。また、情報表示器１７５０の周囲および近傍には、電子部品５９５等の制御基板１７０５上に設けられる複数の電子部品のいずれも設けられていない。このような情報表示器１７５０は、基板ケース１７００に収納された制御基板１７０５上に設けられているにもかかわらず、目立つため、表示される情報の視認が容易となっている。

【０７８２】

ここで、情報表示器１７５０と図示しないアウト球検出スイッチとについて説明する。アウト球検出スイッチは、遊技領域に発射された全ての遊技球（本実施形態では、「アウト球」と称する。）を検知し、検知結果のデータを主制御基板３００へ送信可能に接続ケーブルにて接続されている。情報表示器１７５０は、アウト球検出スイッチでの検知結果に基づきメインＣＰＵにて算出された数値（後述する計算式による算出値である。）によって、遊技機１Ｐの種々の性能を表示するものである。なお、この情報表示器１７５０において表示される数値が、所定の範囲内であるか否かによって、遊技機１Ｐの性能が維持されているか否かを判断可能となる。

【０７８３】

図７３－２（ａ）に示すように、シール部１７１０は、シール部１５６０と略同様の構成であり、印刷部１７１１、コード部１７１２、情報表示部１７１３、記載領域１５７０、および覗き部１５７４を備えている。また、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部１７１３に記載された文字列が含まれている。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列といったように、異なる態様にて表示されていることとなる。ここで、コード部１７１２と情報表示部１７１３の構成が、シール部１５６０のコード部１５７２と情報表示部１５７３の構成と異なる。具体的には、コード部１７１２の有色領域と情報表示部１７１３の有色領域とに跨って「ＥＦ００１」の文字列が印刷された構成となっている。このような構成のシール部１７１０であれば、コード部１７１２の有色領域と情報表示部１７１３の有色領域とのうちのいずれかを削り取って不正に情報を変更したりすると、シール部１５６０に比べて変更した痕跡が明確になり易く、不正な情報の変更を抑止することができる。さらに、前述した通り、シール部１５６０によって覆われた位置に設けられた電子部品７９８

は覗き部１５７４から視認可能となっているが、これは電子部品７９８の少なくとも一部又は全体が制御基板に対して垂直をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能であるだけでなく、制御基板に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能であることも意味するものである。具体的には、シール部１５６０によって覆われた位置に設けられた電子部品であって、制御基板１７０５に対して垂直をなす方向からは有色領域１５７５によって視認困難となっているものは、シール部１５６０に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能となっていることである。

【０７８４】

図７３－２（ｂ）に示すように、デートマーク部１７２０は、基板ケース１７００を製造した年月日を表示する部分であり、日付表示部１７２１と年月表示部１７２６とから構成されている。日付表示部１７２１は、円形状の外縁に１～３１までの目盛りが形成されており、円中心から延びる矢印によって製造された日付が示される形態となっている。年月表示部１７２６は、円形状の外縁に１～１２までの目盛りが形成されており、円中心から延びる矢印によって製造された月が示されるとともに、円中心に形成された数字によって製造された年が示される形態となっている。つまり、図７３－２（ｂ）に示されたデートマーク部１７２０においては、「２０１４年１２月１日」に基板ケース１７００が製造されたことが示されることとなる。なお、図７３－２（ｂ）に示されたデートマーク部１７２０は、外ケース４５Ｐを遊技機１Ｐの正面側から視認した場合のものであり、基板ケース１７００を遊技機１Ｐの背面側から視認した場合には反転して示される（例えば、図７３－１を参照。）こととなる。

【０７８５】

図７３－３（ａ）に示すように、開封禁止シール部１７３０は、所定の文字列が印字される情報表示部１７３１、ＱＲコード（登録商標）等が印刷されるコード部１７３２、偽造困難なホログラムが形成されているホログラム表示部１７３５、を備えている。なお、コード部１７３２のＱＲコード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部１７３１に記載された文字列が含まれていてもよい。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部１７３２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７３１の文字列といったように、異なる態様にて表示されていてもよい。

【０７８６】

図７３－３（ｂ）に示すように、また、開封禁止シール部１７３０がシール貼付部１７０１に貼付されると、基板ケース１７００の内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐに跨って貼付されるように、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとが組合さったときの境界部１７３８の一部を覆うように貼付されることとなる。つまり、基板ケース１７００に収納されている制御基板１７０５に接触するため、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとを分解すると、開封禁止シール部１７３０が破断されることとなる。つまり、開封禁止シール部１７３０は、シール部１７０５等といった種々の識別情報が付された識別表示部とは異なり、基板ケース１７００を分解すると形状が変化する識別表示部である。また、開封禁止シール部１７３０の情報表示部１７３１およびコード部１７３２は、シール貼付部１７０１における遊技機１Ｐの背面側に全体が視認可能となるように開封禁止シール部１７３０が貼付されている。さらに、開封禁止シール部１７３０の情報表示部１７３１およびコード部１７３２は、基板ケース１７００における基板ケース１７００の厚み方向の天面に対して、基板ケース１７００の厚み方向に一段低くなるような位置に設けられる。つまり、基板ケース１７００におけるシール部１７１０と開封禁止シール部１７３０とでは、制御基板１７０５を制御基板１７０５の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が異なるように構成されている。

【０７８７】

図７３－４に示すように、情報表示器１７５０は、図示しない制御部と、横一列になるように構成された４つの７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄと、各７セグ表示部の右下

に形成された４つのドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄから構成されている。また、情報表示器１７５０は、アウト球検出スイッチ３０２ａによって検知された結果を受信した主制御基板３００にて、その検知結果に基づき計測されたデータが出力されるように主制御基板３００からのデータ出力を可能に接続されている。さらに、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの電源がＯＮ状態のときには、常時点灯している。そして、情報表示器１７５０においては、正面から視認した場合に左側に位置する２つの７セグ表示部１７７０ａ、１７７０ｂおよび２つのドット表示部１７７５ａ、１７７５ｂを識別表示部１７８０ａとし、右側に位置する２つの７セグ表示部１７７０ｃ、１７７０ｄおよび２つのドット表示部１７７５ｃ、１７７５ｄを比率表示部１７８０ｂとする。なお、４つの７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄと、４つのドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄとは回路が結線されているものとする。

【０７８８】

［情報表示器１７５０における表示態様の説明］

次に、図７３－５および図７３－６を参照して、情報表示器１７５０における具体的な表示態様について説明する。図７３－５は、遊技機１Ｐの性能表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表であり、図７３－６は、遊技機１Ｐの設定表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【０７８９】

図７３－５に示すように、情報表示器１７５０において遊技機１Ｐの性能を表示する場合には、比率表示部１７８０ｂで、主制御基板３００にて計算された数値が表示される。具体的には、初回電源投入時から所定区間（初回電源投入から総アウト球数が３００個となってから総アウト球数が６００００個となる毎）における遊技状態が低確状態のときの遊技球の払出球数と低確状態のとき（例えば、低確状態で時短遊技でないとき）の遊技球のアウト球数との比率が出力され、計算式としては、「（低確状態時の払出球数）÷（低確状態時のアウト球数）×１００」であって、小数点以下第一位を四捨五入した値が出力される。なお、出力する数値が１００以上である場合は、比率表示部に「９９．」が表示される。また、ＲＡＭクリアおよび電源再投入をした場合であっても、ＲＡＭ異常時でない限り、今までの計測が引き継がれるように設定されている。

【０７９０】

識別表示部１７８０ａにおいては、比率表示部１７８０ｂにおいて表示されている数値の種類について識別可能な情報が表示される。具体的には、現時点での現区間の計測値を表示している場合には「ｂＬ．」と表示され、前区間～前々々区間における計算値を表示している場合には「ｂ１．」～「ｂ３．」と表示される。なお、図７３－５における点滅周期は、点灯０．３秒、消灯０．３秒とし、「ｂＬ．」～「ｂ３．」の表示切換のタイミングは、各表示において５．０秒表示を繰り返すものとする。

【０７９１】

ここで、本実施形態の遊技機１Ｐにおける計測の流れについて説明する。まず、遊技機１Ｐにおいて初回電源投入されて遊技が開始されると、アウト球検出スイッチによって、低確状態のときにアウト球排出口から排出される遊技球の検出が開始される。ここで、アウト球排出口から排出される遊技球は、遊技領域における全てのアウト口からのものであるため、アウト球検出スイッチでの検出結果に基づく遊技球数が総アウト球数となる。そして、総アウト球数が３００個となってからは、低確状態における所定区間毎の払出球計測スイッチ（賞球として払出された遊技球数を検出するスイッチであって、図示しない。）およびアウト球検出スイッチでの検出結果に基づき、メインＣＰＵにて計算された計算値が情報表示器１７５０において出力される。

【０７９２】

また、遊技機１Ｐは、大当たり確率の設定を変更できるようなものであって、設定キー１７８０およびＲＡＭクリア操作部１７８５のＲＡＭクリアボタンの操作により大当たり確率の設定を変更可能である。具体的には、遊技機１Ｐの電源がＯＮであって、設定キー

部１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタン「ＯＮ」とすると、ＲＡＭクリアボタンの押圧回数に応じて、大当たり確率の設定を変更することができ、変更したい設定としたときに設定キー部１７８０「ＯＦＦ」にすると設定を確定することができる。また、遊技機１Ｐの電源がＯＮであって、設定キー１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタンを操作しないと、後述するように情報表示器１７５０に現在の遊技機１Ｐの大当たり確率の設定が表示され、設定の確認をすることができる。なお、遊技機１Ｐの出荷時、復旧情報の破損時、設定の変更中の電源の入り切り等で復旧エラー状態のときには、上述と同様に電源がＯＮであって設定キー部１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタン「ＯＮ」とすると、設定変更が可能であるが、電源がＯＮであって設定キー１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタンを操作しないと、遊技停止の状態となる。

【０７９３】

図７３－６に示すように、具体的には、本実施形態の遊技機１Ｐでは、大当たり確率を第１設定（低確率：３００分の１）～第６設定（高確率：２５０分の１）の６段階に設定可能である。この設定変更および設定確認において、情報表示部１７５０の右側に位置する７セグ表示部１７７０ｄでは、変更しようとする設定値または現在設定されている設定値に応じて、「１」～「６」が点灯される。さらに、設定変更をした場合に、設定変更の終了から５秒間は全ての７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄとドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄとが点滅する。そして、５秒間の点滅の後に識別表示部１７８０ａ、比率表示部１７８０ｂにて前述した遊技機１Ｐの性能の表示が開始される。また、設定変更および設定確認において、設定変更中／設定確認中には「設定変更中です。」、「設定確認中です。」といった現在の状態を示す音声と警告サイレンとが出力されるとともにメイン液晶にて「設定変更中／設定確認中」といった表示がされる。なお、このような遊技機においては、大当たり確率の設定の種類によらず、大当たりのときの特定の演出（図７３－６では、「第１演出」とする。）の選択率、およびハズレのときの特定の演出の選択率は一定のものとする。

【０７９４】

ここで、図７３－６の表中に使用している語句について説明する。「（大当たりのとき／ハズレのとき」第１演出選択率」とは、「大当たり」又は「ハズレ」と判定されたときに実行される演出において、「第１演出」が選択（実行）される確率のことである。この「第１演出選択率」が、上述の通り、第１設定～第６設定の各設定の大当たり確率に依らず一定である。「（大当たりのとき／ハズレのとき）第１演出出現率」とは、第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づき実行される演出において、「第１演出」が実行される確率のことである。「大当たり」のときの「第１演出出現率」は、各設定における「大当たり確率」に「第１演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。また、「ハズレ」のときの「第１演出出現率」は、各設定における「ハズレ確率」に「第１演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。「ハズレ確率」とは、非確変遊技状態の場合に第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定において、「ハズレ」と判定される確率のことであり、「１」から「大当たり確率」を減じることで算出できる数値である。「総合第１演出出現率」とは、非確変遊技状態の場合の第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定と共に選択（実行）される演出において、「第１演出」が実行される確率のことである。この「総合第１演出出現率」は、各設定における「大当たりのときの第１演出出現率」と「ハズレのときの第１演出出現率」との和となる数値である。また、「第１演出信頼度」とは、非確変遊技状態の場合の第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定に伴い「第１演出」が実行されたときに、実行された「第１演出」が「大当たり」との判定と共に実行された「第１演出」であることの確率である。この「第１演出信頼度」は、「第１演出出現率」を「総合第１演出出現率」で割ることで算出できる数値である。

【０７９５】

［第５実施形態の作用効果］

本実施形態のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば

、シール部１７２０に覗き部１５７４が設けられているので、検査者は、覗き部１５７４を介して、基板ケース１７００に収納されている制御基板１７０５を視認して、制御基板１７０５に対する不正が行われたか否かを確認することができる。したがって、覗き部１５７４のようなものが設けられていないような基板ケースを備えた遊技機に比べて、検査者は、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。また、このようなシール部１７２０においては、複数の有色領域である記載領域１５７０に所定の文字を記載することができるため、光透過性を低下させたような有色領域がなく透明な部分に所定の文字が記載されるようなシールに比べて、検査者が文字による情報の内容を確認し易いものでもある。さらに、このようなシール部においては、透明な覗き部１５７４が複数の有色領域である記載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３の間に設けられているため、複数の有色領域のみが並べて設けられているようなものに比べて、有色領域が目立つこととなり、記載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３に記載された文字等を検査者が確認し易い。

【０７９６】

また、本実施形態のようなシール部１７２０とデートマーク部１７２０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日と、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日は、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部１７２０の記載領域１５７０の開封年月日と、デートマーク部１７２０の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０７９７】

さらに、本実施形態のようなシール部１７２０と開封禁止シール部１７３０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０のコード部１７１２と情報表示部１７１３に表示されている情報は、開封禁止シール部１７３０に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部１７２０の情報と開封禁止シール部１７３０の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２は、基板ケース１７００の厚み方向において、制御基板１７０５を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０７９８】

そして、本実施形態のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、基板ケース１７００の天面からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、基板ケース１７００の厚さ方向における天面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれ

ば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０７９９】

またさらに、本実施形態のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、制御基板１７０５の所定の面（例えば、制御基板１７０５を厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面）からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、制御基板１７０５の所定の面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０８００】

またそして、本実施形態のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部１７１２に対する不正は難しく、情報表示部１７１３の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部１７１２との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部１７２０においては、コード部１７１２及び情報表示部１７１３と、記載領域１５７０との間に、覗き部１５７４が形成されているため、上述と同様に、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。

【０８０１】

さらにまた、本実施形態のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２を開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【０８０２】

［第５実施形態のその他の形態］

上述の実施形態においては、詳細な説明を省略したが、シール部５４２，１５６１，１

５６２、識別表示５２１，５２２，５２３、コネクタ７７１～７７６も有する。これらのうちシール部５４２，１５６１，１５６２および識別表示５２１，５２２，５２３は、識別可能な所定の情報が表示されているため、所謂、識別表示であるとしてもよい。また、識別可能な所定の情報が表示されているものとしては、シール部１７１０、デートマーク部１７２０、開封禁止シール部１７３０、遊技機の性能表示や設定表示を表示する情報表示器１７５０も識別表示に含まれるとしてもよい。さらに、図示していないが、制御基板１７０５において設けられた種々の電子部品のうち、リード抵抗に表示されたカラーコード、ネットワーク抵抗に表示された識別コード、ＩＣやコンデンサやトランジスタに表示された型番コード等も、識別可能な所定の情報が表示されているため、識別表示であるとしてもよい。そして、上述の実施形態におけるコネクタ７７１～７７６については、各々で開口部の形状やピン数が異なるため、コネクタ７７１～７７６の各々の開口部の形状やピン数は識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。なお、図示していないが、コネクタ７７１～７７６の各々の近傍には、制御基板１７０５上にコネクタ番号が表示されており、このコネクタ番号も識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。

【０８０３】

また、上述の実施形態においては、シール部１７１０の覗き部１５７４において、覗き部１５７４から制御基板１７０５の電子部品が視認可能であるものとしたが、当該電子部品が視認可能な領域はこれに限定されず、制御基板１７０５の電子部品が基板ケース１７０５を介しても視認可能な領域であれば、種々の態様のものであってもよく、同様の効果を奏する。例えば、複数の有色領域で視認困難な領域が設けられ、複数の視認困難な領域の間で当該有色領域に比べて光透過性の高い領域から制御基板を視認可能であれば、当該領域も同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域は、制御基板の電子部品が視認可能であるだけでなく、制御基板自体、制御基板の配線パターン、電子部品の足等も視認可能であり、同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域においては、後述するＲＯＭの透明ソケット（コネクタ）も視認でき、ＲＯＭだけでなくＩＣ、トランジスタ、種々の抵抗等の様々な電子部品に対しても透明ソケット（コネクタ）が設けられている場合には、それらの透明ソケット（コネクタ）を視認できる。このような視認可能な領域が設けられていると、電子部品に対する不正行為を抑止できる、といった同様の効果を奏する。

【０８０４】

さらに、上述の実施形態においては、識別表示５２３はシール部５４２に印字されているものとしたが、図６９及び図７０において説明したように、基板ケース１７００を形成する部材の内部に形成された識別表示５２３を備えていてもよい。このような識別表示５２３としては、上述のように文字１３７１～１３７６から構成されていてもよいが、これに限定されず種々の構成のものであってもよい。例えば、複数の識別可能な所定の情報で構成、所謂、複数の識別表示で構成されているものであってもよい。つまり、複数の識別表示が複数の階層に分かれて形成されているものであってもよい。例えば、図７３－７に示すような構成のものであってもよい。図７３－７は、基板ケースを形成する部材の内部に形成された識別表示の変形例を説明する図であり、（ａ）は、変形例に係る基板ケース１７９０の識別表示部１７９１の断面図であり、（ｂ）は、変形例に係る基板ケース１７９５の識別表示部１７９６の断面図である。なお、図７３－７の識別表示１７９４，１７９９は、図６９及び図７０の識別表示５２３と同様に、例えば、識別表示部１７９１，１７９６の内部において、３Ｄレーザ彫刻によって形成されているものとする。また、識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図６９及び図７０を参照。）は、基板ケースが金型によって成型されることによって形成されたものであってもよい。

【０８０５】

図７３－７（ａ）に示すように、変形例に係る基板ケース１７９０における識別表示１７９４は、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの識別表示で構成されており、識別表示部１７９１を形成する部材（外ケースの素材）の内部に形成されている。また

、識別表示１７９４は、識別表示部１７９１において厚み方向の３つの階層１７９３ａ～１７９３ｃに分かれて設けられている。識別表示１７９４において、「Ａ」の識別表示１７９２ｂは、階層１７９３ａに形成されており、「Ｂ」の識別表示１７９２ｃは、階層１７９３ｂに形成されており、「Ｃ」の識別表示１７９２ａと「０」の識別表示１７９２ｄと「３」の識別表示１７９２ｅは、階層１７９３ｃにて上下方向（図７３－１の上下方向）に重ならないように形成されている。そして、このような構成の識別表示部１７９１を左側（図７３－１の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ０３」の各々が異なる階層となるように視認できるとともに、「Ｃ」、「０」、「３」が重ならないような構成の識別表示１７９４を視認できる。

【０８０６】

図７３－７（ｂ）に示すように、変形例に係る基板ケース１７９５における識別表示１７９９は、識別表示１７９４と同様に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの識別表示で構成されており、識別表示部１７９６を形成する部材（外ケースの素材）の内部に形成されている。また、識別表示１７９４は、識別表示部１７９１において厚み方向の４つの階層１７９３ａ～１７９３ｄに分けられて設けられている。識別表示１７９９において、「Ａ」の識別表示１７９７ｂは、階層１７９８ａに形成されており、「Ｂ」の識別表示１７９７ｄと「０」の識別表示１７９７ｃは、階層１７９８ｂに形成されており、「３」の識別表示１７９７ａは、階層１７９８ｃに形成されており、「Ｃ」の識別表示１７９７ｅは、階層１７９８ｄに形成されている。そして、識別表示部１７９６を遊技機１Ｐの背面側から視認した場合に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」が左右方向（図７３－１の左右方向）に重ならないように視認でき、識別表示部１７９６を左側（図７３－１の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「０」、「３」の各々が異なる階層で重ならないような構成の識別表示１７９９を視認することができる。

【０８０７】

このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図６９及び図７０を参照。）によれば、基板ケースの天面から特定の識別表示までの距離が異なったり、基板ケースに収納されている制御基板１７０５から特定の識別表示までの距離が異なったりするように構成することができる。具体的には、例えば、識別表示１７９４において、識別表示１７９２ｂは、識別表示１７９２ａに比べて、基板ケース１７９０の天面からの距離が小さいものの、制御基板１７０５からの距離が大きいものとなるように形成されている。また、識別表示１７９２ｃは、基板ケース１７９０の天面からの距離について、識別表示１７９２ａに比べて小さいものの、識別表示１７９２ｂに比べて大きいものとなるように形成されている。一方で、識別表示１７９２ｃは、制御基板１７０５からの距離について、識別表示１７９２ａに比べて大きいものの、識別表示１７９２ｂに比べて小さいものとなるように形成されている。

【０８０８】

また、このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図６９及び図７０を参照。）によれば、識別表示部の厚みを構成する面（図７３－１の左右方向の側面を形成する面）から特定の識別表示までの距離も異なるように構成することができる。また、このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図６９及び図７０を参照。）によれば、基板ケースの天面、制御基板１７０５、および識別表示部の厚みを構成する面のいずれかから特定の識別表示の距離が略同じとなるように構成することもできる。以上のように識別表示部を形成する部材の内部に複数の階層に分かれて形成された識別表示であれば、上述と同様に、各識別表示を除去され難いとともに、削られて除去された場合には除去の痕跡が残るため、不正行為の発生が抑制できる。なお、上記において、制御基板１７０５から各識別表示までの距離とは、制御基板１７０５における配線パターンが形成されている面から各識別表示までの距離のことをいうものとする。

