(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-10565
(P2022-10565A)
(43)公開日　令和4年1月17日(2022.1.17)

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

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　（全386頁）

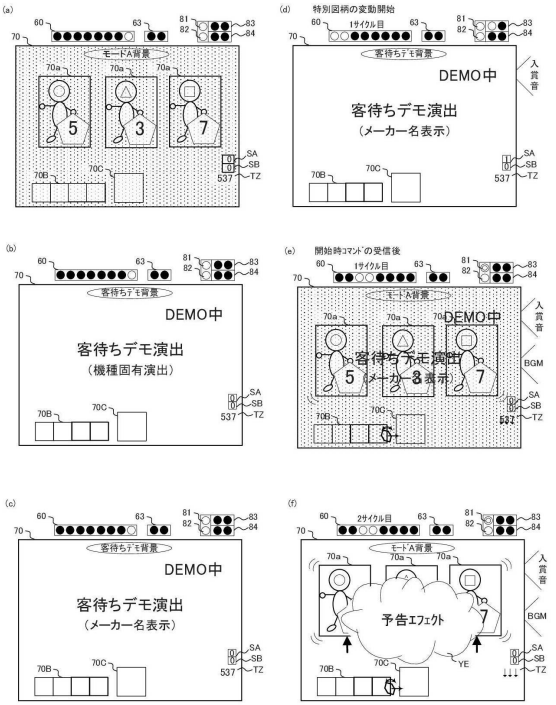
(21)出願番号　特願2020-111215(P2020-111215)
(22)出願日　令和2年6月29日(2020.6.29)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110001276
特許業務法人 小笠原特許事務所
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA25 CA26 CA49
CA60 DA01 EA03

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣性を向上できる遊技機を提供すること。
【解決手段】識別情報の変動表示に対応する特定図柄による特定変動表示を実行可能であり、保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、客待ち演出の実行中に、所定条件が成立した場合には、客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、特定図柄は、特定変動表示を実行する。
【選択図】図２２－１１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する主制御手段と、
前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、
前記主制御手段は、
所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、
前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、
前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、
前記演出制御手段は、
前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄による特定変動表示を実行可能であり、
前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、
前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、
前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、
前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、
前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、特別図柄抽選で大当りする可能性を示唆する演出を行う遊技機がある（例えば、非特許文献１）。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００３】
【非特許文献１】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、２０１１年１２月１７日発行、２０１１年１２月１７日号、ページ１４、ぱちんこＣＲ蒼天の拳、「蒼龍＆天羅モード」
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
遊技機には、遊技媒体（遊技球、メダル）を獲得することによる楽しみばかりではなく、演出による楽しみが強く求められており、直接的に興趣性を向上させる演出および動作を実行したり、演出および動作による違和感等を低減すること等によって少しでも興趣性を向上させることが常に求められている。
【０００５】
それ故に、本発明の一局面の主要な目的は、興趣性を向上できる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。
【０００７】

遊技の進行を制御する主制御手段（１１０）と、
前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段（１３０）と、を備える遊技機であって、
前記主制御手段は、
所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、
前記判定の結果に基づいて、識別情報（特別図柄）を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、
前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、
前記演出制御手段は、
前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、
前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域（保留アイコン表示領域）に表示することが可能であり、
前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、
前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、
前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、
前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。図２２－１０、図２２－１１等参照。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図である。
【図２】遊技機の裏面側の斜視図である。
【図３】遊技盤の分解斜視図である。
【図４】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
【図５】低確時短遊技状態（時短遊技状態）の詳細について説明する図である。
【図６－１】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。
【図６－２】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。
【図６－３】特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図６－４】事前判定テーブルの一例を示す図である。
【図７】メインＲＡＭの各種記憶領域の一例を示す図である。
【図８】主制御基板で実行される種々の処理を示した説明図である。
【図９】各遊技区間における情報表示器の表示情報を示す図である。
【図１０】演出制御基板で実行される種々の処理を示した説明図である。。
【図１１－１】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１１－２】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－３】（ａ）は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り、（ｂ）及び（ｃ）は当該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１１－４】先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－５】先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－６】セリフ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１１－７】（ａ）は役物予告パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）はブラックアウト演出パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｃ）はカットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｄ）は決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図１１－８】確定演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１２－１】盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１２－２】枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１３－１】電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１３－２】電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１３－３】電源投入後に可動演出装置１に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１３－４】電源投入後に可動演出装置２に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１３－５】電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１４－１】電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【図１４－２】電源復旧後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１４－３】電源復旧後に可動演出装置１に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１４－４】電源復旧後に可動演出装置２に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１４－５】電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【図１４－６】電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【図１５－１】電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図１５－２】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。
【図１６－１】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例を示す図である。
【図１６－２】電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。
【図１７－１】可動演出装置１の初期動作態様および所要時間の具体例を示す図である。
【図１７－２】可動演出装置１の演出動作態様および所要時間の具体例を示す図である。
【図１７－３】可動演出装置２の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例を示す図である。
【図１７－４】サブ表示装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例を示す図である。
【図１８－１】設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１８－２】ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１８－３】設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１８－４】設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１８－５】ＲＷＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１８－６】設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。
【図１９】特別図柄表示器での特別図柄の変動表示の具体例を示す図である。
【図２０－１】演出モード毎の表示演出例を示す図である。
【図２０－２】演出モード毎の表示演出例を示す図である。
【図２０－３】保留数の表示演出例を示す図である。
【図２１－１】変動演出中に始動入賞する場合のタイミングチャートである。
【図２１－２】図２１－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２１－３】連続して変動演出を実行する場合のタイミングチャートである。

【図２１－４】図２１－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２１－５】図２１－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２１－６】図２１－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２１－７】停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合のタイミングチャートである。
【図２１－８】図２１－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１】通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートである。
【図２２－２】図２２－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－３】図２２－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－４】ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートである。
【図２２－５】図２２－４の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－６】図２２－４の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－７】客待ち状態から変動演出が開始する場合のタイミングチャートである。
【図２２－８】図２２－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－９】図２２－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１０】客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合のタイミングチャートである。
【図２２－１１】図２２－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１２】図２２－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１３】図２２－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１３Ａ】特殊図柄の動作を説明するための図である。
【図２２－１３Ｂ】特殊図柄の動作を説明するための図である。
【図２２－１４】客待ちデモ演出の具体例を示す図である。
【図２２－１５】図２２－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１６】メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２２－１７】図２２－１６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２２－１８】客待ち状態中のメニュー画像の表示中において入賞したときの演出例を示す図である。
【図２２－１９】客待ち状態中のメニュー画像の表示中において入賞したときの演出例を示す図である。
【図２２－２０】客待ち状態中の客待ちデモ演出中において入賞したときの演出例を示す図である。
【図２２－２１Ａ】変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出例を示す図である。
【図２２－２１Ｂ】変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出例を示す図である。
【図２２－２２】通常遊技状態から時短遊技状態２に移行したときの演出例を示す図である。
【図２３－１】先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２３－２】図２３－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２３－３】図２３－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２３－４】開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図２３－５】開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【図２３－６】客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の演出例を示す図である。
【図２３－７】客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の演出例を示す図である。
【図２４－１】変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートを示す

図である。
【図２４－２】図２４－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２４－３】図２４－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２４－４】図２４－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２４－５】電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。
【図２４－６】電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。
【図２４－７】変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートである。
【図２４－８】図２４－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２４－８Ａ】客待ちデモ演出画像がフェードアウトする動作を示す図である。
【図２４－８Ｂ】復旧中画像がフェードアウトする動作を示す図である。
【図２４－８Ｃ】メニュー画像がフェードアウトする動作を示す図である。
【図２４－９】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の具体例を示す図である。
【図２４－１０】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の具体例を示す図である。
【図２４－１０Ａ】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の実行期間について説明するための図である。
【図２５－１】停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合のタイミングチャートである。
【図２５－２】図２５－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２６－１】ハズレＳＰＳＰリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートである。
【図２６－２】図２６－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２６－３】図２６－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２６－４】当該アイコン消滅演出の演出例を示す図である。
【図２６－５】当該アイコン消滅演出の演出例を示す図である。
【図２６－６】大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２６－７】図２６－６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２６－８】図２６－６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２６－９】図２６－６、図２６－８の変形例を示す図である。
【図２６－１０】当該アイコンと始動口ランプの演出例を示す図である。
【図２７－１】大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２】図２７－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－３】図柄昇格演出ｏｒ復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－４】図２７－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－５】図２７－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－６】ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－７】大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－８】図２７－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－９】通常背景画像データ（モードＡ）の一例を示す図である。
【図２７－１０】大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－１１】図２７－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－１２】図２７－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図２７－１３】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－１４】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－１５】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－１６】変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート（１／２）を示す図である。
【図２７－１７】変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート（２／２）を示す図である。
【図２７－１８】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－１９】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２０】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２１】図２７－２０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２７－２２】特定の変動演出パターンにおけるタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２３】変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２４】変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２５】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。
【図２７－２６】図２７－２５の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２８－１】通常変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。
【図２８－２】ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。
【図２８－３】大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。
【図２８－４】先読みゾーン演出中のコマンド授受に係る具体例を示す図である。
【図２８－５】アイコンが非表示となった後に再表示される場合のタイミングチャートである。
【図２８－６】図２８－５の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２８－７】図２８－５の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
【図２８－８】アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例を示す図である。
【図２８－９】アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例を示す図である。
【図２８－１０】アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
図１、図２を参照して、まず、本発明の実施形態における遊技機１の構成について具体的に説明する。図１は、遊技機１の正面図であり、図２は、遊技機１の裏面側の斜視図である。
【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（遊技媒体）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および遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。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および透明部材８ａを介して遊技領域５ａを視認可能としている。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ＬＥＤを有する枠用照明装置１０と、後述する払出装置９５から付与条件の成立に基づいて払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿１１と、上皿１１に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿１２と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置１３とが設けられている。
【００１６】
音声出力装置９は、ガラス枠４の上部の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の開放や払出装置９５から遊技球を払い出すことができない払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａを備えている。
【００１７】
上皿１１は、遊技球の貯留部１１ａの底面が発射操作装置１３の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド１１ｂが設けられている。上皿１１の貯留部１１ａに貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド１１ｂに到達すると、球送りソレノイド１１ｂの動作によって遊技球が１個ずつ遊技盤取付枠３側に向けて送り出される。また、上皿１１の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１６と選択ボタン装置１８が左右に並べて設けられている。さらに、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出操作部２０が設けられている。
【００１８】
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と、演出ボタン１７の操作を検出するための演出ボタン検出スイッチ１７ａと、演出ボタン１７を通常状態と通常状態よりも上方に位置する突出状態とに変化させるためのボタン駆動モータ及び演出ボタン１７を通常状態と所定態様で振動する振動状態とに変化させるためのボタン振動モータを備えたボタン駆動装置１７ｂ、及び、演出ボタン１７を消灯状態と所定態様で発光する点灯状態とに変化させるための演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ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。
【００１９】
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（上ボタン１９１Ａ、左ボタン１９２Ａ、下ボタン１９３Ａ、右ボタン１９４Ａ）と、十字キー１９の操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図４参照）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。

【００２０】
なお、本実施形態においては、ボタン駆動装置１７ｂにより演出ボタン１７を振動させる構成としたが、例えば、演出ボタン１７以外に別の操作手段（例えば、演出レバー）を設けた場合、当該演出レバーも振動するようにしてもよい。また、十字キー１９が振動するようにしてもよいし、さらには、操作手段に限らず、遊技者が触れることが可能な位置に設けられた装飾部材（例えば、キャラクタを模したもの）が振動するようにしてもよい。
【００２１】
貸出操作部２０は、操作されると遊技機１に並設される球貸機（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るための貸出ボタン２０ａと、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返却ボタン２０ｂと、により構成されている。
【００２２】
上皿１１と下皿１２との間には、上皿１１に入りきらない遊技球を受け入れて下皿１２に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿１２に遊技球が満杯となる皿満杯エラーの発生を検出する満杯検出スイッチ３２ａ（図４参照）が設けられ、満杯検出スイッチ３２ａによって下皿１２の満杯が検出されている間は後述する払出装置９５による遊技球の払い出しが停止される。
【００２３】
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４参照）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４参照）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。
【００２４】
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（図示省略）と、遊技球を遊技領域５ａに向けて発射するための発射装置２６（図４参照）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（図４参照）が設けられている。
【００２５】
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。
【００２６】
発射装置２６は、遊技球を発射するための打出部材と、打出部材を駆動するための発射用ソレノイド２８ｂ（図４参照）と、打出部材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と、発射レールの傾斜下端部となる発射位置に遊技球を停留させるストッパーが設けられている。そして、球送りソレノイド１１ｂ（図４参照）によって発射位置に送り出された遊技球を打出部材の動作によって遊技領域５ａに向けて打ち出す。
【００２７】
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。
【００２８】
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及び外側レール３６が設けられており、この内側レール３５と外側レール３６によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域５ａが形成される。また、内側レール３５と外側レール３６との間には、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。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、この飾り枠４０によって遊技領域５ａが第１の発射勢で発射された遊技球が流下する左側遊技領域と、第１の発射勢よりも強い第２の発射勢で発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠４０の下方で連通するようになっている。

【００２９】

飾り枠４０の左側部には、左側遊技領域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。また、飾り枠４０の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な３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、飾り枠４０の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な１つの一般入賞口４３が設けられている。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４参照）によって検出される（付与条件が成立する）と、所定個数（例えば５個）の遊技球が払出装置９５（図２参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。

【００３０】

ステージ部４２の下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（第１特別図柄の始動入賞領域）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４参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば３個）が払出装置９５（図２参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【００３１】

飾り枠４０の下方であって第１始動口４５の右斜め下方には、所定条件の成立（後述する当たり判定で当たりに当選したこと）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から遊技球の入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変始動部４６が設けられている。可変始動部４６は、上面が左右方向（図１中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第２始動口開閉部材４８と、第２始動口開閉部材４８の直下で上方に向けて開口する第２始動口４７（第２特別図柄の始動入賞領域）と、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球を検出する第２始動口検出スイッチ４７ａ（図４参照）と、第２始動口開閉部材４８を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を閉状態に変換すると共に、第２始動口開閉部材４８を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を開状態に変換するための第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ（図４参照）が設けられている。そして、後述する補助遊技中に開状態となった第２始動口４７に遊技球が入賞して第２始動口検出スイッチ４７ａ（図４参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば２個）が払出装置９５（図２参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【００３２】

飾り枠４０の右側となる右側遊技領域には、遊技球が常時通過可能な普図ゲート４４（普図始動領域）が設けられており、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で検出されると、賞球は付与されないが、当たり遊技を実行するか否かの補助遊技判定（当たり判定）を行うための権利が付与（後述する普図判定情報が記憶）される。

【００３３】

普図ゲート４４の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）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から入賞が可能もしくは

容易な開状態に変換可能な第１可変入賞部４９（第１可変入賞装置）が設けられている。
【００３４】
第１可変入賞部４９（第１可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（中央流路９１ｂの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第１大入賞口開閉部材５１と、第１大入賞口開閉部材５１の直下で上方に向けて開口する第１大入賞口５０（入賞領域）と、第１大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球を検出する第１大入賞口検出スイッチ５０ａと、第１大入賞口開閉部材５１を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第１大入賞口５０を閉状態に変換すると共に、第１大入賞口開閉部材５１を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第１大入賞口５０を開状態に変換するための第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ（図４参照）が設けられている。そして、後述する大当たり遊技中に第１大入賞口開閉部材５１が後方に移動して第１大入賞口５０が閉状態から開状態に変換されると、第１大入賞口開閉部材５１の上面を流下していた遊技球や第１大入賞口５０に到達した遊技球が第１大入賞口５０に遊技球が入賞して第１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１０個）の遊技球が払出装置９５（図２参照）から賞球として上皿１１に払い出される。
【００３５】
第１可変入賞部４９の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能又は困難な閉状態から入賞が可能又は容易な開状態に変換可能な第２可変入賞部５５（第２可変入賞装置）が設けられている。
【００３６】
第２可変入賞部５５（第２可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（第１下流流路９１ｅの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第２大入賞口開閉部材５７と、第２大入賞口開閉部材５７の直下で上方に向けて開口する第２大入賞口５６（入賞領域）と、第２大入賞口５６に入賞（入球）した遊技球を検出する第２大入賞口検出スイッチ５６ａと、第２大入賞口開閉部材５７を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第２大入賞口５６を閉状態に変換すると共に、第２大入賞口開閉部材５７を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第２大入賞口５６を開状態に変換するための第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ（図４参照）が設けられている。そして、大当たり遊技中に第２大入賞口開閉部材５７が後方に移動して第２大入賞口５６が閉状態から開状態に変換されると、第２大入賞口開閉部材５７の上面を流下していた遊技球や第２大入賞口５６に到達した遊技球が第２大入賞口５６に入賞して第２大入賞口検出スイッチ５６ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば１０個）の遊技球が払出装置９５（図２参照）から賞球として上皿１１に払い出される。
【００３７】
なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠４０の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置４１に流入してからステージ部４２を介して流下し、飾り枠４０の下方に設けられる３つの一般入賞口４３、第１始動口４５の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられる普図ゲート４４、一般入賞口４３、第１可変入賞部４９（第１大入賞口５０）及び第２可変入賞部５５（第２大入賞口５６）に入賞（通過）することはない。また、右側遊技領域に発射された遊技球は、上流流路９１ａを経由して中央流路９１ｂ（普図ゲート４４）、左側流路９１ｃ、右側流路９１ｄ、第１下流流路９１ｅ、第２下流流路９１ｆなどを流下し、右側遊技領域に設けられる１つの一般入賞口４３、可変始動部４６（第２始動口４７）、第１可変入賞部４９（第１大入賞口５０）、第２可変入賞部５５（第２大入賞口５６）の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる一般入賞口４３、第１始動口４５に入賞することはない。
【００３８】
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、第１大入賞口５０及び第２大入賞口５６に入賞した遊技球、及び、アウト口３９に流入した遊技球から

なるアウト球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ３９ａ（図４参照）が設けられている。アウト球検出スイッチ３９ａで検出された遊技球は遊技機１の裏面側の排出口から遊技機１の外部（島設備）に排出されることになる。

【００３９】

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、ラウンド数表示器６６と、右打ち表示器６７と、状態確認表示器６８からなるメイン情報表示器５９が設けられている。このメイン情報表示器５９については、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。

【００４０】

第１特別図柄表示器６０は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第１特別図柄の大当たり判定の結果を表示（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への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第２特別図柄の大当たり判定の結果を表示（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への遊技球の通過（入球）に基づき行われる普通図柄の当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器である。大当たり判定とは、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した特図判定情報に基づいて大当たり遊技を実行するか否か等を判定することに該当する。そして、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、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、所定時間経過後に判定結果を報知する第１特別図柄の停止表示が行われる。また、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、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、所定時間経過後に判定結果を報知する第２特別図柄の停止表示が行われる。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８個のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において所定の周期（３２ｍｓ）でＬＥＤの点灯態様が変化（移動点灯）する。１つのＬＥＤだけに着目した場合には、２５６ｍｓ周期で点滅（３２ｍｓ点灯→２２４ｍｓ消灯）する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、大当たり判定の結果を報知する態様（大当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【００４１】

普通図柄表示器６２は、３個の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、補助遊技判定の結果を報知する態様（当たり態様又はハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。

【００４２】

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で構成することができる。例えば、大当たり判定で大当たりと判定された場合には、「３」や「７」等の数字を停止表示し、ハズレと判定された場合には、「－」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。

【００４３】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、大当たり判定において大当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「大当たり遊技」というのは、大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）が所定態様で閉状態から開状態に変換されるラウンド遊技を、インターバルを挟んで所定回数（例えば、４回、１０回など）に亘って行う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のことをいう。また、各ラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）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に所定個数の遊技球（例えば１０個）が入賞（入球）すると１回の

ラウンド遊技が終了する。なお、本実施形態では、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）の何れかを実行可能となっている。

【００４４】

ここで、補助遊技判定とは、普図ゲート４４への遊技球の通過（入球）に基づき普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行するか否かを判定することに該当する。なお、補助遊技判定が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する普通図柄の停止表示が行われる。なお、本実施形態において「当たり」というのは、補助遊技判定において補助遊技（当たり遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「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いう。また、補助遊技（当たり遊技）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１０個）が入賞（入球）すると補助遊技（当たり遊技）が終了する。つまり、「補助遊技」は、第２特別図柄の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、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の補助遊技（当たり遊技）が設けられている。

【００４５】

第１特別図柄保留表示器６３は、２個の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特図判定情報（第１保留）の個数である第１保留数（Ｕ１）を表示するためのものであり、第１保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第１保留は最大で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。第２特別図柄保留表示器６４は、２個の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特図判定情報（第２保留）の個数である第２保留数（Ｕ２）を表示するためのものであり、第２保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第２保留は最大で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し、第２保留を記憶しないようにしてもよい。普通図柄保留表示器６５は、２個の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図判定情報（普図保留）の個数である普図保留数を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で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し、普図保留を記憶しないようにしてもよい。

【００４６】

ラウンド数表示器６６は、６個のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が４回の大当たり遊技であれば、最も左のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１０回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。

【００４７】

右打ち表示器６７は、１個のＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技）や時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。

【００４８】

状態確認表示器６８は、１個のＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード又は後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード又は設定確認モードに移行するとＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード又は設定確認モードが終了するとＬＥＤを消灯する。このように、状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード又は設定確認モードに設定されているか否かを容易

に確認することが可能となっている。なお、状態確認表示器６８の設置位置は遊技機１の正面（表面）であればよく、その他の場所に設置してもよい。

【００４９】

なお、本実施形態では、状態確認表示器６８においては、設定変更モードと設定確認モードの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示するようになっているが、何れのモードに設定されているのかを認識可能に表示してもよい。例えば、設定変更モードでは状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードでは状態確認表示器６８を点滅表示するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。また、本実施形態では、設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器６８を設けているが、他の表示器と兼用としてもよい。例えば、設定変更モードや設定確認モードにおいては、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７などは消灯しているので、これら表示器の１つ又は複数のＬＥＤを点灯させるようにしてもよい。

【００５０】

遊技領域５ａの内側には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、サブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示器８０が設けられている。このサブ情報表示器８０については、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。なお、サブ情報表示器８０には、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【００５１】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ１個のＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定周期（１秒）で点滅（０．５秒点灯→０．５秒消灯）し、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。なお、サブ第１変動表示器８１やサブ第２変動表示器８２で特別図柄の大当たり判定の結果を報知するようにしてもよい。この場合には、大当たりの場合にはＬＥＤが点灯し、ハズレの場合にはＬＥＤが消灯するようにするとよい。

【００５２】

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

【００５３】

サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【００５４】

サブ普図保留表示器８６は、普図保留記憶の個数（普図保留数）を表示するためのものであり、２個のＬＥＤによって構成されている。そして、普図保留数が「０」のときに左右

のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「２」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００５５】

サブ右打ち表示器８７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（所謂右打ち）を促すためのものであり、１個のＬＥＤによって構成されている。そして、大当たり状態（特別遊技）中及び時短遊技状態中にＬＥＤが点灯し、それ以外の遊技状態でＬＥＤが消灯する。

【００５６】

飾り枠４０の内側に画成される演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなるメイン表示装置７０（第１画像表示装置）が設けられ、演出空間４０ａの下部であってメイン表示装置７０の前方には、メイン表示装置７０よりもサイズ及び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サブ表示装置７１（第２画像表示装置）が設けられ、演出空間４０ａの上部には、動作演出を実行するための第１可動演出装置７３が設けられ、演出空間４０ａの左部には、動作演出を実行するための第２可動演出装置７５が設けられている。

【００５７】

メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１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の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる演出図柄（装飾図柄）７０ａの変動表示（変動前動作、更新変動）を伴う変動演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる特殊図柄ＴＺ（所謂第４図柄）の変動表示（更新変動）や、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出等がある。また、サブ表示装置７１は、メイン表示装置７０で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって構成される液晶可動装置（図示省略）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。

【００５８】

具体的には、メイン表示装置７０の端部寄りに位置する待機位置（下方位置）と、メイン表示装置７０の中央寄りに位置する演出位置（上方位置）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、待機位置（下方位置）や演出位置（上方位置）で上下に揺動させるようにしてもよいし、待機位置と演出位置との間の中間位置で上下に揺動させるようにしてもよい。また、演出位置（上方位置）に所定時間にわたり位置（滞在）するようにしてもよいし、演出位置（上方位置）で所定の演出動作（例えば回転）を行うようにしてもよい。また、サブ表示装置７１（第２画像表示装置）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。なお、サブ表示装置７１は必ずしも設ける必要はなく、サブ表示装置７１が設けられた位置に、上昇および下降を行う可動演出装置（可動役物）を設けてもよい。

【００５９】

メイン表示装置７０（第１画像表示装置）の表示部（有効表示領域）には、３つの演出図柄７０ａ（左図柄、中図柄、右図柄）を表示するための変動表示領域や、変動演出の実行に係る演出モードを示すモード表示領域などが形成されている。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の開始に対応して変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して停止表示を行うようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を用いてもよい。

【００６０】

演出図柄７０ａは、大当たり判定の結果を報知する態様（ハズレ態様、大当たり態様）で所定時間（例えば０．５秒）に亘って停止表示するようになっている。大当たり態様は、「７７７」や「５５５」などのように同一の演出図柄７０ａ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、上下方向のスクロールとなっているが、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場での切り替わりや回転（自転）などであってもよい。また、演出図柄７０ａの変動表示（変動演出）中には、大当たり判定の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等がメイン表示装置７０やサブ表示装置７１に表示されることで、大当たり遊技（特別遊技）が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるようになっている。

【００６１】

メイン表示装置７０には、後述する通常遊技状態において第１保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコン（第１保留情報）を表示するための第１保留アイコン表示領域７０Ｂや、後述する時短遊技状態において第２保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコン（第２保留情報）を表示するための第２保留アイコン表示領域７０Ｄや、変動演出の実行中であることを示す当該アイコン（実行情報）を表示するための当該アイコン表示領域７０Ｃや、第１保留数（Ｕ１）を数字表示するための第１保留数表示領域ＳＡや、第２保留数（Ｕ２）を数字表示するための第２保留数表示領域ＳＢ等が形成されている。

【００６２】

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１エリア）、第２表示部７０Ｂ２（第２エリア）、第３表示部７０Ｂ３（第３エリア）、第４表示部７０Ｂ４（第４エリア）といった形で区画されており、第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４には、第１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。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保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、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保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、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保留情報を示す第１保留アイコンが表示され、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保留情報を示す第１保留アイコンが表示される。

【００６３】

第２保留アイコン表示領域７０Ｄは、左側から第１表示部７０Ｄ１（第１エリア）、第２表示部７０Ｄ２（第２エリア）、第３表示部７０Ｄ３（第３エリア）、第４表示部７０Ｄ４（第４エリア）といった形で区画されており、第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４には、第２保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコンが表示される。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保留アイコンが表示される。