【０８０９】

また、このような構成の識別表示１７９９によれば、各識別表示に対して視認可能な方向および角度が異なるように構成することができる。具体的には、上述のように、識別表

示１７９９における識別表示１７９７ａと識別表示１７９７ｂとでは、異なる方向および角度から視認可能となるように構成されている。したがって、このように形成された識別表示であれば、検査者が視認容易な方向や角度に対して識別表示を形成することができ、不正行為の抑制に繋げることができる。また、識別表示部の近傍において、識別表示の視認を阻害するような部材がある場合（例えば、識別表示部の厚みよりも厚みが大きい部材）には、当該部材によって視認性が阻害されない位置に各識別表示を形成することもできる。一方で、識別表示部の近傍において、識別表示の視認を阻害するような部材を設けないようにしてもよい。

【０８１０】

さらに、上述の識別表示１７９４，１７９９においては、個々に独立した識別表示１７９２ａ～１７９２ｅ，１７９７ａ～１７９７ｅで構成されているものとしたが、複数の識別表示のうちの一部の識別表示で一つの識別表示を構成するようなものであってもよい。具体的には、識別表示１７９４においては、２つの識別表示１７９２ｂ，１７９２ｃで識別可能な所定の情報を構成するとともに、３つの識別表示１７９２ａ，１７９２ｄ，１７９２ｅで識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。識別表示１７９９においては、２つの識別表示１７９７ａ，１７９７ｃで識別可能な所定の情報を構成するとともに、３つの識別表示１７９７ｂ，１７９７ｄ，１７９７ｅで識別可能な所定の情報を構成する、といったように視認可能な方向や角度に応じて異なる識別表示を構成するものとしてもよい。そして、識別表示１７９４，１７９９においては、図６９及び図７０で説明した識別表示５２３と同様に、各々の５つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。このように５つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとして、具体的には、「製」「造」「番」「号」「ＮＯ．」といった組合せのものがある。より具体的には、例えば、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「ＮＯ．」、「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部１３９０（図６９及び図７０を参照。）において、階層１３８１の識別表示１３７１の位置に識別表示として「製」が表示され、階層１３８２の識別表示１３７２の位置に識別表示として「造」が表示され、階層１３８３の識別番号１３７３の位置に識別表示として「番」が表示され、階層１３８４の識別番号１３７４の位置に識別表示として「号」が表示され、階層１３８２の識別表示１３７５の位置に識別表示として「ＮＯ．」が表示され、階層１３８３の識別番号１３７６の位置に識別表示として「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。

【０８１１】

そして、上述の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図６９及び図７０を参照。）によれば、識別表示を「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの識別表示で構成されているものとしたが、これに限定されず、種々の態様の識別表示が表示されているものであってもよい。具体的には、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「機種名称」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「製造場所」、「製造年月日」、「制御基板の素材名称」が表示されるものであってもよい。また、識別表示部１７９１におけるその他の具体例としては、階層１７９３ａに識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「機種名称」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「メーカ名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「ＮＯ．」、「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。

【０８１２】

またそして、識別表示部１３９０（図６９及び図７０を参照。）において、階層１３８１に識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１３８２に識別表示として「機種名称」が表示され、階層１３８３に識別表示として「製造場所」、「製造年月日」が表示さ

れ、階層１３８４に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部１３９０におけるその他の具体例としては、階層１３８１に識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、階層１３８２に識別表示として「機種名称」が表示され、階層１３８３に識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１３８４に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部１３９０において、階層１３８１に識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１３８２に識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１３８３に識別表示として「ＮＯ．」が表示され、階層１３８４に識別表示として「１２３４」が表示され、各々の識別表示が遊技機１Ｐの背面側から視認可能なように重ならないように表示される、といったものであってもよい。

【０８１３】

さらにそして、上述の実施形態では、基板ケースの識別表示部に形成された識別表示について詳細に説明したが、識別可能な所定の情報は制御基板に表示されていてもよい。例えば、制御基板と基板ケースを有する制御手段における基板ケースの厚み方向における異なる位置に種々の識別表示が表示されているものがある。具体的には、基板ケースの天面に最も近い位置に識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、識別表示としての「ＱＲコード（登録商標）」に比べて制御基板に近い位置に識別表示として「機種名称」が表示され、制御基板に最も近い位置又は制御基板自体に「メーカ名称」が表示されているものがある。

【０８１４】

（第６実施形態）

次に、図７４－１～図７４－９を参照して、上述した本発明の第４実施形態の変形例の一つである第６実施形態について説明する。図７４－１は第６実施形態に係る制御基板５０１が収納された基板ケース１８０３の背面図である。図７４－２はシール部１５６０及びシール部１５６１を介して斜め上方から電子部品５９５を見た状態を示す図である。図７４－３は透明ソケット１８０１の（ａ）平面図、（ｂ）側面図である。図７４－４は基板ケース１８０５～１８０８における図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）～（ｄ）である。図７４－５は基板ケース１８０９、１８１０における、図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）、（ｂ）である。図７４－６は特殊な位置表示部５４１を示す説明図である。図７４－７はシール部１５６０の光透過性を低下させる一方法の説明図である。図７４－８は賞球基板１８１１を収納したケース部１８１３の模式的な背面図である。図７４－９は演出基板１８２１を収納したケース部１８２３の模式的な背面図である。なお、以下に説明する第６実施形態において、第４実施形態と同じ構成のものは、第４実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。

【０８１５】

図７４－１に示すように、第６実施形態の遊技機１Ｐは、主に制御基板５０１、制御基板５０１に搭載されたＲＯＭ５０２、制御基板５０１に実装された複数の電子基板５９５、これらを収納するケース部１８０３、ケース部１８０３に貼り付けられたシール部１５６０及びシール部１５６１、ＲＯＭ５０２に貼り付けられたシール部１５６２、ケース部１８０３に設けられた識別表示部１３９０で構成される。ケース部１８０３以外は、既に説明済みのものである。ケース部１８０３についても、位置表示部５４１がシール部１５６０に設けられていること以外は、ケース部１５５１とほぼ同様の内容である。

【０８１６】

なお、前述のとおり、情報識別部は、識別表示が付されたシール部のことを指すが、第６実施形態の説明中、識別表示が付されていないシール部が登場することはない。このため、第６実施形態の説明では、シール部を情報識別部と呼ぶこととする。具体的には、シール部１５６０を第１シール部と呼ぶ場合があり、第１情報識別部と呼ぶ場合がある。シール部１５６１を第２シール部と呼ぶ場合があり、第２情報識別部と呼ぶ場合がある。シール部１５６２を第３情報識別部と呼ぶ場合がある。また、シール部全体を一つの情報識別部と捉えるのではなく、複数の情報識別部の集合体と捉えることも可能である。このた

め、例えばシール部１５６１にメーカ名、機種名、型番が表示されている場合、３つの情報識別部が含まれるとして説明する場合がある。

【０８１７】

［ＲＯＭ５０２の装着部分］

本実施形態では、図７４－３に示すように、ＲＯＭ５０２は、透明ソケット（コネクタ）１８０１を介し、取り外し可能に制御基板５０１に装着されている。図７４－３（ａ）は、透明ソケットにＲＯＭが装着された状態の平面図であり、図７４－３（ｂ）は、透明ソケットにＲＯＭが装着された状態の側面図である。なお、両図とも制御基板５０１は、省略してある。透明ソケット１８０１は、通常のソケットと機能は同じであるが、高さがありソケットの樹脂部分が透明体で形成されている。すなわち、ソケットの内部においても、ＲＯＭ５０２の第一信号ピン５８２に不正な配線等が接続されていないか、目視できるようになっている。これにより、いわゆるぶら下がり基板等の不正行為の発生を抑制することができる。さらにいえば、透明ソケット１８０１が制御基板５０１に実装された状態で、透明ソケット１８０１のピン１８０２ａが目視できるようになっている。これにより、ピン１８０２ａに不正な配線等が接続されるのを抑止できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８１８】

［位置表示部５４１］

本実施形態では、図７４－４（ｄ）に示すように、位置表示部５４１は線状の凹部となっている。図７４－４（ｄ）は、ケース部１８０３において、図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７４－４（ｄ）に示すように、ケース部１８０３の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、ケース部１８０３の内面５３２に形成された線状の凹部であり、後側に向かって凹んだ凹部である。ケース部１８０３の外面５３１には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。

【０８１９】

また、本実施形態の変形例として、図６７及び図６８に示すように、位置表示部５４１がケース部１１０３，１２０３の内面５３２に形成されており、それを目印としてシール部１５６０を外面５３１に貼り付けるようにしてもよい（図示せず）。また、別の変形例として、図７４－４（ｃ）に示すように、位置表示部５４１を線状の凸部としてもよい。図７４－４（ｃ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０７において、図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７４－４（ｃ）に示すように、ケース部１８０７の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、ケース部１８０７の内面５３２に形成された線状の凸部であり、前側に突出している。ケース部１８０７の外面５３１には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。すなわち、本段落と前段落に記載された位置表示部５４１は、内面５３２に凹、又は／及び、凸により形成されている。

【０８２０】

このように、凹、又は／及び、凸状の位置表示部を内面５３２に形成し、シール部１５６０を外面５３１に貼り付ける場合、どこにシール部を貼っても位置表示部５４１がシール部１５６０と干渉することが無いので貼付を阻害しない。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、検査者は、シール部１５６０に印刷された印刷部１５７１を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８２１】

また、外面５３１にシール部を貼付し、内面５３２に位置表示部５４１を設ける場合、位置表示部５４１は、外面５３１に貼付されたシール部１５６０の外縁、又は／及び、シール部１５６０の内縁、又は／及び、シール部１５６０の内外を交差するように形成することができる。これについて簡単に説明する。図７４－６における、ケース部１８２０に

設けられた位置表示部５４１ａは、シール部１５６０の内縁に形成されたものであり、位置表示部５４１ｂの図中左右方向に延びる部分は、シール部１５６０の内外を交差するよう形成されたものである。位置表示部５４１の図中上下方向に延びる部分は、シール部１５６０の外縁上であるが、これも内外を交差するように形成されたといえる。

【０８２２】

また、本実施形態の変形例として、図７４－２（ａ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０５の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を線状の凸部として外面５３１に設けてもよい。図７４－２（ａ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０５において、図７４－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７４－２（ａ）に示すように、ケース部１８０５の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、外面５３１に形成された線状の凸部であり、後側に突出している。位置表示部５４１の内側には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。

【０８２３】

線状の凸部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、平面状のケース部にシール部１５６０が貼り付けられる場合に比べて、シール部１５６０の剥がれを防止することができる。すなわち、シール部１５６０を貼付する目印とすると共に、貼付後はシール部１５６０の剥がれを防止することが出来る。シール部１５６０の一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、シール部１５６０が保護されるため、検査者は、シール部１５６０に印刷された印刷部１５７１を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８２４】

また、別の変形例として、図７４－２（ｂ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０６の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を線状の凹部としてもよい。図７４－２（ｂ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０６おいて、図７４－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７４－２（ｂ）に示すように、ケース部１８０６の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、外面５３１に形成された線状の凹部であり、前側に向かって凹んだ凹部である。位置表示部５４１の内側には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。

【０８２５】

また、別の変形例として、図７４－５（ａ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０９の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を内面５３２にも設けてもよい。図７４－５（ａ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０９おいて、図７４－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。外面５３１の位置表示部５４１によって、シール部１５６０が保護されると共に、内面５３２の位置表示部５４１により、より正確な位置にシール部１５６０を張り付けることができる。

【０８２６】

また、別の変形例として、図７４－５（ｂ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８１０の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を凸部と凹部としてもよい。図７４－５（ｂ）は、ケース部１８３の変形であるケース部１８１０おいて、図７４－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。シール部１５６０をより保護することができる。

【０８２７】

上記の位置表示部５４１は、凸部又は／及び凹部であるが、シール部１５６０を貼付する位置を表示することができれば、凸部又は／及び凹部でなくてもよい。位置表示部５４１は、後述の覗き部１５７４を避けた位置に形成されている。なお、「形成され」とは、

一体的に形成されているものに限らず、シール等により取付けられるものも含む意である。また、位置表示部５４１は、シール部１５６０の一部（角部）の位置を表示するＬ字状のものでもよい。また、ケース部１８０３の第１面５３１の裏の所定位置とは、ケース部１８０３の内面５３２を指すだけではない。基板５０１が無い状態でシール部１５６０を貼付することを想定していれば、内ケース４０Ｐ上に位置表示部５４１を設けてもよく、基板５０１を内包した状態でシール部１５６０を貼付することを想定していれば、基板上に位置表示部５４１を設けてもよい。

【０８２８】

［シール部１５６０］

本実施形態では、図７４－１に示すように、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０は、ケース部１８０３やシール部１５６１の光透過性よりも低く、且つ、電子部品５９５を透視可能な所定の光透過性を有している。シール部１５６０の光透過性は、一様である必要はない。例えば、模様のようなものを印刷することで光透過性を低下させてもよい。この場合、部分で光透過性が異なっていたとしても、全体としてケース部１８０３やシール部１５６１よりも光透過性が低くなっていればよい。本実施形態でも、図中斜線部分に薄い線の模様が印刷されており光透過性を低下させている。模様によって光透過性が異なることを図７４－７を用いて簡単に説明する。図７４－７（ａ）は、シール部１５６０の背景が波のような模様になっており、図７４－７（ｂ）は、シール部１５６０ａの背景が格子状になっている。両社とも電子部品５９５を透視することはできるが、図７４－７（ａ）のほうが光透過性が低いことがわかる。

【０８２９】

なお、ケース部１８０３は、最も高い所定の光透過性を有し、シール部１５６１は、ケース部１８０３の光透過性よりも若干低い所定の光透過性を有している。これにより、ＲＯＭ５０２は、ケース部１８０３の光透過性で視認可能、電子部品５９５は、シール部１５６１又はシール部１５６０の光透過性で視認可能となっている。シール部１５６１の光透過性をケース部１８０３やシール部１５６１の光透過性よりも低くする方法としては、シール部１５６１の素材の光透過性を低下させてもいいし、印刷部１５７１によって、光透過性を低下させてもいい。

【０８３０】

シール部１５６０の光透過性と、ケース部１５５１やシール部１５６１の光透過性とが同等の場合より、シール部１５６０の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。また、模様によって光透過性を低くしている場合は、一見すると模様によって光透過性を下げていることがわからないため、よりシール部１５６０の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８３１】

また、本実施形態では、図７４－１に示すように、シール部１５６０の有色領域１５７５でなく所定の文字が付されていない部分に、所定の角度から見たときにのみ識別可能となる固有情報１８０４（本実施形態ではＫ）が表示されている。なお、本実施形態では、文字であるが、記号でも図でもよい。また、模様により固有情報が形成される第１の領域１８１４と、文字等と模様により固有情報が形成される第２の領域１８１５の境界で、模様の連続性が変化するようになっている。これによれば、シール部１５６０の偽造が一層困難になるため、不正行為の発生をより抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。なお、シール部１５６０は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

【０８３２】

また、図７４－２に示すように、シール部１５６１を通して視認できる範囲とシール部１５６０を通して視認できる範囲には、異なる電子部品５９５が少なくとも１つ以上取付けられている。電子部品５９５の種類に応じた光透過性を有するシール部を貼り付けることで不正を発見しやすく、且つ、不正を行い難くすることができる。故に、遊技者が安心

して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８３３】

なお、シール部１５６１に記載される情報としては、機種名、型式記号、外部端子情報、メーカ名、ＱＲコード（登録商標）、定格電圧、消費電力、注意事項等が想定される。また、シール部１５６１とシール部１５６０は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有する位置に貼付けられる。

【０８３４】

［第１表示、第２表示］

また、本実施形態では、制御基板５０１と、ＲＯＭ５０２と、電子部品５９５とを含むケース部１８０３を制御手段と呼び、制御手段のうち異なる所定箇所に第１表示１３７１と第２表示１３７２とを設けている。第１表示１３７１と第２表示１３７２とは、制御基板５０１のＲＯＭ５０２が搭載される側の面５０１ａから第１表示１３７１，第２表示１３７２が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっている。なお、第１表示１３７１及び第２表示１３７２は、識別表示部１３９０だけを指すのではなく、図７４－６に示すように、制御手段に設けられ、制御基板５０１のＲＯＭが搭載される側の面５０１ａからの距離が異なるものであればこれも含まれる。制御基板５０１の外ケース４５Ｐ側の面５０１ａ、その反対面、内ケース４０Ｐの刻印、外ケース４５Ｐの刻印、シール各種等が想定される。

【０８３５】

ただし、情報識別部と表示とが同一の情報を表すことはないものとする。なお、シール部と情報識別部は同義ではなく、一つのシール部の中に複数の情報識別部が存在する場合があるものとする。例えば、シール部１５６１に、メーカ名、機種名、型番が表示されていた場合、情報識別部は３つ存在するということである。情報識別部と表示の関係について、事例を挙げて説明する。例えば、第１情報識別部をメーカ名とすると、第１表示はメーカ名ではないため、例えば、シール部に表示された機種名となる。また、第２表示は、例えば、基板５０１の内ケース４０Ｐ側の面に表示された機種名となる。なお、第２情報識別部は、例えば、シール部１５６０の開封者情報であり、第３情報識別部は、例えば、シール部１５６２のメーカ名である。制御基板からの距離が異なるという複雑な第１表示と第２表示が制御手段に設けられているため、基板５０１やケース部１８０３の偽造を防止することができる。

【０８３６】

［賞球基板１８１１］

また、本実施形態では、賞球基板１８１１とそのケース部１８１３が発明の構成に含まれる。図７４－８に示すように、制御基板５０１と双方向通信可能な賞球基板１８１１は、光透過性を有するケース部１８１３内に収納される。賞球基板１８１１には、ＲＯＭ１８１２が装着されている。また、賞球基板１８１１には、ＲＯＭ１８１２とは異なる複数の電子部品５９５（図示せず）が実装されている。ＲＯＭ１８１２は、賞球の制御に使用されるデータを格納している。

【０８３７】

ケース部１８１３には、光透過性を有する素材で形成されたシール部１８１６が貼付されている。シール部１８１６は、光透過性を低下させた領域である複数の有色領域１８１７が印刷されている。また、シール部１８１６は、有色領域１８１７同士の間で、所定の文字が付されていない部分に、電子部品５９５を覗くことが可能な覗き部１８１９を有している。シール部１５６０とシール部１８１６は、電子部品５９５が透視可能な光透過性であると共に、シール部１５６０とシール部１８１６とは光透過性が異なっている。本実施形態では、シール部１５６０のほうがシール部１８１６よりも光透過性が低くなっている。例えば、シール部１５６０を図７４－７（ａ）に示すような波のような模様とし、シール部１８１６を図７４－７（ｂ）に示すような格子模様としてもよい。

【０８３８】

シール部１５６０とシール部１８１６との光透過性が異なっているため、シール部１５

６０，１８１６の偽造が困難となり、ケース部１５５１，１８１３ごと不正な基板５０１，１８１１と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８３９】

なお、本実施形態では設けられていないが、賞球基板１８１１と、ＲＯＭ１８１２と、電子部品５９５とを含むケース部１８１３を賞球手段とし、賞球手段のうち異なる所定箇所に第１，２表示（１３７１，１３７２）のように第３表示と第４表示とを設けてもよい。

【０８４０】

［演出基板１８２１］

また、本実施形態では、演出基板１８２１とそのケース部１８２３が発明の構成に含まれる。図７４－９に示すように、制御基板５０１又は賞球基板１８１１からの一方向通信により演出制御可能な演出基板１８２１は、光透過性を有するケース部１８２３内に収納される。演出基板１８２１には、ＲＯＭ１８２２が装着されている。また、演出基板１８２１には、ＲＯＭ１８２２とは異なる複数の電子部品５９５（図示せず）が実装されている。ＲＯＭ１８２２は、演出の制御に使用される記憶内容を格納している。なお、制御基板５０１及び賞球基板１８１１は、図７４－６に示すように足差しタイプの基板であり、演出基板１８２１は表面実装タイプの基板である。表面実装の例として、両面が表面実装、片面が表面実装、全面が表面実装、一部表面実装がある。

【０８４１】

ケース部１８２３には、シール部１５６０のように光透過性を有する素材で形成されると共に、光透過性を低下させた領域である複数の有色領域が印刷され、有色領域同士の間で、所定の文字が付されていない部分に、電子部品５９５を覗くことが可能な覗き部を有するシール部が、貼付されていない。有色領域及び覗き部を有するシール部をケース部１８２３には貼付せずに、ケース部１８０３のみに貼付している。このようにシール部の扱いが異なっているため、シール部１５６０とケース部１８０３の偽造が困難になり、故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８４２】

図７５に示すように、制御基板５０１には、第１領域１９００ａと、該第１領域１９００ａと異なる態様の第２領域１９００ｂがあってもよい。ここで、異なる態様とは、視覚的に区別を認識できる違いをいい、例えば、第１領域１９００ａと第２領域１９００ｂとの間で色が異なったり、色の濃淡が異なったりなどの色による態様や、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂが線や模様などで囲まれているなど枠による態様や、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂとが段差になっているなど形状による態様等、これらの１つまたは組み合わせを用いることができる。例えば、制御基板５０１の表面に塗布されるレジストを、第２領域１９００ｂが第１領域１９００ａよりも濃いまたは薄い緑色にすることが挙げられる。また、第１領域１９００ａは、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２およびＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５が配置される範囲に対応して設定することが好ましい。これに対して、第２領域１９００ｂは、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２、ＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５およびコネクタ７７１～７７６などの基板実装部品が配置されていない範囲に対応して設定することが好ましく、例えば、制御基板５０１の縁部に設定するとよい。なお、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂ自体の中で、前述した色等の態様を異ならしてもよく、例えば、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２の配置範囲とＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５の配置範囲とで異なる態様としてもよい。第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂは、制御基板５０１の実装面（後面）または遊技盤ユニット１２Ｐの背面に面する前面の何れかまたは両方に設けることができる。また、制御基板５０１の後面または前面の一方に第１領域１９００ａを設け、制御基板５０１の後面または前面の他方に第２領域１９００ｂを設けてもよい。

【０８４３】

図７５に示すように、制御基板５０１には、第２領域１９００ｂに、特定の情報を表示するための情報識別部１９０２を設けてもよい。そして、情報識別部１９０２には、前述

した識別表示５２９と同様の情報が含まれている識別表示５２１を含んでいてもよい。このように、第１領域１９００ａと態様が異なる第２領域１９００ｂに情報識別部１９０２を設けることで、情報識別部１９０２で表示される情報を、見易くすることができる。従って、検査者は、制御基板５０１に不正が行われたか否かを判断し易くなり、管理を容易にすることができる。そして、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０８４４】

制御基板５０１について、特に区別する場合、実装された電子部品５０２，５９５等の基板実装部品を除く板体を「基板」ということがあり、「基板」に基板実装部品が実装されたものを「制御部」ということがある。第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂは基板に設けることが好ましいが、基板実装部品に異なる態様の領域を設けてもよい。

【０８４５】

前述した識別表示５２３が、識別表示部１３９０において厚み方向（前後方向）の複数の階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割されて設けられている構成を、外ケース４５Ｐに設けられる識別表示５２３だけでなく、内ケース４０Ｐに設けられる識別表示５２４や、キャップ８Ｐに設けられる識別表示５２５や、制御基板５０１に設けられる識別表示５２１や、ＲＯＭ５０２に設けられる識別表示５２２など、制御部に付される識別表示５２０に適用することができる。階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割される対象は、文字１３７１～１３７６に限られず、図形や模様やコードや、文字の組み合わせなどの複数の識別子からなる表示であってもよい。例えば、識別表示５２０同士の関係が、前述したような階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分かれていてもよい。

【０８４６】

階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４の位置を、識別表示５２３が設けられた対象(識別表示部１３９０の厚み方向)で説明しているが、外ケース４５Ｐに設けられた識別表示５２３であれば、外ケース４５Ｐの厚み方向に位置が異なり、内ケース４０Ｐに設けられた識別表示５２４であれば、内ケース４０Ｐの厚み方向に位置が異なり、制御基板５０１または基板実装部品に設けられた識別表示５２１,５２２であれば、基板の厚み方向に位置が異なる。そして、基板に付された識別表示５２１とＲＯＭ５０２に付された識別表示５２２とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえ、基板の実装面（後面）に付された識別表示と基板の前面に付された識別表示とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえる。また、基板実装部品が実装された面を構成する外ケース４５Ｐは、基板実装部品の設置スペースを確保するために内ケース４０Ｐよりも基板から離れており、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３と内ケース４０Ｐに付された識別表示５２４とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえる。

【０８４７】

互いに関連付けられた識別表示とは、製造者などが視認により関係が直接的に認識できる態様に限らず、管理者などが保有する情報と照合したり、管理者が保有する機器により変換したりなどすることで関連性が把握可能な関係であってもよい。例えば、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３～５２５が、制御基板５０１に付された識別表示５２１，５２２と一致する識別子を含んでいなくても、管理者が保有する情報を参照することで、両識別表示５２０が共通する情報を含んでいることなどを挙げられる。換言すると、互いに関連付けられた識別表示は、視認により認識できる情報から関連性を直接的に把握できる態様と、視認により認識できる情報から関連性を直接的に把握できない態様とを含んでいてもよい。このように、識別表示同士の関連性が一見判らない態様であることで、製造者や管理者以外の書き換えが難しくなり、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０８４８】

なお、本件における「第１表示」、「第２表示」、「第３表示」、「第４表示」、「第１情報表示」、「第２情報表示」、「第１情報識別部」、「第２情報識別部」、「第３情

報識別部」、「第４情報識別部」は、上記実施形態に記載のものに限られず、シール、シールに印字されたコード情報や文字、ケース上の刻印や、機種名、製造者名、基板の管理情報、ケースの管理情報など、基板上や基板ケース上の遊技機に関する情報の表示方法や表示内容全般を採用することが可能である。

【０８４９】

＜上記第１実施形態に記載された発明の内容＞

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。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開２０１５－３３５３０号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。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た。

【０８５０】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、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コマンドに基づき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、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）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となる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記権利が発生したことを示すコマンド（始動口入賞指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（入賞時変化演出）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（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）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５１】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、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コマンドに基づき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、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）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と

なる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記図柄の変動表示が開始することを示すコマンド（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で実行する第１変化演出（ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（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）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５２】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、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コマンドに基づき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、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）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となる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（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）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第２変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５３】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、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コマンドに基づき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、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を所定数保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声

制御部１４０）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となる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が変化するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（入賞時変化演出、ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（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）とを含み、前記特別保留画像の表示態様は、第１表示態様（青キャラアイコン）と、当該第１表示態様よりも前記特別遊技を行う可能性が高い第２表示態様（赤キャラアイコン）とを有し、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記第１変化演出が実行されたときよりも前記第２変化演出が実行されたときの方が、前記第２表示態様に変化し易く、前記第１変化演出において前記第２表示態様に変化する場合、保留している前記権利の数が第１の数のときよりも当該第１の数よりも多い第２の数のときの方が、前記特別遊技を行う可能性が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５４】

なお、「特別保留画像」、「判定前特別保留画像」とは、通常の保留アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、保留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もの、保留アイコンの周囲（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もの、及び、保留アイコンの周囲（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）を表示するもの等を含む。

【０８５５】

また、「判定後特別保留画像」とは、通常の当該アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、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もの、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もの、及び、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）を表示するもの等を含む。

【０８５６】

また、「第１表示態様」とは、特殊アイコン（点滅ＣＤアイコン）、青キャラアイコン、及び、緑キャラアイコン等を含む。

また、「第２表示態様」とは、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコン等を含む。

【０８５７】

また、「判定後保留画像」、「判定後特別保留画像」は、変動演出が開始してから終了するまで表示しているもの、変動演出の開始後、所定期間だけ表示するもの、及び、変動演出中の特定期間（ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ等）は表示が消去されるもの等を含む。

【０８５８】

＜上記第２実施形態に記載された発明の内容＞

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、保留記憶数が変化する際に保留記憶数を即座に把握し難いという問題があった。

【０８５９】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６０】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６１】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６２】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６３】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６４】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６５】

◆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コマンド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、保留記憶数を把握し易くなる。

【０８６６】

＜上記第３実施形態に記載された発明の内容＞

　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演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（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、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。

【０８６７】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５０－２（ｃ），図５２－２（ｄ））を実行する第１時間と、複数列の全てに

おいて前記演出図柄が停止表示されている態様である停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記複数列のうち少なくとも２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、では、があり、前記第１状態と前記第２状態とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５０－２（ｃ），図５２－２（ｄ））を実行する第１時間と、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で停止表示される共通表示態様（第１表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記共通表示態様は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃ）を実行する場合と、前記第１変動演出より前記特別遊技が実行されることに対する期待度の高い第２変動演出（変動パターン３Ａ～３Ｃ）を実行した場合と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第３の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５０－２（ｃ），（ｅ），図５２－１（ｄ），図５２－２（ｄ），図５３（ｅ））を実行する第１時間により停止演出を実行可能であり、段階的に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合と前記所定の演出を実行しない場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第４の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てに

おいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５２－１（ｄ），図５３（ｅ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出，復活演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合は、前記所定の演出を実行しない場合に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７１】

◆上記課題を解決するための遊技機の第５の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５０－２（ｃ），図５２－２（ｄ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記複数列のうち少なくとも２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７２】

◆上記課題を解決するための遊技機の第６の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図５０－２（ｅ），図５２－１（ｄ），図５３（ｅ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７３】

◆上記課題を解決するための遊技機の第７の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出

を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記第１状態とは異なる第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７４】

◆上記課題を解決するための遊技機の第８の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７５】

◇上記課題を解決するための遊技機の第９の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第１状態は、前記第２状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され難くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７６】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１０の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基

板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間に停止演出を実行可能であり、高確状態と低確状態とでは、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７７】

◆［発明１］

発明１の遊技機（遊技機１Ｐ）は、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、前記シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第１情報表示部（記載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３）と、前記収納部における前記シール部とは異なる位置に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第２情報表示部（デートマーク部１７２０）と、を備え、前記第１情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有することを要旨とする。

【０８７８】

発明１のようなシール部１７２０とデートマーク部１７２０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日と、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日は、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部１７２０の記載領域１５７０の開封年月日と、デートマーク部１７２０の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０８７９】

◆［発明２］

発明２の遊技機（遊技機１Ｐ）は、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（シール部１７１０）と、前記第１シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第１情報表示部（コード部１７１２、情報表示部１７１３）及び第２情報表示部（記載領域１５７０）と、前記収納部における前記第１シール部とは異なる位置に貼付される第２シール部（開封禁止シール部１７３０）と、前記第２シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第３情報表示部（コード部１７３２）と、を備え、前記第１情報表示部及び前記第３情報表示部は、端末機により読取可能な所定の態様の識別表示が含まれ、前記第２情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記第３情報表示部は、前記収納部の厚み方向において、前記制御基板を前記収納部の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面から前記第１情報表示部までの距離とは異なるように設けられていることを要旨とする。

【０８８０】

発明２のようなシール部１７２０と開封禁止シール部１７３０とを有する組立体２Ｐを

備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０のコード部１７１２と情報表示部１７１３に表示されている情報は、開封禁止シール部１７３０に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部１７２０の情報と開封禁止シール部１７３０の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２は、基板ケース１７００の厚み方向において、制御基板１７０５を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０８８１】

◆［発明３］

発明３の遊技機（遊技機１Ｐ）は、制御基板（制御基板５０１，１７０５）及び当該制御基板を収納する収納部（基板ケース１５５１，１７００）を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記制御手段に設けられた第１情報表示（識別表示５２３の文字１３７１）及び第２情報表示（識別表示５２３の文字１３７４）と、を備え、前記収納部の厚み方向において、前記収納部の天面から前記第１情報表示までの距離が、前記収納部の天面から前記第２情報表示までの距離とは異なることを要旨とする。

【０８８２】

発明３のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、基板ケース１７００の天面からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、基板ケース１７００の厚さ方向における天面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０８８３】

◆［発明４］

発明４の遊技機（遊技機１Ｐ）は、制御基板（制御基板５０１，１７０５）及び当該制御基板を収納する収納部（基板ケース１５５１，１７００）を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記制御手段に設けられた第１情報表示（識別表示５２３の文字１３７１）及び第２情報表示（識別表示５２３の文字１３７４）と、を備え、前記制御基板の厚み方向において、前記制御基板の所定の面から前記第１情報表示までの距離が、前記制御基板の所定の面から前記第２情報表示までの距離とは異なることを要旨とする。

【０８８４】

発明４のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９

０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、制御基板１７０５の所定の面（例えば、制御基板１７０５を厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面）からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、制御基板１７０５の所定の面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０８８５】

◆［発明５］

発明５の遊技機（遊技機１Ｐ）は、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板５０１，１７０５）と、前記複数の電子部品を視認可能に前記制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１５５１，１７００）と、前記収納部に添付され所定の情報を表示するための第１情報表示部（コード部１５７２，１７１２、情報表示部１５７３，１７１３）及び第２情報表示部（記載領域１５７０）と、を備え、前記第１情報表示部は、特定の情報を含む第１態様と当該第１態様とは異なる第２態様とで表示され、前記第２情報表示部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１５７１，１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間であって、前記制御基板を視認可能な領域（覗き部１５７４）と、を有することを要旨とする。

【０８８６】

発明５のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部１７１２に対する不正は難しく、情報表示部１７１３の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部１７１２との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部１７２０においては、コード部１７１２及び情報表示部１７１３と、記載領域１５７０との間に、覗き部１５７４が形成されているため、上述と同様に、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。

【０８８７】

◆［発明６］

発明６の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板を内包する、第１の光透過性を有するケース部（１８０３）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

前記ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、

前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、

前記シール部は、

前記第１の光透過性よりも低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第２の光透過性を有し、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記第２の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【０８８８】

覗き部が設けられているので、検査者は、覗き部を介して、電子部品を確認することができる。よって、覗き部が設けられていない場合に比べて、電子部品に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。故に、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。また、有色の複数の領域が設けられているので、例えば、検査者の名前、及び、基板ケースを開封した年月日を記載することができる。また、検査者は、領域に、制御基板に不正が行われたか否かを確認した日付等を記載することもできる。また、領域の間に覗き部が設けられているので、領域のみが設けられている場合に比べて、領域が目立ちやすい。このため、領域に記載された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。また、シール部の光透過性がケース部の光透過性より低くなっているため、シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。これにより、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０８８９】

◆［発明７－１］

発明７－１の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

前記ケース部の第１面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、

前記ケース部の前記第１面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、

前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、

前記シール部は、

前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【０８９０】

この場合、製造者は、位置表示部に沿って識別表示を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機を量産する場合において、複数の遊技機間で同じ位置に識別表示を付することができる。複数の遊技機間で同じ位置に識別表示が付されるので、検査者は、識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８９１】

また、位置表示部を内面側に形成し、シール部を外面に貼り付けるため、どこにシール部を貼っても位置表示部がシール部と干渉することが無いので貼付を阻害しない。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部であれば、検査者は、基板ケースに付された識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８９２】

◆［発明７－２］

また、発明７－２の遊技機は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記ケース部の第１面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、
前記ケース部の前記第１面において前記シール部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部であって、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、
前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、
前記シール部は、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【０８９３】

この場合、製造者は、位置表示部に沿って識別表示を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機を量産する場合において、複数の遊技機間で同じ位置に識別表示を付することができる。複数の遊技機間で同じ位置に識別表示が付されるので、検査者は、識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８９４】

また、シール部を貼付する外面に、シール部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部である位置表示部が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケースの平面にシール部が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部であれば、シール部が保護されるため、検査者は、基板ケースに付された識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８９５】

◆［発明８］

発明８の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、第１の光透過性を有する収納部（１８０３）と、
前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２、１５７３）と、
前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、
前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、
少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、
前記第２情報識別部は、
前記第１の光透過性よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第２の光透過性により形成されており、
前記第２の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記第２の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有している

ことを要旨とする。

【０８９６】

この場合、検査者は、同じ識別表示が表示された記憶手段と、収納部とを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、例えば、記憶手段が、他の記憶手段に入れ替えられた場合でも、記憶手段と収納部に付された識別表示が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８９７】

◆［発明９－１］

発明９－１の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、

前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）と、

前記収納部の第１面に設けられ、特定の情報を表示する第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、

前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、

前記収納部の前記第１面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記第２情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、を備え、

前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、

少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、

前記第２情報識別部は、

光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、

前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【０８９８】

◆［発明９－２］

発明９－２の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、

前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）と、

前記収納部の第１面に設けられ、特定の情報を表示する第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、

前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９８）と、

前記収納部の第１面において前記第２情報識別部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部であって、前記第２情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、を備え、

前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、

少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、

前記第２情報識別部は、

光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。
【０８９９】
◆［発明１０］
発明１０の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記ケース部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６１）及び第２シール部（１５６０）と、を備え、
前記第２シール部は、
前記第１シール部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、
前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有していることを要旨とする。
【０９００】
本発明によれば、第２シール部の光透過性が第１シール部の光透過性より低くなっているため、第２シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９０１】
◆［発明１１］
発明１１の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、
前記収納部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成され、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、
前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、
前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、
少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、
前記第２情報識別部は、
前記第１情報識別部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、
前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有していることを要旨とする。

【０９０２】
◆［発明１２］
発明１２の遊技機（１）は、基板（５０１）および該基板（５０１）に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、を備え、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）において前記基板（５０１）における前記電子部品（５０２，５９５）の実装面側を構成する前記部材（４５Ｐ）には、前記制御部に付された識別表示（５２１，５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向において該基板（５０１）からの距離が異なる第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付されていることを要旨とする。
【０９０３】
この場合、基板の識別表示とケース部の識別表示とは関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９０４】
◆［発明１３］
発明１３の遊技機（１）は、基板（５０１）および該基板（５０１）の実装面に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）とを有する制御手段を備え、前記制御手段に付されて互いに関連付けられた識別表示（５２０）として、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が異なるように付された第１表示（１３７１）および第２表示（１３７２）を有すると共に、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が、前記第２表示（１３７２）と同じになるように付された第３表示（１３７５）を有していることを要旨とする。
【０９０５】
この場合、制御手段の識別表示が互いに関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９０６】
◆［発明１４］
発明１４の遊技機（１）は、基板（５０１）および該基板（５０１）に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、を備え、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）には、前記制御部に付された識別表示（５２１,５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向における位置が異なるように付された第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付され、前記制御部には、前記ケース部（３Ｐ，１００３，

１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）に付された前記識別表示（５２３）と関連する前記識別表示（５２０）として、前記基板の厚み方向における位置が異なるように付された第３表示と第４表示とが付されていることを要旨とする。

【０９０７】

この場合、基板の識別表示とケース部の識別表示とは関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０９０８】

◆［発明１５］

発明１５の遊技機（１）は、遊技を制御する制御基板（５０１）と、前記制御基板（５０１）に設けられ、遊技の制御に使用される記憶内容を格納する記憶手段（５０２）と、前記制御基板（５０１）に設けられ、前記記憶手段（５０２）とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段（５０２）および前記複数の電子部品（５９５）を視認可能で且つ接触困難に収納する光透過性の収納部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、前記収納部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）に設けられ、特定の情報を表示するための第１情報識別部（５２３，１５６１）および第２情報識別部（１５６０）と、前記記憶手段（５０２）に設けられ、特定の情報を表示するための第３情報識別部（５２２，１５６２）と、を備え、前記制御基板（５０２）には、第１領域（１９００ａ）と、該第１領域（１９００ａ）と異なる態様の第２領域（１９００ｂ）があり、前記第２領域（１９００ｂ）には、特定の情報を表示するための第４情報識別部（１９０２）が設けられ、前記第１情報識別部（５２３，１５６１）および前記第３情報識別部（５２２，１５６２）は、少なくとも同じ識別表示（５２９，１５９５，１５９６）を含んで表示され、前記第１情報識別部は、前記記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域（１５７５）と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域（１５７５）との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記複数の電子部品を覗くための覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【０９０９】

この場合、収納部の第１情報識別部および記憶手段の第３情報識別部には少なくとも同じ識別表示が付されているため、検査者は、同じ識別表示が表示された記憶手段と収納部とを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、第１情報識別部は記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように付されているため、例えば、不正行為によって記憶手段が交換された場合でも、記憶手段と収納部に付された識別表示が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。さらに、収納部の第２情報識別部には覗き部が設けられているので、検査者は、覗き部を介して、収納部に内包されている複数の電子部品を視認して、これら複数の電子部品に対する不正が行われたか否かを確認することができる。したがって、覗き部のようなものが設けられていないような遊技機に比べて、検査者は、収納部に内包されている複数の電子部品に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。そして、このような第２情報識別部においては、複数の有色領域に所定の文字を記載することができるため、光透過性を低下させたような有色領域がなく透明な部分に所定の文字が記載されるようなものに比べて、検査者が文

字による情報の内容を確認し易い。またさらに、このような第２情報識別部においては、透明な覗き部が複数の有色領域の間に設けられているため、複数の有色領域のみが並べて設けられているようなものに比べて、有色領域が目立つこととなり、有色領域に記載された文字等を検査者が確認し易い。このように、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０９１０】

◆［発明１６］

発明１６の遊技機（遊技機１Ｐ）は、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、を備え、前記シール部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記制御手段は、前記制御基板における前記複数の電子部品のうちの一部の電子部品（電子部品７９８）が前記視認可能領域を介して視認できるように実装されており、当該一部の電子部品とは異なる電子部品のうち少なくとも一つの電子部品（情報表示器１７５０）が前記視認可能領域を介さずとも視認できるように実装されていることを要旨とする。

【０９１１】

発明１６のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２Ｐを開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【０９１２】

◆［発明１７］

発明１７の遊技機（遊技機１Ｐ）は、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、前記制御基板に実装され、遊技に係る所定の値情報を表示する所定の情報表示部（情報表示器１７５０）と、を備え、前記シール部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記制御手段は、前記制御基板における前記複数の電子部品のうちの一部の電子部品（電子部品７９８）が前記視認可能領域を介して視認できるように実装されており、前記所定の情報表示部が前記視認可能領域を介さずとも視認できるように実装されていることを要旨とする。

【０９１３】

発明１７のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７

４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２Ｐを開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【０９１４】

◆［発明１８］

発明１８の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

を有する制御手段と、

前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、

前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、

前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、

前記第１表示と前記第２表示とは、

前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、

前記シール部は、

前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【０９１５】

この場合、制御手段の所定箇所に第１表示及び第２表示を設け、基盤の記憶手段搭載面から第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっているため、制御手段の偽造が困難となり、制御手段ごと不正な基盤と入れ替えるという不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０９１６】

制御手段には、基板、ケース部、記憶手段、電子部品が含まれる。したがって、例えば、第１表示が基板、第２表示がケース部に設けられるという場合もある。

【０９１７】

◆［発明１９］

発明１９の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、

前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、

前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、

を有する制御手段と、

前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、

前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、

前記記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、

前記シール部は、

前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【０９１８】
◆［発明２０］
　発明２０の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
　前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性の収納部（１８０３）と、
を有する制御手段と、
　前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、
　前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、
　前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、
　前記第１表示と前記第２表示とは、
前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、
　前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、
少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、
　前記第２情報識別部は、
光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有することを要旨とする。
【０９１９】
◆［発明２１］
　発明２１の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
　前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、
を有する制御手段と、
　前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、
　前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、
　前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、
少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、
　前記第３情報識別部と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、
　前記第２情報識別部は、
光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有することを要旨とする。

【０９２０】
◆［発明２２］
発明２２の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、
前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、
前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、
前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、
少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、
前記第２情報識別部は、
前記記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように表示され、
前記第２情報識別部は、
光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。
【０９２１】
この場合、記憶手段の装着箇所が確実に視認可能となるため、制御基板に対する不正を抑止することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９２２】
◆［発明２３］
発明２３の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、
前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、
前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、
前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、
前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、
前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、
前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、
前記第１シール部は、
前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５７４）を有し、
前記第２シール部は、
前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付さ

れていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、
　前記第１シール部及び前記第２シール部は、
前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。
【０９２３】
　この場合、制御基板に係る第１シール部と賞球基板に係る第２シール部との光透過性が異なっているため、第１，２シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９２４】
◆［発明２４］
　発明２４の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、
　前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、
　前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、
　前記演出基板に設けられ、演出に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８２２）と、
　前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、を備え、
　光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、
当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。
【０９２５】
　この場合、制御基板の第１ケース部と演出基板の第２ケース部とでシール部の扱いが異なっているため、第１，２ケース部とシール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０９２６】
◆［発明２５］
　発明２５の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
を有する制御手段と、
　前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、
　前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、
　前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、
　前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
を有する賞球手段と、
　前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、