【００６４】

当該アイコン表示領域７０Ｃは、第１保留アイコン表示領域７０Ｂや第２保留アイコン表示領域７０Ｄと明確に区別するための台座画像の直上に形成されており、この台座画像の上に乗る、若しくは、浮くように当該アイコンが表示される。具体的には、第１特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に伴って第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて１つずつ移動（シフト）し、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第１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が消滅（消去）する。言い換えると、当該アイコンの消滅演出（消去演出）が行われる。

【００６５】

また、第２特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に伴って第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた第２保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて１つずつ移動（シフト）し、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコンが当該

アイコン表示領域７０Ｃに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第２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。

【００６６】

なお、本発明の実施形態では、メイン表示装置７０で演出図柄７０ａの変動表示を行っているが、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１の何れか一方、又は、両方で演出図柄７０ａの変動表示を行ってもよい。

【００６７】

第１可動演出装置７３は、動作可能な第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂを有し、メイン表示装置７０で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に第１可動部材７３ａや第２可動部材７３ｂに所定の動作を行わせることで動作演出を実行することが可能となっている。また、第１可動部材７３ａや第２可動部材７３ｂには、複数の装飾ＬＥＤを有する盤用照明装置７４が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。具体的には、第１可動部材７３ａは、メイン表示装置７０の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第１位置、後述する図１７－１等では「Ａ」）と、メイン表示装置７０の中央寄り（下方）に位置する第１演出位置（第２位置、後述する図１７－１等では「Ｂ」）、および第１演出位置よりもさらにメイン表示装置７０の中央寄り（下方）に位置する第２演出位置（第３位置、後述する図１７－１等では「Ｃ」）との間で移動（上昇、下降）するようになっている。第２可動部材７３ｂは、第１可動部材７３ａの前方の一部を覆う待機位置（第１位置）と、第１可動部材７３ａの前方から退く演出位置との間で移動するようになっている。なお、第１可動部材７３ａを待機位置（第１位置）や第１演出位置（第２位置）や第２演出位置（第３位置）で上下に揺動させるようにしてもよい。また、第１可動部材７３ａを揺動させるのではなく、第１可動部材７３ａが待機位置や各演出位置にある状態で第２可動部材７３ｂを左右に揺動させることで、第１可動部材７３ａが揺動しているように見せてもよい。また、第１演出位置（第２位置）や第２演出位置（第３位置）に所定時間にわたり位置（滞在）するようにしてもよいし、第１演出位置（第２位置）や第２演出位置（第３位置）で所定の演出動作（例えば回転）を行うようにしてもよい。

【００６８】

第２可動演出装置７５は、メイン表示装置７０で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に動作演出を実行することが可能となっている。また、第２可動演出装置７５には、複数の装飾ＬＥＤを有する盤用照明装置７４が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。具体的には、第２可動演出装置７５は、メイン表示装置７０の端部寄り（左方）に位置する待機位置（第１位置、後述する図１７－３等では「Ｄ」）と、メイン表示装置７０の中央寄り（左方）に位置する演出位置（第２位置、後述する図１７－３等では「Ｅ」）との間で移動するようになっている。なお、第２可動演出装置７５は、図示しない第２可動演出装置駆動ソレノイドにより移動が可能となっており、上述したサブ表示装置７１や第１可動演出装置７３のように、演出位置で演出動作を行ったり、演出位置に所定時間位置したりするものではなく、待機位置から演出位置に移動して、演出位置から待機位置に移動（復帰）する、という単一の動作のみを行うようになっている。

【００６９】

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払出装置９５、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置９５に供給する遊技球貯留部９６、主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａと、払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａと、演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａと、電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ、遊技機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技情報を出力するための遊技情報出力端子板９０等が設けられている。

【００７０】

また、主制御装置の上部及び演出制御装置の全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材２３が設けられており、演出制御装置１３０Ａには、カバー部材２３に覆われるように音声出力装置９から出力される演出音の音量や表示装置（メイン表示装置、サブ表示装置）や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２が設けられている。

【００７１】

主制御基板１１０の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部１１０ｍ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（大当たりと判定される確率の）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって後述する設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器１１３、その他の電子部品等が実装されている。

【００７２】

情報表示器１１３は、左右方向に並べられた４つの７セグメント表示器（１１３ａ～１１３ｄ）で構成されている。そして、左から２つの７セグメント表示器１１３ａ及び１１３ｂによって性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、右から２つの７セグメント表示器１１３ｃ及び１１３ｄによって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。なお、設定値を表示する場合にはスタティック点灯が行われ、性能情報を表示する場合にはダイナミック点灯が行われるようになっている。

【００７３】

（遊技盤の構成）

次に、図３を参照して、本発明の実施形態における遊技盤５の構成について具体的に説明する。図３は、遊技盤５の分解斜視図である。

【００７４】

遊技盤５は、遊技盤５の前側を構成する盤面ユニット５００と、遊技盤５の後側を構成する裏面ユニット５０１とによって構成されている。

【００７５】

盤面ユニット５００は、上述した内側レール３５及び外側レール３６によって表面に遊技領域５ａが形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成される透明樹脂製の遊技板５００ａを有している。そして、遊技板５００ａの遊技領域５ａの内側に上述した飾り枠４０、一般入賞口４３、普図ゲート４４（ゲート検出スイッチ４４ａ）、第１始動口４５（第１始動口検出スイッチ４５ａ）、可変始動部４６（第２始動口４７、第２始動口検出スイッチ４７ａ、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ）、第１可変入賞部４９（第１大入賞口５０、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１大入賞口開閉部材５１、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ）、及び、第２可変入賞部５５（第２大入賞口５６、第２大入賞口検出スイッチ５６ａ、第２大入賞口開閉部材５７、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）、サブ情報表示器８０が設けられ、遊技領域５ａの外側にメイン情報表示器５９が設けられている。また、遊技板５００ａの右下部には、遊技機１に固有の識別情報が付された証紙が貼付される証紙プレート５０２が左側を軸として左右方向に回動可能な状態で設けられ、遊技板５００ａの４隅には、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とを着脱可能に取り付けるための固定具５０３ａがそれぞれ設けられている。遊技板５００ａの右下に位置する固定具５０３ａは、常態では証紙プレート５０２によって覆われており、証紙プレートの右側を指先でつまんで左側に向けて回動させると露出するようになっている。固定具５０３ａは、遊技板５００ａの前面側に位置する操作部と、該操作部から遊技板５００ａの裏面側まで延在する軸部と、該軸部の先端に設けられると共に遊技板５００ａの裏面側に位置する係合片とを備えており、操作部を操作することで係合片が第１状態（非係合姿勢）と第２状態（係合姿勢）とに変化するようになっている。

【００７６】
裏面ユニット５０１は、前面が開口する凹室状に形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成されるユニットベース５０１ａを有しており、凹室内には、サブ表示装置７１、第１可動演出装置７３（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ）、第２可動演出装置７５等が設けられ、窓部の後方にはメイン表示装置７０が設けられる。また、メイン表示装置７０の後側には演出制御装置１３０Ａが設けられ、演出制御装置１３０Ａの下方には主制御装置１１０Ａが設けられている。ユニットベース５０１ａの４隅には、上述した固定具５０３ａの係合片と係合することで盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とを着脱可能に取り付けるための固定受部５０３ｂがそれぞれ設けられている。
【００７７】
そして、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とを取り付ける場合には、証紙プレート５０２を開状態にして４つの固定具５０３ａの係合片を第１状態（非係合姿勢）とする。そして、盤面ユニット５００に設けられる各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネスＨＮの先端に設けられる雄コネクタＣＮを、裏面ユニット５０１の右側部に設けられる貫通穴ＨＡに通す。その後、盤面ユニット５００の裏面と裏面ユニット５０１の前面を当接させると、固定具５０３ａの係合片が固定受部５０３ｂの内部に進入した状態となる。この状態で４つの固定具５０３ａの操作部を回すことで係合片を第２状態（係合姿勢）とすると、係合片が固定受部５０３ｂに係合し、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とが固定される。その後、各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネスＨＮの先端に設けられる雄コネクタＣＮを主制御装置１１０Ａの雌コネクタに接続し、証紙プレート５０２を閉状態にすると、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１の取り付け作業が完了する。
【００７８】
一方、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とを取り外す場合には、主制御装置１１０Ａの雌コネクタに接続されている雄コネクタＣＮを引き抜き、証紙プレート５０２を開状態にする。その後、４つの固定具５０３ａの操作部を回すことで係合片を第１状態とすると、係合片と固定受部５０３ｂとの係合が解除される。この状態で、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１とを離間させると、４つの固定具５０３ａの係合片が固定受部５０３ｂから退出する。その後、ハーネスＨＮの先端に設けられる雄コネクタＣＮを貫通穴ＨＡから引き抜くと、盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１の取り外し作業が完了する。
【００７９】
なお、本実施形態では、遊技盤５（盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１のセット）のみの交換の他に、遊技機１のライクニューという観点から盤面ユニット５００のみの交換も可能となっている。そのため、ここでは遊技盤取付枠３に遊技盤５が取り付けられていない状態での盤面ユニット５００と裏面ユニット５０１との着脱について説明したが、遊技盤取付枠３に取り付けられた状態の遊技盤５から盤面ユニット５００のみを交換することも可能となっている。具体的には、遊技盤取付枠３に遊技盤５が取り付けられている状態では、遊技盤取付枠３に対してロック機構を介して裏面ユニット５０１のみが固定されるようになっており、ロック機構によって盤面ユニット５００が固定されないようにすることで盤面ユニット５００のみの交換（ライクニュー）を可能としている。そのため、盤面ユニット５００のみを交換する場合については、ガラス枠４を開放状態にした後に上述した取り外しの作業を行うとよい。
【００８０】
（遊技機の全体のブロック図）
次に、図４の遊技機１の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図４は、遊技機１の全体のブロック図である。
【００８１】
本実施形態の制御構成としては、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する主制御基板１１０と、主制御基板１１０からの払出制御コマンドの受信に基づき遊技球の払出を制御

する払出制御基板１２０と、主制御基板１１０からの演出制御コマンドの受信に基づき遊技に関する演出を制御する演出制御基板１３０と、主制御基板１１０、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０に電源を供給する電源基板１６０を備えている。なお、主制御基板１１０と払出制御基板１２０との通信は、双方向にコマンドを送受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を送信可能に構成されている。

【００８２】

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、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃ及び入出力ポート等を備えたワンチップマイコンとしての主制御部１１０ｍを備えている。

【００８３】

主制御部１１０ｍの入出力ポートには、アウト球検出スイッチ３９ａ、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、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口検出スイッチ５６ａ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ、磁気検出センサ５７ａ、電波検出センサ５８ａ、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、遊技情報出力端子板９０、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０が接続されている。

【００８４】

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に記憶された遊技制御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。これにより、各種入力装置（検出スイッチや検出センサ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（ソレノイドや表示器等）を制御するための制御処理、各種制御コマンドを送受信するための制御処理、遊技情報出力端子板９０を介して遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に遊技情報を送信するための制御処理等を行う。

【００８５】

「遊技情報」には、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞する毎に出力される始動口入賞信号、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が停止される毎に出力される図柄確定信号、大当たり遊技中に亘って出力される大当たり信号、ラウンド遊技（大入賞口の開放）中に亘って出力される開放中信号、後述する時短遊技状態に亘って出力される時短状態信号、遊技機１のセキュリティ上で問題となる（脅かす）状況（ＲＷＭクリアやエラー等）が発生したときに出力されるセキュリティ信号等が挙げられる。

【００８６】

主制御部１１０ｍのメモリ領域は、メインＲＯＭ１１０ｂに割り当てられたメモリ領域と、メインＲＡＭ１１０ｃに割り当てられたメモリ領域とを備えている。メインＲＯＭ１１０ｂのメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ＲＯＭ領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用ＲＯＭ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される１６バイト以上の未使用領域と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納されるＲＯＭコメント領域と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるＨＷパラメータ領域が順に配置されている。

【００８７】

遊技用ＲＯＭ領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技の進行に係

るデータが格納される遊技用データ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。情報用ＲＯＭ領域は、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域が順に配置されている。

【００８８】

メインＲＡＭ１１０ｃのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用ＲＷＭ領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用ＲＷＭ領域が順に配置されている。遊技用ＲＷＭ領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、ＲＷＭ領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。情報用ＲＷＭ領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域が順に配置されている。情報用ワーク領域には、遊技機１の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。

【００８９】

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

【００９０】

メインＣＰＵ１１０ａが遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら遊技用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら情報用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰するようになっている。また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域に退避し、情報用プログラムの終了直前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。このようにすることで、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に遊技用プログラムが使用していたデータを保護することができ、情報用プログラムから遊技用プログラムに復帰した際に、不都合が発生することがなくなる。

【００９１】

払出制御基板１２０は、払出装置９５を駆動して遊技球の払い出しを制御する払出制御部１２１と、発射装置２６を駆動して遊技球の発射を制御する発射制御部１２２とを備えている。

【００９２】
払出制御部１２１は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出用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及び入出力ポート等を備えている。払出制御部１２１の入出力ポートには、開放検出スイッチ３１ａ、満杯検出スイッチ３２ａ、払出装置９５から払い出される遊技球を検出するための払出球検出スイッチ９５ａ、払出装置９５から遊技球を払い出すための払出モータ９５ｂ及び遊技球貯留部９６に遊技球が貯留されていることを検出するための球有り検出スイッチ９６ａが接続されている。払出ＣＰＵ１２１ａは、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う。これにより、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて払出装置９５から遊技球を払い出すための制御処理、演算処理の結果に基づくコマンドを主制御基板１１０に送信するための制御処理等を行う。
【００９３】
発射制御部１２２は、図示しない制御回路及び入出力ポート等を備えている。発射制御部１２２の入出力ポートには、球送りソレノイド１１ｂ、タッチセンサ１５ａ、発射ボリューム１５ｂ及び発射用ソレノイド２８ｂなどが接続されている。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（９９．９個／分）させるようになっている。
【００９４】
演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出制御コマンドの受信に基づき演出の進行を統括的に制御する演出制御部１３０ｍと、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力の制御処理を行う表示制御部１４０と、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき各種発光部材（ＬＥＤ等）や各種駆動源（モータ等）の制御処理を行うランプ制御部１５０を備えている。
【００９５】
演出制御部１３０ｍ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、及び、入出力ポートを備えている。演出制御部１３０ｍの入出力ポートには、演出ボタン検出スイッチ１７ａ、十字キー検出スイッチ１９ａが接続されている。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に記憶された演出制御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。これにより、変動演出の演出態様を決定するための制御処理、決定結果に基づく演出制御コマンドを表示制御部１４０に送信するための制御処理、各種入力装置（検出スイッチ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（照明装置やモータ等）を制御するための制御処理等を行う。
【００９６】
表示制御部１４０は、演出制御部１３０ｍからのコマンドを受けて、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１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に所定の音声やサウンドを出力させる制御を行ったりする。表示制御部１４０は、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部１４１と、統括制御部１４１からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づきメイン表示装置７０及びサブ表示装置７１を制御する画像制御部１４５（ＶＤＰ）と、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ１４６と、統括制御部１４１からの音声制御コマンドの受信に基づき音声出力装置９を制御する音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）及び音データ等が格納された音声ＲＯＭ１４９を備えている。

【００９７】
統括制御部１４１は、演算処理を行う統括ＣＰＵ１４１ａ、統括制御プログラムが格納された統括ＲＯＭ１４１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる統括ＲＡＭ１４１ｃ、及び、画像制御部１４５（ＶＤＰ）及び音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）が接続される入出力ポートを備えている。統括ＣＰＵ１４１ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ＲＯＭ１４１ｂに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４１ｃ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。これにより、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディスプレイリスト）を生成して表示制御部１４０に送信するための制御処理、音声出力装置９から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に送信するための制御処理等を行う。
【００９８】
ランプ制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａ、ランプ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、入出力ポートを備えている。ランプ制御部１５０の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ボタン駆動装置１７ｂ（演出ボタン駆動モータ、演出ボタン振動モータ）、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、盤用照明装置７４、始動口ランプ７６、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、サブ右打ち表示器８７）が接続されている。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。これにより、枠用照明装置１０、ボタン駆動装置１７ｂ、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ、始動口ランプ７６、第１可動演出装置、７３、第２可動演出装置７５及び盤用照明装置７４の制御処理を行う。
【００９９】
始動口ランプ７６は、後述するアイコン最終表示態様決定テーブル、変化シナリオ決定テーブルで決定されたアイコン最終表示態様および変化シナリオに準じた発光が可能である。例えば、変化シナリオ決定テーブルの「シナリオ０１」が決定された場合は、入賞時は「白」で発光し、１変動前は「白」で発光し、当該変動は「青」で発光する。すなわち、始動口ランプ７６は、アイコン（例えば、当該アイコン、保留アイコン）と連動した色での発光が可能であり、アイコンとともに、大当たり期待度を示唆することが可能である。
【０１００】
また、当該アイコンや保留アイコンは、変動演出の実行中（例えば、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出実行中）に非表示となることがある（図２６－５、図２６－９参照）。これにより、例えば、当該アイコンで色変化が行われている場合、遊技者は何色に変化していたのか忘れてしまうことがあるが、始動口ランプ７６は変動演出の実行中（例えば、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出実行中）に非表示となって視認困難になることがなく、非表示となった当該アイコンに対応する色で発光する。よって、始動口ランプ７６を目視することにより、非表示となった当該アイコンが何色に変化していたのか忘れてしまうことを防止できる。
【０１０１】
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（電源供給手段に相当）。電源基板１６０には、供給される電源電圧が低下（停電が発生）したか否かを検出すると共に、電源電圧の低下（停電の発生）に基づき電圧降下信号を主制御基板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。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。

【０１０２】

なお、払出制御基板１２０及び演出制御部１３０ｍにはバックアップ電源を供給していないが、電源断（停電）時においても払出ＲＡＭ１２１ｃ及びサブＲＡＭ１３０ｃの記憶内容が保持されるように、払出制御基板１２０及び演出制御部１３０ｍにバックアップ電源を供給してもよい。また、払出制御基板１２０及び演出制御部１３０ｍの何れか一方にのみバックアップ電源を供給してもよい。

【０１０３】

（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。本実施形態においては、特別遊技判定（大当たり判定）に関する状態として「低確率状態」、「高確率状態」を有し、第２始動口４７の第２始動口開閉部材４８に関する状態として「非時短状態」、「時短状態」を有している。そのため、本実施形態では、低確率状態且つ非時短状態である「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」、低確率状態且つ時短状態である「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」、高確率状態且つ時短状態である「高確時短遊技状態（確変遊技状態）」を設けている。なお、遊技機１の初期の遊技状態は、「通常遊技状態」に設定されるようになっている。また、大当たり遊技中も、「通常遊技状態」に設定されることになるが、大当たり遊技が実行されているので通常遊技状態とは別の遊技状態となる。

【０１０４】

ここで、「低確率状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり確率の）設定値が「１」の場合において、第１始動口４５または第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遊技判定（大当たり判定）において、大当たり確率が約１／３００と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率状態」というのは、設定値が「１」の場合において、大当たり確率が約１／６０と高く設定されることで、低確率状態と比べて遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、低確率状態から高確率状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。

【０１０５】

また、「非時短状態」というのは、普図ゲート４４に遊技球が通過したことを条件として行われる補助遊技判定において、当たり確率が１／２５６と低く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３０秒に設定され、かつ、当たりである場合の第２始動口４７の開放時間が０．１８０秒に設定される遊技状態をいう。これに対して「時短状態」とは、当たり確率が２５５／２５６と高く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約３秒に設定され、かつ、当たりである場合の第２始動口４７の開放時間が６秒に設定されることで、非時短状態と比べて遊技球の消費が抑えられた遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、非時短状態から時短状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。なお、「非時短状態」よりも「時短状態」の方が、普通図柄の平均変動時間、第２始動口４７の開放時間および当たり確率が有利になるよう設定されているが、普通図柄の平均変動時間、第２始動口４７の開放時間および当たり確率のいずれか１つのみが有利になるように設定してもよい。また、非時短状態での当たり確率が１／２５６となっているが、当たり確率を０／２

５６にして当たりと判定されないようにしてもよい。この場合には、非時短状態において補助遊技が実行されずに第２始動口４７に遊技球が入球（入賞）しないことになる。

【０１０６】

次に、図５を参照して、上述した「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の詳細について説明する。従来の遊技機では、図５の（イ）および（ニ）で「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するのが主流である。本実施形態においては、この従来の（イ）および（ニ）の他に、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」への移行ルートを設けている。具体的には、図５の（ロ）で示すように、通常遊技状態において所定条件の成立が発生すると、大当たり遊技を経ずとも「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行することを可能としている。

【０１０７】

「所定条件の成立」とは、一例として、特定のハズレ図柄が停止したことが挙げられる。例えば、ハズレ用の特別図柄としては、後述するように、「特別図柄００」と「特別図柄１０」とを備えているが、これら以外のハズレ用の特別図柄を設けるようにして（例えば、「特別図柄１１」等）、当該「特別図柄１１」が決定され、当該「特別図柄１１」が停止表示したことで通常遊技状態から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するようにしている。

【０１０８】

これにより、ハズレの特別図柄が停止表示する場面において遊技者の注目（上述した「特別図柄１１」が停止表示するか否か）を集めさせることができるので、遊技興趣を向上させることができる。また、通常遊技状態を遊技しているときに、唐突に「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行することになるので、遊技者に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、特定のハズレ図柄が決定される割合は任意の割合としてもよい。例えば、設定値毎の大当たりと判定される確率と同一または近似する確率としてもよいし、設定値毎の大当たりと判定される確率よりも決定され難い確率としてもよいし、決定され易い確率としてもよい。

【０１０９】

「所定条件の成立」の別の一例として、起点から実行された特別図柄の変動表示の回数がＮ回に達したことが挙げられる。例えば、メインＲＡＭ１１０ｃに、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」における特別図柄の変動表示の回数を計数記憶する領域を設けて、当該領域で計数記憶する回数がＮ回に達すると、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するようにしている。

【０１１０】

「Ｎ回」は、設定値毎の大当たりと判定される確率に応じた任意の回数を設定することができる。例えば、大当たりと判定される確率が「１／１９９」であれば、Ｎ回として「５００」回程度を設定することができ、大当たりと判定される確率が「１／３１９」であれば、Ｎ回として「９００」回程度を設定することができる。

【０１１１】

「起点」は、一例として、例えば、後述するＲＷＭクリアが行われた状態が挙げられる。また、例えば、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の終了時、つまり、図５における（ホ）の状態が挙げられる。また、例えば、図５では示していないが、遊技機仕様に応じて、「高確時短遊技状態（確変遊技状態）」の終了を「起点」としてもよい。

【０１１２】

「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数は、図５の（ニ）で移行した場合、本実施形態であれば、「５０」回、または「１００」回となっている。一方で、図５の（ロ）で移行した場合、本実施形態であれば、「１０００」回となっている。つまり、大当たり遊技を経て移行する場合における上限回数よりも、大当たり遊技を経ずに所定条件の成立を経て移行する場合の方が、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多い関係になっている。

【０１１３】

これにより、遊技者に対して、遊技を行うか否かの判断材料を与えることができ、闇雲に遊技を行ってしまうような遊技者を減らすことができる。また、例えば、Ｎ回が９００回程度である場合、長く大当たりが得られなかった遊技者に対して救済的に措置を与えることができるので、遊技離れ等の防止に繋がる。なお、Ｎ回の回数については、雑誌やインターネットを通じて遊技者が容易に把握できるようにすればよい。また、所定条件の成立で「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合、大当たり遊技を経て「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合よりも、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多くなるので、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」を積極的に遊技してみようと思わせることができ、遊技機の稼働を向上させることができる。

【０１１４】

なお、「所定条件の成立」は、図５に挙げたいずれか１の条件のみを備えるようにしてもよいし、全ての条件を備えるようにしてもよいし、図５に挙げた条件以外の条件が備わっていてもよい。また、「Ｎ回」までの回転数を積極的に報知するようにしてもよい。例えば、「あと○○回転で△△状態突入！」といったような報知（表示）をメイン表示装置７０やサブ表示装置７１で行うようにしてもよい。一方で、積極的な報知は行わずに示唆に留めるようにしてもよい。例えば、「Ｎ回」が近い回転数になると、特別な演出態様（背景、モード）とすることで、「Ｎ回」に近づいていることを示唆するようにしてもよい。また、図５における「時短遊技状態１」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄１１」が停止表示された場合は、「時短遊技状態１」とともに「時短遊技状態２」が制御されてもよい。つまり、「特別図柄１１」は、第１始動口４５への入球に基づいて決定されてもよいし、第２始動口４７への入球に基づいて決定されてもよい。例えば、「時短遊技状態１」の残りの遊技可能回数が「２」であるときに「特別図柄１１」が停止表示された場合は、「時短遊技状態２」の遊技可能回数として「１０００」をセットして、次の遊技においては、「時短遊技状態１」の残りの遊技可能回数が「１」で、「時短遊技状態２」の遊技可能回数が「９９９」としてもよい。そして、さらに次の遊技においては、「時短遊技状態１」の残りの遊技可能回数が「０」で、「時短遊技状態２」の遊技可能回数が「９９８」として、そこから「時短遊技状態２」のみが制御されるようにしてもよい。これにより、「時短遊技状態１」において「特別図柄１１」が決定されたとしても、遊技者が損（いわゆる引き損）することはなく、さらに、時短遊技状態を継続して遊技することができるので、更なる遊技興趣の向上が図れる。

【０１１５】

一方で、「時短遊技状態１」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄１１」が停止表示された場合は、「時短遊技状態２」が制御されないようにしてもよい。例えば、「時短遊技状態１」の残りの遊技可能回数が「１」であるときに「特別図柄１１」が停止表示された場合は、「時短遊技状態２」の遊技可能回数をセットせず、次の遊技で時短遊技状態（「時短遊技状態１」）を終了して通常遊技状態が制御されてもよい。これにより、遊技者側が著しく有利になることを防止できる。

【０１１６】

なお、上記例では、「時短遊技状態１」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄１１」が停止表示された場合、として説明したが、「時短遊技状態２」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄１１」が停止表示された場合も、上記例と同様に扱ってよい。

【０１１７】

次に、図６－１～図６－４を参照して、メインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。

【０１１８】

（大当たり判定テーブル）

図６－１（ａ）は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための第１特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図６－１（ｂ）は、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定