前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、
前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、
前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、
前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、
前記第１表示と前記第２表示とは、
前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、
前記第１シール部は、
前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５７４）を有し、
前記第２のシール部は、
前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、
前記第１シール部及び前記第２シール部は、
前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。
【０９２７】
◆［発明２６］
発明２６の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、
前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
を有する制御手段と、
前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、
前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、
前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、
前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、
を有する賞球手段と、
前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、
前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、
前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、
前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、
前記第１記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、
前記第１シール部は、
前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが

可能な第１覗き部（１５７４）を有し、
　前記第２のシール部は、
前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、
　前記第１シール部及び前記第２シール部は、
前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。
【０９２８】
◆［発明２７］
　発明２７の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、
を有する制御手段と、
　前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、
　前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、
　前記演出基板に設けられ、演出に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８２２）と、
　前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記演出基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、
を有する演出手段と、
　前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、を備え、
　前記第１表示と前記第２表示とは、
前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、
　光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、
当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、
を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。
【０９２９】
◆［発明２８］
　発明２８の遊技機（１）は、遊技を制御する基板（５０１）と、
　前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、
　前記基板に設けられ、遊技に使用される記憶を格納する第１記憶手段（５０２）と、
　前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、
を有する制御手段と、
　前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、
　前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、
　前記演出基板に設けられ、演出に使用される記憶を格納する第２記憶手段（１８２２）と、
　前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、
を有する演出手段と、を備え、

前記第１記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、

光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、

当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、

前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。

【産業上の利用可能性】

【０９３０】

なお、本実施の形態の遊技機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。

【０９３１】

また、本実施の形態の遊技機１は、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ものとしたが、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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

また、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遊技機としてもよい。

【０９３４】

また、本実施の形態の遊技機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。

【０９３５】

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。

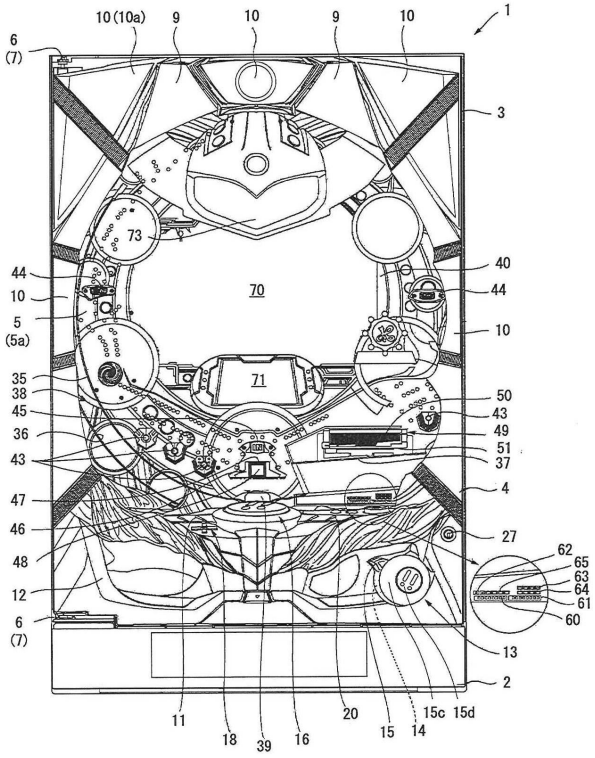
【符号の説明】

【０９３６】

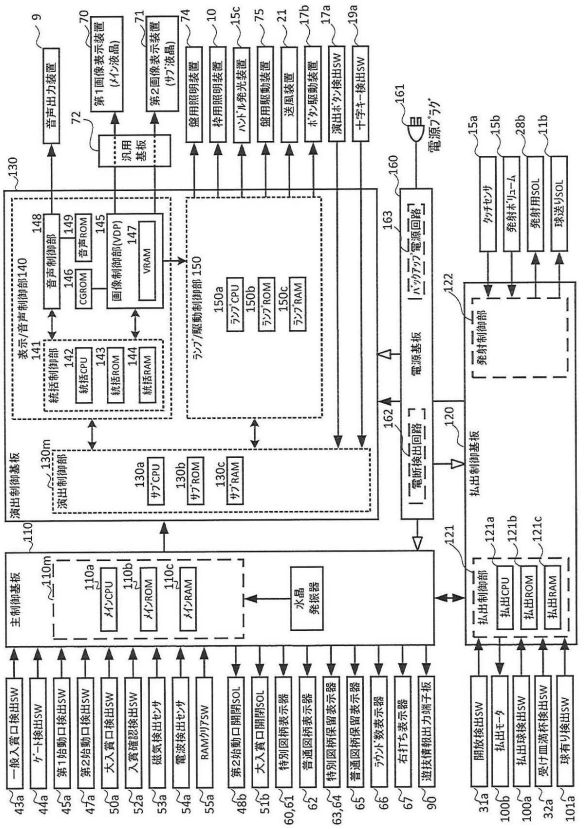
１…遊技機、７０…第１画像表示装置（表示手段）、７０ａ，５４７０ａ…演出図柄（演出図柄）、１３０…演出制御基板（変動演出制御手段）、ＴＺ…特殊図柄（図柄）。

【図面】

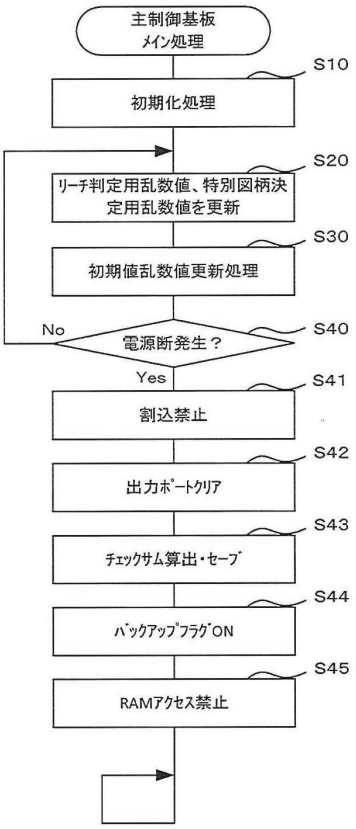
【図１】


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

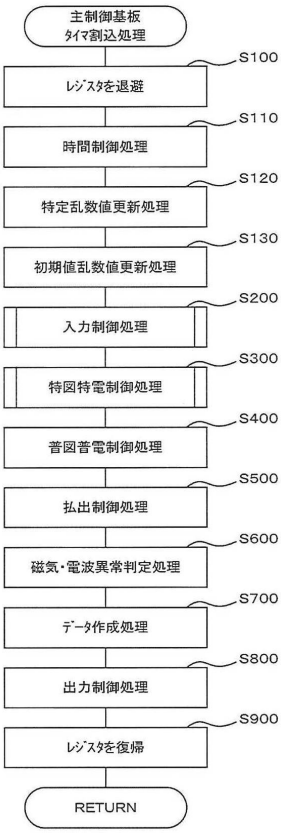
【図２】


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
盤用駆動装置
送風装置
ボタン駆動装置
演出ボタン検出SW
十字キー検出SW
電源プラグ
表示/音声制御部140
音声制御部
音声ROM
CGROM
画像制御部(VDP)
VRAM
統括制御部
統括CPU
統括ROM
統括RAM
ランプ/駆動制御部150
ランプCPU
ランプROM
ランプRAM
演出制御基板
演出制御部
サブCPU
サブROM
サブRAM
バックアップ電源回路
電源基板
電断検出回路
発射制御部
ウッチセンサ
発射ボリューム
発射用SOL
球送りSOL
払出制御基板
主制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
水晶発振器
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
入賞確認検出SW
磁気検出センサ
電波検出センサ
RAMクリアSW
第2始動口開閉SOL
大入賞口開閉SOL
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
遊技情報出力端子板
開放検出SW
払出モータ
払出球検出SW
奥寸血流杯検出SW
球有り検出SW
払出制御部
払出CPU
払出ROM
払出RAM

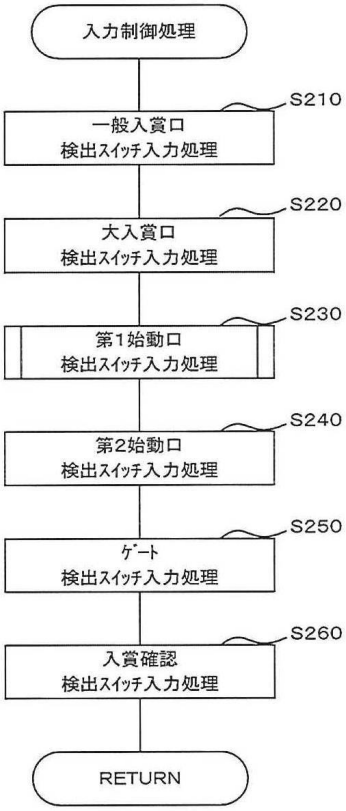
【図３】


主制御基板
ﾒｲﾝ処理
S10
初期化処理
S20
ﾘｰﾁ判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値を更新
S30
初期値乱数値更新処理
No
電源断発生？
S40
Yes
S41
割込禁止
S42
出力ﾎﾟｰﾄｸﾘｱ
S43
ﾁｪｯｸｻﾑ算出・ｾｰﾌﾞ
S44
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞON
S45
RAMｱｸｾｽ禁止

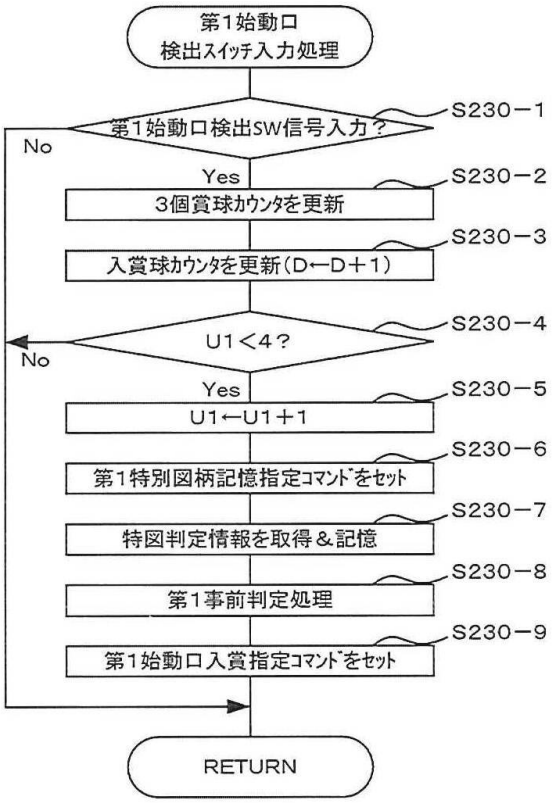
【図４】


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
S800
出力制御処理
S900
ﾚｼﾞｽﾀを復帰
RETURN

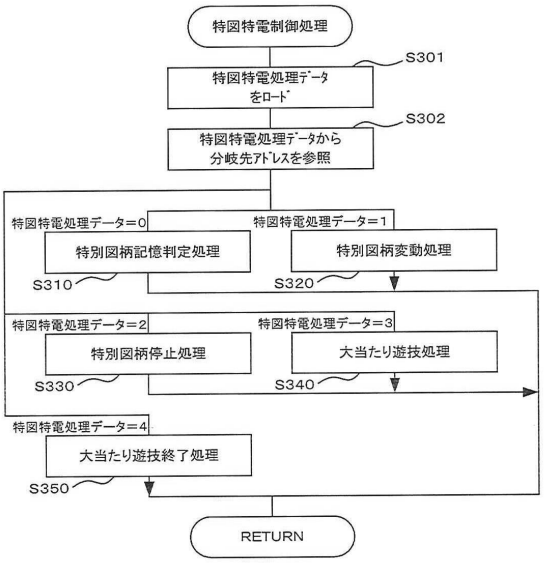
【図５】


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
S260
入賞確認
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
第1始動口検出SW信号入力？
S230－1
No
Yes
3個賞球ｶｳﾝﾀを更新
S230－2
入賞球ｶｳﾝﾀを更新（D←D＋1）
S230－3
U1＜4？
S230－4
No
Yes
U1←U1＋1
S230－5
第1特別図柄記憶指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
S230－6
特図判定情報を取得＆記憶
S230－7
第1事前判定処理
S230－8
第1始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
S230－9
RETURN

【図７】



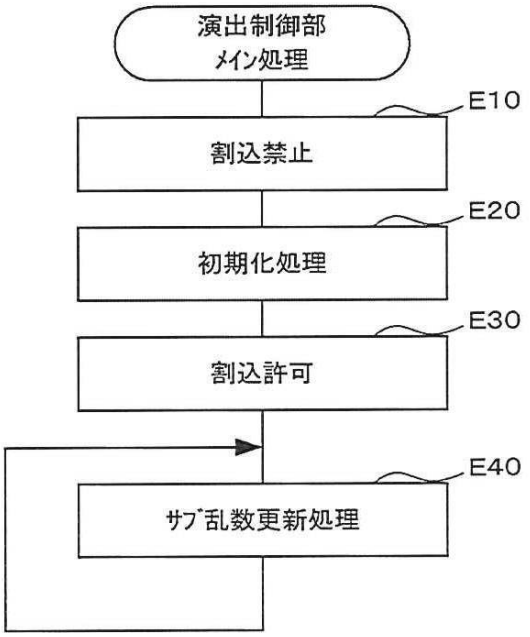
【図８】

コマンド MODE	コマンド DATA	名称	送信タイミング
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	11H	第1特別図柄記憶1指定コマンド	
	12H	第1特別図柄記憶2指定コマンド	
	13H	第1特別図柄記憶3指定コマンド	
	14H	第1特別図柄記憶4指定コマンド	
	20H	第2特別図柄記憶0指定コマンド	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定コマンド	
	22H	第2特別図柄記憶2指定コマンド	
	23H	第2特別図柄記憶3指定コマンド	
	24H	第2特別図柄記憶4指定コマンド	
E1H	10H	特別図柄A 演出図柄指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B 演出図柄指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E2H	20H	特別図柄a 演出図柄指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b 演出図柄指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E3H	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E4H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E5H	00H	特別図柄確定コマンド	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定コマンド	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E8H	10H	大当たりA用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 オープニング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
E9H	01H	開放第1回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの 2回目の作動時
	・・・	・・・・・・・	大当たりラウンドの・・・回目の作動時

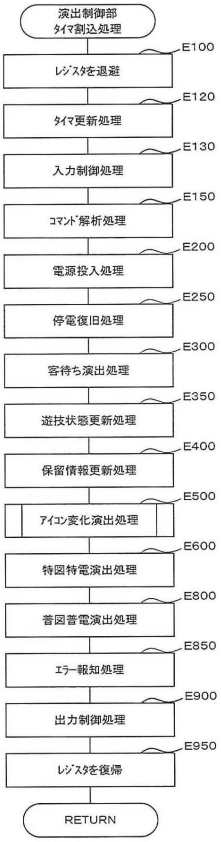
【図９】

コマンド MODE	コマンド DATA	名称	送信タイミング
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普図指定コマンド	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ド	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ド	
	・・・	・・・・・・・	
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	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ド	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源投入時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 エラー指定コマンド	異常電波検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	扉開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	扉閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時

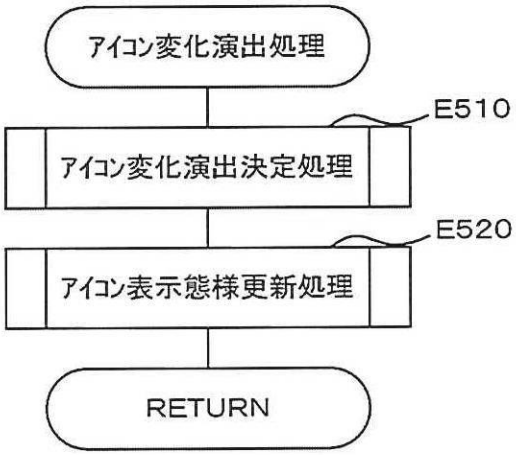
【図１０】



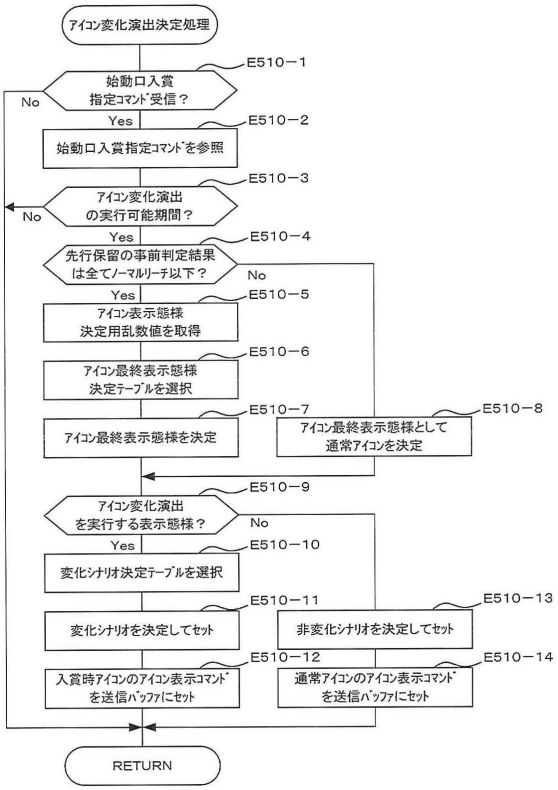
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

アイコン最終表示態様決定テーブル

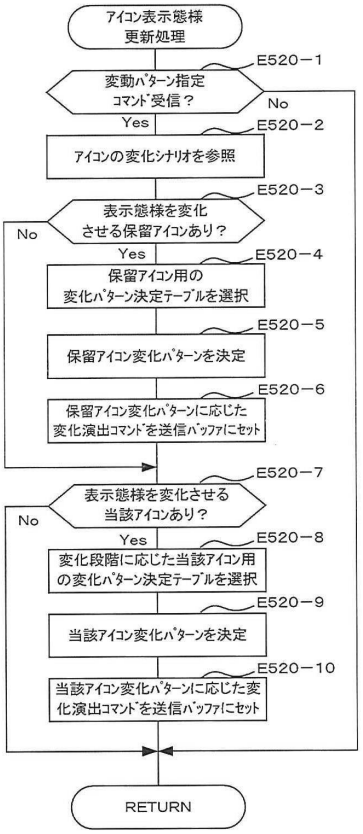
始動口入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)	選択率	アイコン最終表示態様
MODE	DATA	リーチ演出等		
E6H/E7H	01H	通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
E6H/E7H	02H	ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
			30%	青キャラアイコン
E6H/E7H	03、04H	SPリーチ(ハズレ)	30%	CDアイコン
			50%	青キャラアイコン
			20%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	05、06H	SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン
			60%	青キャラアイコン
			20%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	07H、08H	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
E6H/E7H	09H、0AH	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
E6H/E7H	0BH	全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キャラアイコン

【図１５】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率（%）	変化シナリオ	更新態様（※参考）					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
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１６】



【図１７】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

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

【図１８】

当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブル

当該アイコン変化	選択率（%）	当該アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	20%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	10%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	70%	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
青→赤	15%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	80%	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—

【図１９】

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２０】

(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

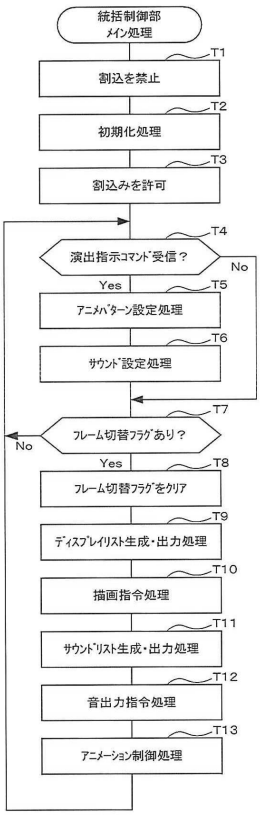
(c)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性2

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

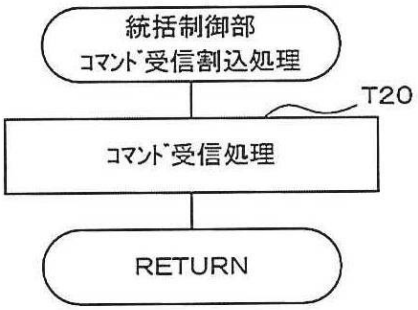
(d)ｱｲｺﾝ表示態様とｱｲｺﾝ発生(変化)時の報知音との関係性

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

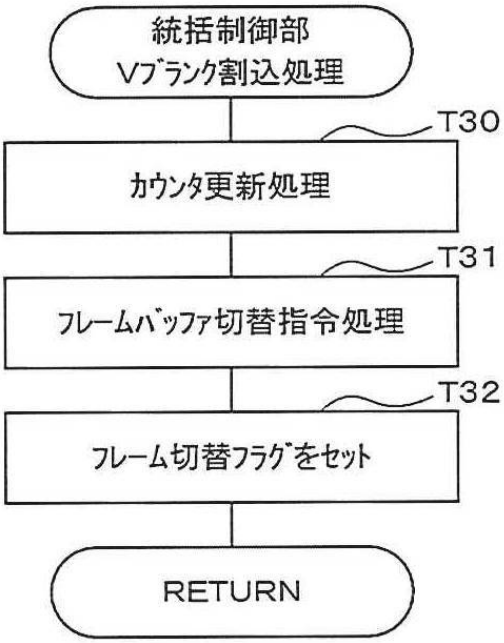
【図２１】



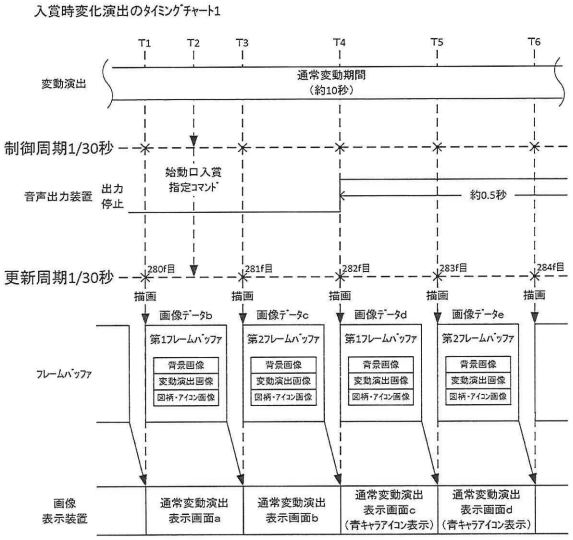
【図２２】



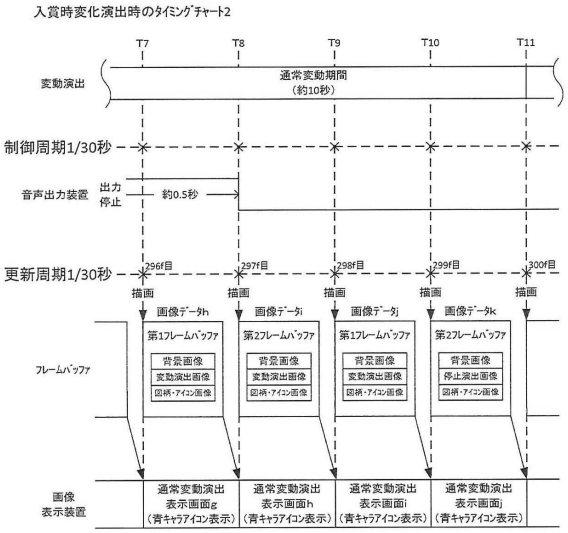
【図２３】



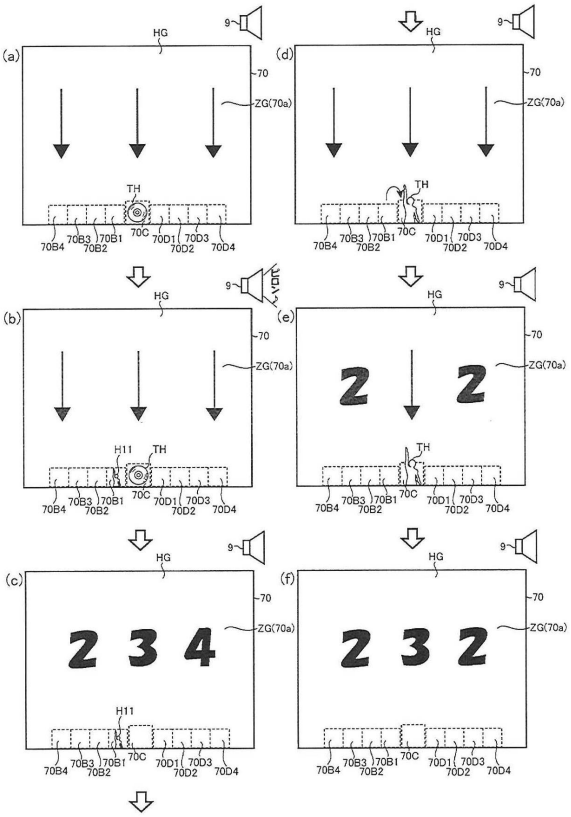
【図２４】



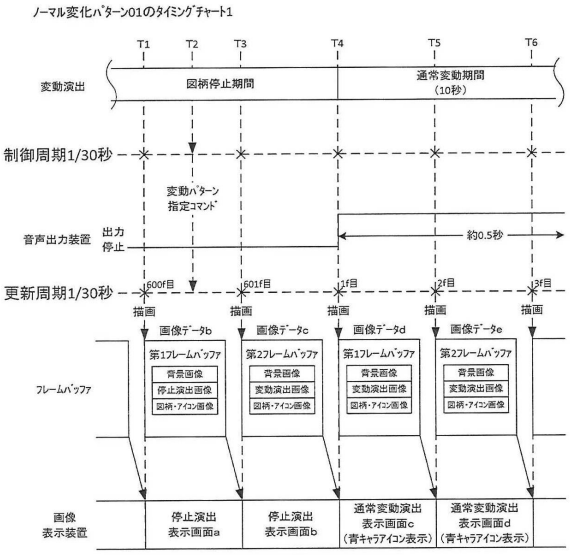
【図２５】



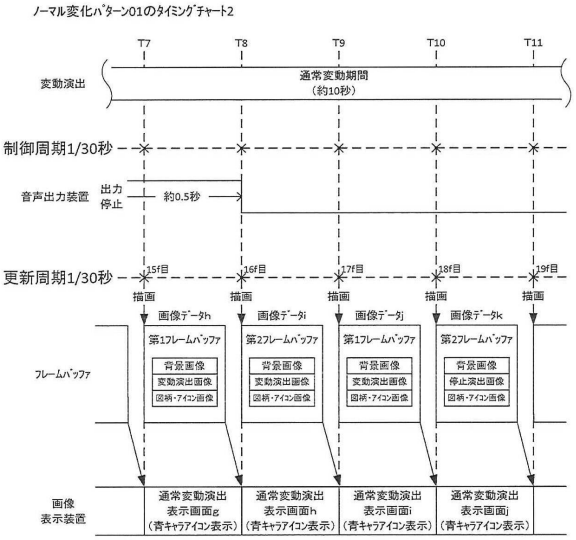
【図２６】



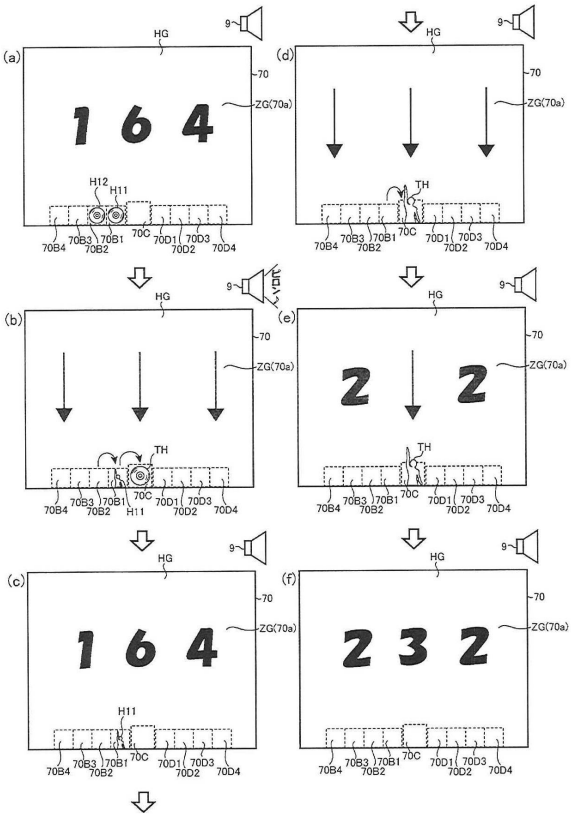
【図２７】



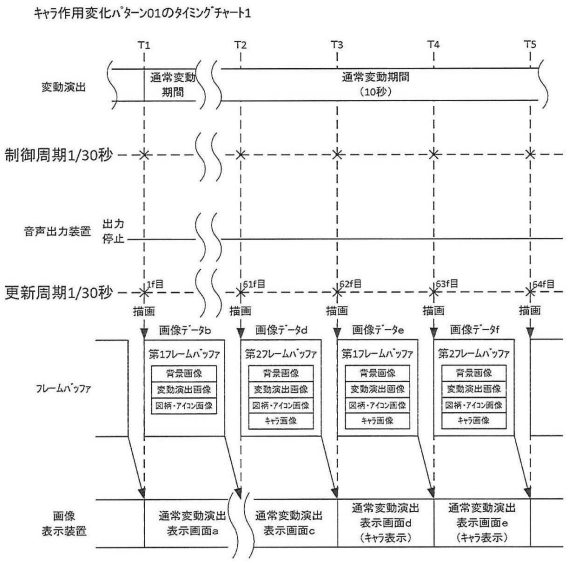
【図２８】



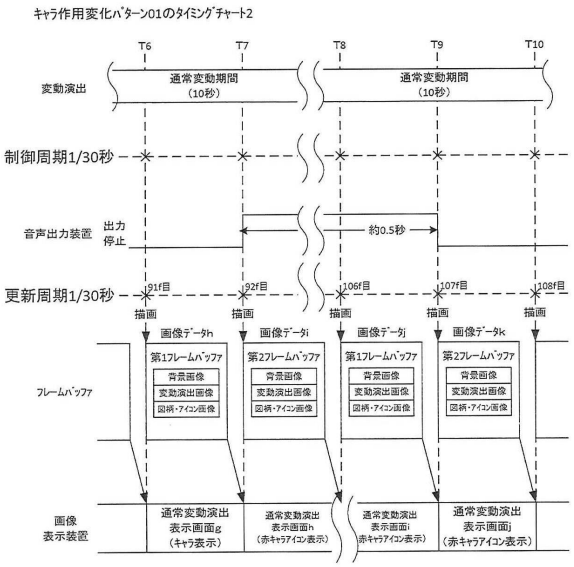
【図２９】



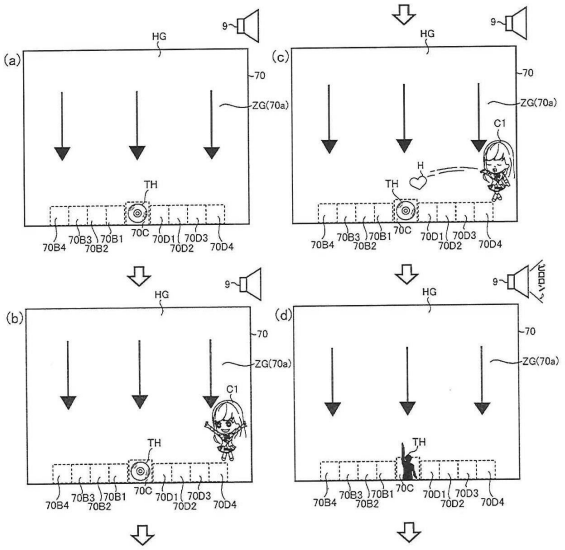
【図３０】



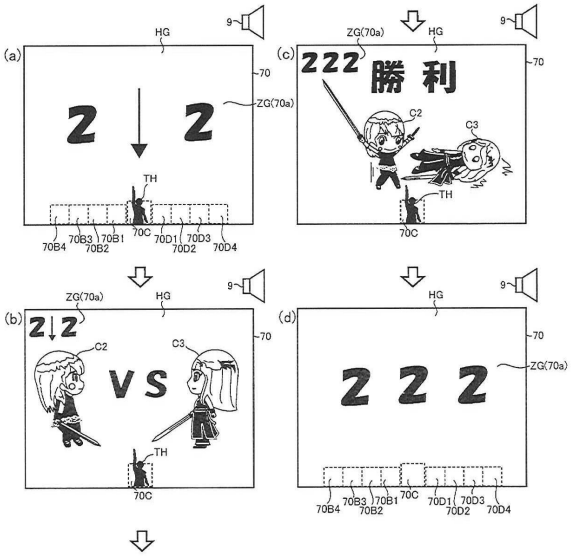
【図３１】



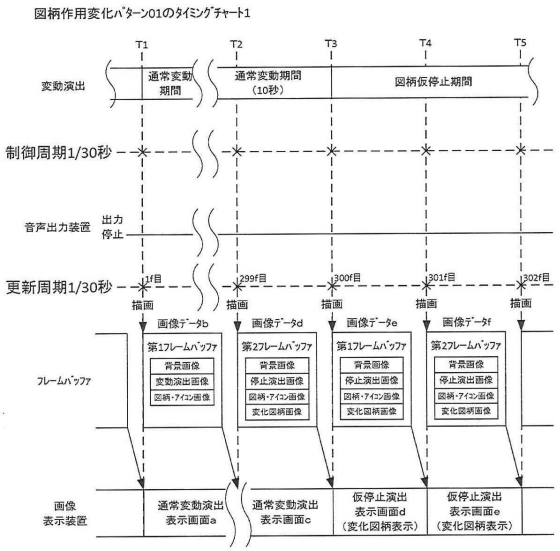
【図３２】



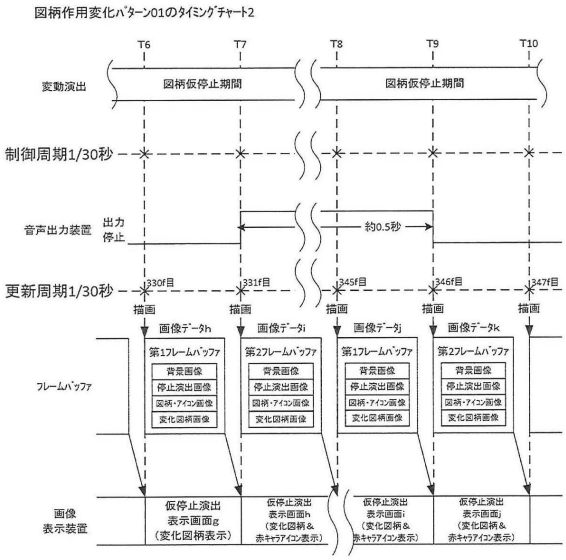
【図３３】



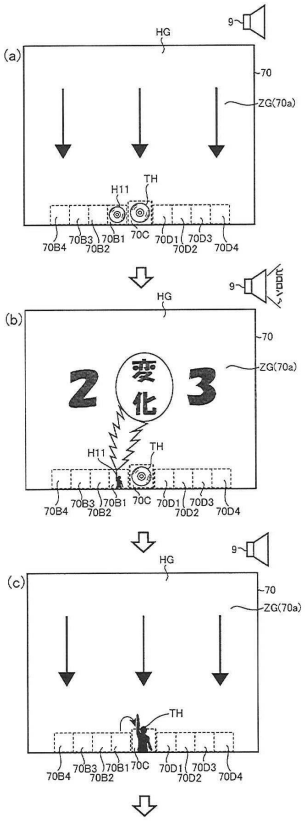
【図３４】



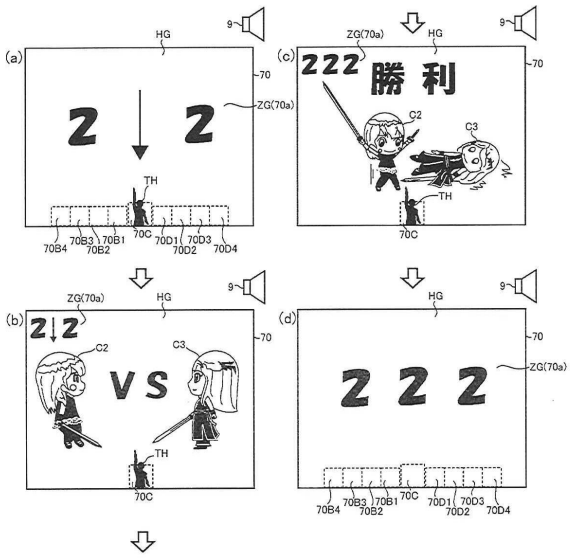
【図３５】



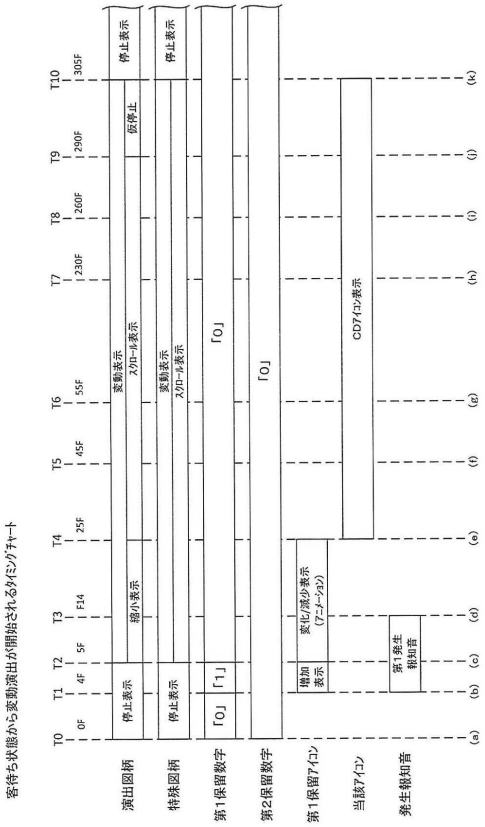
【図３６】



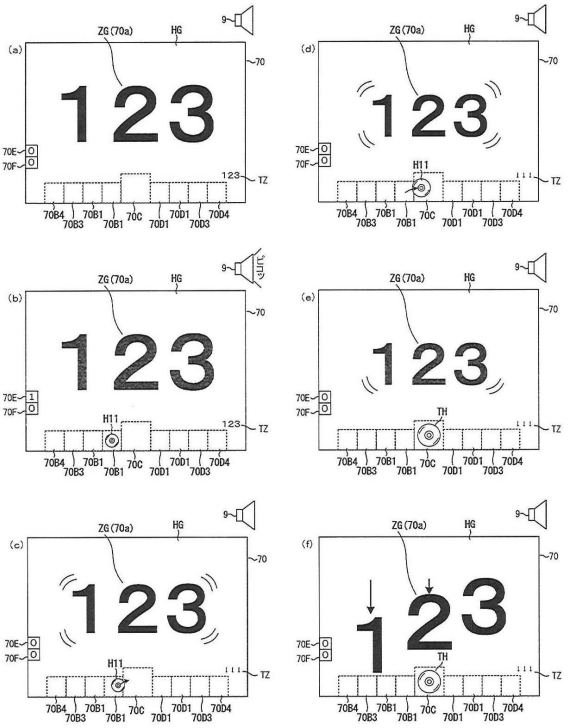
【図３７】



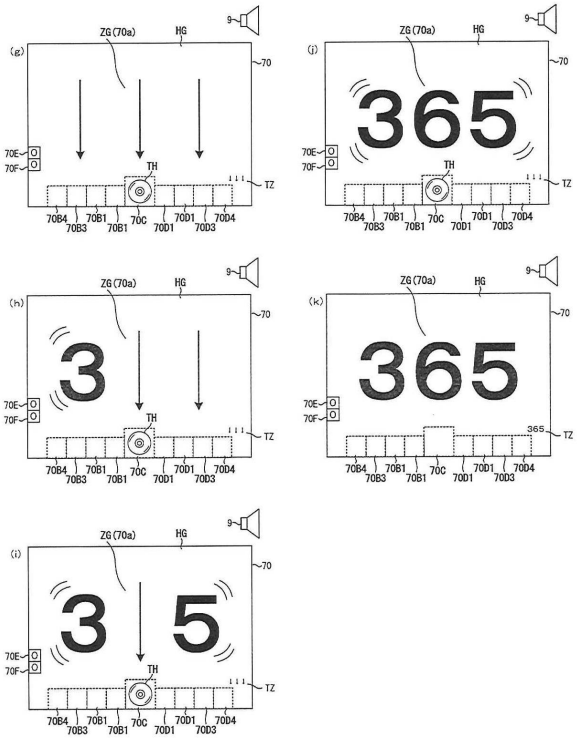
【図３８】



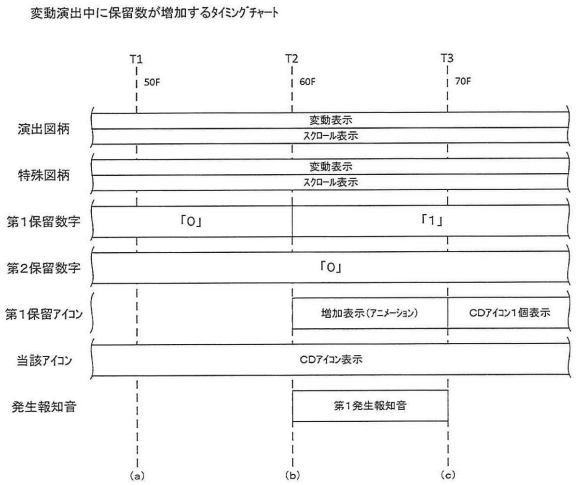
【図３９】



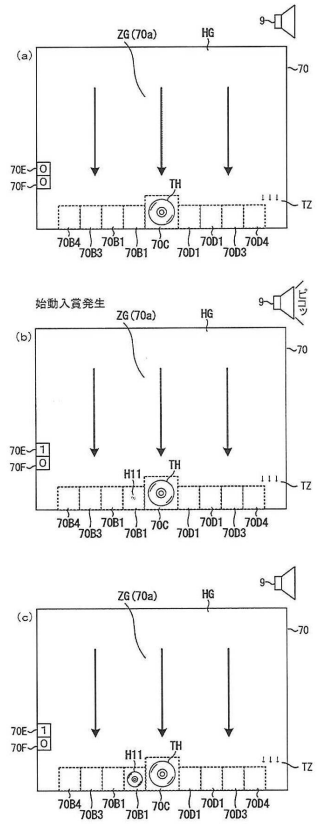
【図４０】



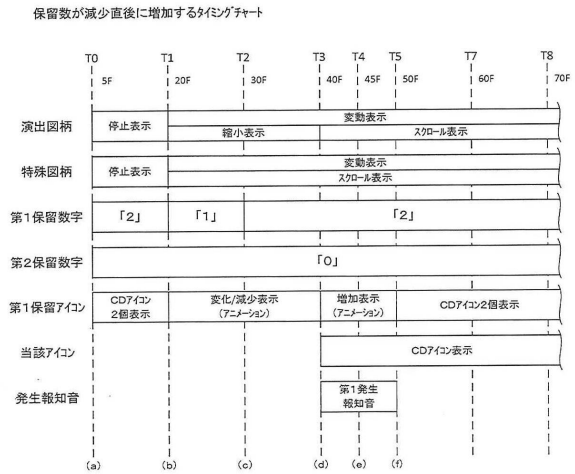
【図４１】



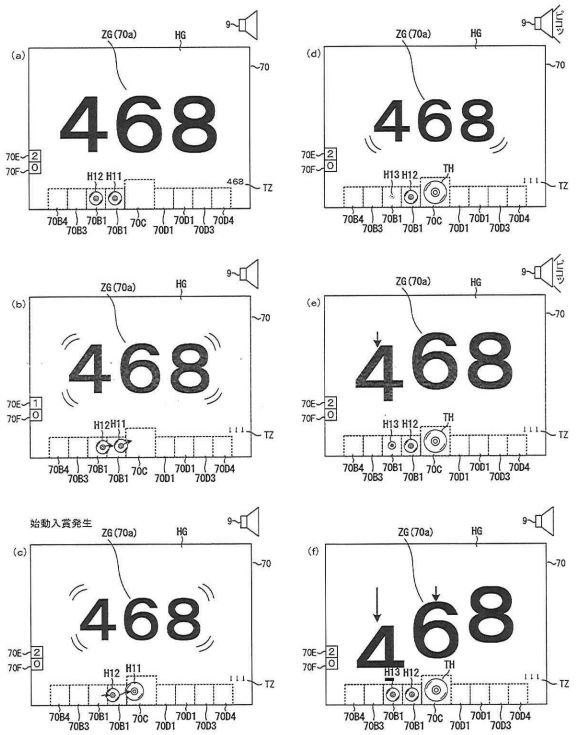
【図４２】



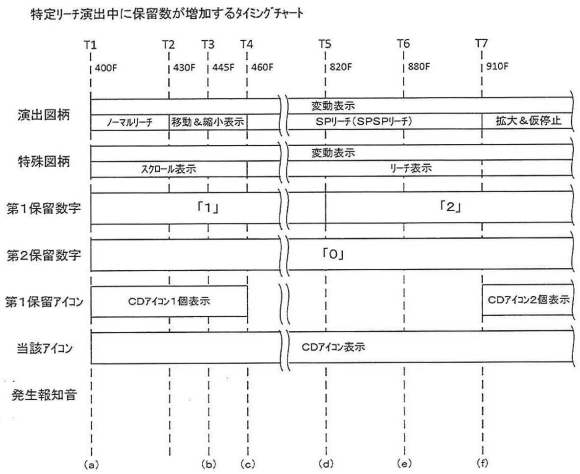
【図４３】



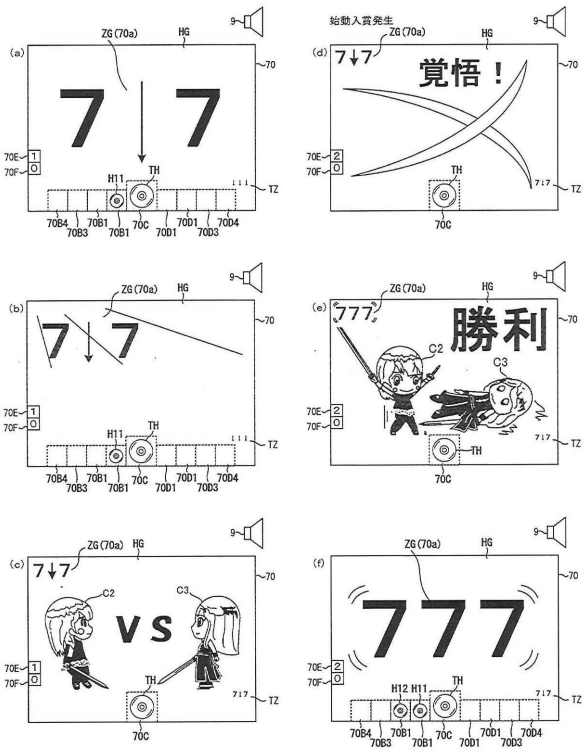
【図４４】



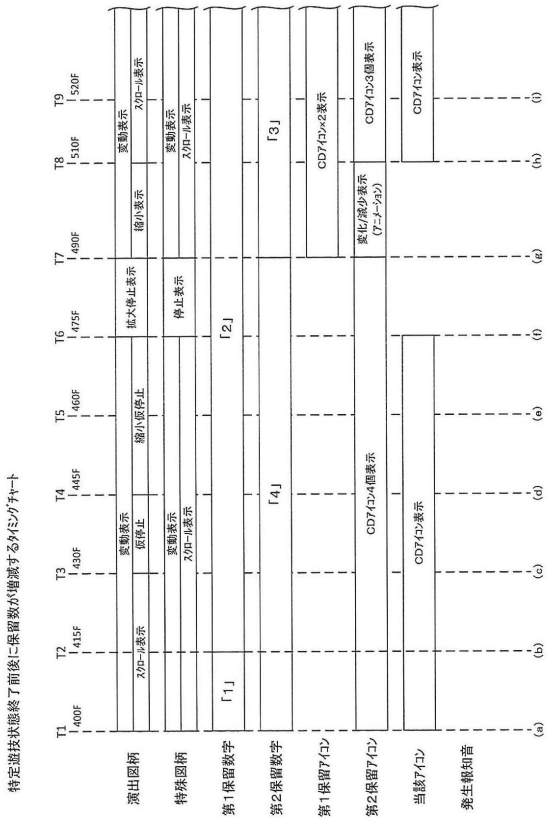
【図４５】



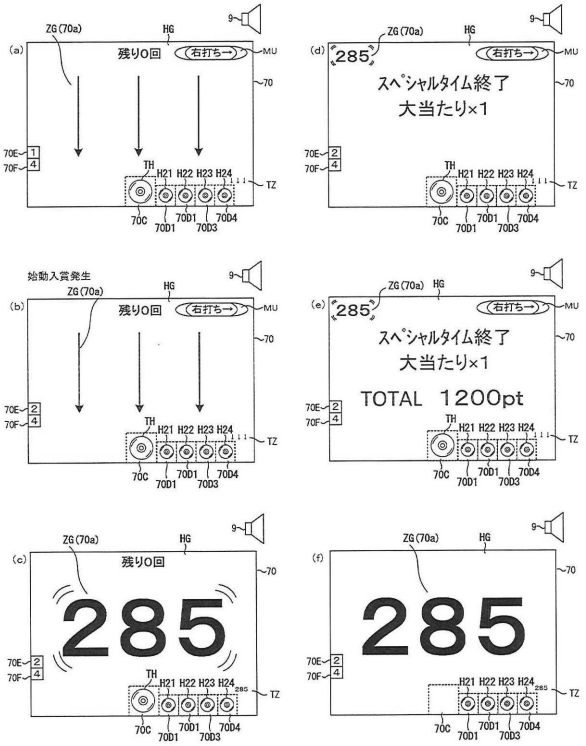
【図４６】



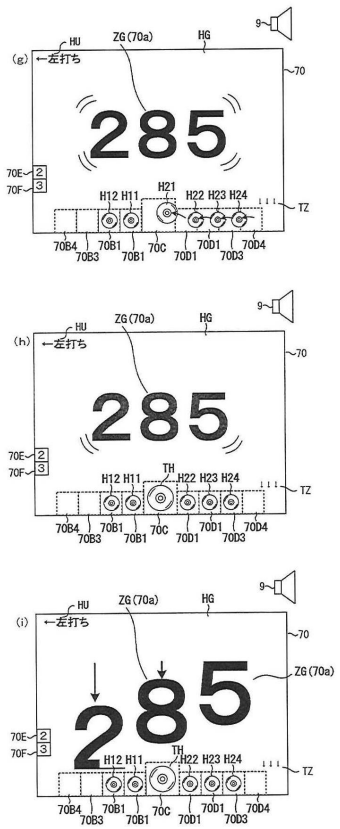