情報を判定（大当たり判定）するための第２特別図柄用の大当たり判定テーブルである。
【０１１９】
図６－１（ａ）～（ｂ）に示すように、大当たり判定テーブルには、現在の設定値と、現在の確率状態と、大当たり判定用乱数値と、大当たり判定結果（大当たり、ハズレ）とが対応付けられており、参考として最右欄に「大当たり」である場合のおおよその当選確率が記載されている。メインＣＰＵ１１０ａは、図６－１（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図６－１（ｂ）に示す第２特別図柄用の大当たり判定テーブルを参照し、現在の設定値、確率状態、大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。例えば、図６－１（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブルによれば、設定値が「１」であって通常遊技状態であるときには、「１００」～「２９９」という２００個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。そして、大当たりと判定される以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。
【０１２０】
（特別図柄判定テーブル）
図６－２（ａ）は、大当たりと判定されたときの特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図６－２（ｂ）は、ハズレと判定されたときの特別図柄の種類を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブルである。
【０１２１】
図６－２（ａ）～（ｂ）に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄の判定結果と、判定結果に対応する停止特図データと、判定結果に対応する特別図柄指定コマンドとが対応付けられている。特別図柄「００」及び「１０」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「０１」は、第１大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「０２」は、第２大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「１１」は、第３大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。
【０１２２】
「第１大当たり遊技」では、第１大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に第１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６回まで実行するようになっている。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前であっても規定個数（例えば、１０個）の遊技球が第１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ようになっている。また、第１大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が１００回行われるまで低確非時短遊技状態（時短遊技状態）に設定されるようになっている。「第２大当たり遊技」では、第１大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行するようになっている。また、第２大当たり遊技の終了後は、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（確変遊技状態）に設定されるようになっている。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、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。「第３大当たり遊技」では、第２大入賞口５６を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を４回まで実行するようになっている。また、第３大当たり遊技の終了後は、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（確変遊技状態）に設定されるようになっている。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、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれに１つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第１特別図柄及び第２特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。
【０１２３】
メインＣＰＵ１１０ａは、図６－２（ａ）～（ｂ）の何れかに示す特別図柄判定テーブルを参照し、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値とに基づいて特別図柄の種類、停止特図データ及び特別図柄指定コマンドを判定し、特別図柄指定コマンドを

演出制御基板１３０に送信するようになっている。
【０１２４】
図６－２に示す特別図柄判定テーブルの第１の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性とならずに、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。図６－２に示す特別図柄判定テーブルの第２の特徴としては、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種ハズレ図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。
【０１２５】
（特図変動パターン判定テーブル）
図６－３（ａ）は、非時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルであり、図６－３（ｂ）は、時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。
【０１２６】
図６－３に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、第１保留数（Ｕ１）又は第２保留数（Ｕ２）と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間と、特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。
【０１２７】
メインＣＰＵ１１０ａは、図６－３に示す特図変動パターン判定テーブルを参照し、大当たり判定結果、特別図柄判定結果（停止特図データ）、リーチ判定用乱数値、第１保留数（Ｕ１）又は第２保留数（Ｕ２）、特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを判定し、特図変動パターンに応じた特図変動パターン指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。また、演出制御基板１３０では、後述するように、演出パターン指定コマンド（大当たり判定結果、特別図柄判定結果等）に応じて、演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出の内容（演出態様）を決定するようになっているため、図６－３に示す特図パターン判定テーブルの最右欄には、参考として変動演出で実行可能となる演出内容が記載されている。
【０１２８】
図６－３に示す変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」、「ロング変動」とは、３つの演出図柄７０ａがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。また、「リーチ」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、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる変動態様（期待演出）を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せとして「７７７」の３つの演出図柄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同じ演出図柄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いう。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）態様をいう。一方、演出図柄７０ａの停止表示とは、完全に停止している態様をいう。なお、特殊図柄ＴＺの停止表示も完全に停止している態様をいう。
【０１２９】
また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄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を意味しており、大当たりの

期待度が最も低いリーチ（第１期待演出）となっている。また、「ＳＰリーチ」、「特殊ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出（第２期待演出）となっており、ノーマルリーチの後に実行される。例えば、２つの演出図柄７０ａが縮小してメイン表示装置７０の隅部に移動し、メイン表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて特別なリーチ演出を行うようになっている。また、「ＳＰＳＰリーチ」とは、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出（第３期待演出）となっており、スーパーリーチの後に実行される。例えば、３つの演出図柄７０ａが縮小してメイン表示装置７０の隅部に移動し、メイン表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチ演出（第４期待演出）となっており、ノーマルリーチの後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出からメイン表示装置７０がブラックアウトし、その後に３つの演出図柄７０ａが全て同一で揃った状態で低速に変動し、メイン表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰＳＰリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。つまり、「全回転リーチ」とは、第１大当たりよりも出玉の多い第２大当たりとなる場合にのみ実行される特定演出であるといえ、「全回転リーチ」が実行されると第２大当たりとなることを示唆することとなる。

【０１３０】

図６－３に示す特図変動パターン判定テーブルの第１の特徴としては、決定される特図変動パターンの種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。図６－３に示す特図変動パターン判定テーブルの第２の特徴としては、各特図変動パターンの選択割合が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

【０１３１】

（事前判定テーブル）

図６－４（ａ）は、非時短状態中の第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための非時短状態用の事前判定テーブルであり、図６－４（ｂ）は、時短状態中の第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための時短状態用の事前判定テーブルである。

【０１３２】

図６－４に示すように、事前判定テーブルには、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンと、特図予定変動パターンを示す先読み指定コマンドとが対応付けられている。したがって、「特図予定変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。メインＣＰＵ１１０ａは、図６－４に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図予定変動パターンを判定し、特図予定変動パターンに対応する先読み指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【０１３３】

（メインＲＡＭの各種記憶領域）

図７は、メインＲＡＭ１１０ｃに設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図７（ａ）は、第１始動口４５及び／又は第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に取得される特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域を示す図であり、図７（ｂ）は、特図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図７（ｃ）は、普図ゲート４４を遊技球が通過した場合に取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域であり、図７（ｄ）は、普図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

【０１３４】

図７（ａ）に示すように、特図判定情報記憶領域は、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第１特図判定情報保留記憶領域と、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第２特図判定情報保留記憶領域と、変動表示を実行中の特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域とに分かれており、第１特図判定情報保留記憶領域及び第２特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部から第４記憶部まで分かれている。なお、第１特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部、第２記憶部、第３記憶部及び第４記憶部は、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、第３表示部７０Ｂ３及び第４表示部７０Ｂ４にそれぞれ対応する。また、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部、第２記憶部、第３記憶部及び第４記憶部が第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１、第２表示部７０Ｄ２、第３表示部７０Ｄ３及び第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ対応する。そして、第１特図判定情報記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報（第１保留情報）の個数が第１保留数（Ｕ１）となり、これら特図判定情報に対応する数の第１保留アイコンが第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４に表示されることになる。また、第２特図判定情報の第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報（第２保留情報）の個数が第２保留数（Ｕ２）となり、これら判定情報に対応する数の保留アイコンが第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に表示されることになる。また、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部は、当該アイコン表示領域７０Ｃに対応するようになっている。そして第０記憶部に記憶された特図判定情報に対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されることになる。

【０１３５】

図７（ｂ）に示すように、各記憶部は、大当たり判定用乱数値を記憶するための大当たり判定用乱数記憶領域と、特別図柄判定用乱数値を記憶するための特別図柄判定用乱数記憶領域と、リーチ判定用乱数値を記憶するためのリーチ判定用乱数記憶領域と、特図変動パターン判定用乱数値を記憶するための特図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。そして、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）して特図判定情報が取得されると、第１特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。また、第２始動口４７に遊技球が入球して特図判定情報が取得されると、第２特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部は、第１特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第１特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第１特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。また、第２特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第２特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

【０１３６】

図７（ｃ）に示すように、普図判定情報記憶領域は、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づき取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域と、変動表示を実行中の普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域とに分かれており、普図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部から第４記憶部まで分かれている。なお、普図判定情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶された普図判定情報の個数が普図保留数となる。

【０１３７】

図７（ｄ）に示すように、各記憶部は、当たり判定用乱数値を記憶するための当たり判定用乱数記憶領域と、普通図柄判定用乱数値を記憶するための普通図柄判定用乱数記憶領域と、普図変動パターン判定用乱数値を記憶するための普図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

【０１３８】

そして、普図ゲート４４に遊技球が通過して普図判定情報が取得されると、普図判定情報保留記憶領域のうちで普図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した普図判定情報が記憶される。普図判定情報実行記憶領域である第０記憶部は、普通図柄の変動表示の開始条件が成立すると、普図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた普図判定情報がシフトされ、普通図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

【０１３９】

図８を用いて、次に、遊技機１における遊技の進行に応じて主制御基板１１０で実行される種々の処理について説明する。図８は、主制御基板１１０で実行される種々の処理を示した説明図である。図８に示すように、主制御基板１１０は、「メイン処理」、「初期設定処理」、「設定変更処理」、「ＲＷＭクリア処理」、「設定確認処理」、「タイマ割込処理」、「入力制御処理」、「検出スイッチ入力処理」、「特図特電制御処理」、「特別図柄記憶判定処理」、「性能表示データ処理」を実行する。

【０１４０】

（主制御基板のメイン処理）

メイン処理（遊技用プログラム）は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われるものであり、以下に説明するようなステップＳ１０～ステップＳ６２を実行する処理である。

【０１４１】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、初期設定処理を行う。具体的には、遊技の制御を開始するための準備を行う処理や盤面ユニット５００の各種駆動源を初期動作させるための処理等を行う。なお、初期設定処理の詳細は後述する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５０において、特別図柄判定用乱数値及びリーチ判定用乱数値を更新し、ステップＳ５１において、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５２において、電源基板１６０の電断検出回路１６２から供給電源の電圧降下（例えば２４ボルトで供給されていた供給電源が１８ボルト未満に低下すること）の発生を示す電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する。電圧降下検知信号が入力されていない場合には、ステップＳ５０に処理を移し、電圧降下検知信号が入力されている場合には、ステップＳ５３に処理を移す。

【０１４２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５３において、電圧降下検知信号が所定期間（例えば１０ミリ秒）継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続して入力されている場合には、完全なる停電が発生したものとしてステップＳ５４に処理を移し、所定期間継続していない場合には、供給電源が一瞬だけ電圧降下する瞬間停電の可能性があるものとしてステップＳ５２に処理を移す。

【０１４３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５４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Ｓ５５において、払出制御基板１２０に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断指定コマンドを送信する。これにより、電源遮断指定コマンドを受信した払出制御基板１２０から払出ＲＡＭ１２１ｃに記憶されている遊技球の残り払出数を示す残り払出数指定コマンドが送信されてくることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５６において、残り払出数指定コマンドを受信したか否かを判定する。残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、ステップＳ５７に処理を移し、残り払出数指定コマンドを受信した場合には、ステップＳ５８に処理を移す。

【０１４４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５７において、残り払出数指定コマンドの受信を待機するための待機時間が経過したか否かを判定する。待機時間が経過していない場合には、ステップＳ５６に処理を移し、待機時間が経過している場合には、払出制御基板１２０と正常な通信ができないものとしてステップＳ５８に処理を移す。

【０１４５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５８において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に設定される払出カウンタに払出数をセーブする。具体的には、残り払出数指定コマンドを受信している場合には、残り払出数指定コマンドにより特定される残り払出数をセーブし、残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、残り払出数として「０」をセーブする。なお、ここでセーブされた残り払出数は、後述するタイマ割込の払出制御処理において参照され、電源が復旧した後に残り払出数に応じた払出数指定コマンドが払出制御基板１２０に送信されることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５９において、出力ポートをクリアする。これにより、出力ポートの出力状態が初期化されて各種表示器や各種駆動源（モータ、ソレノイド）の動作が停止することになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用ＲＷＭ領域の所定の領域にセーブする。このようにすることで、次回の電源ＯＮ時にチェックサムによる遊技用ＲＷＭ領域のデータ異常判定を行うことが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６１において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にメインＲＡＭ１１０ｃのデータがバックアップされている（電源復旧である）ことを示すバックアップフラグをセーブし、ステップＳ６２において、ＲＷＭアクセスを禁止し、以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【０１４６】
このように、遊技機１の動作に必要な動作電源（１８ボルト以上）の供給が開始された場合には初期設定処理を行うが、瞬間停電（１８ボルト未満への電圧降下）の発生に伴って動作電源の供給が再開された場合には、初期設定処理が行われないようになっている。つまり、瞬間停電の発生時に何らかの要因で設定変更操作、設定確認操作、ＲＷＭクリア操作が行われていたとしても、設定変更処理、設定確認処理、ＲＷＭクリア処理が実行されることがないため、遊技機が意図していない動作を行うことがなくなり、遊技機としての信頼性を担保することが可能となる。

【０１４７】
（主制御基板の初期設定処理）
初期設定処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ１１～ステップＳ３３を実行する処理である。

【０１４８】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１において、全割込を禁止し、ステップＳ１２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳ１３において、他の制御基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に亘って待機する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可し、ステップＳ１５において、発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信する。これにより、払出制御部１２１によって発射装置２６による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【０１４９】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップＳ１７に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入又はイレギュラーな電源復旧であるものとしてステップＳ１８に処理を移す。

【０１５０】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグをクリアする。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ

１８において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａ、及び、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップＳ１９に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップＳ２０に処理を移す。

【０１５１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９において、設定変更処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作に基づいて、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）するための処理を行う。なお、設定変更処理の詳細は後述する。本処理を終了すると、ステップＳ２５に処理を移す。

【０１５２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳ１７で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＳ２１に処理を移し、チェックサムが正常でない（ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、ステップＳ２２に処理を移す。なお、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入又は上述したイレギュラーな電源復旧であるものとして、チェックサムが異常であると判定されるようになっており、ステップＳ２２に処理を移すことになる。

【０１５３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、１～４）であるか否かを判定する。適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ２３に処理を移し、適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ２２に処理を移す。

【０１５４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２において、復帰不可能エラー処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、情報表示器１１３に復帰不可能エラーを示すエラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板１３０では、復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【０１５５】

ここで、「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。また、「復帰不可能エラー報知」とは、メイン表示装置７０に復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を電源断まで所定の発光色（例えば赤）で全点灯させたり、音声出力装置９から復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー音（「復帰不可能エラーです」＋ブザー音）を電源断まで出力したりすることである。

【０１５６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３において、ＲＷＭクリア操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。ＲＷＭクリア操作があった場合には、ＲＷＭクリアを行うものとしてステップＳ２４に処理を移し、ＲＷＭクリア操作がなかった場合には、ステップＳ２６に処理を移す。

【０１５７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４において、ＲＷＭクリア処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作に基づいて、遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。なお、ＲＷＭクリア処理の詳細は後述する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０に送信し、ステップＳ３１に処理を移す。これにより、演出制御基板１３０では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【０１５８】

ここで、「電源投入報知」とは、メイン表示装置７０に遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置９からＲＷＭ領域が初期化されたことを示す電源投入報知音（「ＲＷＭがクリアされました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。なお、電源投入報知において、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１に初期画面を表示するのではなく、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１にＲＷＭ領域がクリアされたことを報知する表示を表示するようにしてもよい。

【０１５９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップＳ２８に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップＳ３０に処理を移す。

【０１６０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７において、設定確認処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値を情報表示器１１３に表示させるための処理を行う。なお、設定確認処理の詳細は後述する。

【０１６１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２８において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムをクリア（０クリア）する等の電源復旧時のＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２９において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、設定確認報知等を終了させて遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【０１６２】

ここで、「電源復旧報知」とは、メイン表示装置７０に遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるため電源復旧画面を所定期間（例えば３０秒間）に亘って表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を所定期間（例えば６０秒間）に亘って

所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置９から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。

【０１６３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３０において、その他のコマンド（後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数を把握することが可能となると共に、メイン表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板１３０に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳ３３において、全割込を許可することで遊技の進行制御（主制御基板１１０のタイマ割込）を開始し、今回の初期設定処理を終了する。つまり、遊技機１の電源がＯＮとなってから初期設定処理が終了するまでは、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となり、初期設定処理が終了した後は遊技の進行制御が行われる遊技可能状態となる。

【０１６４】

このように、設定変更操作、ＲＷＭクリア操作、及び、設定確認操作については、複数の条件（操作）が設定されていることで、容易に設定変更やＲＷＭクリアや設定確認を行うことができないため、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。また、ＲＷＭクリア操作や設定確認操作に設定されている条件（操作）よりも、設定変更操作に設定されている条件（操作）の数の方が多くなっていることで、設定変更という最も不正行為が行われ易い事象のセキュリティを高くすることができ、効果的に不正行為を防止することが可能となる。

【０１６５】

また、チェックサムが異常の場合（バックアップフラグがセーブされていない場合も含む）に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまって遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。また、設定値領域の値が適正範囲でない場合、つまり、前回の電源断が設定変更中に発生した可能性がある場合においては、チェックサムが正常であっても復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技店側が意図していない設定値が設定された状態で遊技が進行することがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。また、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機１の正面（表面）では、状態確認表示器６８、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器１１３を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機１の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

【０１６６】

なお、設定変更操作、ＲＷＭクリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開放検出スイッチ３１ａがＯＮ状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。また、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信す

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

【０１６７】

（主制御基板の設定変更処理）

設定変更処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ１９－１～ステップＳ１９－１９を実行する処理である。

【０１６８】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１において、設定変更中信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から設定変更中であることを示す設定変更中信号（セキュリティ信号）の出力を開始する。なお、設定変更中信号（セキュリティ信号）は、設定変更中は出力し続け、設定変更が終了しても２００ｍｓの間出力を継続してから出力を終了する。次に、ステップＳ１９－２において、状態確認表示器６８に設定変更中であることを示す状態確認表示を表示する。具体的には、状態確認表示器６８の１つのＬＥＤを点灯する。これにより、遊技店員が状態確認表示器６８を確認することで設定変更中であることを把握することが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－３において、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。

【０１６９】

ここで、「設定変更報知」とは、メイン表示装置７０やサブ表示装置７１に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする報知である。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）を出力してもよい。これにより、遊技店員がメイン表示装置７０やサブ表示装置７１、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４や音声出力装置９を確認することで設定変更中であることを把握することが可能となる。

【０１７０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－４において、設定値領域から設定値を取得し、ステップＳ１９－５において、取得した設定値は適正範囲（１～４）であるか否かを判定する。適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１９－７に処理を移し、適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１９－６において、取得設定値を「１」に更新する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－７において、情報表示器１１３に設定値を表示する。具体的には、取得設定値（１～４）を情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１３を確認することで変更前の設定値を把握することが可能となる。

【０１７１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－８において、設定値更新操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態となったか否かを判定する。設定値更新操作があった場合には、ステップＳ１９－９に処理を移し、設定値更新操作がなかった場合には、ステップＳ１９－１２に処理を移す。

【０１７２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－９において、取得設定値を＋１更新し、ステップＳ１９－１０において、設定値補正処理を行う。具体的には、取得設定値が「５」となっている場合に、取得設定値を「１」に補正する処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１１において、情報表示器１１３に現在の設定値を表示する。具体的には、更新後の取得設定値（１～４）を情報表示器１１３の１つの７セグメ

ントＬＥＤに表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１３を確認することで確定前の設定値を把握することが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１２において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット５００に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板１１０が作動させることになる各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）を設定変更モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、設定変更モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【０１７３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１３において、設定値確定操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になったか否かを判定する。設定値確定操作があった場合には、設定値が確定した（設定変更モードを終了させる）ものとしてステップＳ１９－１４に処理を移し、設定値確定操作がなかった場合には、設定値が更新される可能性があるものとしてステップＳ１９－８に処理を移す。

【０１７４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１４において、更新後の取得設定値を設定値領域にセーブし、ステップＳ１９－１５において、情報表示器１１３での設定値の表示を終了し、ステップＳ１９－１６において、状態確認表示器６８の表示を終了する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域のうちの設定値領域以外を初期化（０クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機１の出荷時の状態）に初期化されることになり、ＲＷＭクリア前の遊技用ＲＷＭ領域のデータが引き継がれないことになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１８において、ＲＷＭクリア信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子からＲＷＭクリアが行われたことを示すＲＷＭクリア信号（セキュリティ信号）を出力するための処理を行う。なお、セキュリティ信号端子から他のセキュリティ信号が出力されていれば、出力されているセキュリティ信号の出力期間の終了後にＲＷＭクリア信号（セキュリティ信号）の出力を開始する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９－１９において、設定値確定操作によって設定変更モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回の設定変更処理を終了する。

【０１７５】

このように、設定値が適正範囲でなかった場合であっても、設定値として初期値がセットされるようになっていることで、不定な値が設定値として設定されて遊技機が不測の動作を行ってしまって遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。また、遊技店員は、設定変更中（設定変更モード中）において、遊技機１の正面（表面）では、状態確認表示器６８、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器１１３を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機１の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となっている。

【０１７６】

なお、設定値確定操作を設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になったことにしていたが、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態になったことにしてもよいし、専用スイッチがＯＦＦ状態からＯＮ状態になったことにしてもよいし、タッチセンサ１５ａからの信号を主制御基板１１０にも入力するようにしてタッチセンサ１５ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態になったことにしてもよいし、特定の入賞口（始動口を含む）に設けられる検出スイッチ（例えば一般入賞口検出スイッチ４３ａ等）がＯＦＦ状態からＯＮ状態になったことにしてもよいし、開放検出スイッチ３１ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態になったことにしてもよい。また、設定変更処理の開始時に設定変更指定コマン

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

【０１７７】

（主制御基板のＲＷＭクリア処理）

ＲＷＭクリア処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ２４－１～ステップＳ２４－６を実行する処理である。

【０１７８】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－１において、ＲＷＭクリア準備指定コマンドを演出制御基板１３０に送信し、ＲＷＭクリア準備モードに移行する。これにより、演出制御基板ではＲＷＭクリア準備報知を行うための処理が行われることになる。

【０１７９】

ここで、「ＲＷＭクリア準備報知」とは、メイン表示装置７０にＲＷＭクリア準備中であることを認識させるためのクリア準備画面を表示したり、音声出力装置９から「再度ＲＷＭクリアスイッチを押して下さい」の報知音声を所定期間に亘って出力したりする報知である。

【０１８０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－２において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット５００に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板１１０が作動させることになる各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）をＲＷＭクリア準備モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、ＲＷＭクリア準備モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【０１８１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－３において、ＲＷＭクリア承認操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。ＲＷＭクリア承認操作があった場合には、ＲＷＭクリア準備モードを終了させてＲＷＭクリアを行うものとしてステップＳ２４－４に処理を移し、ＲＷＭクリア承認操作がなかった場合には、ステップＳ２４－２に処理を移す。

【０１８２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－４において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域のうちの設定値領域以外を初期化（０クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機１の出荷時の状態）に初期化されることになり、ＲＷＭクリア前の遊技用ＲＷＭ領域のデータが引き継がれないことになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－５において、ＲＷＭクリア信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子からＲＷＭクリアが行われたことを示すＲＷＭクリア信号（セキュリティ信号）を出力するための処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４－６において、ＲＷＭクリア承認操作によってＲＷＭクリア準備モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回のＲＷＭクリア処理を終了する。

【０１８３】

なお、ＲＷＭクリア処理の開始時にＲＷＭクリア準備指定コマンドを送信し、ＲＷＭクリア処理の終了後に電源投入指定コマンドを送信するようになっているが、電源投入指定コマンドに代えてＲＷＭクリア指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合には、ＲＷＭクリア指定コマンドをＲＷＭクリア処理の最後に送信してもよいし、ＲＷＭクリア処理の終了後に送信してもよい。

【０１８４】

（主制御基板の設定確認処理）

設定確認処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ２７－１～ステップＳ２７－９を実行する処理である。

【０１８５】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－１において、設定確認中信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から設定確認中であることを示す設定確認中信号（セキュリティ信号）の出力を開始する。なお、設定確認中信号（セキュリティ信号）は、設定確認中は出力し続け、設定確認が終了しても２００ｍｓの間出力を継続してから出力を終了する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－２において、状態確認表示器６８に設定変更中であることを示す状態確認表示を表示する。具体的には、状態確認表示器６８の１つのＬＥＤを点灯する。これにより、遊技店員が状態確認表示器６８を確認することで設定確認中であることを把握することが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－３において、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０によって設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。

【０１８６】

ここで、「設定確認報知」とは、メイン表示装置７０やサブ表示装置７１に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする報知である。なお、音声出力装置９から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）を出力してもよい。これにより、遊技店員がメイン表示装置７０、サブ表示装置７１、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４や音声出力装置９を確認することで設定確認中であることを把握することが可能となる。

【０１８７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－４において、情報表示器１１３に現在の設定値を表示する。具体的には、設定値（遊技中）領域の設定値を参照して、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに設定値を示す数字（ここでは１～４）を表示する。これにより、遊技店員が情報表示器１１３を確認することで現在の設定値を把握することが可能となる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－５において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット５００に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板１１０が作動させることになる各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）を設定確認モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、設定確認モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【０１８８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－６において、確認終了操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になったか否かを判定する。確認終了操作があった場合には、ステップＳ２８－６に処理を移し、確認終了操作がなかった場合には、ステップＳ２８－５の処理を繰り返し行う。

【０１８９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７－７において、情報表示器１１３での設定値の表示を終了し、ステップＳ２７－８において、状態確認表示器６８の表示を終了し、ステップＳ２７－９において、確認終了操作によって設定確認モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回の設定確認処理を終了する。

【０１９０】

なお、設定確認処理の開始時に設定確認指定コマンドを送信し、設定確認処理の終了後に電源復旧指定コマンドを送信するようになっているが、設定確認指定コマンドに代えて設定確認開始指定コマンドを送信し、電源復旧指定コマンドに代えて設定確認終了指定コマンドを送信するようにしてもよい。この場合には、設定確認終了指定コマンドを設定確認

処理の最後に送信してもよいし、設定確認処理の終了後に送信してもよい。
【０１９１】
以上のように、本実施形態では、設定変更中信号と、ＲＷＭクリア信号と、設定確認中信号と、復帰不可能エラー信号とは、同一のセキュリティ信号端子から出力されるようになっている。このようにすることで、限られた信号端子数でも多くの種類の信号を出力することができ、遊技機の利便性を向上することが可能となる。また、電源供給の開始から遊技の進行制御（主制御基板１１０のタイマ割込）が行われる遊技可能状態となるまで（開始前状態において）は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａや設定キースイッチ１１２ａ以外の入力装置（アウト球検出スイッチ３９ａ、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、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ、第２大入賞口検出スイッチ５６ａ、磁気検出センサ５７ａ、電波検出センサ５８ａ）からの信号入力の有無を監視しないようになっている。
【０１９２】
つまり、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態においては、各種入賞口（始動口含む）に遊技球が入賞しても、その入賞は無効となって遊技球の払い出しが行われないようになっている。また、第１始動口４５や第２始動口４７に遊技球が入賞しても、その入賞は無効となって第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１での特別図柄の変動表示が行われず、大当たり遊技が実行されないようになっている。また、普図ゲート４４を遊技球が通過しても、その通過は無効となって普通図柄表示器６２での普通図柄の変動表示が行われず、補助遊技が実行されないようになっている。そのため、遊技の進行制御が開始される前という遊技者による遊技が行われることが想定し難い状況下において無駄な処理を行わずに済み、処理負荷を軽減することが可能となる。また、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態においては、各種エラーが発生するような状況が発生していたとしても、エラー報知が行われないようになっている。そのため、遊技の進行制御が開始される前という不正行為が行われることが想定し難い状況下において無駄な処理を行わずに済み、処理負荷を軽減することが可能となる。
【０１９３】
なお、設定変更中信号と、ＲＷＭクリア信号と、設定確認中信号と、復帰不可能エラー信号とを共通のセキュリティ信号端子から出力させるのではなく、別々の出力端子から出力させてもよい。
【０１９４】
（主制御基板のタイマ割込処理）
タイマ割込処理（遊技用プログラム及び情報用プログラム）は、メイン処理の初期設定処理が終了した後において、主制御基板１１０に設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行され、遊技の進行を制御するようになっており、以下に説明するようなステップＳ１００～ステップＳ９００を実行する処理である。
【０１９５】
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、時間制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、特別図柄の停止時間や特別電動役物の開放時間等の各種タイマカウンタを更新する処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２０において、特定乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値の更新を行う具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを＋１加算して更新する処理を行う。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。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３０において、初期乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う

。具体的には、ステップＳ３０と同様に、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する処理を行う。

【０１９６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２００において、入力制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ、第２大入賞口検出スイッチ５６ａ、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。なお、入力制御処理の詳細は後述する。

【０１９７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３００において、特図特電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報の判定、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示、大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）の開閉、遊技状態の設定等の処理を行う。なお、特図特電制御処理の詳細は後述する。

【０１９８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４００において、普図普電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づく取得された普図判定情報の判定、普通図柄の変動表示、第２始動口４７の開閉（補助遊技）等の処理を行う。なお、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される当たり普通図柄の種類、ハズレ普通図柄の種類については、設定値によって変化せずに同一となっている。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。また、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される各種当たり普通図柄の選択割合、各種ハズレ普通図柄の選択割合については、設定値によって変化せずに一定となっている。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【０１９９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶される各種の賞球カウンタを参照し、各種入賞口（一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板１２０に送信するための処理を行う。これにより、払出制御基板１２０によって払出装置９５から賞球を払い出すための処理が実行されることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、異常判定処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、各種エラー（補助遊技中でないときに第２始動口４７に遊技球が入賞したり、特別遊技中でないときに大入賞口に遊技球が入賞したりする不正入賞エラー、各種入賞口に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数が一致しない異常入賞エラー、磁気検出センサ５７ａによって異常な磁気を所定期間に亘って検出する磁気エラー、電波検出センサ５８ａによって異常な電波を所定期間に亘って検出する電波エラー、開放検出スイッチ３１ａがＯＦＦ状態からＯＮ状態になる扉開放エラー、遊技の進行制御が行われている間にＲＷＭクリアスイッチ１１１ａや設定キースイッチ１１２ａが操作される操作エラー）が発生したか否かを判定し、発生したエラーに対応するエラー指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理を行う。これにより、演出制御基板１３０によってエラー報知を行うための処理が実行されることになる。

【０２００】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、データ作成処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、遊技情報出力端子板９０から出力する外部出力データ（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、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂに出力する大入賞口開閉デ

ータ、第１特別図柄表示器６０、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、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、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処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７５０において、出力制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、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、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処理を行う。これにより払出制御基板１２０が払出装置９５から賞球を払い出すための制御を実行する。

【０２０１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避し、ＣＡＬＬ命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８１０において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ３９ａで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ３９ａで検出された遊技球数である総アウト数といった遊技実績情報を計数するための処理を行う。なお、総アウト数、通常中払出数、及び、通常中アウト数については、設定値を変化させたとしても影響を受けない（設定値とは無関係な）遊技実績情報となっているため、これらを計数しておくことで設定値の影響を排除した性能情報（後述する通常ベース値）を算出することが可能となり、遊技機１の性能把握に役立てることが可能となる。

【０２０２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８３０において、通常ベース値算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×１００）を算出すると共に、情報用ＲＷＭ領域に設定されるベース記憶領域の第１領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。なお、遊技区間は、最初は通常遊技状態中の総アウト数が３００個となると更新され、その後は通常遊技状態中の総アウト数が６万個となる毎に更新されるようになっており、ベース記憶領域は、現在の遊技区間における通常ベース値が記憶される第１領域と、１回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第２領域と、２回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第３領域と、３回前の遊技区間における通常ベース値を記憶するための第４領域とが設けられており、現在を含む４つの遊技区間分の通常ベース値がそれぞれの領域にセーブされることになる。

【０２０３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている４つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を５秒毎に切り替えながら情報表示器１１３に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。なお、性能表示データ設定処理の詳細は後述する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８７０において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機１の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８８０において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップＳ８５０で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップＳ８７０

で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。
【０２０４】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８９０において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。次に、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。
【０２０５】
このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態（設定変更モード中、ＲＷＭクリアモード中、及び、設定確認モード中）においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、通常ベース値の算出、通常ベース値の表示が行われないようになっているため、主制御基板における制御負担を軽減することが可能となる。
【０２０６】
（主制御基板の入力制御処理）
入力制御処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ２１０～ステップＳ２５０を実行する処理である。
【０２０７】
まず、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。具体的には、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かを判定して、払出装置９５から賞球を払い出すための処理を行う。次に、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。具体的には、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ又は第２大入賞口検出スイッチ５６ａから検出信号が入力されたか、つまり、遊技球が第１大入賞口５０又は第２大入賞口５６に入賞したか否かを判定して、払出装置９５から賞球を払い出すための処理を行う。
【０２０８】
次に、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。具体的には、第１始動口検出スイッチ４５ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かを判定して、払出装置９５から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。なお、第１始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。
【０２０９】
次に、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。具体的には、第２始動口検出スイッチ４７ａから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第２始動口４７に入賞したか否かを判定して、払出装置９５から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。次に、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。具体的には、ゲート検出スイッチ４４ａから検出信号が入力されたか、つまり、遊技球が普図ゲート４４を通過したか否かを判定して、普図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。本処理を終了すると今回の入力制御処理を終了する。
【０２１０】
（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）
第１始動口検出スイッチ入力処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ２３０－１～ステップＳ２３０－１０を実行する処理である。
【０２１１】
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。

【０２１２】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－２において、３個賞球のために用いる３個賞球カウンタに３個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２３０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値）を取得する。
【０２１３】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－４において、第１保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する。第１保留数（Ｕ１）が４未満である場合には、ステップＳ２３０－５に処理を移し、第１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。
【０２１４】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１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、第１保留数（Ｕ１）に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第１特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、メイン表示装置７０に第１保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコンが表示されることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－７において、第１特図判定情報記憶領域の第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ステップＳ２３０－３で取得した特図判定情報を記憶する。
【０２１５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－８において、現在が非時短状態（通常遊技状態）中であるか否かを判定する。非時短状態中である場合には、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行うものとしてステップＳ２３０－９に処理を移し、非時短状態中でない場合には、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行わないものとして今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０２１６】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－９において、第１先読み処理（事前判定処理）を行う。この第１先読み処理では、図１０に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した特図判定情報を第１特別図柄の変動表示が行われる前に事前判定し、該事前判定の結果（特図予定変動パターン）を演出制御基板１３０に通知するための第１先読み指定コマンドを生成する処理を行う。この「第１先読み指定コマンド」は、特図予定変動パターンを特定可能な情報であるため、演出制御基板１３０では、第１先読み指定コマンドによって特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類についても特定可能となる。
【０２１７】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１０において、上記ステップＳ２３０－９で生成された第１先読み指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０２１８】
これにより、第１先読み指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１先読み指定コマンドに対応する第１特別図柄の変動表示が開始される前から、１又は複数の変動表示に亘って大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告（先読み連続演出、アイコン変化演出）が実行されることになる。なお、第２始動口検出スイッチ入力処理についても、第１始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理が行われるため、第１始動口検出スイッチ４５ａ、３個賞球カウンタ、第１保留数（Ｕ１）、第１特図判定情報保留記憶領域、非時短状態、第１先読み処理、第１先読み指定コマンドの部分を、第２始動口検出スイッチ４７ａ、２個賞球カウンタ、第２保留数（Ｕ２）、第２特図判定情報保留記憶領域、時短状態、第２先読み処理、第２先読み指定コマンドに読み替えればよい。

【０２１９】
なお、本実施形態では、第１保留数（Ｕ１）の上限値が「４」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第２保留数の上限値と比較して第２保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第１特図判定情報記憶領域の第０記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第１保留情報を記憶しないようにしてもよい。また、本実施形態では、第２保留数（Ｕ２）の上限値が「４」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第１保留数の上限値と比較して第２保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第２特図判定情報記憶領域の第０記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第２保留記憶をなくしてもよい。
【０２２０】
（主制御基板の特図特電制御処理）
特図特電制御処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ３０１～ステップＳ３５０を実行する処理である。
【０２２１】
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の値をロードし、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、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。
【０２２２】
具体的には、特図特電処理データ＝０であれば、保留記憶（特図判定情報）の判定結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始させて変動時間をセットし、開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「１」に変更する処理等を行うための特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）を実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。
【０２２３】
特図特電処理データ＝１であれば、変動時間の経過によって特別図柄の変動表示を停止させて停止時間（例えば０．５秒）をセットし、停止時コマンド（図柄確定コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「２」に変更する処理等を行うための特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）を実行する。
【０２２４】
特図特電処理データ＝２であれば、特別図柄の停止時間（０．５秒）の経過によって、ハズレ特別図柄ならば特図特電処理データを「０」に変更し、大当たり特別図柄ならば大当たり遊技のオープニング時間をセットし、オープニング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「３」に変更するための特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）を実行する。
【０２２５】
特図特電処理データ＝３であれば、大当り遊技のオープニング時間の経過によってラウンド遊技を開始させてラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や最終のラウンド遊技の終了に基づき大当たり遊技のエンディング時間をセットしてエンディング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「４」に変更する処理等を行うための大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）を実行する。
【０２２６】
特図特電処理データ＝４であれば、エンディング時間の経過によって大当たり遊技を終了するための処理や大当たり終了後の遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確率回数、時短回数）を設定するための処理や特図特電処理データを「０」に変更する処理等を行うための大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）を実行する。
【０２２７】
（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

特別図柄記憶判定処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ３１０－１～ステップＳ３１９－３を実行する処理である。

【０２２８】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－１において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップＳ３１０－２に処理を移す。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－２において、第２保留数（Ｕ２）が１以上であるか否かを判定する。第２保留数（Ｕ２）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－３に処理を移し、第２保留数（Ｕ２）が１以上でない場合には、ステップＳ３１０－４に処理を移す。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３において、第２保留数（Ｕ２）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第２保留数（Ｕ２）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、メイン表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【０２２９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第２特図判定情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第２特図判定情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特図判定情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【０２３０】

一方、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－４において、第１保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。第１保留数（Ｕ１）が１以上である場合には、ステップＳ３１０－５に処理を移し、第１保留数（Ｕ１）が１以上でない場合には、ステップＳ３１９－１に処理を移す。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－５において、第１保留数（Ｕ１）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第１保留数（Ｕ１）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、メイン表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【０２３１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。なお、ステップＳ３１０－８における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第１保留数（Ｕ１）及び第２保留数（Ｕ２）を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。これにより、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の表示内容が更新されることになる。

【０２３２】

また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－８において第２特図判定情報

保留記憶領域を第１特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第２保留数を第１保留数よりも優先して減算）させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特図判定情報保留記憶領域または第２特図判定情報保留記憶領域をシフト（第１保留数と第２保留数を入賞順で減算）させてもよいし、第１特図判定情報保留記憶領域を第２特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第１保留数を第２保留数よりも優先して減算）させてもよい。

【０２３３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１において、大当たり判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（大当たり判定用乱数値）を大当たり判定テーブルに照合して、大当たりであるか否かを判定する。また、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（特別図柄判定用乱数値）を特別図柄判定テーブルに照合して、停止させる特別図柄の種類を決定する処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄７０ａを決定するための処理が行われることになる。

【０２３４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３において、特図変動パターン判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特別図柄の変動パターンである特図変動パターン（変動時間）を決定する処理を行う。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１４において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１５において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、ステップＳ３１６において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップＳ７００のデータ作成処理で特別図柄の変動表示を実行するためのＬＥＤの点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップＳ８００の出力制御処理で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において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【０２３５】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１７において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップＳ３１８において、特図特電処理データに「１」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０２３６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－１において、メインＲＡＭ１１０ｃに客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがセットされているか否かを判定する。客待ち状態フラグがセットされている場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態フラグがセットされていない場合には、ステップＳ３１９－２に処理を移す。なお、客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない状態のことをいうが、普通図柄の変動表示及び補助遊技が実行されていないことを要件に含めてもよい。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－２において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップＳ３１９－３において、客待ち状態であることを示す客待ち状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ち状態指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技者に対して遊

技を促すための客待ちデモ演出を実行するための処理が行われることになる。
【０２３７】
（主制御基板の性能表示データ設定処理）
性能表示データ設定処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップＳ８５０－１～ステップＳ８５０－１６を実行する処理である。
【０２３８】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－１において、情報表示器１１３に表示される性能情報（通常ベース値）を切り替えるか否かを判定するためにメインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域にセーブされている表示切替時間カウンタが表示切替値「０」であるか否かを判定する。表示切替値「０」である場合には、情報表示器１１３に表示される性能情報（通常ベース値）を切り替えるものとしてステップ８５０－２に処理を移し、表示切替値「０」でない場合には、情報表示器１１３に表示される性能情報を切り替えないものとしてステップＳ８５０－６に処理を移す。なお、遊技機１への電源投入後に本処理が最初に実行される場合には、表示切替時間カウンタの値が表示切替値である「０」となっている。
【０２３９】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－２において、情報用ＲＷＭ領域に情報表示器１１３の点灯確認が済んでいるか否かを判定するための点灯確認済フラグがセーブされているか否かを判定する。点灯確認済フラグがセーブされている場合には、情報表示器１１３に通常ベース値を表示するものとしてステップＳ８５０－４に処理を移し、点灯確認済フラグがセーブされていない場合には、情報表示器１１３の点灯確認を行うものとしてステップＳ８５０－３に処理を移す。なお、遊技機１への電源投入後に本処理が最初に実行される場合には、点灯確認済フラグがセーブされていない状態となっている。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップ８５０－３において、情報表示器１１３を構成している４つの７セグメント表示器（１１３ａ～１１３ｄ）の全てのセグメント（デシマルポイントを含む）を点灯させるための点灯確認用の表示データを決定する。
【０２４０】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－４において、メインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域に設けられたベース記憶領域からデータ選択カウンタ値に応じた（情報表示器１１３に表示するための）通常ベース値を取得する。具体的には、データ選択カウンタ値が「０」であれば、ベース記憶領域の第１領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「１」であれば、ベース記憶領域の第２領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「２」であれば、ベース記憶領域の第３領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「３」であれば、ベース記憶領域の第４領域にセーブしてある通常ベース値を取得する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－５において、図示しない表示データ決定テーブルを参照して、区間カウンタ値、通常中アウト数カウンタが示す通常中アウト数、及び、取得した通常ベース値に基づいて、情報表示器１１３に表示させる通常ベース値の表示データを決定する。
【０２４１】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－６において、決定した表示データを情報表示器１１３の表示情報として情報用ＲＷＭ領域の出力データ領域にセットする。これにより、上述したステップＳ８８０の出力制御処理で情報用ＲＷＭ領域の出力データ領域にセットされた表示データが参照され、該表示データに応じた通常ベース値（性能情報）が情報表示器１１３に表示されることになる。なお、各遊技区間における情報表示器１１３の表示情報については後述する。
【０２４２】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－７において、上述した表示切替時間カウンタに１を加算し、ステップＳ８５０－８において、表示切替時間カウンタが上限値（例えば５秒）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、情報

表示器１１３の表示を切り替える時間が経過していないものとして、ステップＳ８５０－１５に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、情報表示器１１３に表示される性能情報を切り替える時間が経過したものとして、ステップＳ８５０－９において、表示切替時間カウンタを０クリア（初期化）する。

【０２４３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－１０において、メインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域に上述した点灯確認済フラグがあるか否かを判定する。点灯確認済フラグがある場合には、ステップＳ８５０－１２に処理を移し、点灯確認済フラグがない場合には、ステップＳ８５０－１１において、メインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域に点灯確認済フラグをセーブする。

【０２４４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－１２において、上述したデータ選択カウンタに１を加算し、ステップＳ８５－１３において、データ選択カウンタが上限値（例えば３）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、ステップＳ８５０－１５に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、ステップＳ８５０－１４において、データ選択カウンタを０クリア（初期化）する。

【０２４５】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０－１５において、上述した遊技球計数処理でメインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域に退避したレジスタを復帰し、ステップＳ８５０－１６において、上述した遊技球計数処理でメインＲＡＭ１１０ｃの情報用ＲＷＭ領域に退避した遊技用スタックポインタを復帰し、今回の性能表示データ設定処理を終了する。

【０２４６】

このように、遊技機１の電源ＯＮ後であって性能情報（通常ベース値）を表示する前において、情報表示器１１３の４つの７セグメント表示器の全てのセグメントが点灯する（点灯確認が行われる）ため、情報表示器１１３が故障していないかや、どのセグメントが故障しているか等の確認を行うことが可能となる。また、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されるため、直近の４つの遊技区間における性能情報（通常ベース値）を比較することができ、遊技機の実性能の確認や不正行為が行われた可能性を把握することが可能となる。

【０２４７】

（各遊技区間における情報表示器の表示情報）

図９を用いて、次に、各遊技区間における情報表示器１１３の表示情報について説明する。図９の表示情報の表には、区間カウンタ値（遊技区間の種類）と、通常中アウト数と、データ選択カウンタ値と、情報表示器１１３の表示内容とが対応付けられている。

【０２４８】

情報表示器１１３の識別セグに表示される識別情報としては、現在の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂＬ.」、１回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ１.」、２回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ２.」、及び、３回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「ｂ３.」がある。

【０２４９】

情報表示器１１３の数値セグに表示される数値情報としては、算出された通常ベース値がないことを示す「－－」、通常ベース値が「０」又は通常中アウト数が「０」であることを示す「００」、通常中アウト数が「１」以上であって通常ベース値が「１」～「９９」であることをそれぞれ示す「０１」～「９９」、及び、通常ベース値が「１００」以上であることを示す「９９．」がある。なお、通常ベース値が「１０」未満の場合には、数値情報の十の位が必ず「０」となって２桁で表示されるようになっている。そして、数値セグに表示される数値情報については、遊技区間や通常中アウト数に拘らず表示態様が変化しない（点灯表示される）が、識別セグに表示される識別情報については、遊技区間や通

常中アウト数等（算出された通常ベース値の有無や算出された通常ベース値の信憑性の有無）によって表示態様が変化する（点滅表示又は点灯表示される）ようになっている。

【０２５０】

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

【０２５１】

ここで、情報表示器１１３の表示について一例を示すと、区間カウンタ値が「１」であって、通常中アウト数が０～５９９９個の範囲内であって、データ選択カウンタ値が「０」であって、ベース記憶領域の第１領域に記憶された通常ベース値が「３５」の場合、情報表示器１１３の識別セグには、「ｂＬ．」が点滅表示され、数値セグには「３５」が点灯表示されることになる。

【０２５２】

このように、通常ベース値が「９９」以下の場合には、数値セグに「００」～「９９」という７セグメント表示器のデシマルポイントＤＰを用いていない性能情報が表示される一方、通常ベース値が「１００」以上の場合には、数値セグに「９９．」という７セグメント表示器のデシマルポイントＤＰを用いた性能情報が表示されるため、異常な通常ベース値であること把握し易くなる。また、通常ベース値が「１０」未満の場合には、数値セグの十の位に必ず「０」が表示されて２桁（例えば「０１」等）で表示されるため、数値セグとしての２つの７セグメント表示器を有効に使用して分かり易い表示とすることが可能となる。

【０２５３】

また、現在の遊技区間の通常ベース値を表示する場合であって、現在の遊技区間の通常中アウト数が通常ベース値を算出するために十分な数量に達していない０～５９９９個である場合には、識別セグに表示される識別情報「ｂＬ．」が点滅表示されるため、現在表示されている通常ベース値が信憑性の低い情報であることを把握し易くなる。また、算出された通常ベース値がない場合には、数値セグに数値ではない「－－」が表示されるため、識別セグに表示される識別情報に対応する遊技区間では通常ベース値が算出されていないことが把握し易くなる。

【０２５４】

なお、遊技球計数処理、性能情報算出処理、及び、性能表示データ設定処理を情報用プログラムとして実行するのではなく、何れか１つ又は２つを遊技用プログラムとして実行する（例えば、遊技球計数処理を各種スイッチ類からの信号入力の有無を監視している入力制御処理内で実行する）一方、残りを情報用プログラムとして実行するようにしてもよい。また、情報表示器１１３に性能情報を表示するための表示データを出力する処理を、遊技用プログラムである出力制御処理において実行するのではなく、性能用プログラムで実行するようにしてもよい。また、アウト球検出スイッチ３９ａによって、一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、第１大入賞口５０及び第２大入賞口５６に入賞した遊技球、及び、アウト口３９に流入した遊技球からなるアウト球を検出するのではなく、アウト球検出スイッチ３９ａによってアウト口に流入した遊技球のみを検出するようにしてもよい。その場合には、アウト球検出スイッチ３９ａ、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、第１大入賞口検出スイッチ５０ａ、第２大入賞口検出スイッチ５６ａで遊技球を検出する毎にアウト数（総アウト数、通常中アウト数）を１ずつ加算するとよい。

【０２５５】

図１０を用いて、次に、遊技機１における遊技の進行に応じて演出制御基板１３０で実行される種々の処理について説明する。図１０は、演出制御基板１３０で実行される種々の処理を示した説明図である。図１０に示すように、演出制御部１３０ｍは、「メイン処理

」、「タイマ割込処理」、「コマンド解析処理」、「アイコン変化演出決定処理」、「先読み連続演出決定処理」、「大当たり予告演出決定処理」を実行し、統括制御部１４１は、「メイン処理」を実行し、ランプ制御部１５０は、「役物初期処理」、「原点復帰処理」、「初期動作処理」を実行する。

【０２５６】

（演出制御部のメイン処理）

演出制御部１３０ｍのメイン処理は、以下に説明するようなステップＥ１～ステップＥ７を実行する処理である。

【０２５７】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１において、全割込を禁止し、ステップＥ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＥ３において、サブＲＡＭ１３０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４において、サブＲＡＭ１３０ｃの全ＲＷＭ領域（ワーク領域、スタック領域、未使用領域）を初期化（０クリア）し、ステップＥ５において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＥ６において、全割込を許可する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃのＲＷＭ領域に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、ステップＥ７の処理を繰り返し行う。

【０２５８】

（演出制御部のタイマ割込処理）

演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理は、演出制御部１３０ｍに設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（４ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行されるものであり、以下に説明するようなステップＥ１００～ステップＥ９００を実行する処理である。

【０２５９】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１００において、レジスタに格納されている情報をサブＲＡＭ１３０ｃのＲＷＭ領域のスタック領域に退避させ、ステップＥ２００において、タイマ更新処理を行う。具体的には、演出の実行に必要な各種タイマカウンタを更新する処理を行う。

【０２６０】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、コマンド解析処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃのＲＷＭ領域の受信バッファに格納されている（主制御基板１１０や払出制御部１２１から送信された）コマンドを解析する処理を行う。なお、コマンド解析処理の詳細は後述する。

【０２６１】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、客待ち制御処理を行う。具体的には、特別図柄の変動表示や特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない客待ち状態において客待ち時間（例えば６０秒）が経過したか否かの判定を行い、客待ち時間が経過したことに基づいて遊技者の遊技意欲を掻き立てるための客待ち演出を実行するための処理を行う。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、大当たり予告演出実行処理を行う。具体的には、後述する大当たり予告演出決定処理でサブＲＡＭ１３０ｃにセットされた大当たり予告演出の実行情報に基づいて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）大当たり予告演出を実行するための処理を行う。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６００において、入賞時発光演出実行処理を行う。具体的には、後述する入賞時発光演出決定処理でサブＲＡＭ１３０ｃにセットされた入賞時発光演出の実行情報に基づいて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）入賞時発光演出を実行するための処理を行う。

【０２６２】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ７００において、演出モード更新処理を行う。

具体的には、音声出力装置９、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。ここで、「演出モード」は、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）において設定される演出モードＡ～Ｃと、確変遊技状態（高確時短遊技状態）において設定される演出モードＤ～Ｅと、時短遊技状態（低確時短遊技状態）において設定される演出モードＦが設けられている。なお、電源ＯＮ時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、ＲＷＭクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＡとなっており、電源ＯＮ時において確変遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＤとなっており、電源ＯＮ時において時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＦとなっている。

【０２６３】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８００において、出力制御処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットされている各種コマンドを統括制御部１４１やランプ制御部１５０に送信するための処理を行う。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ９００において、上述したステップＥ１００でサブＲＡＭ１３０ｃのＲＷＭ領域に退避したレジスタを復帰し、今回のタイマ割込処理を終了する。

【０２６４】

（演出制御部のコマンド解析処理）

演出制御部１３０ｍのコマンド解析処理は、以下に説明するようなステップＥ３０１～ステップＥ３２８を実行する処理である。

【０２６５】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０１において、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して、コマンドを受信したか否かを判定する。コマンドを受信した場合には、ステップＥ３０２に処理を移し、コマンドを受信していない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０２６６】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０２において、受信したコマンドが設定変更指定コマンドであるか否かを判定する。設定変更指定コマンドである場合には、ステップＥ３０３に処理を移し、設定変更指定コマンドでない場合には、ステップＥ３０４に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０３において、設定変更報知処理を行う。具体的には、上述した設定変更報知を開始させるための報知指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。

【０２６７】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０４において、受信したコマンドが設定確認指定コマンドであるか否かを判定する。設定確認指定コマンドである場合には、ステップＥ３０５に処理を移し、設定確認指定コマンドでない場合には、ステップＥ３０６に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０５において、設定確認報知処理を行う。具体的には、上述した設定確認報知を開始させるための報知指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。

【０２６８】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０６において、受信したコマンドが電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドであるか否かを判定する。電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドである場合には、ステップＥ３０７に処理を移し、電源投入指

定コマンド又は電源復旧指定コマンドでない場合には、ステップＥ３０８に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０７において、電源ＯＮ報知処理を行う。具体的には、受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合には、上述した電源投入報知を実行するための報知指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合には、上述した電源復旧報知を実行するための報知指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、電源投入報知又は電源復旧報知を実行するための処理、及び、第１可動演出装置７３（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ）、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１を所定の態様で動作させる初期動作や盤用照明装置７４を所定の態様で発光させる初期発光等を実行するための処理が行われることになる。