【図４７】



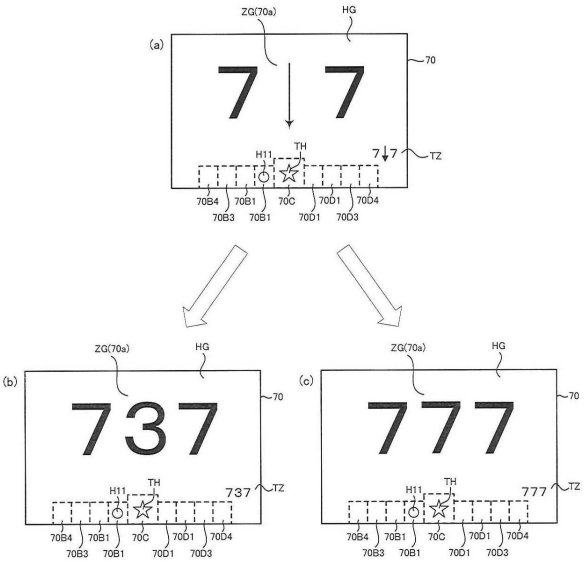
【図４８】



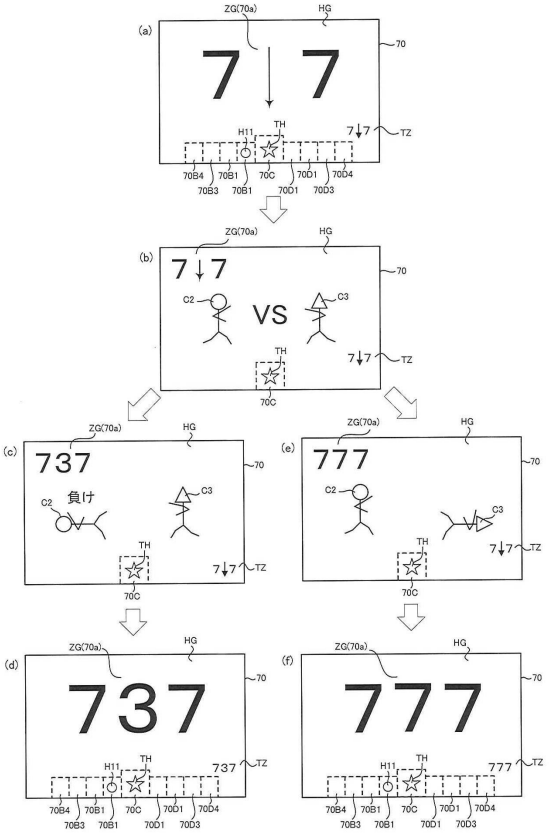
【図４９】



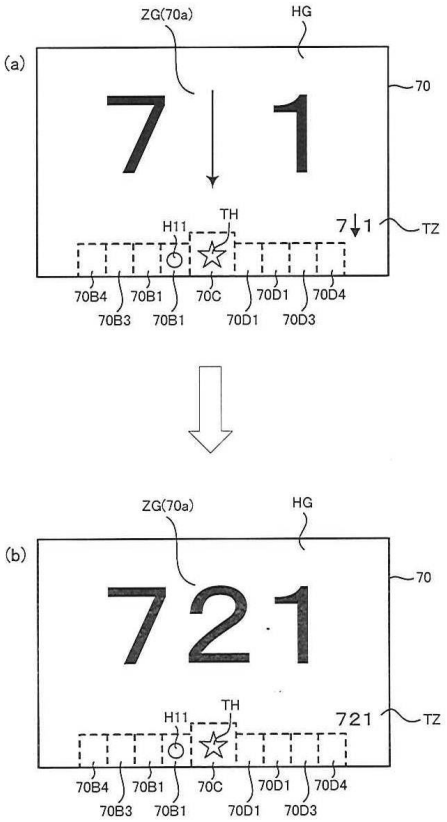
【図５０－１】



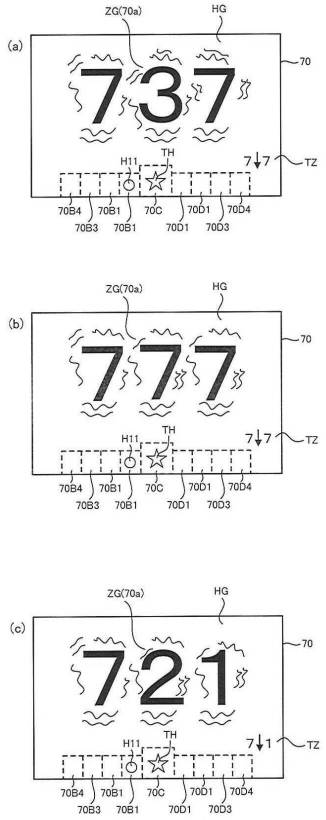
【図５０－２】



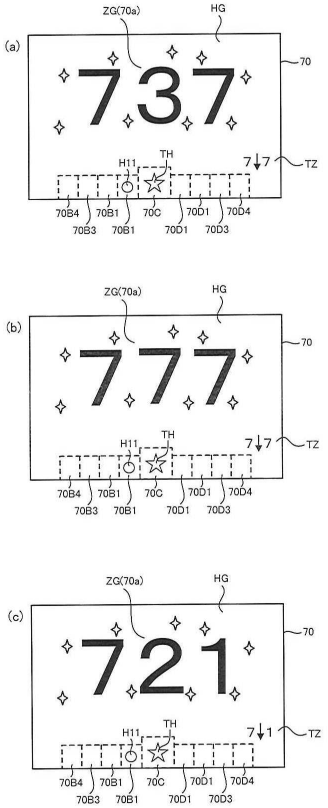
【図５０－３】



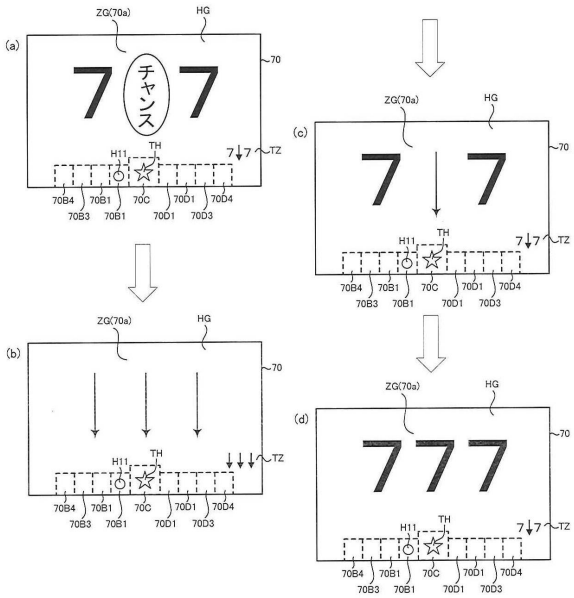
【図５１－１】



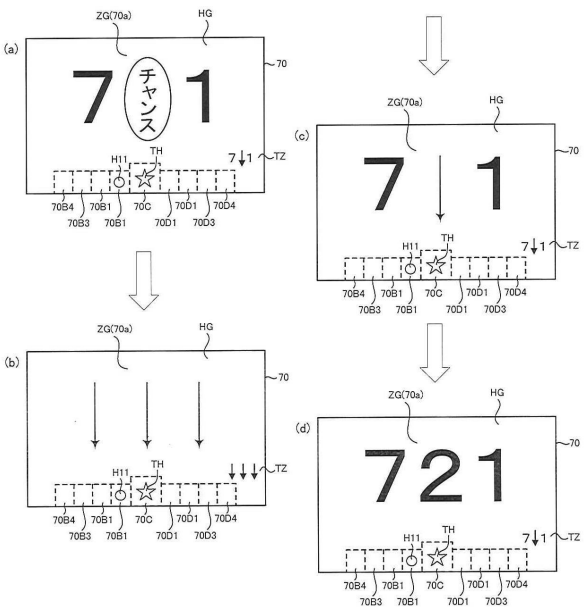
【図５１－２】



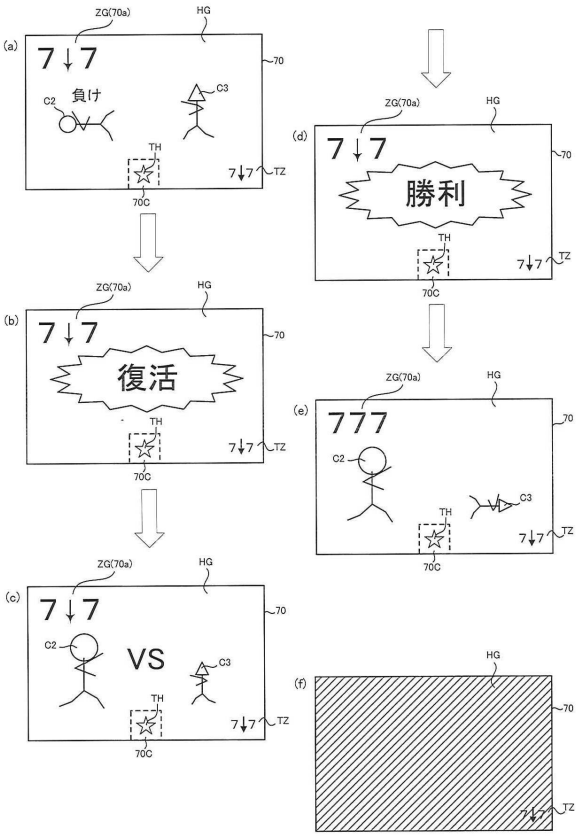
【図５２－１】



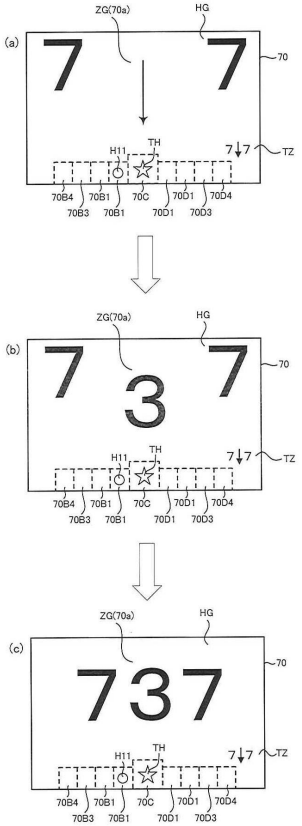
【図５２－２】



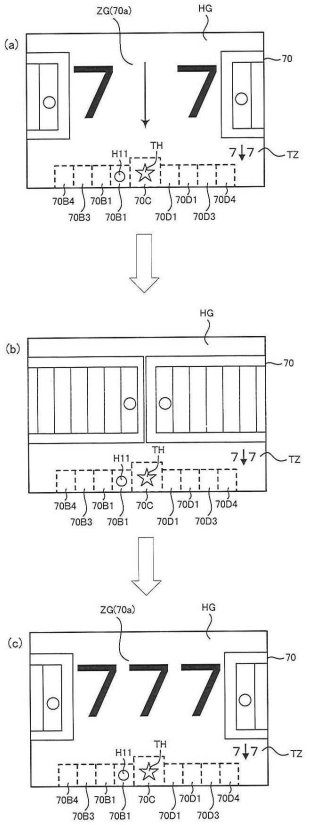
【図５３】



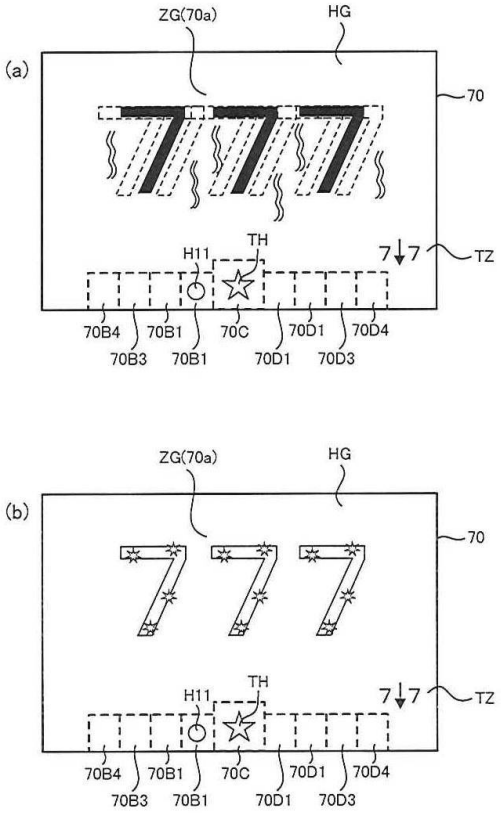
【図５４－１】



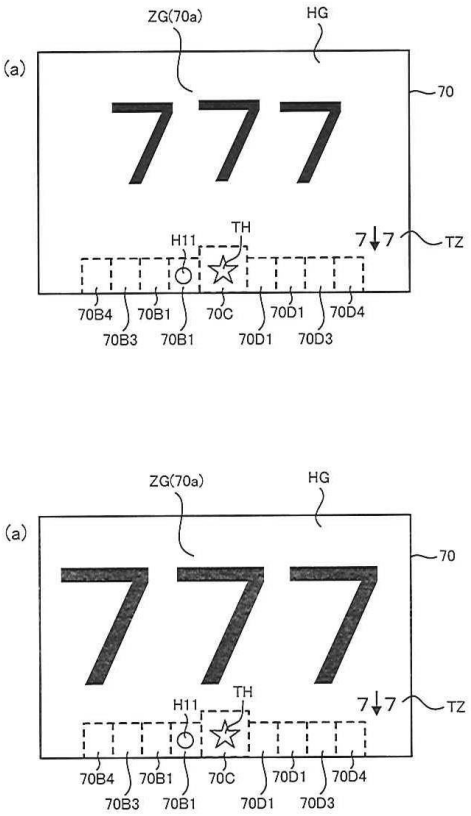
【図５４－２】



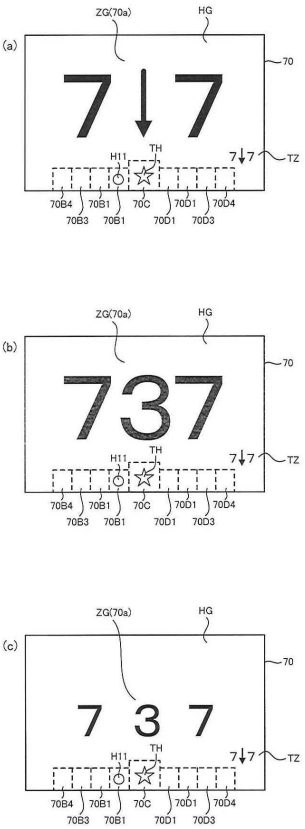
【図５４－３】



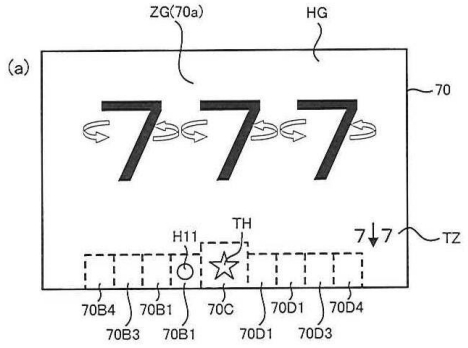
【図５４－４】



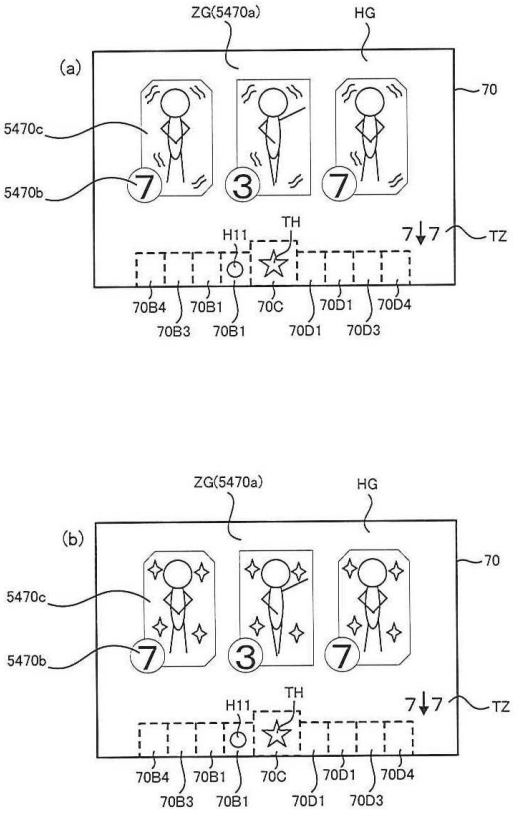
【図５４－５】



【図５４－６】



【図５４－７】



【図５５－１】

低確変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	付加演出			第２表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	－	－	－	非リーチハズレ示唆態様	85%
変動パターン１Ｂ		－	－	○		5%
変動パターン１Ｃ		－	○	－		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	70%
変動パターン２Ｂ		－	○	○		5%
変動パターン２Ｃ		－	○	－		25%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出(20s)	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	60%
変動パターン３Ｂ		○	－	○		10%
変動パターン３Ｃ		○	－	－		30%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	－	－	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン４Ｂ		－	○	○		65%
変動パターン４Ｃ		－	○	－		20%
変動パターン５Ａ	ＳＰリーチ（大当たり）バトル演出(20s)	－	－	○	大当たり示唆態様	20%
変動パターン５Ｂ		○	－	○		65%
変動パターン５Ｃ		○	－	－		15%