【０２６９】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０８において、受信したコマンドがエラー系指定コマンドであるか否かを判定する。エラー系指定コマンドである場合には、ステップＥ３０９に処理を移し、エラー系指定コマンドでない場合には、ステップＥ３１０に処理を移す。ここで、「エラー系指定コマンド」には、復帰不可能エラー指定コマンド、不正入賞エラー指定コマンド、異常入賞エラー指定コマンド、磁気エラー指定コマンド、電波エラー指定コマンド、扉開放エラー開始指定コマンド、扉開放エラー終了指定コマンド、操作エラー指定コマンド、皿満杯エラー指定コマンド、払出異常指定コマンド等が含まれる。なお、各エラーの優先順位は、払出異常＝皿満杯エラー＜操作エラー＜扉開放エラー＜電波エラー＝磁気エラー＜異常入賞エラー＝不正入賞エラー＜復帰不可能エラーの順となっている。

【０２７０】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３０９において、エラー報知処理を行う。具体的には、受信したエラー指定コマンドの種類に応じたエラー報知（復帰不可能エラー報知、不正入賞エラー報知、異常入賞エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知、扉開放エラー報知、操作エラー報知、皿満杯エラー報知、払出異常報知等）を実行するため報知指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、各種のエラー報知を実行するための処理が行われることになる。なお、各種エラー報知では、エラー音の出力、ランプのエラー発光、及び、エラー画像の表示の少なくとも一つを用いて行われる。具体的には、皿満杯エラー報知では、ランプのエラー発光がなく、払出異常報知では、エラー音の出力がないが、その他のエラー報知では、エラー音の出力、ランプのエラー発光、及び、エラー画像の表示の全てが行われるようになっている。

【０２７１】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１０において、受信したコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。遊技状態指定コマンドである場合には、ステップＥ３１１に処理を移し、遊技状態指定コマンドでない場合には、ステップＥ３１２に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１１において、遊技状態設定処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている遊技状態を遊技状態指定コマンドに応じた遊技状態に更新する処理を行う。

【０２７２】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１２において、受信したコマンドが特別図柄記憶指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄記憶指定コマンドである場合には、ステップＥ３１３に処理を移し、特別図柄記憶指定コマンドでない場合には、ステップＥ３１４に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１３において、保留数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されている特図保留数を更新してメイン表示装置７０に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、メイン表示装置７

０に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための処理が行われることになる。
【０２７３】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１４において、受信したコマンドが先読み指定コマンドであるか否かを判定する。先読み指定コマンドである場合には、受信した先読み指定コマンド（特図予定変動パターン）をサブＲＡＭ１３０ｃの後述する先読み記憶領域にセットしてからステップＥ３１５に処理を移し、先読み指定コマンドでない場合には、ステップＥ３１８に処理を移す。
【０２７４】
ここで、「先読み記憶領域」は、第１先読み指定コマンドに基づく先読み情報（特図予定変動パターン等）を順次記憶するための第１先読み記憶部と、第２先読み指定コマンドに基づく保留情報を順次記憶するための第２先読み記憶部と、実行中の変動表示（変動演出）に対応する先読み情報を記憶するための当該記憶部（第０記憶部）とに分かれており、第１先読み記憶部及び第２先読み記憶部は、それぞれ第１～第４記憶部に分かれている。第１先読み記憶部の第１～第４記憶部は、上述した第１特図判定情報保留記憶領域の第１～第４記憶部にそれぞれ対応しており、第１先読み指定コマンドを受信すると第１保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に１つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。第２先読み記憶部の第１～第４記憶部は、上述した第２特図判定情報保留記憶領域の第１～第４記憶部にそれぞれ対応しており、第２先読み指定コマンドを受信すると第２保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に１つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。当該記憶部（第０記憶部）は、上述した特図判定情報実行記憶領域に対応しており、第１特別図柄の変動表示が実行される場合に、第１先読み記憶部の第１記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶され、第２特別図柄の変動表示が実行される場合に、第２先読み部の第１記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶される。
【０２７５】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５において、アイコン変化演出決定処理を行う。具体的には、メイン表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンを通常表示態様（通常アイコン）とは異なる特別表示態様（特別アイコン）で表示することで特別遊技が実行される期待度（可能性）を示唆するアイコン変化演出を実行するか否かや、実行するアイコン変化演出の演出態様等を決定するための処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。
【０２７６】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－Ａにおいて、入賞時発光演出決定処理を行う。具体的には、始動口への遊技球の入賞時に枠用照明装置１０のうちのガラス枠４の上部中央にあるトップランプ１０ｂを通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時発光演出を実行するか否かや、実行する入賞時発光演出の演出態様などを決定するための処理を行う。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１６－Ｂにおいて、入賞時振動演出決定処理を行う。具体的には、始動口への遊技球の入賞時にボタン駆動装置１７ｂを所定時間（例えば、約１秒）駆動させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時振動演出を実行するか否かを決定するための処理を行う。
【０２７７】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７において、先読み連続演出決定処理を行う。具体的には、１又は複数の特別図柄の変動表示（変動演出）にわたって所定の演出を実行することで大当たり遊技が実行されることを期待させる（大当たり遊技が実行される可能性を示唆する）先読み連続演出を実行するか否かや、実行する先読み連続演出の種類を決定し、先読み連続演出を実行するため演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及

びランプ制御部１５０に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。なお、先読み連続演出決定処理の詳細は後述する。

【０２７８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１８において、受信したコマンドが特別図柄指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄指定コマンドである場合には、ステップＥ３１９に処理を移し、特別図柄指定コマンドでない場合には、ステップＥ３２０に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１９において、図柄データ決定処理を行う。具体的には、変動演出の結果としてメイン表示装置７０に停止表示させる演出図柄、すなわち、所定の有効ライン上に停止される演出図柄の配列（組み合わせ）等を決定する処理を行う。

【０２７９】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２０において、受信したコマンドが特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドである場合には、ステップＥ３２１に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドでない場合には、ステップＥ３２５に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２１において、変動演出パターン判定処理を行う。具体的には、受信した特図変動パターン指定コマンドの内容に基づいて、メイン表示装置７０を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定し、変動演出パターンを示す演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。

【０２８０】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２において、大当たり予告演出決定処理を行う。具体的には、ステップＥ３２１で決定された変動演出パターンに基づいて、特別遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）大当たり予告演出を実行するか否かや、実行する大当たり予告演出の演出態様（パターン）を決定し、大当たり予告演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする処理を行う。なお、大当たり予告演出決定処理の詳細は後述する。

【０２８１】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２３において、アイコン表示態様更新処理を行う。具体的には、ステップＥ３１５のアイコン変化演出決定処理で決定されたアイコン変化演出を開始したり、既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させたりするための処理を行う。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２４において、先読み連続演出実行処理を行う。具体的には、ステップＥ３１７の先読み連続演出決定処理で決定された先読み連続演出を開始したり、演出態様を変化させたりするための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。

【０２８２】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２５において、受信したコマンドが図柄確定コマンド（停止時コマンド）であるか否かを判定する。図柄確定コマンド（停止時コマンド）である場合には、ステップＥ３２６に処理を移し、図柄確定コマンド（停止時コマンド）でない場合には、ステップＥ３２７に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２６において、演出図柄停止処理を行う。具体的には、仮停止状態となっている演出図柄を停止表示させて変動演出を終了させるための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出を終了させるための処理が行われることになる。

【０２８３】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２７において、受信したコマンドが特別遊技

系指定コマンドであるか否かを判定する。特別遊技系指定コマンドである場合には、ステップＥ３２８に処理を移し、特別遊技系指定コマンドでない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。なお、「特別遊技系指定コマンド」には、オープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、大当たりエンディング指定コマンド等が含まれる。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２８において、特別遊技演出決定処理を行う。具体的には、オープニング指定コマンドの場合には、大当たり遊技のオープニング演出を決定してオープニング演出を実行するための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行い、ラウンド指定コマンドの場合には、ラウンド遊技のラウンド演出を決定してラウンド演出を実行するための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行い、エンディング指定コマンドの場合には、大当たり遊技のエンディング演出を決定してエンディング演出を実行するための演出指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットする処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。これにより、演出指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、オープニング演出やラウンド演出やエンディング演出を実行するための処理が行われることになる。

【０２８４】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出決定処理は、以下に説明するようなステップＥ３１５－１～ステップＥ３１５－１３を実行する処理である。

【０２８５】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－１において、主制御基板１１０から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップＥ３１５－２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Ｅ３１５－３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、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップＥ３１５－７に処理を移す。ここで、「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、第１始動口４５への入賞に基づく第１先読み指定コマンドを受信した場合には非時短状態（通常遊技状態）であること、第２始動口４７への入賞に基づく第２先読み指定コマンドを受信した場合には時短状態（確変遊技状態や時短遊技状態）であること等が挙げられる。

【０２８６】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－３において、先行保留（先に受信した先読み指定コマンドに対応する保留記憶）に変化シナリオがあるか否か、つまり、先読み情報記憶領域に変化シナリオがセットされているか否かを判定する。変化シナリオがある場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップＥ３１５－７に処理を移し、変化シナリオがない場合には、ステップＥ３１５－４に処理を移す。

【０２８７】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－４において、メイン表示装置７０（第１画像表示装置）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップＥ３１５－５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。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－６において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、アイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から１つのアイコン最終表示態様を決定する。なお、当該処理において、アイコン最終表示態様が決定されると、決定されたアイコン最終表示態様に準じて始動口ランプ７６の発光色（最終発光色）が決定される。例えば、アイコン最終表示態様が「赤」であれば、始動口ランプ７６の発光色（最終発光色）も「赤」となる。

【０２８８】
なお、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－７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（白アイコン）を決定する。
【０２８９】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－８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特別アイコン（青アイコン、赤アイコン、虹アイコンの何れか）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する特別アイコンである場合には、ステップＥ３１５－９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Ｅ３１５－１２に処理を移す。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－９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当該アイコンとなって最後に消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。
【０２９０】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－１０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、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、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定する。なお、当該処理において、変化シナリオが決定されると、決定された変化シナリオに準じて始動口ランプ７６の発光色の変化態様が決定される。例えば、「シナリオ０１」が決定された場合は、入賞時に「白」で発光し、１変動前に「白」で発光し、当該変動に「青」で発光する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－１１において、決定された変化シナリオからメイン表示装置７０（第１画像表示装置）に最初に表示されるアイコンの表示態様である入賞時アイコンを特定し、この入賞時アイコンのアイコン表示コマンド（および始動口ランプ発光コマンド）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。
【０２９１】
これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、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メイン表示装置７０（第１画像表示装置）に表示されたり、始動口ランプ発光コマンドに対応する表示態様（例えば、青、赤）で始動口ランプ７６が発光したり、所定の効果音（通常アイコンで表示される場合には第１入賞音、特別アイコンで表示される場合には第２入賞音）が出力されたりすることになる。
【０２９２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－１２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。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１５－１３において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、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メイン表示装置７０（第１画像表示装置）に表示されたり、始動口ランプ発光コマンドに対応する表示態様（例えば、白）で始動口ランプ７６が発光したり、所定の効果音（第１入賞音）が出力されたりすることになる。
【０２９３】
なお、本実施形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留に変化シナリオがない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、先行保留がリーチ演出を行わないものである場合には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は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。また、先行保留に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、先行保留に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。また、先行保留に特定のリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）を行うものを含まない場合の方が、所定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出等）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）ようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

【０２９４】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図１１－１は、上述したステップＥ３１５のアイコン変化演出決定処理においてアイコン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である。

【０２９５】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の種類、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、各アイコン最終表示態様の選択率（％）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、参考として先読み指定コマンドに対応する予定変動パターンの演出内容が記載されている。アイコン最終表示態様には、大当たりとなる期待度を示唆しない通常アイコン（演出モード毎に形状が設定される白アイコン）と、大当たりとなる期待度を示唆する特別アイコン（複数の演出モードで共通する形状の青アイコン、赤アイコン、虹アイコン）が設定されている。また、特別アイコンに係る大当たりとなる期待度は、青アイコン＜赤アイコン（ＳＰリーチ以上確定）＜虹アイコン（大当たり確定）の順で高くなっている。

【０２９６】

（変化シナリオ決定テーブル）

図１１－２は、上述したステップＥ３１５のアイコン変化演出決定処理においてアイコン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である。

【０２９７】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各変化シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み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、新たに受信した先読み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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

なお、通常遊技状態（第１特別図柄のアイコン）であるか、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）であるかに拘らず変化シナリオを決定するようになっているが、例えば、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）である場合には、事前変動でアイコンが変化する

割合よりも当該変動でアイコンが変化する割合が高くなる（例えば、２０：８０や０：１００等）ようにしてもよい。また、通常遊技状態（第１特別図柄のアイコン）である場合よりも、特定遊技状態（第２特別図柄のアイコン）である場合の方が、当該変動でアイコンが変化する割合が高くなるようにしてもよい。

【０３００】

（変化パターン決定テーブル）

図１１－３は、上述したステップＥ３２３のアイコン表示態様更新処理において保留／当該アイコンの変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルである。図１１－３（ａ）は、保留アイコン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り、図１１－３（ｂ）～（ｃ）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る。

【０３０１】

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／当該アイコン変化の態様、変動演出パターン、各保留／当該アイコン変化パターンの選択率、及び、選択される保留／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、参考として各保留／当該アイコン変化パターンにおける保留／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。

【０３０２】

保留／当該アイコン変化パターンには、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や、メイン表示装置７０に表示されるキャラクタＡによって保留／当該アイコンが変化する契機となる契機演出が行われて保留／当該アイコンの表示態様が変化するキャラＡ作用変化パターンと、メイン表示装置７０に表示されるキャラクタＢによって保留／当該アイコンが変化する契機となる契機演出が行われて保留／当該アイコンの表示態様が変化するキャラＢ作用変化パターンと、メイン表示装置７０に表示されるキャラクタＣによって当該アイコンが変化する契機となる契機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Ｃ作用変化パターンと、メイン表示装置７０に表示されるキャラクタＤによって当該アイコンが変化する契機となる契機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Ｄ作用変化パターンが設定されている。

【０３０３】

保留アイコンの変化タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出の最初に実行されるリーチ前演出期間に分類される変動開始時および通常変動中と、リーチ前演出期間の後に実行される可能性があるリーチ演出期間に分類されるノーマルリーチ中およびノーマルリーチ後とがある。なお、保留アイコンの変化態様として、「１ＵＰ」とは、例えば、白アイコンが青アイコンに変化したり、青アイコンが赤アイコンに変化したりする等の大当たり期待度が１段階上の表示態様に変化することを意味している。「２ＵＰ」とは、例えば、白アイコンが赤アイコンに変化したり、青アイコンが虹アイコンに変化したりする等の大当たり期待度が２段階上の表示態様に変化することを意味している。また、「ＳＰ示唆」とは、契機演出を行ったキャラクタによってＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する示唆演出が実行されることを意味している。

【０３０４】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第１の特徴としては、ＳＰリーチ変動演出よりも大当たり期待度が低いノーマルリーチ変動演出では、このノーマルリーチ変動演出を対象とするアイコン変化演出が実行されない場合よりも、このノーマルリーチ変動演出を対象とするアイコン変化演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。このようにしたことで、先読み演出（ここではアイコン変化演出）が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３０５】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第２の特徴としては、大当た

り遊技が実行される場合、アイコン変化演出（保留予告）が実行されずにノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合の方が高く、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行される割合の方が高く、アイコン変化演出が実行された後にＳＰリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行される割合の方が高くなっており、大当たり遊技が実行されない場合、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にＳＰリーチ変動演出が実行される割合の方が低く、アイコン変化演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行される割合の方が低くなっている点が挙げられる。このようにしたことで、先読み演出（ここではアイコン変化演出）が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３０６】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第３の特徴としては、ノーマルリーチ変動演出やＳＰリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合、リーチ演出期間よりも、リーチ前演出期間の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出と当該アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、ＳＰリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合、ノーマルリーチ後（ＳＰリーチ演出中、ＳＰＳＰリーチ演出中）よりも、ノーマルリーチ中の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）ようになっているが、ノーマルリーチ後には当該アイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【０３０７】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第４の特徴としては、ノーマルリーチ変動演出やＳＰリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合、リーチ演出期間よりも、リーチ前演出期間の方が、保留アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出と保留アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、ＳＰリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合、ノーマルリーチ後（ＳＰリーチ演出中、ＳＰＳＰリーチ演出中）よりも、ノーマルリーチ中の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）ようになっているが、ノーマルリーチ後には当該アイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【０３０８】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第５の特徴としては、保留アイコンが変化することを示唆する示唆演出（保留アイコンを変化させる契機としてのキャラクタ）の種類が、保留アイコンの変化内容に応じて異なる（白→青の場合にはキャラクタＡ、青→赤の場合にはキャラクタＢ）点が挙げられる。このようにしたことで、どの示唆演出が実行されるのかに対して遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３０９】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第６の特徴としては、当該アイコンが変化することを示唆する示唆演出（当該アイコンを変化させる契機としてのキャラクタ）の種類が、当該アイコンの変化内容に応じて異なる（白→青の場合にはキャラクタＡ、青→赤の場合にはキャラクタＢ、白→赤の場合にはキャラクタＣ、青→虹の場合にはキャラクタＤ）点が挙げられる。このようにしたことで、どの示唆演出が実行されるのかに対して遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３１０】

図１１－１～図１１－３に示すテーブルを用いた演出に係る第７の特徴としては、当該ア

イコンが赤アイコンに変化した場合には、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高いＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する示唆演出（ＳＰ示唆）を実行可能であるが、当該アイコンが赤アイコンである場合には、示唆演出（ＳＰ示唆）が実行されたか否かに拘らずＳＰリーチ演出を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、ＳＰリーチ演出が実行されることに対する遊技者の歓喜を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３１１】

（演出制御部の先読み連続演出決定処理）

演出制御部１３０ｍにおける先読み連続演出決定処理は、以下に説明するようなステップＥ３１７－１～ステップＥ３１７－１２を実行する処理である。

【０３１２】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－１において、主制御基板１１０から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ３１７－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の先読み連続演出決定処理を終了する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－２において、受信した先読み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。

【０３１３】

次に、ステップＥ３１７－３において、現在が先読みゾーン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みゾーン演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ３１７－４に処理を移し、先読みゾーン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップＥ３１７－６に処理を移す。ここで、「先読みゾーン演出」とは、１又は複数の変動演出にわたってゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像又は赤色の熱ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭ又は熱ゾーンＢＧＭの出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を背景画像や文字情報や色情報（期待値情報）によって継続的に示唆する演出であり、先読み連続演出の一種となっている。また、「先読みゾーン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みゾーン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技中でないこと等が挙げられる。なお、通常遊技状態では先読みゾーン演出を実行可能とし、通常遊技状態以外では先読みゾーン演出を実行不可能としてもよいし、通常遊技状態では先読みゾーン演出を実行不可能とし、通常遊技状態以外では先読みゾーン演出を実行可能としてもよい。

【０３１４】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－４において、先読みゾーン演出のシナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを選択する。なお、先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－５において、先読みゾーン演出シナリオを決定する。具体的には、後述する先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、及び、各予告シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みゾーン演出シナリオの中から１つの先読みゾーン演出シナリオを決定する。

【０３１５】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－６において、先読みゾーン演出を実行しない演出シナリオとして先読みゾーン演出の非実行シナリオを決定する。

【０３１６】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－７において、決定された先読みゾーン演出シナリオをサブＲＡＭ１３０ｃの保留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。これにより、上述したステップＥ３２４の先読み連続演出実行処理で先読みゾーン演出シナリオが参照され、先読みゾーン演出を実行するための処理が行われることになる。

【０３１７】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－８において、現在が先読みエフェクト演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みエフェクト演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ３１７－９に処理を移し、先読みエフェクト演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みエフェクト演出を実行しないものとしてステップＥ３１７－１１に処理を移す。ここで、「先読みエフェクト演出」とは、１又は複数の変動演出（大当たりとなる変動演出を含む）にわたってエフェクト演出（変動表示を開始する３つの演出図柄７０ａの周囲への発光エフェクト画像の表示やエフェクト効果音の出力を所定期間（例えば１秒）行う演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を発光エフェクト画像や音情報によって断続的に示唆する演出（変動開始時発光表示演出）であり、先読み連続演出の一種となっている。ここで、「先読みエフェクト演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みエフェクト演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと等が挙げられる。なお、通常遊技状態では先読みエフェクト演出を実行可能とし、通常遊技状態以外では先読みエフェクト演出を実行不可能としてもよいし、通常遊技状態では先読みエフェクト演出を実行不可能とし、通常遊技状態以外では先読みエフェクト演出を実行可能としてもよい。

【０３１８】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－９において、先読みエフェクト演出のシナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを選択する。なお、先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－１０において、先読みエフェクト演出シナリオを決定する。具体的には、後述する先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みエフェクト演出シナリオの中から１つの先読みエフェクト演出シナリオを決定する。

【０３１９】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－１１において、先読みエフェクト演出を実行しない演出シナリオとして先読みエフェクト演出の非実行シナリオを決定する。

【０３２０】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３１７－１２において、決定された先読みエフェクト演出シナリオをサブＲＡＭ１３０ｃの保留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。これにより、上述したステップＥ３２４の先読み連続演出実行処理で先読みエフェクト演出シナリオが参照され、先読みエフェクト演出を実行するための処理が行われることになる。本処理を終了すると今回の先読み連続演出決定処理を終了する。

【０３２１】

（先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル）

図１１－４は、上述したステップＥ３１７の先読み連続演出決定処理において先読みゾーン演出シナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【０３２２】

先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みゾーン演出の演出シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みゾーン演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みゾーン演出の演出態様が記載されている。

【０３２３】

ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み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、新たに受信した先読み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。また、「ゾーン」とは、通常のゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭ

の出力）が実行されることであり、「熱ゾーン」とは、通常のゾーン中演出よりも大当たり期待度が高い熱ゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、赤色の熱ゾーン画像の表示、熱ゾーンＢＧＭの出力）が実行されることである。

【０３２４】

先読みゾーン演出シナリオには、先読みゾーン演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ００）や、事前変動中にはゾーン中演出が実行されずに当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ０１）や、事前変動中及び当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ０２）が設定されている。

【０３２５】

この先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第１の特徴としては、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）しない演出シナリオと、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）する演出シナリオとが設定されている点が挙げられる。このようにすることで、ゾーン中演出の演出態様が進展（変化）するか否かに対して遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３２６】

この先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第２の特徴としては、事前変動よりも当該変動の方が先読みゾーン演出の演出態様が進展（変化）し易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長きにわたって維持し易くなると共に、当該変動において遊技者の期待感を最高潮にすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該変動よりも事前変動の方が先読みゾーン演出の演出態様が進展（発展）し易くなるようにしてもよい。

【０３２７】

（先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル）

図１１－５は、上述したステップＥ３１７の先読み連続演出決定処理において、先読みエフェクト演出シナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【０３２８】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みエフェクト演出の演出シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みエフェクト演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みエフェクト演出の演出態様が記載されている。

【０３２９】

ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み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、新たに受信した先読み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。また、「青エフェクト」とは、演出図柄７０ａの周囲に青色の発光エフェクト画像が表示されると共に青エフェクト効果音が出力されることであり、「赤エフェクト」とは、演出図柄７０ａの周囲に青色のエフェクト画像よりも大当たり期待度が高い赤色の発光エフェクト画像が表示されると共に赤エフェクト効果音が出力されることである。

【０３３０】

先読みエフェクト演出シナリオには、先読みエフェクト演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ００）や、事前変動中にはエフェクト演出が実行されずに当該変動中にエフェクト演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ０１）や、事前変動中及び当該変動中にエフェクト演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ０２）が設定されている。

【０３３１】

この先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの第１の特徴としては、エフェクト演出

の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）しない演出シナリオと、エフェクト演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）する演出シナリオとが設定されている点が挙げられる。このようにすることで、エフェクト演出の演出態様が進展（変化）するか否かに対して遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３３２】

この先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの第２の特徴としては、事前変動よりも当該変動の方が先読みエフェクト演出の演出態様が進展（変化）し易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長きにわたって維持し易くなると共に、当該変動において遊技者の期待感を最高潮にすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該変動よりも事前変動の方が先読みエフェクト演出の演出態様が進展（発展）し易くなるようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出の演出態様として、大当たり遊技の実行が確定する種類のエフェクト画像（例えば、虹エフェクト）を設けてもよいし、青エフェクト画像よりも大当たり期待度が低い種類のエフェクト画像（例えば、白エフェクト）を設けてもよい。

【０３３３】

また、通常遊技状態においては、先読みエフェクト演出を実行可能とする一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みエフェクト演出を実行しないようにしてもよい。また、通常遊技状態においては、先読みエフェクト演出を実行しない一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みエフェクト演出を実行するようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出において３つの演出図柄７０ａの周囲に発光エフェクト画像を表示するのではなく、左中右列のうちの１つ（例えば、中央列）の演出図柄７０ａの周囲にのみ発光エフェクト画像を表示するようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置１０をエフェクト発光態様（例えば、演出図柄７０ａの周囲に表示される発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【０３３４】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理は、以下に説明するようなステップＥ３２２－１～ステップＥ３２２－１７を実行する処理である。

【０３３５】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥ３２２－２において、リーチ前演出期間（通常変動中）に実行されるセリフ予告演出の予告パターンを決定するためのセリフ予告演出決定テーブルを用いてセリフ予告パターンを決定する。具体的には、後述するセリフ予告パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各セリフ予告パターンの選択率（％）に基づいて、セリフ予告パターンを決定する。ここで、「セリフ予告演出」とは、リーチ前演出期間（通常変動）中に発生する有効期間（例えば３秒）において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、メイン表示装置７０に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種である。なお、セリフ予告演出については、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン１７の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。

【０３３６】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－３において、セリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。このセリフ予告演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングでセリフ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決

定テーブルの詳細は後述する。
【０３３７】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－４において、リーチ前演出期間（通常変動中）に実行される役物予告演出の予告パターンを決定するための役物予告パターン決定テーブルを用いて役物予告パターンを決定する。具体的には、後述する役物予告パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各役物予告パターンの選択率（％）に基づいて、役物予告パターンを決定する。ここで、「役物予告演出」とは、リーチ前演出期間（通常変動）中の所定のタイミングにおいて、第１可動部材７３ａが所定の動作（後述する小下降又は大下降）を行うことで大当たり期待度を示唆する大当たり予告演出の１種である。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－５において、役物予告パターンに応じた役物予告演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。この役物予告演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングで役物予告演出が実行されることになる。なお、役物予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【０３３８】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－６において、今回の変動演出パターンがブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、ノーマルリーチ以上のリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。ブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ３２２－７に処理を移し、ブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、ブラックアウト演出を実行しないものとしてステップＥ３２２－９に処理を移す。
【０３３９】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－７において、リーチ演出期間（ノーマルリーチ）中に実行されるブラックアウト演出の演出パターンを決定するためのブラックアウト演出パターン決定テーブルを用いてブラックアウト演出パターンを決定する。具体的には、後述するブラックアウト演出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各ブラックアウト演出パターンの選択率（％）に基づいて、ブラックアウト演出パターンを決定する。ここで、「ブラックアウト演出」とは、リーチ演出期間（ノーマルリーチ）中にメイン表示装置７０が暗転すると共に、暗転期間中に発生する有効期間（例えば２秒）において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ＳＰリーチ演出に発展するか否かを示唆する発展演出が実行される大当たり予告演出の一種である。なお、ブラックアウト演出については、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン１７の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－８において、ブラックアウト演出パターンに応じたブラックアウト演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。このブラックアウト演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングでブラックアウト演出が実行されることになる。なお、ブラックアウト演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【０３４０】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－９において、今回の変動演出パターンがカットイン演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＳＰリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。カットイン演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ３２２－１０に処理を移し、カットイン演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、カットイン演出を実行しないものとしてステップＥ３２２－１２に処理を移す。
【０３４１】
次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１０において、ＳＰリーチ演出中に実行されるカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブルを用いてカットイン演出パターンを決定する。具体的には、後述するカットイン演