【図５５－２】

高確変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	付加演出			第２表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	－	－	－	非リーチハズレ示唆態様	87%
変動パターン１Ｂ		－	－	○		3%
変動パターン１Ｃ		－	○	－		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	65%
変動パターン２Ｂ		－	○	○		5%
変動パターン２Ｃ		－	○	－		30%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出(20s)	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	60%
変動パターン３Ｂ		○	－	○		5%
変動パターン３Ｃ		○	－	－		35%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	－	－	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン４Ｂ		－	○	○		60%
変動パターン４Ｃ		－	○	－		25%
変動パターン５Ａ	ＳＰリーチ（大当たり）バトル演出(20s)	－	－	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン５Ｂ		○	－	○		65%
変動パターン５Ｃ		○	－	－		20%

【図５６－１】

少保留変動パターンテーブル

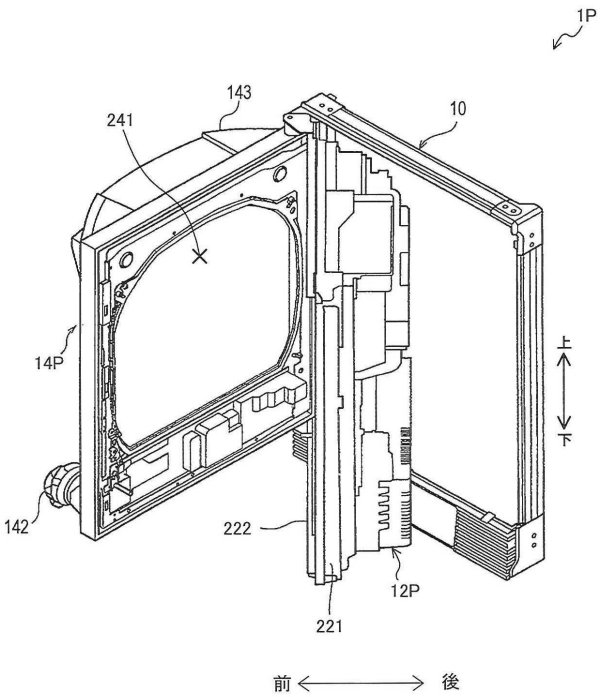
変動パターン	第１表示態様	付加演出			第２表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	－	－	－	非リーチハズレ示唆態様	80%
変動パターン１Ｂ		－	－	○		10%
変動パターン１Ｃ		－	○	－		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	65%
変動パターン２Ｂ		－	○	○		10%
変動パターン２Ｃ		－	○	－		25%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出(20s)	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	55%
変動パターン３Ｂ		○	－	○		15%
変動パターン３Ｃ		○	－	－		30%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	－	－	○	大当たり示唆態様	25%
変動パターン４Ｂ		－	○	○		55%
変動パターン４Ｃ		－	○	－		20%
変動パターン５Ａ	ＳＰリーチ（大当たり）バトル演出(20s)	－	－	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン５Ｂ		○	－	○		70%
変動パターン５Ｃ		○	－	－		15%

【図５６－２】

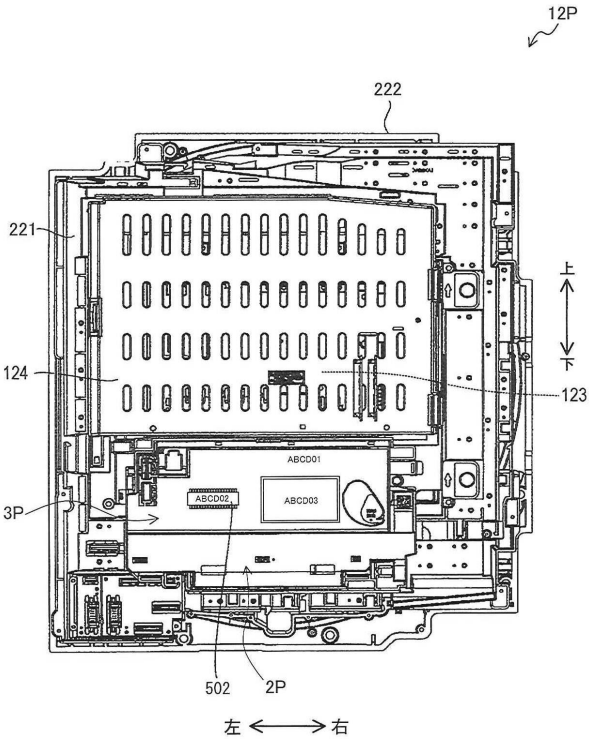
多保留変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	付加演出			第２表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	－	－	－	非リーチハズレ示唆態様	88%
変動パターン１Ｂ		－	－	○		2%
変動パターン１Ｃ		－	○	－		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	67%
変動パターン２Ｂ		－	○	○		3%
変動パターン２Ｃ		－	○	－		30%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出(20s)	－	－	○	リーチハズレ示唆態様	62%
変動パターン３Ｂ		○	－	○		3%
変動パターン３Ｃ		○	－	－		35%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	－	－	○	大当たり示唆態様	55%
変動パターン４Ｂ		－	○	○		20%
変動パターン４Ｃ		－	○	－		25%
変動パターン５Ａ	ＳＰリーチ（大当たり）バトル演出(20s)	－	－	○	大当たり示唆態様	20%
変動パターン５Ｂ		○	－	○		60%
変動パターン５Ｃ		○	－	－		20%