出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各カットイン演出パターンの選択率（％）に基づいて、カットイン演出パターンを決定する。ここで、「カットイン演出」とは、ＳＰリーチ演出中に発生する有効期間（例えば１秒）において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するか否かを示唆する発展示唆演出が実行される大当たり予告演出の一種である。なお、カットイン演出については、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン１７の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１１において、カットイン演出パターンに応じたカットイン演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。このカットイン演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照されてカットイン演出が実行されることになる。なお、カットイン演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０３４２】

なお、「セリフ予告演出」、「ブラックアウト演出」、「カットイン演出」について、演出ボタン１７の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるとしたが、特段、実行されないようにしても問題ない。

【０３４３】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１２において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ３２２－１３に処理を移し、決め演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、決め演出を実行しないものとしてステップＥ３２２－１５に処理を移す。

【０３４４】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１３において、ＳＰＳＰリーチ演出中に実行される決め演出の演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブルを用いて決め演出パターンを決定する。具体的には、後述する決め演出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各決め演出パターンの選択率（％）に基づいて、決め演出パターンを決定する。ここで、「決め演出」とは、ＳＰＳＰリーチ演出中に発生する有効期間（例えば４秒）において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆（報知）する結果示唆演出が実行される大当たり予告演出の一種である。なお、決め演出については、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン１７の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。また、決め演出をＳＰＳＰリーチ演出中にだけ行うのではなく、ノーマルリーチ演出中やＳＰリーチ演出等に行うようにしてもよく、その場合には、ノーマルリーチ演出＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出の順で決め演出の実行割合が高くなるようにするとよい。また、決め演出には、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで下降（後述する大下降）すると共に、第２可動部材７３ｂが左右方向に移動し、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４や演出ボタン発光ＬＥＤ等が虹色に発光してメイン表示装置７０に決め成功画像（虹色を含む画像）が表示されることで大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出と、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで下降せずに、メイン表示装置７０に決め失敗画像（虹色を含まない画像）が表示されることで大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出とがある。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１４において、決め演出パターンに応じた決め演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。この決め演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照されて決め演出が実行されることになる。なお、決め演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０３４５】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１５において、今回の変動演出パター

ンが確定演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。確定演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ３２２－１６に処理を移し、確定演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、確定演出を実行しないものとして今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【０３４６】

次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１６において、変動演出中の所定のタイミングで実行される確定演出の演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブルを用いて確定演出パターンを決定する。具体的には、後述する確定パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各確定演出パターンの選択率（％）に基づいて、確定演出パターンを決定する。ここで、「確定演出」とは、大当りとなる変動演出の実行中において大当たりとなることを確定的に報知する確定音（キュインキュイン）が出力されると共に、発射ハンドル１５が虹色に発光する大当たり予告演出の一種である。次に、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２２－１７において、確定演出パターンに応じた確定演出の実行情報をサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。この確定演出の実行情報は、ステップＥ５００の大当たり予告演出実行処理で参照され、様々なタイミングで確定演出が実行されることになる。なお、確定演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０３４７】

（セリフ予告パターン決定テーブル）

図１１－６は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理においてセリフ予告パターンを決定するためのセリフ予告パターン決定テーブルである。

【０３４８】

セリフ予告パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各セリフ予告パターンの選択率（％）、各セリフ予告パターンの演出内容（有効期間、セリフ予告演出内容）が対応付けられている。なお、セリフ予告パターン０１については、セリフ予告演出が実行されないセリフ予告パターンとなっている。

【０３４９】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において白発光する非突出状態（通常態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が非突出状態（通常態様）のまま白発光する操作促進発光が行われることを示している。

【０３５０】

さらに、セリフ内容の欄の「通常セリフ（黒）」とは、大当たり遊技が実行される可能性があるか否かが不明な複数の通常セリフのうちの１つが黒文字で表示されることを示しており、「チャンス（黒）」とは、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複数のチャンスセリフのうちの１つが黒文字で表示されることを示しており、「リーチ（黒）」とは、リーチ演出が実行されることが確定する１つのリーチセリフが黒文字で表示されることを示しており、「リーチ（赤）」とは、リーチ演出が実行されることが確定する１つのリーチセリフが赤文字で表示されることを示しており、「熱い（赤）」とは、大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示唆する１つの熱いセリフが赤文字で表示されることを示しており、「激熱（金）」とは、大当たり遊技が実行される可能性が濃厚であることを示唆する１つの激熱セリフが金文字で表示されることを示しており、「確定（虹）」とは、大当たり遊技が実行されることが確定する１つの確定セリフが金文字で表示されることを示している。なお、各セリフの大当たり期待度は、通常セリフ＜チャンスセリフ＜リーチセリフ（黒文字）＜リーチセリフ（赤文字）＜熱いセリフ（赤文字）＜激熱セリフ（金文字）＜確定セリフ（虹文字）の順で大きくなるように設定されている。

【０３５１】

そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示される

ときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：弱で振動することを示しており、「中振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：中で振動することを示しており、「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：強で振動することを示している。なお、各振動の大当たり期待度は、弱振動＜中振動＜強振動の順で大きくなるように設定されている。

【０３５２】

（役物予告パターン決定テーブル）

図１１－７（ａ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理において役物予告パターンを決定するための役物予告パターン決定テーブルである。

【０３５３】

役物予告パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各役物予告パターンの選択率（％）、各役物予告パターンの役物予告内容（実行タイミング、動作態様）が対応付けられている。なお、役物予告パターン０１については、役物予告演出が実行されない役物予告パターンとなっている。

【０３５４】

ここで、動作態様の欄の「小下降」とは、可動演出装置７３が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）してから待機位置に復帰することを示しており、「大下降」とは、可動演出装置７３が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）し、その後に待機位置に復帰することを示している。なお、各動作態様の大当たり期待度は、小下降＜大下降の順で大きくなるように設定されている。なお、役物予告演出の実行タイミングが変動開始時のみとなっているが、その他のタイミングでも役物予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０３５５】

また、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「あり（１秒間）」とは、変動開始時に、可動演出装置７３の動作とともに演出ボタン１７が１秒間振動することを示している。

【０３５６】

（ブラックアウト演出パターン決定テーブル）

図１１－７（ｂ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理においてブラックアウト演出パターンを決定するためのブラックアウト演出パターン決定テーブルである。

【０３５７】

ブラックアウト演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各ブラックアウト演出パターンの選択率（％）、各ブラックアウト演出パターンの演出内容（有効期間、ブラックアウト演出内容）が対応付けられている。なお、ブラックアウト演出パターン０１については、ブラックアウト演出が実行されないブラックアウト演出パターンとなっている。

【０３５８】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において白発光する非突出状態（通常態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が非突出状態（通常態様）のまま白発光する操作促進発光が行われることを示している。

【０３５９】

さらに、演出画像の欄の「発展失敗」とは、ＳＰリーチ演出への発展が失敗してノーマルリーチで終了することを示唆する発展失敗演出が実行されることを示しており、「弱発展演出」とは、ＳＰリーチ演出への発展が成功してＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する弱発展演出が実行されることを示しており、「強発展演出」とは、ＳＰリーチ演出への発展が成功してＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する弱発展演出が実行されるこ

とを示している。そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「あり（３秒間）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が３秒間振動することを示している。なお、各演出画像の大当たり期待度は、発展失敗＜弱発展演出＜強発展演出の順で大きくなるように設定されている。

【０３６０】

（カットイン演出パターン決定テーブル）

図１１－７（ｃ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理においてカットイン演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブルである。

【０３６１】

カットイン演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各カットイン演出パターンの選択率（％）、各カットイン演出パターンの演出内容（有効期間、カットイン演出内容）が対応付けられている。

【０３６２】

ここで、ボタン画像の欄の「なし」とは、有効期間において演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されないことを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出（暗）」とは、有効期間において演出ボタン１７が非突出状態（通常態様）のまま発光しないことを示している。

【０３６３】

さらに、演出画像の欄の「弱カットイン」とは、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弱カットイン画像が表示されることを示しており、「強カットイン」とは、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強カットイン画像が表示されることを示している。そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示している。なお、各演出画像の大当たり期待度は、弱カットイン＜強カットインの順で大きくなるように設定されている。

【０３６４】

（決め演出パターン決定テーブル）

図１１－７（ｄ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理において決め演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブルである。

【０３６５】

決め演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各決め演出パターンの選択率（％）、各決め演出パターンの演出内容（有効期間、決め演出内容）が対応付けられている。なお、決め演出パターン０１～０２は、決め失敗演出が実行される決め演出パターンとなっており、決め演出パターン１１～１２は、決め成功演出が実行される決め演出パターンとなっている。

【０３６６】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において白発光する非突出状態（通常態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示しており、「突出（白）」とは、有効期間において白発光する突出状態（特定態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示しており、「突出（虹）」とは、有効期間において虹発光する突出状態（特定態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示している。

【０３６７】

また、ボタン状態の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が非突出状態（通常態様）のまま白発光する操作促進発光が行われることを示しており、「突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が突出状態（特定状態）となって白発光する操作促進発光が行われることを示しており、「突出（虹）」とは、有効期間において演出ボタン１７が突出状態（特定状態）となって虹発光する操作促進発光が行われること

を示している。なお、各ボタン画像およびボタン状態の大当たり期待度は、非突出（白）＜突出（白）＜突出（虹）の順で大きくなるように設定されている。

【０３６８】

さらに、演出画像の欄の「失敗画像」とは、大当たり遊技が実行されない（　ハズレである）ことを示唆する決め失敗画像が表示されることを示しており、「成功画像」とは、大当たり遊技が実行されることを報知する決め成功画像が表示されることを示している。また、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「あり（５秒間）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって成功画像が表示されるときに演出ボタン１７が５秒間だけ強度：強で振動することを示している。なお、失敗画像が表示された場合であっても、その後に復活演出が実行されて大当たり遊技が実行されることが報知される場合もあるため、失敗画像の表示＝ハズレということにはならないようになっている。

【０３６９】

（確定演出パターン決定テーブル）

図１１－８は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理において確定演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブルである。

【０３７０】

確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各確定演出パターンの選択率（％）、各確定演出パターンにおける確定演出の実行タイミングが対応付けられている。なお、確定演出パターン０１については、確定演出が実行されない確定演出パターンとなっている。なお、確定演出の実行タイミングの欄の斜線部分（例えば、（超）短縮変動の行のノーマルリーチ中の開始時、演出中、有効２、発展演出等の欄にあるハッチング部分）については、該当する変動演出パターンにおいて実行されない（存在しない）演出内容となっている。

【０３７１】

ここで、確定演出の実行タイミングの欄の「有効１」とは、通常変動（リーチ前演出）中に実行される可能性があるセリフ予告演出における有効期間を示しており、「有効２」とは、ノーマルリーチ演出中に実行される可能性があるブラックアウト演出における有効期間を示しており、「有効３」とは、ＳＰリーチ演出中に実行される可能性があるカットイン演出における有効期間を示しており、「有効４」とは、ＳＰＳＰリーチ演出中に実行される決め演出における有効期間を示している。また、「○」とは、確定演出が実行されるタイミングであることを示している。

【０３７２】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第１の特徴としては、変動演出において、確定演出の実行後（確定音の出力後）に演出ボタン１７の操作に基づく決め成功演出が実行される（第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが動作する）場合と、確定演出が実行されずに演出ボタン１７の操作に基づく決め成功演出が実行される（第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが動作する）場合とがある点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者に安心感を与えたり、ドキドキ感を与えたりすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３７３】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第２の特徴としては、ノーマルリーチ演出後にＳＰリーチ演出が実行されるＳＰリーチ変動演出と、ノーマルリーチ演出後にＳＰリーチ演出が実行され、その後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されるＳＰＳＰリーチ変動演出とで、確定演出の実行態様（実行割合、実行タイミング）が異なり、変動演出中の複数のタイミングで確定演出を実行可能であるが、演出ボタン１７の操作を伴う大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の有効期間中には確定演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン１７を操作しようとしたときに確定演出が実行されてしまって演出ボタン１７の操作

意欲が低下するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３７４】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第３の特徴としては、変動演出において、役物予告演出によって第１可動部材７３ａが動作する場合と、動作しない場合とで演出ボタン１７の操作を伴う大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の実行態様および確定演出の実行割合が異なり、変動演出中の複数のタイミングで確定演出を実行可能であるが、上記大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の有効期間中には確定演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン１７を操作しようとしたときに確定演出が実行されてしまって演出ボタン１７の操作意欲が低下するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、上記した大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の中でも、操作促進演出が実行されないカットイン演出の有効期間中には確定演出が実行されるようにしてもよい。

【０３７５】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第４の特徴としては、変動演出において、決め演出が実行されるよりも前に確定演出を実行可能であり、大当たり期待度の低いセリフ予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度の高いセリフ予告演出が実行される場合の方が、第１可動部材７３ａを動作させる役物予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者の期待感を盛り上げやすくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、役物予告演出を変動演出の開始時に実行するだけでなく、リーチ演出の開始時に実行してもよいし、変動演出の開始時とリーチ演出の開始時の間のタイミングで実行してもよい。この場合、どのタイミングで役物予告演出を実行するかを抽選（役物予告パターン）によって決定するようにするとよい。

【０３７６】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第５の特徴としては、大当りとなる変動演出において、リーチ演出前に有効期間（セリフ予告の有効期間）が発生する場合よりも、リーチ演出中に有効期間（決め演出の有効期間）が発生する場合の方が、演出ボタン１７が突出状態（第２状態）となり易い点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出前よりもリーチ演出中に遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、リーチ演出前に実行されるセリフ予告演出の有効期間において、演出ボタン１７が突出状態とならないようになっているが、決め演出の有効期間よりも低い割合で演出ボタン１７が突出状態となるようにしてもよい。この場合、大当たりとなる場合にだけ演出ボタン１７が所定割合で突出状態となるようにしてもよいし、ハズレとなる場合に大当たりとなる場合よりも低い割合で演出ボタン１７が突出状態となるようにしてもよい。

【０３７７】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第６の特徴としては、リーチ演出の第１期間（ノーマルリーチ演出中）に実行されるブラックアウト演出よりも、リーチ演出の第１期間よりも後の第２期間（ＳＰＳＰリーチ演出中）に実行される決め演出の方が、有効期間において演出ボタン１７が突出状態となる割合が高い点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出の第１期間よりも後の第２期間において遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、リーチ演出の第１期間に実行されるブラックアウト演出の有効期間において、演出ボタン１７が突出状態とならないようになっているが、決め演出の有効期間よりも低い割合で演出ボタン１７が突出状態となるようにしてもよい。この場合、大当たりとなる場合にだけ演出ボタン１７が突出状態となるようにしてもよいし、ハズレとなる場合に大当たりとなる場合よりも低い割合で演出ボタン１７が突出状態となるようにしてもよい。

【０３７８】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第７の特徴としては、変動演出中の複数のタイミングで実行可能な大当たり予告演出には、演出ボタン１７の操作に応じて実行される特定演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）を含み、特定演出には、変動演出中の複数のタイミングで実行可能であって演出ボタン１７の操作によって実行される第１演出（カットイン演出）と、演出ボタン１７の操作がなくても実行される第２演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、決め演出）とを含み、特定リーチ変動演出（ＳＰリーチ変動演出）の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミング（変動開始時～ＳＰリーチ演出開始時まで）において、第１演出の実行が規制される点が挙げられる。このようにしたことで、特定リーチ演出における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、上述の特定演出として、セリフ予告演出や決め演出のように演出ボタン１７の操作がなくても実行される操作非要求演出とは別に、カットイン演出のような演出ボタン１７の操作がなければ実行されない操作要求演出をさらに設け、ノーマルリーチ演出から発展するＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出といった発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミング（例えば、発展演出中であるが決め演出の実行前）において、操作要求演出が実行されることを規制し、大当りとなる変動演出である（大当たりである演出パターン指定コマンドを受信した）場合に、発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミングにおいて、操作要求演出としての特定演出を実行可能としてもよい。また、発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミングにおいて、操作要求演出が実行されることを所定の抽選によって規制するようにしてもよい。

【０３７９】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第８の特徴としては、演出態様（セリフ内容、ボタン振動態様）が異なる複数のセリフ予告演出があり、遊技者に最も有利な第２大当たり遊技（全回転リーチ演出）が実行される場合、特別態様（セリフ予告パターン７の激熱（金））のセリフ予告演出が実行されるときがあり、第２大当たり遊技よりも遊技者に不利な第１大当たり遊技（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される場合、特別態様のセリフ予告演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、第２大当たり遊技が実行される場合の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３８０】

（統括制御部のメイン処理）

統括制御部１４１のメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットが統括ＣＰＵ１４１ａに入力されることで行われるものであり、以下に説明するようなステップＴ１～ステップＴ１５を実行する処理である。

【０３８１】

まず、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１において、全割込を禁止し、ステップＴ２において、初期設定処理を行う。具体的には、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定、統括ＲＡＭ１４１ｃへのアクセス許可、統括ＲＡＭ１４１ｃの全ＲＷＭ領域の初期化（０クリア）、タイマ割込を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の起動等を行い、ステップＴ３において、全割込を許可する。

【０３８２】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ４において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２からの入力信号を参照して音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）や表示装置（メイン表示装置７０、サブ表示装置７１）のバックライトの光量（値）の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード（音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値（０～５の何れか）や光量値の初期値（０～５の何れか）、音量値の調整範囲（０～５又は１～５）や光量値の調整範囲（０～５又は１～５））を切り替えるための処理を行う。なお、切替スイッチ２２による音量値や光量値の設定（調整）については、遊技機１が電源ＯＮの状態（統括制御部１４１の起動

後）であれば常時行うことが可能となっている。次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ５において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（左ボタン検出信号、右ボタン検出信号）に基づいて、音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）を調整するための処理を行う。

【０３８３】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ６において、光量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（下ボタン検出信号、上ボタン検出信号）に基づいて、表示装置（メイン表示装置７０、サブ表示装置７１）のバックライトの光量（値）を調整するための処理を行う。なお、十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）については、変動演出の開始時、変動演出の終了（演出図柄７０ａの停止）時においては制約が生じる（規制・制限される）ようになっている。また、遊技機１の電源がＯＮしてから遊技の進行制御が開始されるまでの間（具体的には、設定変更モード中、ＲＷＭクリア準備モード中、設定確認モード中、盤面ユニット５００の各種駆動源の初期動作中等の主制御基板１１０でタイマ割込が開始されるまでの間）、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においても制約が生じる（規制・制限される）ようになっている。また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている

【０３８４】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ７において、エコモード制御処理を行う。具体的には、表示装置（メイン表示装置７０、サブ表示装置７１）のバックライトの光量を低下させて電力消費を抑えるエコモードの開始や終了を制御するための処理を行う。

【０３８５】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ８において、演出制御部１３０ｍから送信される演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信していない場合には、ステップＴ１１に処理を移し、演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信している場合には、ステップＴ９に処理を移す。

【０３８６】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ９において、アニメパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１０において、サウンドパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【０３８７】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１１において、統括ＲＡＭ１４１ｃに表示装置（メイン表示装置７０、サブ表示装置７１）の表示画像を更新するフレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがセットされているか否かを判定する。フレーム切替フラグがある場合には、ステップＴ１２に処理を移し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップＴ４に処理を移す。なお、フレーム切替フラグは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１／３０秒（１フレーム分の演出画像の描画・表示が完了する予定の時間）毎に送信されるＶブランク信号を統括制御部１４１が受信する毎に実行されるＶブランク割込処理でセットされるようになっている。そのため、以下に説明するステップＴ１２～

Ｔ１５の処理は、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】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１２において、統括ＲＡＭ１４１ｃにセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップＴ１３において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述したＶブランク割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップＴ９で決定されたアニメパターンに基づいてアニメシーンのアドレスを更新すると共に、上記ステップＴ１０で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１４において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメシーンが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメシーンの１フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。

【０３８９】

これにより、画像制御部１４５（ＶＤＰ）では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像（演出画像、異常報知画像）を表示装置（メイン表示装置７０、サブ表示装置７１）に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングがメイン表示装置７０やサブ表示装置７１で行われる種々の演出（保留表示、変動演出、大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力）の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。なお、演出制御部１３０ｍやランプ制御部１５０に直接制御される演出（サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４による保留表示、可動演出装置７３の演出動作）については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。

【０３９０】

次に、統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１５において、音声制御処理を行う。具体的には、更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に出力する処理を行う。これにより、音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音を音声出力装置９から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップＴ４に処理を移す。

【０３９１】

このように、変動演出の開始時、変動演出の終了（演出図柄７０ａの停止）時においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量調整や光量調整は制約が生じる（規制・制限される）ようになっている。そのため、変動演出の開始や変動演出の終了といった重要なポイントを遊技者が見逃しにくくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【０３９２】

また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量調整や光量調整は制約が生じる（規制・制限される）ようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かないといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。

【０３９３】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。なお、異常の報知（報知音の出力）中においては、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）を不能としてもよいし、音量値や光量値の調整範囲を例えば０～２の間に制限するようにしてもよい。

【０３９４】

（ランプ制御部の役物初期処理）

ランプ制御部１５０の役物初期処理は、ランプ制御部１５０において所定周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行されるものであり、以下に説明するようなステップＲ１０１～ステップＲ１０６を実行する処理である。

【０３９５】

まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１において、主制御基板１１０から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０３に処理を移す。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【０３９６】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップＲ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップＲ１０４において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【０３９７】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５において、初期処理番号が「２」であるか否かを判定する。初期処理番号が「２」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「２」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「０」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

【０３９８】

このように、この役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とを同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。また、この役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【０３９９】

（ランプ制御部の原点復帰処理）

ランプ制御部１５０の原点復帰処理は、以下に説明するようなステップＲ１０５－１～ステップＲ１０５－２４を実行する処理である。

【０４００】
まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１において、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を第１可動演出装置７３に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０４０１】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－３において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０５－４において、原点復帰させる駆動対象をサブ表示装置７１に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。
【０４０２】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－５において、盤役物処理番号が「２」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「２」でない場合には、ステップＲ１０５－１４に処理を移し、盤役物処理番号が「２」である場合には、ステップＲ１０５－６において、原点復帰させる駆動対象を第２可動演出装置７５に設定し、ステップＲ１０５－７に処理を移す。
【０４０３】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－７において、駆動対象の役物が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各盤役物が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の盤役物が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－８に処理を移し、駆動対象の盤役物が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１３に処理を移す。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－８において、駆動対象の盤役物が原点位置に戻るように、駆動対象の盤役物を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－９において、盤役物が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを＋１更新する。
【０４０４】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１０において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－１１に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップＲ１０５－１４に処理を移す。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１１において、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（第１可動演出装置復帰異常情報、第２可動演出装置復帰異常情報、サブ表示装置復帰異常情報）をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１２において、盤役物異常判定タイマをクリアする。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１３において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、サブ表示装置７１を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「１」に更新し、盤役物処理番号が「１」であったならば、第２可動演出装置７５を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「２」に更新し、盤役物処理番号が「２」であったならば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「３」に更新する。
【０４０５】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１４において、枠役物（演出ボタン１７）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０５－１５に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－２２に処理を移す。

【０４０６】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１７が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン１７が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン１７が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－１６に処理を移し、演出ボタン１７が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－２１に処理を移す。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１６において、演出ボタン１７が原点位置に戻るように、演出ボタン１７を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－１７において、演出ボタン１７が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。
【０４０７】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１８において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば５秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン１７に復帰異常が発生したものとしてステップＲ１０５－１９に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１９において、演出ボタン１７に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－２０において、枠役物異常判定タイマをクリアする。
【０４０８】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２１において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物（演出ボタン１７）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。
【０４０９】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「３」であって枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０５－２３に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２３において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０５－２４において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「２」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。
【０４１０】
このように、この原点復帰処理によれば、電源ＯＮ時において演出位置（移動領域）が重複する第１可動演出装置７３と第２可動演出装置７５とサブ表示装置７１とが原点位置（待機位置）にない場合、両者を同時（同時期）に原点位置（待機位置）に復帰させずに所定の順序（第１可動演出装置７３→サブ表示装置７１→第２可動演出装置７５の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第１可動演出装置７３と第２可動演出装置７５とサブ表示装置７１とが離間困難に接触しているような場合に、双方の役物が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の役物が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。
【０４１１】
また、この原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。また、この原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われないといった事態を回避することができ、遊技の

興趣が低下することを防止することが可能となる。
【０４１２】
また、この原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。なお、第１可動演出装置７３と第２可動演出装置７５とサブ表示装置７１とが所定の順序（第１可動演出装置７３→サブ表示装置７１→第２可動演出装置７５の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第１可動演出装置７３およびサブ表示装置７１および第２可動演出装置７５の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。
【０４１３】
（ランプ制御部の初期動作処理）
ランプ制御部１５０の初期動作処理は、以下に説明するようなステップＲ１０７－１～ステップＲ１０７－２３を実行する処理である。
【０４１４】
まず、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１において、盤役物の初期動作状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－２に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－７に処理を移す。
【０４１５】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、盤役物の初期動作及び初期発光を行うものとしてステップＲ１０７－４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－３において、盤役物の初期動作を行わないものとして盤役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－７に処理を移す。
【０４１６】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－４において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブルを選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－５において、盤役物（可動演出装置７３、サブ表示装置７１）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、後述する盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－６において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。
【０４１７】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－７において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－９に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。
【０４１８】
次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－９において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ス

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

【０４１９】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１１において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－１２に処理を移し、枠役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【０４２０】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに演出ボタン１７の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップＲ１０７－１４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－１３において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。

【０４２１】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブルを選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、後述する枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。

【０４２２】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１７において、枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－１８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。

【０４２３】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１９において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。

【０４２４】

次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。次に、ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【０４２５】

このように、この初期動作処理によれば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出

装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、盤役物を構成する第１可動演出装置７３及び第２可動演出装置７５及びサブ表示装置７１に復帰異常がある場合には、第１可動演出装置７３及び第２可動演出装置７５及びサブ表示装置７１の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している盤役物を無理やり初期動作させることで盤役物が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【０４２６】

また、この初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン１７に復帰異常がある場合には、演出ボタン１７の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン１７を無理やり初期動作させることで演出ボタン１７が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【０４２７】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図１２－１は、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。なお、図１２－１においては、便宜上、第１可動演出装置７３は可動演出装置１と記載し、第２可動演出装置７５は可動演出装置２と記載する。