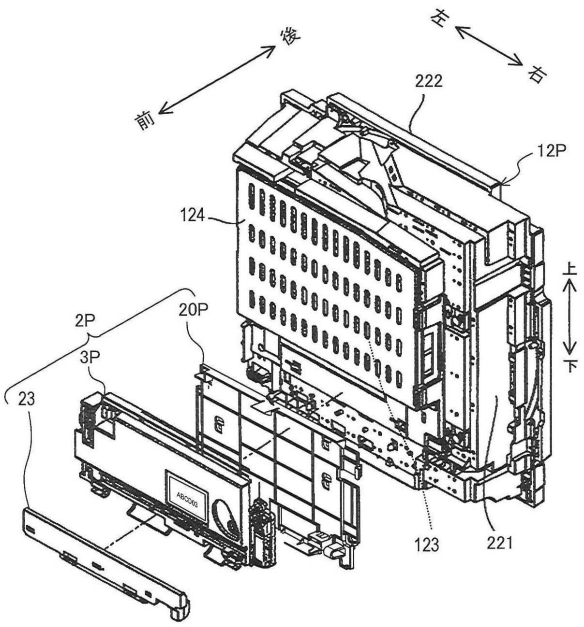
【図５７】



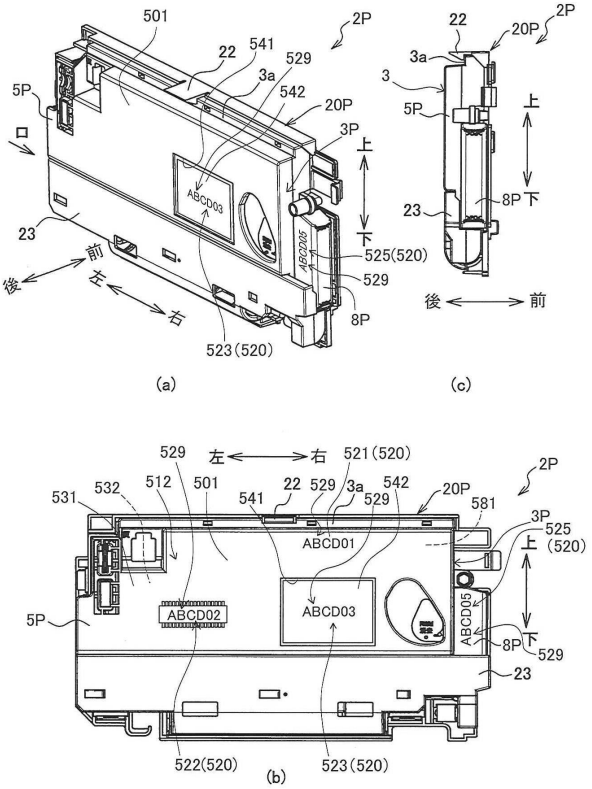
【図５８】



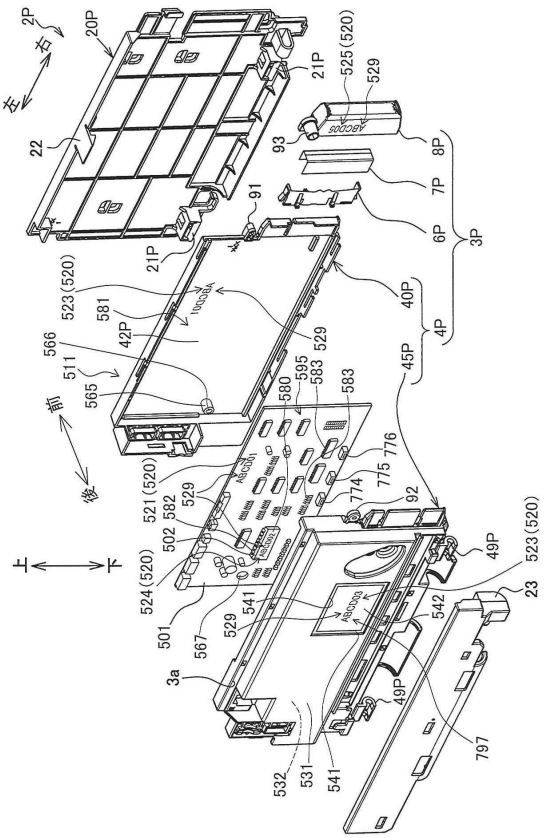
【図５９】



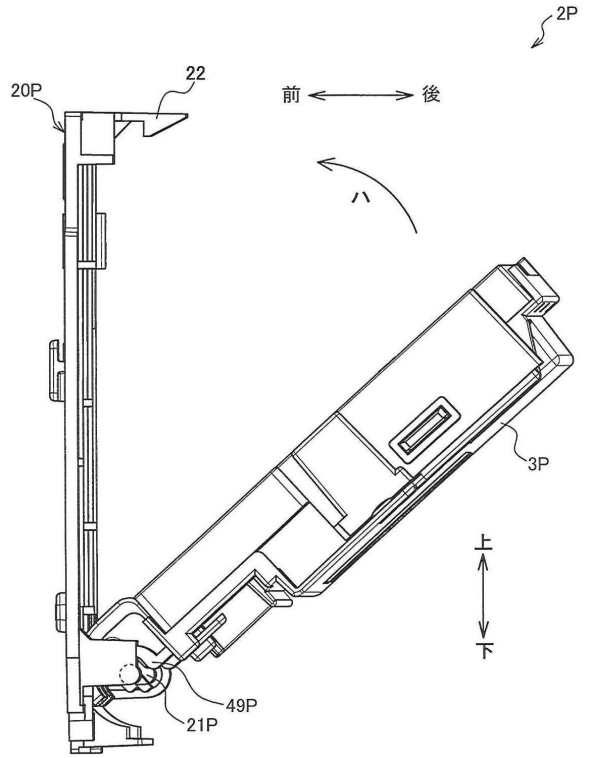
【図６０】



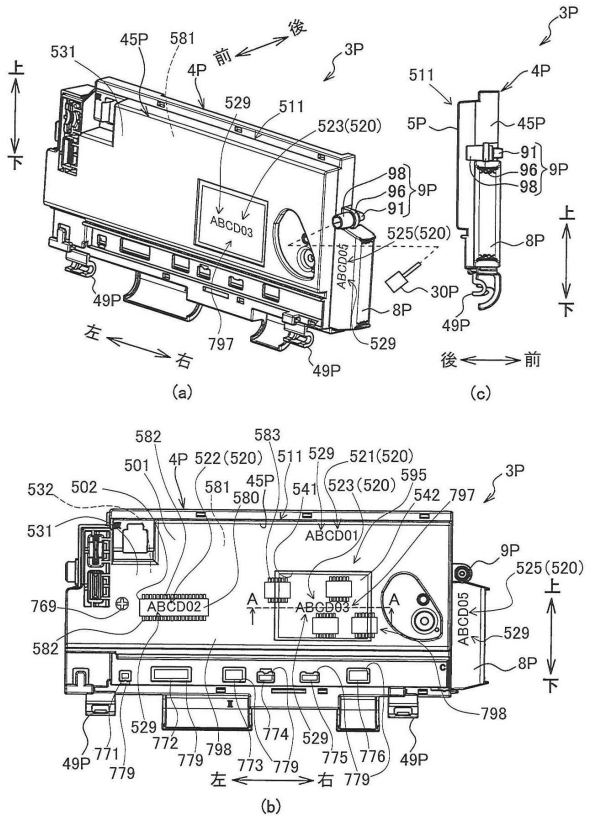
【図６１】



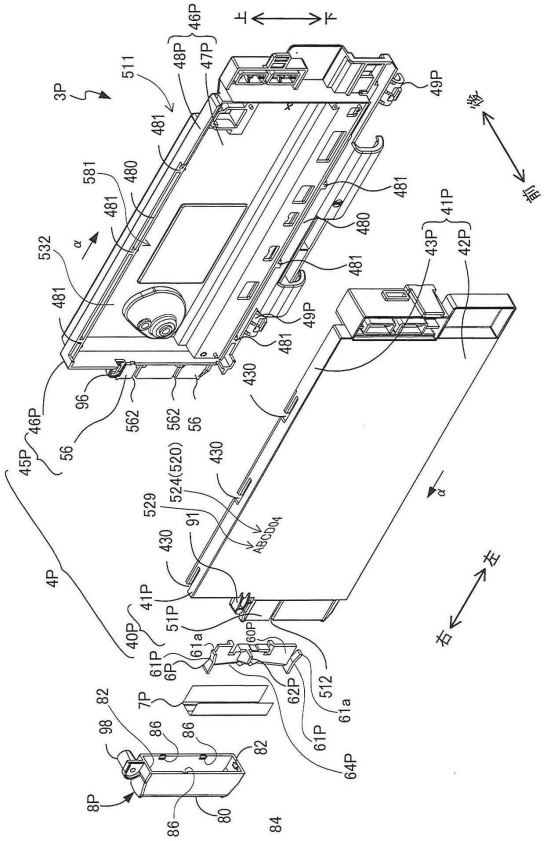
【図６２】



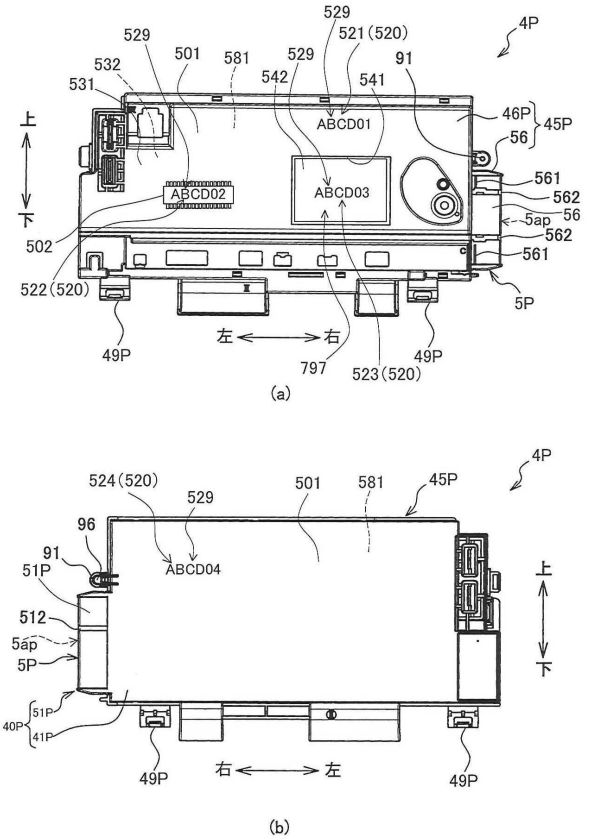
【図６３】



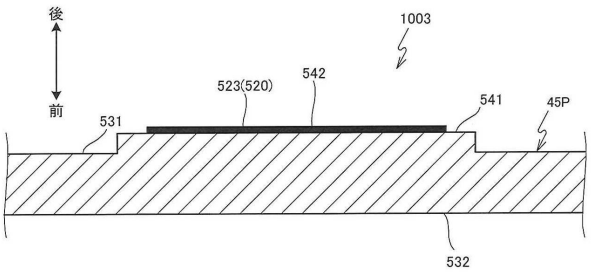
【図６４】



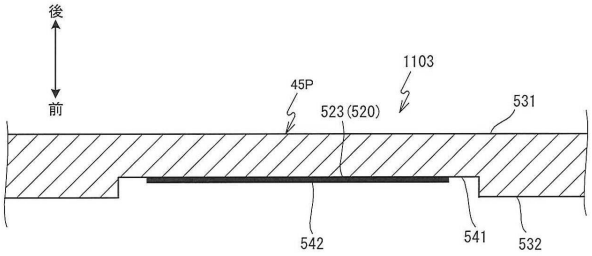
【図６５】



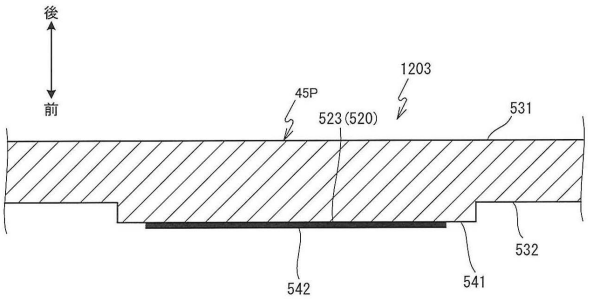
【図６６】



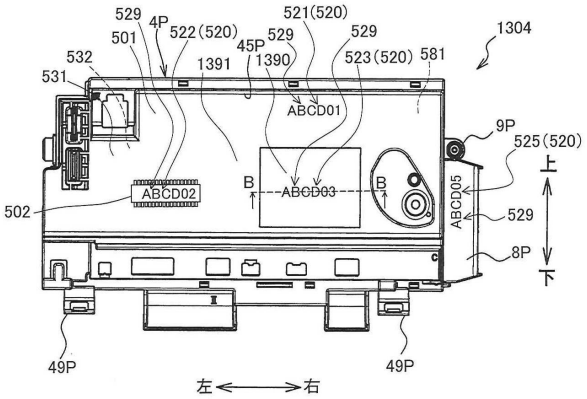
【図６７】



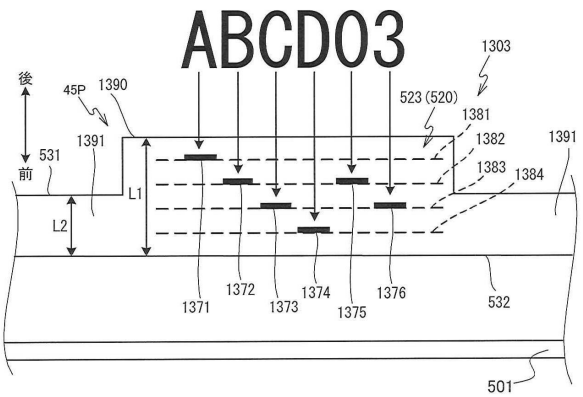
【図６８】



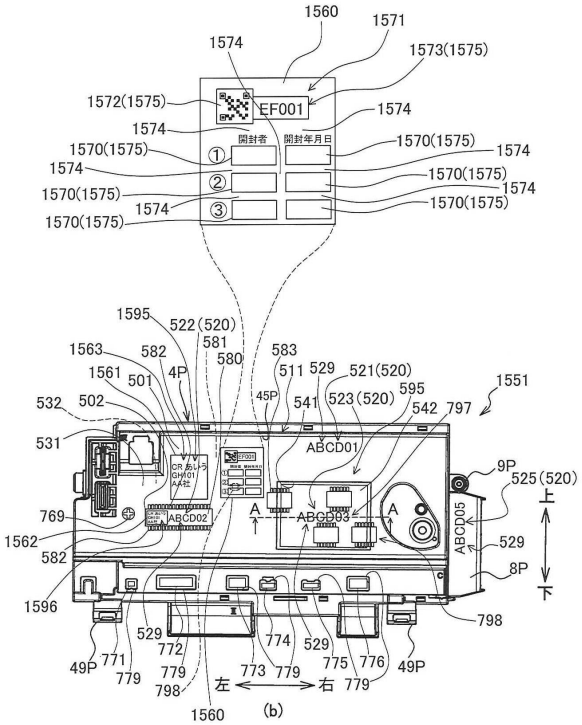
【図６９】



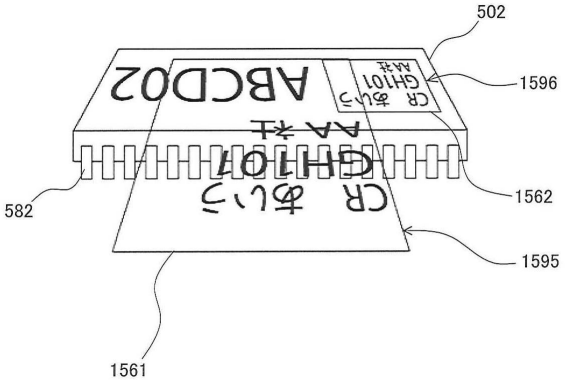
【図７０】



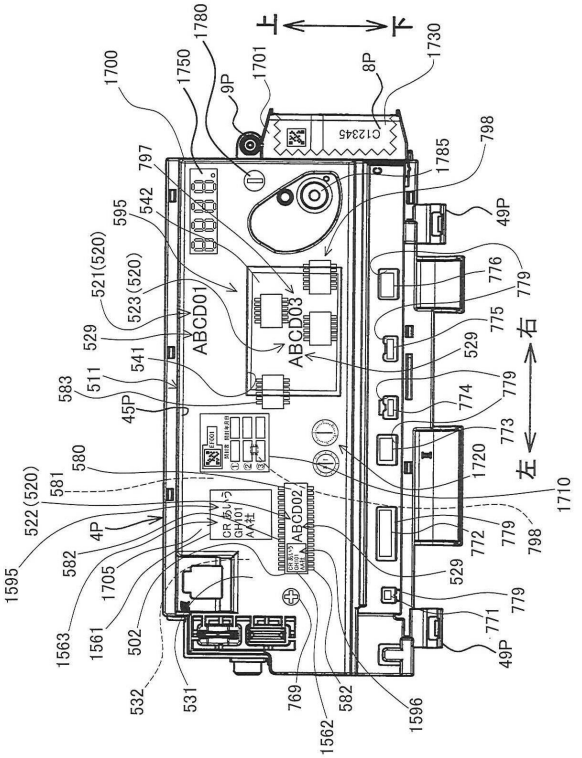
【図７１】



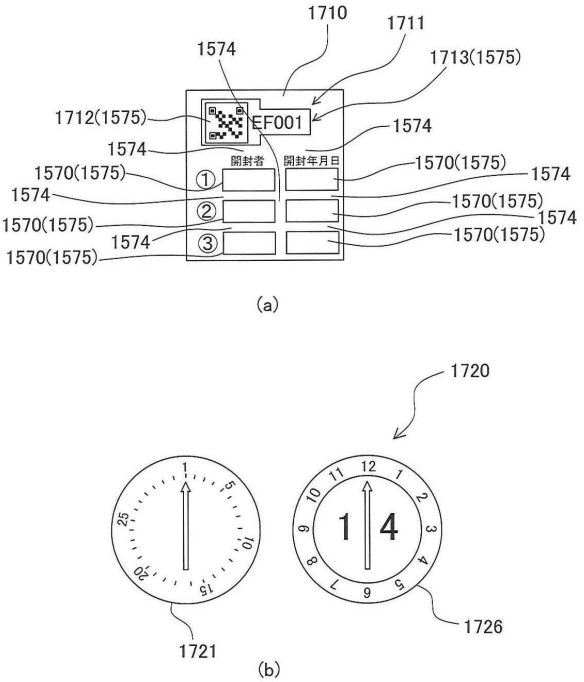
【図７２】



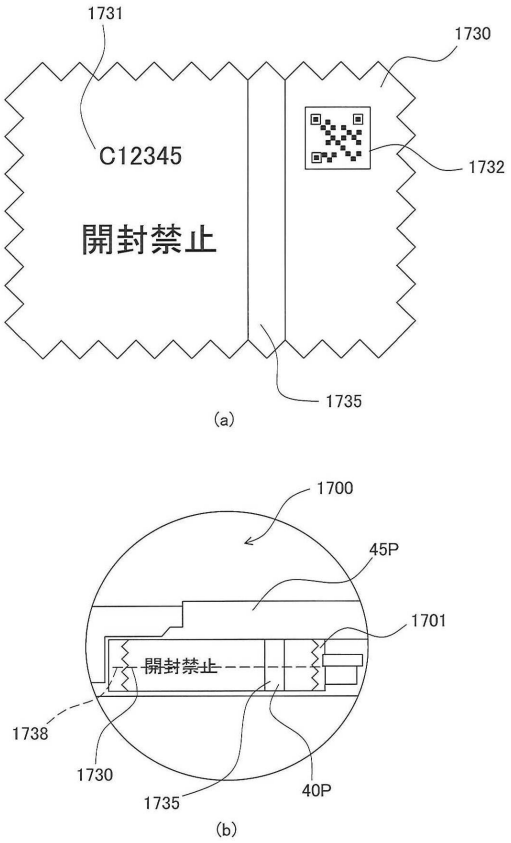
【図７３－１】



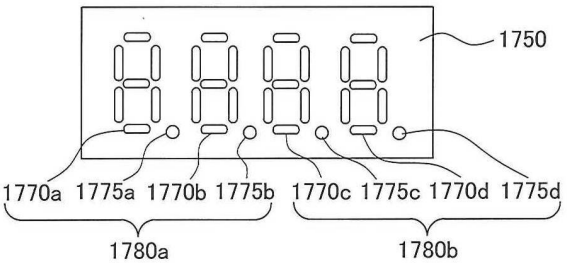
【図７３－２】



【図７３－３】



【図７４－４】



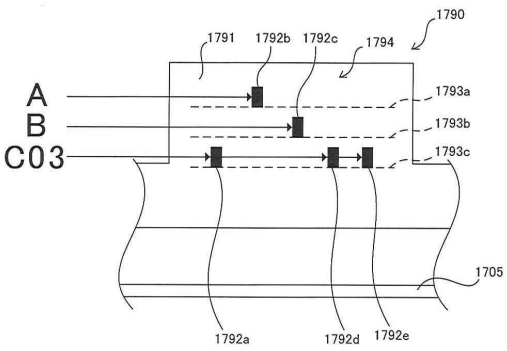
【図７３－５】

	区間A	区間B	区間C	区間D	区間E	区間…	区間…
	第１計測 総アウト球数 ０００１回	第２計測 総アウト球数 ００００２回	第３計測 総アウト球数 ００００３回	第４計測 総アウト球数 ００００４回	第ｎ計測 総アウト球数 ００００ｎ回	第（ｎ＋１）計測 総アウト球数 ００００ｎ回
現在比率	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂ１．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂ１．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂ１．ｊ点灯」	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂ２．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂ２．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂ２．ｊ点灯」	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂ３．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂ３．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂ３．ｊ点灯」	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂ４．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂ４．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂ４．ｊ点灯」	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂｎ．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂｎ．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂｎ．ｊ点灯」	・低確時アウト球数が６００個未満のとき「ｂ１．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が６００個以上２０００個未満のとき「ｂ１．ｊ点灯」 ・低確時アウト球数が２０００個以上のとき「ｂ１．ｊ点灯」
現別表示部	「ｂ１．ｊ点灯」	「ｂ２．ｊ点灯」	「ｂ３．ｊ点灯」	「ｂ４．ｊ点灯」	「ｂｎ．ｊ点灯」	「ｂ１．ｊ点灯」
比率表示部	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示
前回比率	現別表示部	「ｂ１．ｊ点灯」	「ｂ２．ｊ点灯」	「ｂ３．ｊ点灯」	「ｂｎ．ｊ点灯」	「ｂ１．ｊ点灯」
比率表示部	「－－－」を表示	「－－－」を表示	第１計測の最終の計測値を表示	第２計測の最終の計測値を表示	第（ｎ－１）計測の最終の計測値を表示	第ｎ計測の最終の計測値を表示
前々回比率	現別表示部	「ｂ２．ｊ点灯」	「ｂ３．ｊ点灯」	「ｂ４．ｊ点灯」	「ｂｎ．ｊ点灯」	「ｂ２．ｊ点灯」
比率表示部	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示	第１計測の最終の計測値を表示	第（ｎ－２）計測の最終の計測値を表示	第（ｎ－１）計測の最終の計測値を表示
前々々回比率	現別表示部	「ｂ３．ｊ点灯」	「ｂ４．ｊ点灯」	「ｂｎ．ｊ点灯」	「ｂｎ．ｊ点灯」	「ｂ３．ｊ点灯」
比率表示部	「－－－」を表示	「－－－」を表示	「－－－」を表示	第２計測の最終の計測値を表示	第（ｎ－３）計測の最終の計測値を表示	第（ｎ－２）計測の最終の計測値を表示

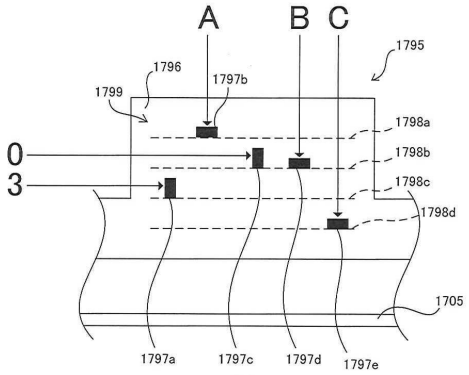
【図７３－６】

設定	情報表示部	大当たり確率（ａ）	大当たりのとき 第１表出選択率（ｂ）	大当たりのとき 第１表出出現率（ｃ）＝（ａ×ｂ）	ハズレ確率（１－ａ）	ハズレのとき 第１表出選択率（ｄ）	ハズレのとき 第１表出出現率（ｅ）＝（１－ａ）×ｄ）	総合第１表出出現率（ｃ＋ｅ）	第１表出信頼度（ｃ／（ｃ＋ｅ））
第１設定（低確率）	「ｉ」点灯	300分の1	50%	0.16667%（600分の1）	300分の299	0.16667%	0.16611%	0.33278%	50.08%
第２設定	「ｒ」点灯	290分の1	50%	0.17241%（580分の1）	290分の289	0.16667%	0.16609%	0.33850%	50.93%
第３設定	「ｓ」点灯	280分の1	50%	0.17857%（560分の1）	280分の279	0.16667%	0.16607%	0.34464%	51.81%
第４設定	「ｔ」点灯	270分の1	50%	0.18519%（540分の1）	270分の269	0.16667%	0.16605%	0.35124%	52.72%
第５設定	「ｕ」点灯	260分の1	50%	0.19231%（520分の1）	260分の259	0.16667%	0.16603%	0.35834%	53.67%
第６設定（高確率）	「ｖ」点灯	250分の1	50%	0.20000%（500分の1）	250分の249	0.16667%	0.16600%	0.36600%	54.64%

【図７３－７】

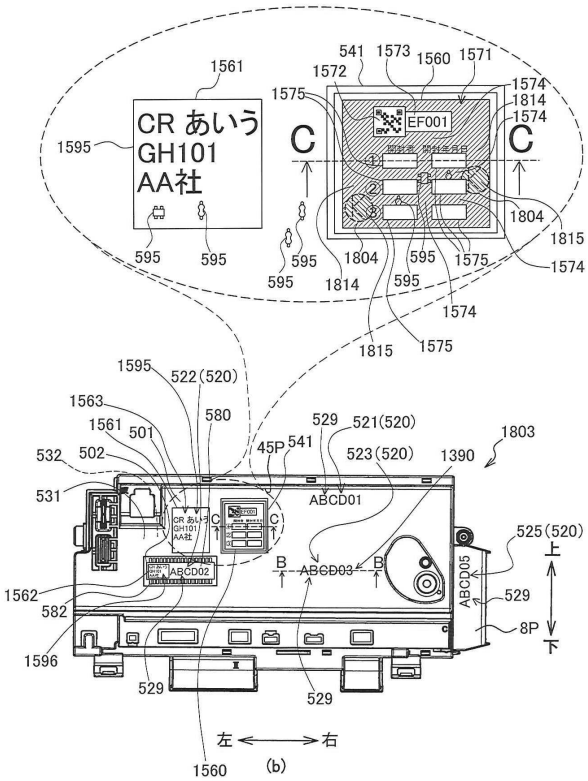


(a)

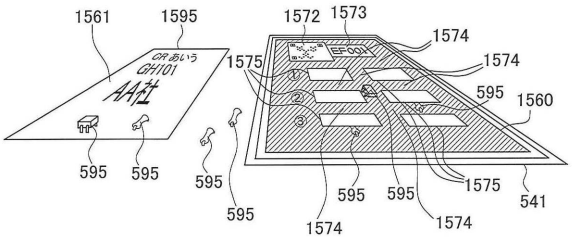


(b)

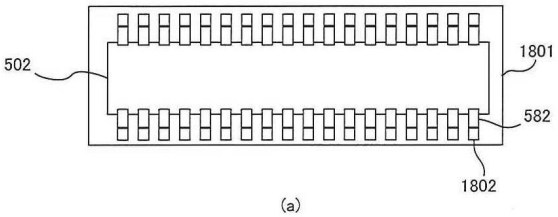
【図７４－１】



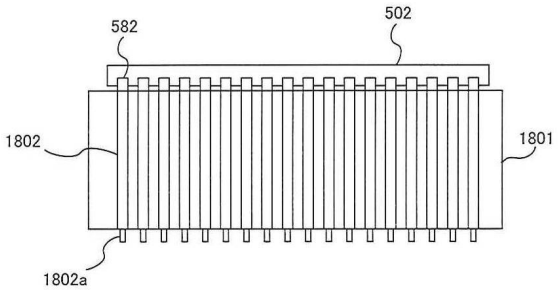
【図７４－２】



【図７４－３】

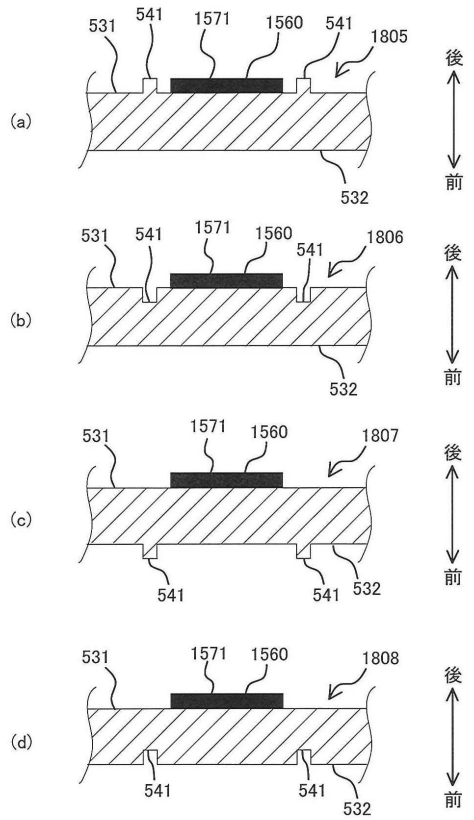


(a)

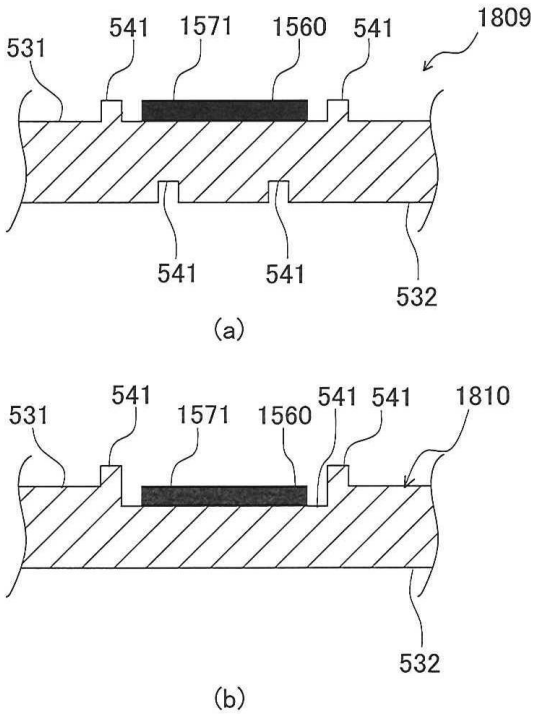


(b)

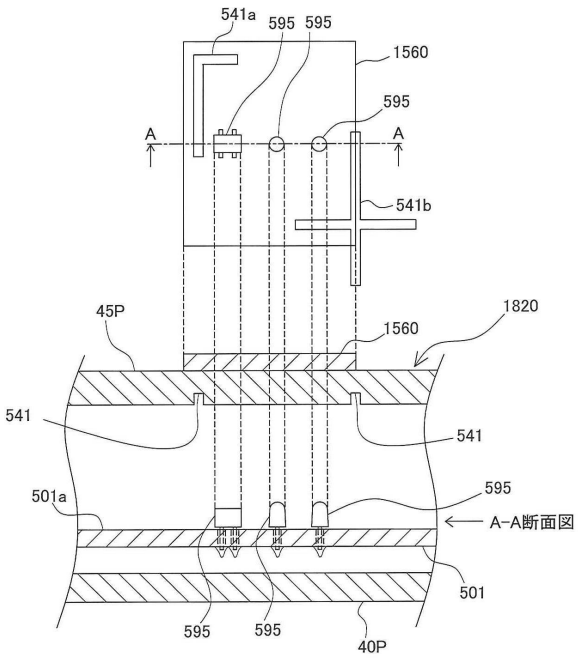
【図７４－４】



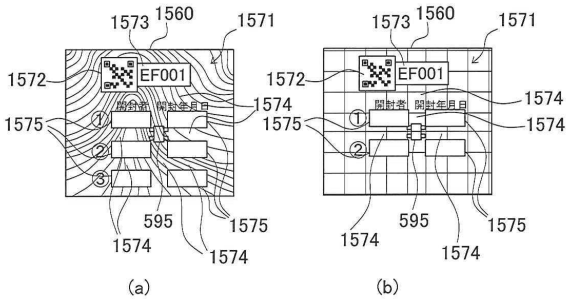
【図７４－５】



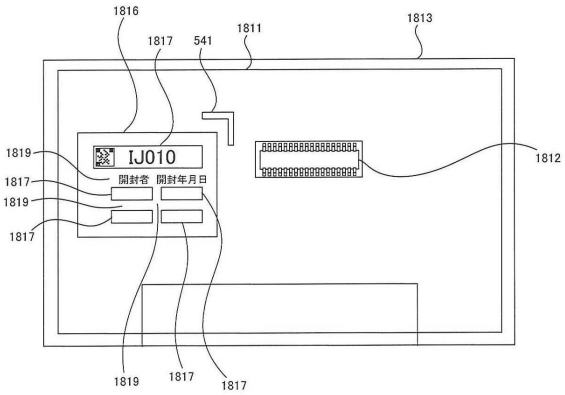
【図７４－６】



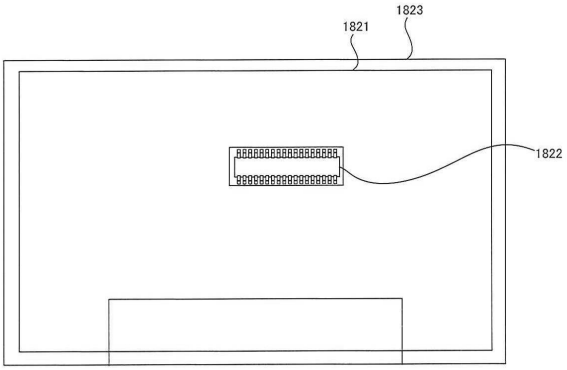
【図７４－７】



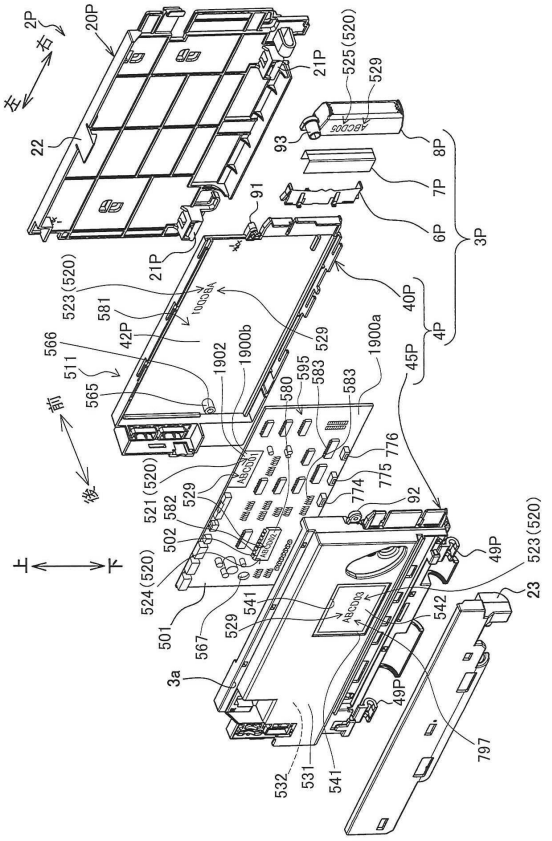
【図７４－８】



【図７４－９】



【図７５】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０００－２９６２５０（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０５４４１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－３１７１０９（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－０９００１１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０８６６２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０００２６４（ＪＰ，Ａ）
「ＣＲフィーバー 機動戦士ガンダム ＬＡＳＴ ＳＨＯＯＴＩＮＧ ＭＡＩＮＴＥＮＡＮＣＥ ＭＡＮＵＡＬ」，2016年02月，p.2

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２
Ａ６３Ｆ　５／０４