【０４２８】

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

【０４２９】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０１～０４や、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０５～０８や、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０９～１２が設定されている。

【０４３０】

ここで、作動態様の欄において、「可動演出装置２移動」とは、第２可動演出装置７５が待機位置から演出位置まで傾倒する動作となっており、「可動演出装置２原点復帰」とは、第２可動演出装置７５が待機位置に復帰する動作となっている。また、「可動演出装置１小下降」とは、第１可動演出装置７３が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置１大下降」とは、第１可動演出装置７３が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置１原点復帰」とは、第１可動演出装置７３が待機位置に復帰する動作となっている。さらに、「サブ表示装置移動」とは、サブ表示装置７１が待機位置から演出位置まで上昇する動作となっており、「サブ表示装置原点復帰」とは、サブ表示装置７１が待機位置に復帰する動作となっている。そして、「可動演出装置１ＬＥＤ」と

は、第１可動演出装置７３に設けられた複数のＬＥＤのことであり、「可動演出装置２ＬＥＤ」とは、第２可動演出装置７５に設けられた複数のＬＥＤのことであり、「サブ表示装置ＬＥＤ」とは、サブ表示装置７１の画面周囲に設けられた複数のＬＥＤのことである。

【０４３１】

なお、初期動作パターン０２、初期動作パターン０６、及び、初期動作パターン１０において、第１可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第１可動部材７３ａの復帰異常によって可動演出装置１ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。また、初期動作パターン０３、初期動作パターン０７、及び、初期動作パターン１１において、サブ表示装置ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点はサブ表示装置７１の復帰異常によってサブ表示装置ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。また、初期動作パターン０４、初期動作パターン０８、及び、初期動作パターン１２において、可動演出装置２ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第２可動演出装置７５の復帰異常によって可動演出装置２ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【０４３２】

このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【０４３３】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なっていてもよい。また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動演出装置７３及び第２可動演出装置７５及びサブ表示装置７１のいずれかの初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第１可動演出装置７３及び第２可動演出装置７５及びサブ表示装置７１の全ての初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動演出装置７３及び／又は第２可動演出装置７５及び／又はサブ表示装置７１の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握可能となる。

【０４３４】

このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０４３５】

このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能とな

る。
【０４３６】
なお、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。
【０４３７】
このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。
【０４３８】
このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、可動演出装置１、２ＬＥＤ及びサブ表示装置ＬＥＤの両方が消灯するようになっているが、可動演出装置ＬＥＤ及びサブ表示装置ＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。
【０４３９】
このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第１可動演出装置７３に復帰異常があって、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１に復帰異常がない場合には、第１可動演出装置７３の初期動作を行わずに第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１の初期動作を行い、第２可動演出装置７５に復帰異常があって、第１可動演出装置７３、サブ表示装置７１に復帰異常がない場合には、第２可動演出装置７５の初期動作を行わずに第１可動演出装置７３、サブ表示装置７１の初期動作を行い、サブ表示装置７１に復帰異常があって、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５に復帰異常がない場合には、サブ表示装置７１の初期動作を行わずに第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５の初期動作を行うようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。
【０４４０】
（枠役物初期動作パターン決定テーブル）
図１２－２は、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。
【０４４１】
枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。ここで、作動態様の欄において、「演出ボタン大上昇」とは、演出ボタン１７が待機位置（初期位置）から演出位置（上方位置）まで上昇する動作と

なっており、「演出ボタン原点復帰」とは、演出ボタン１７が待機位置に復帰する動作となっている。

【０４４２】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【０４４３】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【０４４４】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０４４５】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【０４４６】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【０４４７】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【０４４８】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１７が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【０４４９】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【０４５０】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１３－１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。なお、図１３－１～図１７－４においては、便宜上、第１可動演出装置７３を可動演出装置１と記載し、第２可動演出装置７５を可動演出装置２と記載する。

【０４５１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０４５２】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０４５３】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【０４５４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

【０４５５】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光とし

て赤→緑→青の順で点灯（発光）する。なお、第２可動演出装置７５の初期動作が終了すると、第１可動演出装置７３の初期動作が開始する。

【０４５６】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。

【０４５７】

Ｔ７のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及びサブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【０４５８】

Ｔ９のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０４５９】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０４６０】

（電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例）

図１３－２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後にサブ表示装置７１に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０４６１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０４６２】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０４６３】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結

果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０４６４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

【０４６５】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。なお、第２可動演出装置７５の初期動作が終了すると、第１可動演出装置７３の初期動作が開始する。

【０４６６】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０４６７】

Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０４６８】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ表示装置ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０４６９】

（電源投入後に第１可動演出装置７３に復帰異常がある場合の具体例）

図１３－３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動演出装置７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０４７０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０４７１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ及び、演出

ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０４７２】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０４７３】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、可動演出装置１ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０４７４】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【０４７５】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると、第１可動演出装置７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０４７６】

Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０４７７】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０４７８】

（電源投入後に第２可動演出装置７５に復帰異常がある場合の具体例）

図１３－４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動演出装置７５に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０４７９】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【０４８０】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、ここでは、第２可動演出装置７５に復帰異常があったことを想定しているので、可動演出装置２ＬＥＤは、消灯の後、復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となる。また、第２可動演出装置７５に復帰異常が発生したものの、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。
【０４８１】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０４８２】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動演出装置７５に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、可動演出装置２ＬＥＤは、引き続き赤点滅（異常報知態様）を維持し、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０４８３】
Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。
【０４８４】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると、第２可動演出装置７５の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０４８５】
Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０４８６】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマ

ンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０４８７】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１３－５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０４８８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０４８９】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０４９０】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０４９１】

Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０４９２】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯する。

【０４９３】

なお、演出ボタン１７の初期動作を開始しないとは、図１２－２に示す初期動作のうちの「大上昇」を実行しないことが該当し、図１２－２に示す初期動作のうちの「連続振動（２秒間）」、「間欠振動（２秒間）」は含まれない。すなわち、演出ボタン１７に復帰異常があっても、「連続振動（２秒間）」、「間欠振動（２秒間）」は実行されることになる。言い換えれば、上記「連続振動（２秒間）」、「間欠振動（２秒間）」は、演出ボタ

ン１７の位置を問わず（原点位置であろうが大上昇位置であろうが）予め定められたタイミングに至ると、予め定められた時間に亘り実行されるといえる。例えば、「連続振動（２秒間）」や「間欠振動（２秒間）」を演出ボタン１７の作動位置（大上昇位置、当該大上昇位置から復帰した原点位置）に連動させて実行するようにすると、演出ボタン１７は問題なく振動させることができるにも関わらず、演出ボタン１７が大上昇位置および当該大上昇位置から復帰した原点位置に移動できないことに起因して、演出ボタン１７は問題なく振動させることができることすらも確認できない懸念が生じる。これに対して、図１３－５に示すように、演出ボタン１７に復帰異常があっても初期動作のうちの「連続振動（２秒間）」、「間欠振動（２秒間）」だけは予め定められたタイミングに至ると予め定められた時間に亘り実行することで、上記懸念を解消することができる。

【０４９４】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【０４９５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０４９６】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０４９７】

（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１４－１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【０４９８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０４９９】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰

動作が開始する。
【０５００】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０５０１】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５０２】
Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【０５０３】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。
【０５０４】
Ｔ７のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０５０５】
Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０５０６】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０５０７】
（電源復旧後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例）
図１４－２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後にサブ表示装置７１に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【０５０８】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０５０９】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０５１０】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０５１１】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０５１２】
Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【０５１３】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０５１４】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０５１５】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ表示装置ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０５１６】
（電源復旧後に第１可動演出装置に復帰異常がある場合の具体例）
図１４－３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動演出装置７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【０５１７】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【０５１８】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。
【０５１９】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０５２０】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、可動演出装置１ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５２１】
Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【０５２２】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると、第１可動演出装置７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０５２３】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０５２４】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０５２５】

（電源復旧後に第２可動演出装置に復帰異常がある場合の具体例）

図１４－４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動演出装置７５に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０５２６】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０５２７】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、図１４－４は、第２可動演出装置７５に復帰異常があったことを想定しているので、可動演出装置２ＬＥＤは、消灯の後、復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となる。なお、第２可動演出装置７５に復帰異常が発生したものの、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０５２８】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０５２９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動演出装置７５に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、可動演出装置２ＬＥＤは、引き続き赤点滅（異常報知態様）を維持し、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０５３０】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青で点灯（発光）する。

【０５３１】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて

、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると、第２可動演出装置７５の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０５３２】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０５３３】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、可動演出装置２ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０５３４】

（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１４－５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０５３５】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０５３６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０５３７】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０５３８】

Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０５３９】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。なお、演出ボタン１７の初期動作が開始されない点については、図１３－５の説明で述べた内容と同一であるため、ここでの説明は省略する。

【０５４０】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０５４１】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【０５４２】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【０５４３】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図１４－６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【０５４４】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０５４５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０５４６】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０には復帰中画面が表示されているため第１保留数表示領域ＳＡや第２保留数表示領域ＳＢに保留数字を表示しない状態を維持する。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４は、「０」

を示す表示態様となる。
【０５４７】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５４８】
Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５４９】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始され、Ｔ７のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５５０】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特別図柄確定コマンドを受信すると、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、３つの第１保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域７０Ｃは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。
【０５５１】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「２」を示す表示態様となる。
【０５５２】
なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、Ｔ２のタイミングにおいてサブ第１保留表示器８３に「０」が表示され、Ｔ９のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したＴ１のタイミングからＴ８のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。
【０５５３】
（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図１５－１は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０に電源が供給されていないケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線しているケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっているケース等が挙げられる。
【０５５４】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面

が表示される。
【０５５５】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信しないまま、特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０では初期画面が表示された状態を維持し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０５５６】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、メイン表示装置７０には初期画面が表示された状態を維持するが、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０５５７】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、メイン表示装置７０には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０５５８】
なお、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例についても、上述した電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例と同様となる。
【０５５９】
（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例）
図１５－２は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。
【０５６０】
Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０には、ハズレの演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、

サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【０５６１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、メイン表示装置７０では、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。なお、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【０５６２】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、メイン表示装置７０では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【０５６３】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、メイン表示装置７０には、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０５６４】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０５６５】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０５６６】

Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【０５６７】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて

、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。

【０５６８】

Ｔ９のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを受信するまでにメイン表示装置７０に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

【０５６９】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１３－２～図１３－５に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

【０５７０】

次に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【０５７１】

既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０には、ハズレを示す演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【０５７２】

その後、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、メイン表示装置７０では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【０５７３】

そして、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、メイン表示装置７０では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。なお、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【０５７４】
その後、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、メイン表示装置７０には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。
【０５７５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０５７６】
その後、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０５７７】
そして、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。
【０５７８】
その後、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。
【０５７９】
そして、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０５８０】
なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中、つまり、メイン表示装置７０に変動演出画面が表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、図１４－６に示した具体例のＴ２のタイミング以降と同様となる。また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、メイン表示装置７０にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、メイン表示装置７０の表示内容を除いて図１４－６に示した具体例のＴ２のタイミング以降と同様となる。具体的には、メイン表示装置７０では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。
【０５８１】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１３－２～図１３－５に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

【０５８２】

このように、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【０５８３】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、メイン表示装置７０に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態への復旧後にメイン表示装置７０に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後にメイン表示装置７０に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【０５８４】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、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）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、メイン表示装置７０で電源供給の再開を示唆する特定表示を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【０５８５】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【０５８６】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、遊技の制御状態が復旧した後に特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【０５８７】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留

表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、メイン表示装置７０に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特別図柄記憶指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。なお、メイン表示装置７０に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）を保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【０５８８】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、メイン表示装置７０に演出図柄７０ａが表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【０５８９】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【０５９０】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

【０５９１】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【０５９２】

また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、メイン表示装置７０に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から、各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、メイン表示装置７０に演出図柄７０ａが表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。

【０５９３】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、盤役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）については、メイン表示装置７０に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【０５９４】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メイン表示装置７０に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に枠役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【０５９５】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、メイン表示装置７０に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。
【０５９６】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。
【０５９７】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。このようにしたことで、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。
【０５９８】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特別図柄記憶指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。このようにしたことで、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。
【０５９９】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【０６００】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。
【０６０１】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。また、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。
【０６０２】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。また、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。
【０６０３】
また、図１３－１～図１５－２に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。また、既に初期

化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【０６０４】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例）

図１６－１は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例を示す図である。主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

【０６０５】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、メイン表示装置７０には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０には、ハズレの演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【０６０６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、メイン表示装置７０では、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。なお、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【０６０７】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、メイン表示装置７０には、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯する。このとき、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８

５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。
【０６０８】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。
【０６０９】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０６１０】
Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０６１１】
Ｔ６のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。
【０６１２】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。
【０６１３】
Ｔ９のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで主制御基板１１０への電源供給が停止するまでにメイン表示装置７０に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。
【０６１４】

次に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【０６１５】

既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、メイン表示装置７０には、ハズレを示す演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【０６１６】

その後、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、メイン表示装置７０では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【０６１７】

そして、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、メイン表示装置７０には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯する。このとき、サブ情報表示器８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。

【０６１８】

その後、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０６１９】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０６２０】

その後、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０６２１】

そして、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理

が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【０６２２】

その後、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１の初期動作が開始される。

【０６２３】

そして、サブ表示装置７１の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【０６２４】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中、つまり、メイン表示装置７０に変動演出画面が表示されているときに主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止し、その後に主制御基板１１０への電源供給が再開した場合についても、メイン表示装置７０には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、その後に主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、メイン表示装置７０では、初期画面に代えて「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、次に特別図柄確定コマンドを受信するまでは、復帰中画面の表示を維持する。

【０６２５】

また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、メイン表示装置７０にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止し、その後に主制御基板１１０への電源供給が再開した場合についても、メイン表示装置７０には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、その後に主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、メイン表示装置７０では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

【０６２６】

このように、図１６－１に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄７０ａが表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握することが可能となる。

【０６２７】

また、図１６－１に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、初期画面の表示中から可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤを消灯させるようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握し易くなる。

【０６２８】

なお、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングから各種役物の初期動作を開始す

るのではなく、初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。また、主制御基板１１０への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、電源投入指定コマンドを受信した段階で待機画面から初期画面に切り替えるようにしてもよい。この場合、待機画面から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。また、主制御基板１１０への電源供給が再開（電源投入指定コマンドを受信）した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、待機画面から非表示状態に切り替えた後に初期画面を表示するようにしてもよい。この場合、非表示状態から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【０６２９】

（電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の変形例）

図１６－２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後にサブ表示装置７１に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【０６３０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、メイン表示装置７０の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０６３１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０６３２】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０６３３】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０６３４】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

【０６３５】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。
【０６３６】
Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０６３７】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域ＳＡに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０６３８】
なお、電源投入時に第１可動演出装置７３や第２可動演出装置７５やサブ表示装置７１に復帰異常がある場合についても、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。
【０６３９】
また、電源復旧時においても、第１可動演出装置７３や第２可動演出装置７５やサブ表示装置７１に復帰異常がある場合には、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。
【０６４０】
このように、図１６－２に示した変形例によれば、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１のいずれかに復帰異常がある場合、復帰異常がある可動部材だけでなく、復帰異常がない可動部材についても初期動作が実行されないようになっている。このようにしたことで、復帰異常がない可動部材が復帰異常がある可動部材に衝突して故障してしまうといった不都合を防止することが可能となる。また、遊技（変動演出、大当たり遊技）の実行中に可動部材（特に、復帰異常が発生していない方の可動部材）が動作しなくなることを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。
【０６４１】
また、図１６－２に示した変形例によれば、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１のいずれかに復帰異常がある場合、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤが復帰異常を報知するために赤点滅となる。このようにしたことで、復帰異常がある可動部材に設けられた可動部材ＬＥＤのみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。
【０６４２】
また、図１６－２に示した変形例によれば、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７

５、サブ表示装置７１のいずれかに復帰異常がある場合であっても、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１と衝突する虞がない演出ボタン１７については初期動作を実行するようになっている。このようにしたことで、演出ボタン１７の動作を確認することができ、演出ボタン１７の異常を把握することが可能となる。

【０６４３】

また、図１６－２に示した変形例によれば、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１のいずれかに復帰異常がある場合であっても、演出ボタン１７に設けられる演出ボタンＬＥＤが復帰異常を報知するための赤点滅とならずに初期発光を行うようになっている。そのため、演出ボタン１７に復帰異常がなかったことを把握し易くすることが可能となる。

【０６４４】

なお、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１のいずれかに復帰異常がある場合において、演出ボタン１７についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。また、演出ボタン１７に復帰異常がある場合において、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【０６４５】

次に、図１７－１～図１７－４を用いて、図１２－１～図１６－２で述べた各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の初期動作の態様や演出動作の態様等について説明する。

【０６４６】

（第１可動演出装置の初期動作態様および所要時間の具体例）

図１７－１は、第１可動演出装置７３（可動演出装置１）の初期動作の態様および所要時間の具体例を示す図である。なお、図１７－１において、「Ａ」は、第１可動演出装置７３の原点位置（待機位置）を示しており、「Ｂ」は、第１可動演出装置７３の第１初期動作位置を示しており、「Ｃ」は、第１可動演出装置７３の第２初期動作位置を示しており、以下において、単に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」と記載する。また、「Ｂ」の第１初期動作位置は、後述の図２１－３における第１演出位置と同じ位置であり、「Ｃ」の第２初期動作位置は、後述の図１７－２における第２演出位置と同じ位置である。また、図１７－１は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合における第１可動演出装置７３（可動演出装置１）の初期動作を例に説明する。

【０６４７】

（ａ）は、「可動演出装置１小下降」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置１小下降」においては、第１可動演出装置７３が、「Ａ」から「Ｂ」に約「０．２５Ｓ（秒）」（＝約１サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ａ」から「Ｂ」に一気に移動するとしている。なお、（ａ）～（ｆ）においては、第１可動演出装置７３の可動演出装置１ＬＥＤが消灯している（図１２－１参照）。また、図１７－１～図１７－４で記載する「サイクル変動」とは、第１可動演出装置７３が「Ａ」から「Ｂ」に移動する「０．２５Ｓ（秒）」間に特別図柄表示器で行われる変動表示のことであり、詳細は図１９で説明する。

【０６４８】

（ｂ）は、第１可動演出装置７３が「Ｂ」で停止している態様を示している（図１２－１においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第１可動演出装置７３は、「Ｂ」まで移動すると、当該「Ｂ」で約「１Ｓ」間（＝約４サイクル変動）、停止（滞在）する。

【０６４９】

（ｃ）は、「可動演出装置１原点復帰」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置１原点復帰」においては、第１可動演出装置７３が、「Ｂ」から「Ａ」に約「０．５Ｓ」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ｂ」から「Ａ」に一気に移動するとしている。

【０６５０】

このように、第１可動演出装置７３が初期動作に係る小下降を行って原点位置に復帰する場合、「Ａ」から「Ｂ」に移動する時間よりも、「Ｂ」から「Ａ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「Ａ」から「Ｂ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「Ｂ」から「Ａ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。特に、第１可動演出装置７３は、所定量の重量を有し、「Ａ」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「Ｂ」から「Ａ」への移動に係る時間を、「Ａ」から「Ｂ」への移動に係る時間よりも長くとることで、第１可動演出装置７３の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「Ｂ」で停止している時間をも含めて比較すると、「Ｂ」で停止している時間が最も長く、次いで、「Ｂ」から「Ａ」に移動する時間、次いで、「Ａ」から「Ｂ」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第１可動演出装置７３が「Ｂ」で停止している時間を用いて、作業者（工員、遊技店員）に、第１可動演出装置７３に不具合等が生じていないかを確認させることができる。

【０６５１】

（ｄ）は、「可動演出装置１大下降」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置１大下降」においては、第１可動演出装置７３が、「Ａ」から「Ｃ」に約「０．８Ｓ」（＝約３サイクル変動）かけて移動する。

【０６５２】

（ｅ）は、第１可動演出装置７３が「Ｃ」で停止している態様を示している（図１２－１においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第１可動演出装置７３は、「Ｃ」まで移動すると、当該「Ｃ」で約「２Ｓ」間（＝約８サイクル変動）、停止（滞在）する。

【０６５３】

（ｆ）は、「可動演出装置１原点復帰」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置１原点復帰」においては、第１可動演出装置７３が、「Ｃ」から「Ａ」に約「１．６Ｓ」（＝約６サイクル変動）かけて移動する。

【０６５４】

このように、第１可動演出装置７３が初期動作に係る大下降を行って原点位置に復帰する場合、「Ａ」から「Ｃ」に移動する時間よりも、「Ｃ」から「Ａ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「Ａ」から「Ｃ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「Ｃ」から「Ａ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。特に、第１可動演出装置７３は、所定量の重量を有し、「Ａ」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「Ｃ」から「Ａ」への移動に係る時間を、「Ａ」から「Ｃ」への移動に係る時間よりも長くとることで、第１可動演出装置７３の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「Ｃ」で停止している時間をも含めて比較すると、「Ｃ」で停止している時間が最も長く、次いで、「Ｃ」から「Ａ」に移動する時間、次いで、「Ａ」から「Ｃ」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第１可動演出装置７３が「Ｃ」で停止している時間を用いて、作業者（工員、遊技店員）に、第１可動演出装置７３に不具合等が生じていないかを確認させることができる。

【０６５５】

なお、図１７－１では、電源復旧のときを例として説明を行ったが、電源投入のときでも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や

初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図１７－１のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【０６５６】

（第１可動演出装置の演出動作態様および所要時間の具体例）

図１７－２は、第１可動演出装置７３の演出動作の態様および所要時間の具体例を示す図である。なお、図１７－２において、「Ａ」は、第１可動演出装置７３の原点位置（待機位置）を示しており、「Ｂ」は、第１可動演出装置７３の第１演出位置を示しており、「Ｃ」は、第１可動演出装置７３の第２演出位置を示しおり、以下において、単に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」と記載する。また、「Ｂ」の第１演出位置は、上述の図１７－１における第１初期動作位置と同じ位置であり、「Ｃ」の第２演出位置は、上述の図１７－１における第２初期動作位置と同じ位置である。また、図１７－２における第１可動演出装置７３移動過程の動作は、図１７－１の初期動作態様のときと同じであるものとする。

【０６５７】

（ａ）は、上述した「役物予告」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが変動表示しているときに「可動演出装置１小下降」が行われたことを示している。この「役物予告」においては、第１可動演出装置７３が、「Ａ」から「Ｂ」に約「０．５Ｓ（秒）」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。なお、（ａ）～（ｃ）においては、第１可動演出装置７３の可動演出装置１ＬＥＤが赤と白で交互に点灯（発光）している。

【０６５８】

（ｂ）は、第１可動演出装置７３が「Ｂ」まで移動したことを示している。そして、第１可動演出装置７３は、「Ｂ」まで移動すると、当該「Ｂ」に約「３Ｓ」間（＝約１２サイクル変動）、位置（滞在）する。このような演出動作態様により、大当たり遊技が付与されることに対する期待感を向上させるようにしている。

【０６５９】

（ｃ）は、「役物予告」における「可動演出装置１原点復帰」の態様を示している。すなわち、「Ｂ」に約「３Ｓ」間位置すると、第１可動演出装置７３が、「Ｂ」から「Ａ」に約「０．８Ｓ」（＝約３サイクル変動）かけて移動する。

【０６６０】

このように、第１可動演出装置７３が演出動作に係る小下降を行って原点位置に復帰する場合、「Ａ」から「Ｂ」に移動する時間よりも、「Ｂ」から「Ａ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。特に、第１可動演出装置７３は、所定量の重量を有し、「Ａ」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「Ｂ」から「Ａ」への移動に係る時間を、「Ａ」から「Ｂ」への移動に係る時間よりも長くとることで、第１可動演出装置７３の駆動源に負荷をかけることなく演出動作を実行することができる。

【０６６１】

また、「Ｂ」で停止している時間をも含めて比較すると、「Ｂ」で停止している時間が最も長く、次いで、「Ｂ」から「Ａ」に移動する時間、次いで、「Ａ」から「Ｂ」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、「Ｂ」に位置している第１可動演出装置７３に注目させることができ、遊技者の大当たり遊技が付与されることに対する期待感を向上させることができる。

【０６６２】

また、図１７－１の初期動作と比較すると、「Ａ」から「Ｂ」への移動時間、「Ｂ」での停止時間、「Ｂ」から「Ａ」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、各動作場面における状況を考慮したものである。例えば、初期動作が行われるときは、作業者（工員、遊技店員）に初期動作のみに注目させればよいので、演出動作よりも短い所要時間で作動させても、作業者（工員、遊技店員）が初期動作を見落としてしまう可能性は低い。一方、演出動作が行われるときは、例えば、役物予告の他にも、様々な大当たり予告演出が同時に複

合して行われることがあり、遊技者が遊技盤５上で注目する範囲も広い。よって、初期動作と同じ時間、若しくは初期動作よりも短い時間で作動させると、第１可動演出装置７３を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう懸念がある。よって、初期動作においては演出動作よりも短い時間で作動させることで初期動作に係る時間の短縮化を図りつつ、演出動作においては初期動作よりも長い時間で作動させることで、第１可動演出装置７３を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう、といった懸念を解消している。

【０６６３】

また、図１７－１の初期動作と比較すると、「Ａ」から「Ｂ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｂ」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｂ」から「Ａ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、第１可動演出装置７３が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別がつき易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

【０６６４】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。

【０６６５】

（ｄ）は、上述した「決め演出」における大当たり報知の演出態様を示している。すなわち、「可動演出装置１大下降」が行われたことを示している。この「決め演出」における大当たり報知においては、第１可動演出装置７３が、「Ａ」から「Ｃ」に約「１Ｓ（秒）」（＝約４サイクル変動）かけて移動する。また、「Ｃ」に移動した第１可動演出装置７３の周囲に対応する位置（メイン表示装置７０）には、初期動作時（図１７－１）には表示していなかったエフェクト画像ＥＦが表示されており、大当たりとなったことを強調している。また、第１可動演出装置７３の「Ａ」から「Ｃ」への移動の開始とともに、可動演出装置１ＬＥＤが虹で点灯（発光）する。すなわち、ランプＣＰＵ１５０ａは、盤用駆動装置７５の一部である可動演出装置１駆動モータを駆動させて第１可動演出装置７３を「Ａ」から「Ｃ」に移動させるとともに、盤用照明装置７４の一部である可動演出装置１ＬＥＤ（フルカラー）を虹で点灯（発光）させる。当該虹の点灯（発光）態様とは、大当たりとなったことを確定的に報知する点灯（発光）態様である。

【０６６６】

（ｅ）は、第１可動演出装置７３が「Ｃ」で停止している態様を示している。すなわち、第１可動演出装置７３は、「Ｃ」まで移動すると、当該「Ｃ」で約「５Ｓ」間（＝約２０サイクル変動）、停止（滞在）する。なお、当該「停止」が行われているときも、第１可動演出装置７３の可動演出装置１ＬＥＤは虹で点灯（発光）しており、第１可動演出装置７３の周囲に対応する位置（メイン表示装置７０）にはエフェクト画像ＥＦが表示されている。

【０６６７】

（ｆ）は、「決め演出」の大当たり報知における「可動演出装置１原点復帰」の態様を示している。すなわち、「Ｃ」で「５Ｓ」間の停止を終えると、第１可動演出装置７３が、「Ｃ」から「Ａ」に約「２Ｓ」（＝約８サイクル変動）かけて移動する。

【０６６８】

このように、第１可動演出装置７３が演出動作に係る大下降を行って原点位置に復帰する場合、「Ａ」から「Ｃ」に移動する時間よりも、「Ｃ」から「Ａ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。特に、第１可動演出装置７３は、所定量の重量を有し

、「Ａ」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「Ｃ」から「Ａ」への移動に係る時間を、「Ａ」から「Ｃ」への移動に係る時間よりも長くとることで、第１可動演出装置７３の駆動源に負荷をかけることなく演出動作を実行することができる。

【０６６９】

また、「Ｃ」で停止している時間をも含めて比較すると、「Ｃ」で停止している時間が最も長く、次いで、「Ｃ」から「Ａ」に移動する時間、次いで、「Ａ」から「Ｃ」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第１可動演出装置７３が「Ｃ」で停止しているときは、遊技者に大当たりとなったことに対する満足感を与えることができ、「Ｃ」から「Ａ」に移動しているときは、「Ａ」から「Ｃ」に移動させるよりも時間をかけて移動させることで、遊技者を大当たりとなったことへの余韻に浸らせることができ、さらなる満足感を与えることができる。

【０６７０】

また、図１７－１の初期動作と比較すると、「Ａ」から「Ｃ」への移動時間、「Ｃ」での停止時間、「Ｃ」から「Ａ」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、上述の（ａ）～（ｃ）の箇所で述べた内容と概ね同様であるが、（ｄ）～（ｆ）は大当たり報知であるため、特に、「Ｃ」での停止時間や「Ｃ」から「Ａ」への移動時間を初期動作よりも長くとることで、遊技者に大当たりとなったことに対する満足感を付与可能である点、および遊技者を大当たりとなったことへの余韻に浸らせることができる点にもある。なお、図１７－２（ｄ）～（ｆ）では、「決め演出」の大当たり報知の場面を例に説明したが、場面はこれに限らず、他の場面に適用してよい。例えば、高確率遊技状態が付与されることを報知する場面に適用してもよいし、時短遊技状態が付与されることを報知する場面に適用してもよい。

【０６７１】

また、図１７－１の初期動作と比較すると、「Ａ」から「Ｃ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｃ」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｃ」から「Ａ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、第１可動演出装置７３が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別がつき易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

【０６７２】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。

【０６７３】

なお、図１７－１、図１７－２で記載した所要時間は一例に過ぎず、適宜変更してよい。また、図１７－１、図１７－２で記載した時間の関係は、適宜変更してよい。例えば、「Ａ」→「Ｂ」の移動時間と、「Ｂ」→「Ａ」の移動時間とが同じであってもよいし、「Ｂ」→「Ａ」の移動時間よりも「Ａ」→「Ｂ」の移動時間の方が長くてもよい。また、「Ｂ」や「Ｃ」で停止（滞在）時間を一番長くしたが、一番短くしてもよいし、「Ｂ」や「Ｃ」で停止（滞在）しなくてもよい。

【０６７４】

（第２可動演出装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例）

図１７－３は、第２可動演出装置７５の初期動作の態様、及び、演出動作の態様の所要時間の具体例を示す図である。なお、図１７－３において、「Ｄ」は、第２可動演出装置７

５の原点位置（待機位置）を示しており、「Ｅ」は、第２可動演出装置７５の初期動作位置（＝演出位置）を示しており、以下においては、単に、「Ｄ」、「Ｅ」と記載する。また、図１７－３の（初ａ）、（初ｂ）、（初ｃ）は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合における第２可動演出装置７５（可動演出装置２）の初期動作を例に説明する。

【０６７５】

（初ａ）は、「可動演出装置２移動」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置２移動」においては、第２可動演出装置７５が、「Ｄ」から「Ｅ」に約「０．５Ｓ（秒）」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ｄ」から「Ｅ」に一気に移動するとしている。なお、（初ａ）～（初ｃ）においては、第２可動演出装置７５の可動演出装置２ＬＥＤが消灯している（図１２－１参照）。

【０６７６】

（初ｂ）は、第２可動演出装置７５が「Ｅ」に位置（停止）している態様を示している（図１２－１においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第２可動演出装置７５は、「Ｅ」まで移動すると、当該「Ｅ」で約「０．２５Ｓ」間（＝約１サイクル変動）、位置（停止）する。

【０６７７】

（初ｃ）は、「可動演出装置２原点復帰」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置２原点復帰」においては、第２可動演出装置７５が、「Ｅ」から「Ｄ」に約「０．５Ｓ」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ｅ」から「Ｄ」に一気に移動するとしている。

【０６７８】

このように、第２可動演出装置７５が初期動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「Ｄ」から「Ｅ」に移動する時間と、「Ｅ」から「Ｄ」に移動する時間とは、同じ時間（ともに約０．５Ｓ）といった関係になっている。また、これに伴って、「Ｄ」から「Ｅ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｅ」から「Ｄ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数とは同じ回数（ともに約２サイクル変動）、といった関係になっている。

【０６７９】

（演ａ）は、上述した「ブラックアウト演出」の「弱発展演出」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが変動表示しているときに「可動演出装置２移動」が行われたことを示している。この「弱発展演出」においては、第２可動演出装置７５が、「Ｄ」から「Ｅ」に約「０．５Ｓ（秒）」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。なお、（演ａ）～（演ｃ）においては、第２可動演出装置７５の可動演出装置２ＬＥＤが緑で点灯（発光）している。

【０６８０】

（演ｂ）は、第２可動演出装置７５が「Ｅ」まで移動したことを示している。そして、第２可動演出装置７５は、「Ｅ」まで移動すると、当該「Ｅ」に約「０．２５Ｓ」間（＝約１サイクル変動）、位置（滞在）する。

【０６８１】

（演ｃ）は、「弱発展演出」における「可動演出装置２原点復帰」の態様を示している。すなわち、「Ｅ」に約「０．２５Ｓ」間位置すると、第２可動演出装置７５が、「Ｅ」から「Ｄ」に約「０．５Ｓ」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。

【０６８２】

このように、第２可動演出装置７５が演出動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「Ｄ」から「Ｅ」に移動する時間と、「Ｅ」から「Ｄ」に移動する時間とは、同じ時間（ともに約０．５Ｓ）といった関係になっている。また、これに伴って、「Ｄ」から「Ｅ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｅ」から「Ｄ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数とは同じ回数（ともに約２サイクル変動）、といった関係になっている。

【０６８３】
また、（初ａ）～（初ｃ）と、（演ａ）～（演ｃ）とを比較すると、初期動作、演出動作ともに、「Ｄ」から「Ｅ」への移動時間は同じであり、「Ｅ」に位置する時間（停止時間）は同じであり、「Ｅ」から「Ｄ」への移動時間は同じである。これに伴い、「Ｄ」から「Ｅ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となり（ともに約２サイクル変動）、「Ｅ」での停止時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となり（ともに約１サイクル変動）、「Ｅ」から「Ｄ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となる（ともに約２サイクル変動）。
【０６８４】
このように、第２可動演出装置７５は、第１可動演出装置７３と異なり、初期動作と演出動作とで、移動時間、停止時間（また、これらの間に実行されるサイクル変動の回数）が同じとなる。特に、第２可動演出装置７５は、第１可動演出装置７３よりも大きさが小さく、可動する範囲も狭く、また、第１可動演出装置７３のように「決め演出」で作動可能な演出装置ではない。よって、第１可動演出装置７３に比べると遊技者の注目度は低い演出装置といえる。これにより、第１可動演出装置７３ほど、遊技者に勘違い（初期動作であるのか演出動作であるのか）を与えることによる影響が小さいといえる。このような可動演出装置においては、初期動作と演出動作とで共通化を図ることで、第２可動演出装置７５を駆動させるためのデータを共通化することができる。
【０６８５】
なお、図１７－３の初期動作は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図１７－３のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。
【０６８６】
（サブ表示装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例）
図１７－４は、サブ表示装置７１の初期動作の態様、及び、演出動作の態様の所要時間の具体例を示す図である。なお、図１７－４において、「Ｆ」は、サブ表示装置７１の原点位置（待機位置）を示しており、「Ｇ」は、サブ表示装置７１の初期動作位置（＝演出位置）を示しており、以下においては、単に、「Ｆ」、「Ｇ」と記載する。また、図１７－４の（初ａ）、（初ｂ）、（初ｃ）は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合におけるサブ表示装置７１の初期動作を例に説明する。
【０６８７】
（初ａ）は、「サブ表示装置移動」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「サブ表示装置移動」においては、サブ表示装置７１が、「Ｆ」から「Ｇ」に約「０．６Ｓ（秒）」（＝約２．５サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ｆ」から「Ｇ」に一気に移動するとしている。なお、（初ａ）～（初ｃ）においては、サブ表示装置７１のサブ表示装置ＬＥＤが消灯している（図１２－１参照）。
【０６８８】
（初ｂ）は、サブ表示装置７１が「Ｇ」に位置（停止）している態様を示している（図１２－１においては当該「停止」を省略している）。すなわち、サブ表示装置７１は、「Ｇ」まで移動すると、当該「Ｇ」で約「３Ｓ」間（＝約１２サイクル変動）、位置（停止）する。
【０６８９】
（初ｃ）は、「サブ表示装置原点復帰」（図１２－１参照）の態様を示している。すなわち、「サブ表示装置原点復帰」においては、サブ表示装置７１が、「Ｇ」から「Ｆ」に約「０．３Ｓ」（＝約１．２５サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「Ｇ」から「Ｆ」に一気に移動するとしている。
【０６９０】

このように、サブ表示装置７１が初期動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「Ｇ」から「Ｆ」に移動する時間よりも、「Ｆ」から「Ｇ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「Ｇ」から「Ｆ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「Ｆ」から「Ｇ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数の方が多い、といった関係になっている。特に、サブ表示装置７１は、所定量の重量を有し、「Ｆ」から上方（鉛直方向に抗する方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「Ｆ」から「Ｇ」への移動に係る時間を、「Ｇ」から「Ｆ」への移動に係る時間よりも長くとることで、サブ表示装置７１の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「Ｇ」での滞在時間をも含めて比較すると、「Ｇ」で停止している時間が最も長く、次いで、「Ｆ」から「Ｇ」に移動する時間、次いで、「Ｇ」から「Ｆ」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、サブ表示装置７１が「Ｇ」で停止している時間を用いて、作業者（工員、遊技店員）に、サブ表示装置７１に不具合等が生じていないかを確認させることができる。

【０６９１】

（演ａ）は、上述した「ブラックアウト演出」の「強発展演出」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが変動表示しているときに「サブ表示装置移動」が行われたことを示している。この「強発展演出」においては、サブ表示装置７１が、「Ｆ」から「Ｇ」に約「０．８Ｓ（秒）」（＝約３サイクル変動）かけて移動する。なお、（演ａ）～（演ｃ）においては、サブ表示装置７１のサブ表示装置ＬＥＤが緑で点灯（発光）している。

【０６９２】

（演ｂ）は、サブ表示装置７１が「Ｇ」まで移動したことを示している。そして、サブ表示装置７１は、「Ｇ」まで移動すると、当該「Ｇ」に約「４Ｓ」間（＝約１６サイクル変動）、位置（滞在）する。

【０６９３】

（演ｃ）は、「強発展演出」における「サブ表示装置原点復帰」の態様を示している。すなわち、「Ｇ」に約「４Ｓ」間位置すると、サブ表示装置７１が、「Ｇ」から「Ｆ」に約「０．５Ｓ」（＝約２サイクル変動）かけて移動する。

【０６９４】

このように、サブ表示装置７１が演出動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「Ｇ」から「Ｆ」に移動する時間よりも、「Ｆ」から「Ｇ」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「Ｇ」から「Ｆ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「Ｆ」から「Ｇ」に移動する間に行われるサイクル変動の回数の方が多い、といった関係になっている。

【０６９５】

また、（初ａ）～（初ｃ）と、（演ａ）～（演ｃ）とを比較すると、「Ｆ」から「Ｇ」への移動時間、「Ｇ」での停止時間、「Ｇ」から「Ｆ」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、各動作場面における状況を考慮したものである。例えば、初期動作が行われるときは、作業者（工員、遊技店員）に初期動作のみに注目させればよいので、演出動作よりも短い所要時間で作動させても、作業者（工員、遊技店員）が初期動作を見落としてしまう可能性は低い。一方、演出動作が行われるときは、例えば、ブラックアウト演出の他にも、様々な大当たり予告演出が同時に複合して行われることがあり、遊技者が遊技盤５上で注目する範囲も広い。よって、初期動作と同じ時間、若しくは初期動作よりも短い時間で作動させると、サブ表示装置７１を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう懸念がある。よって、初期動作においては演出動作よりも短い時間で作動させることで初期動作に係る時間の短縮化を図りつつ、演出動作においては初期動作よりも長い時間で作動させることで、サブ表示装置７１を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう、といった懸念を解消している。

【０６９６】

また、（初ａ）～（初ｃ）と、（演ａ）～（演ｃ）とを比較すると、「Ｆ」から「Ｇ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｇ」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「Ｇ」から「Ｆ」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、サブ表示装置７１が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別がつき易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

【０６９７】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。また、図１７－３、図１７－４で記載した所要時間は一例に過ぎず、適宜変更してよい。また、図１７－４で記載した時間の関係は、適宜変更してよい。例えば、「Ｆ」→「Ｇ」の移動時間と、「Ｇ」→「Ｆ」の移動時間とが同じであってもよいし、「Ｆ」→「Ｇ」の移動時間よりも「Ｇ」→「Ｆ」の移動時間の方が長くてもよい。また、「Ｇ」で停止（滞在）時間を一番長くしたが、一番短くしてもよいし、「Ｇ」で停止（滞在）しなくてもよい。

【０６９８】

なお、図１７－４の初期動作は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図１７－４のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【０６９９】

（設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－１を用いて、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－１は、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７００】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７０１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときに設定変更操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＮ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（設定変更中画面の表示、設定変更中音声「設定変更中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作

も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。
【０７０２】
Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。
【０７０３】
Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で設定値確定操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄでの設定値の表示も終了する。そして、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。
【０７０４】
Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。
【０７０５】
（ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）
図１８－２を用いて、ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－２は、ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。
【０７０６】
まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。
【０７０７】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときにＲＷＭクリア操作（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０ではＲＷＭクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８にＲＷＭクリア準備中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、ＲＷＭクリア

準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すためのＲＷＭクリア準備報知（クリア準備画面の表示、「再度ＲＷＭクリアスイッチを押してください」の報知音声と「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の交互出力）が開始される。

【０７０８】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０７０９】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態でＲＷＭクリア承認操作（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、ＲＷＭクリア準備モード及びＲＷＭクリア準備報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、第１可動演出装置７３の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７１０】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７１１】

（設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－３を用いて、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－３は、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７１２】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７１３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときに設定確認操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、設定確認中であること及び各種駆動源の

動作確認を促すための設定確認報知（設定確認中画面の表示、設定確認中音声「設定確認中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。

【０７１４】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０７１５】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で確認終了操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄでの設定値の表示も終了する。そして、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源復旧報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、第１可動演出装置７３の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７１６】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７１７】

このように、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）を初期動作させるようになっているため、遊技機１（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

【０７１８】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器６８を除くメイン情報表示器５９（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）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【０７１９】

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

めの設定確認報知）を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機１の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【０７２０】

また、本実施形態によれば、設定変更モード（ＲＷＭクリア準備モード、設定確認モード）において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において複数の状態を創設せずに済み、遊技機１の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

【０７２１】

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

【０７２２】

また、本実施形態によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置７３の初期動作を行うようになっているため、２種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０７２３】

また、本実施形態によれば、第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口ＬＥＤを消灯したままとしているため、大入賞口ＬＥＤからの光によって第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０７２４】

また、本実施形態によれば、第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第１大入賞口５０や第２大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることができると共に、遊技機１から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【０７２５】

また、本実施形態によれば、遊技機の電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器１１３に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることが可能となる。

【０７２６】

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

【０７２７】

また、本実施形態によれば、設定変更モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている７セグメント表示器１１３ｄ以外の７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｃにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【０７２８】

なお、本実施形態では、設定変更報知やＲＷＭクリア準備報知や設定確認報知において、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」等の文字を表示しないようになっていたが、そのような文字を表示するようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始された後に情報表示器１１３の全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄを全点灯させて点灯確認を行うようになっているが、設定変更モードやＲＷＭクリア準備モードや設定確認モードの後においては点灯確認を行わないようにしてもよい。

【０７２９】

（各種駆動源を初期動作させる場合の変形例）

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

【０７３０】

（設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－４を用いて、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－４は、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７３１】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７３２】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときに設定変更操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＮ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定変更報知が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。

【０７３３】

Ｔ２のタイミングにおいて、設定値確定操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器６８での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７３８】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７３９】

（ＲＷＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－５を用いて、変形例におけるＲＷＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－５は、変形例におけるＲＷＭクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７４０】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７４１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときにＲＷＭクリア操作（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０ではＲＷＭクリア準備モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、上述したＲＷＭクリア準備報知が開始される。

【０７４２】

Ｔ２のタイミングにおいて、ＲＷＭクリア承認操作（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、ＲＷＭクリア準備モードが終了して各種駆動源の初期動作が開始される。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力）が開始される。

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７４７】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７４８】

（設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－６を用いて、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－６は、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７４９】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するか否か（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（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、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７５０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときに設定確認操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定確認報知が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。

【０７５１】

Ｔ２のタイミングにおいて、確認終了操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器６８での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７５６】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７５７】
このように、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）を初期動作させるようになっているため、遊技機１（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。
【０７５８】
また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器６８を除くメイン情報表示器５９（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）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。
【０７５９】
また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機１の動作確認を行う作業者（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。
【０７６０】
また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、設定変更モード（ＲＷＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、設定変更（ＲＷＭクリア、設定確認）を行いながら各種駆動源の動作確認を行うといった複雑なことせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。
【０７６１】
また、本変形例によれば、設定変更モード（ＲＷＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に作動待機時間を経てから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、設定変更（設定確認）が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。
【０７６２】
また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作が設定変更モードの終了後であるか、ＲＷＭクリア準備モードの終了後であるか、設定確認モードの終了後であるかに拘らず、同一の初期動作報知を行うようになっているため、初期動作報知の制御を簡便なものにすることができ、遊技機１の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。
【０７６３】
また、本変形例によれば、第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口ＬＥＤを消灯したままとしているため、大入賞口ＬＥＤからの光によって第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。
【０７６４】
また、本変形例によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御

が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない第１可動演出装置７３の初期動作を行うようになっているため、２種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０７６５】

また、本変形例によれば、第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第１大入賞口５０や第２大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることができると共に、遊技機１から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【０７６６】

また、本変形例によれば、遊技機の電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器１１３に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることが可能となる。

【０７６７】

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

【０７６８】

また、本変形例によれば、設定変更モード中やＲＷＭクリア準備モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている７セグメント表示器１１３ｄ以外の７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｃにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【０７６９】

また、本変形例によれば、各種駆動源の初期動作中において、情報表示器１１３に設定値や遊技機の性能情報を表示しないようになっているため、各種駆動源の初期動作の確認に対して遊技店の従業員の意識を集中させることができ、各種駆動源の故障を的確に判断することが可能となる。

【０７７０】

（特別図柄表示器の表示例）

図１９を用いて、特別図柄表示器（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）の表示例について説明する。

【０７７１】

図１９（ａ）に示すように、特別図柄表示器には電源投入後の最初の表示態様として右端のＬＥＤが点灯するハズレ特別図柄が表示されている。その後、特別図柄の変動表示が開始されると、図１９（ｂ）に示すように、左端から２つのＬＥＤが点灯する表示態様となり、その後（３２ｍｓ後）は、図１９（ｃ）～（ｉ）に示すように、３２ｍｓ毎にＬＥＤの点灯位置が変化した表示態様となる。具体的には、タイマ割込の周期である４ｍｓ毎に該当するＬＥＤに点灯させる制御を行い、それを８回のタイマ割込にわたって継続することで３２ｍｓ間は同じＬＥＤが点灯した状態となる。

【０７７２】

そして、図１９（ｂ）～（ｉ）の表示態様の変化を１サイクル（＝２５６ｍｓ）とするサイクル変動が複数回行われ、特別図柄の変動時間が経過すると、図１９（ｊ）～（ｍ）の何れかの特別図柄（ハズレ特別図柄、第１大当たり特別図柄、第２大当たり特別図柄、第３大当たり特別図柄）が停止時間（０．５秒）に亘って停止表示される。さらに、停止時間が経過した後に次の特別図柄の変動表示が開始されると、図１９（ｂ）の表示態様からサイクル変動が複数回行われ、図１９（ｊ）～（ｍ）の何れかの特別図柄が停止時間（０．５秒＝５００ｍｓ）に亘って停止表示される。

【０７７３】
なお、サイクル変動では、２つのＬＥＤを点灯させ、その点灯位置を変化（移動）させるようになっているが、１つのＬＥＤを点灯させ、その点灯位置を変化させてもよいし、３つ以上のＬＥＤを点灯させ、その点灯位置を変化させるようにしてもよい。また、サイクル変動では、８種類の表示態様を１サイクルとしているが、２種類の表示態様（例えば、全点灯と全消灯）を１サイクルとしてもよいし、３種類以上の表示態様を１サイクルとしてもよい。この場合であっても、１サイクルの時間が、特別図柄の停止時間（０．５秒＝５００ｍｓ）よりも短くなるようにするとよい。また、本実施形態では、可変入賞部を１．８秒間開状態にさせる小当たり遊技を実行しないようになっているが、小当たり遊技を実行する場合には、サイクル変動を複数回行った後に小当たり特別図柄を停止表示させるようにするとよい。この場合、小当たり特別図柄の停止時間を０．５秒（５００ｍｓ）やサイクル変動における１つの表示態様の表示時間（３２ｍｓ）よりも短くしてもよい。
【０７７４】
（演出モード毎の演出例）
図２０－１を用いて、演出モード毎の表示演出例（変動前動作等）について説明する。
【０７７５】
図２０－１（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）では、モードＡ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第１態様（矩形状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードで共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第１態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．７５秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンが第１態様（六角形）で表示される。そして、第１態様の通常アイコンは、左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）から右側に傾く第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる揺れ動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期２秒で繰り返し行うようになっている。
【０７７６】
図２０－１（ｂ）に示すように、演出モードＢ（通常遊技状態）では、モードＢ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第２態様（提灯状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第２態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新動作）を開始する前の変動前動作として演出図柄７０ａの縮小表示を０．５秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンが第２態様（シャトル形）で表示される。そして、第２態様の通常アイコンは、左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）から右側に傾く第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる揺れ動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期２秒で繰り返し行うようになっている。
【０７７７】
図２０－１（ｃ）に示すように、演出モードＣ（通常遊技状態）では、モードＣ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第３態様（Ｒ面取りされた矩形状のベース画像ＢＧ、キャラクタ画像ＣＧ、Ｒ面取りされた六角画像に囲まれた数字画像ＳＧ）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第３態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新変動）を開始する前の変動前動作として演出図柄７０ａの拡大表示を０．５秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第１保留アイ

コン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンであれば第３態様（星形）で表示される。そして、第３態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。

【０７７８】

図２０－１（ｄ）に示すように、演出モードＤ（確変遊技状態）では、モードＤ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第４態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．４秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンが第４態様（丸形）で表示される。そして、第４態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。

【０７７９】

図２０－１（ｅ）に示すように、演出モードＥ（確変遊技状態）では、モードＥ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第４態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を０．４秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンが第４態様（丸形）で表示される。そして、第４態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。

【０７８０】

図２０－１（ｆ）に示すように、演出モードＦ（時短遊技状態）では、モードＦ背景画像がメイン表示装置７０への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄７０ａが第４態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄ＴＺが全演出モードに共通の共通態様（数値画像）で表示される。そして、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として演出図柄７０ａの縮小表示を０．４秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）では、通常アイコンが第５態様（五角形）で表示される。そして、第５態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表示中は常に１周期３秒で繰り返し行うようになっている。

【０７８１】

なお、演出モードＡ～Ｆにおいて、アイコン表示領域（第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、当該アイコン表示領域７０Ｃ）に特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンが全演出モードに共通の共通態様（丸形）で表示される。そして、共通態様の特別アイコンは、特定部位が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から回転して特定部位が移動した第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置７０への表

示中は常に１周期２．５秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードＡ～Ｆにおいて、共通態様（数字画像）で表示される特殊図柄ＴＺは、変動演出において変動前動作を行わずに下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うようになっており、数字画像１～９を繰り返し更新する更新動作を１周期０．９秒で繰り返し行うようになっている。なお、特殊図柄ＴＺについては、更新変動を行っていることで変動演出の実行中であることを示唆するようになっている。

【０７８２】

このように、保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）における第１姿勢と第２姿勢とに変化する演出を、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）におけるＬＥＤの点灯態様の変化周期（３２ｍｓ）や１サイクルの周期（２５６ｍｓ）と異なる周期（２秒又は３秒）で繰り返し実行するようになっている。そのため、保留アイコンが演出動作を行っていることを遊技者にアピールすることができ、演出効果を向上させることが可能となる。また、保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）における第１姿勢と第２姿勢とに変化する演出を、サブ第１変動表示器８１（サブ第２変動表示器８２）におけるＬＥＤの点滅周期（１秒）とは異なる周期（２秒又は３秒）で繰り返し実行するようになっている。そのため、保留アイコンが演出動作を行っていることを遊技者にアピールすることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【０７８３】

また、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れかを実行するようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行したかによって、演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）を行うまでの時間が異なる場合があるようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７８４】

なお、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行した場合であっても、３つの演出図柄７０ａの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を同一にする（左→中→右）ようにしてもよい。また、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行したかによって、３つの演出図柄７０ａの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を異ならせる（浮上表示：左→中→右、拡大表示：中→左→右、縮小表示：右→中→左等）ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄７０ａの変動前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの動作態様は演出モード毎に１種類とすることで大当たり期待度を持たせないようにしてもよい。

【０７８５】

（演出モード毎の演出例）

図２０－２を用いて、演出モード毎の表示演出例（停止前動作等）について説明する。なお、図２０－１と重複する部分の説明は省略する。

【０７８６】

図２０－２（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）では、第１態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、演出図柄７０ａのキャラクタ画像ＣＧが図柄停止位置で頭を揺らす表示（図２１－４参照）を０．９秒に亘って行うようになっている。

【０７８７】

図２０－２（ｂ）に示すように、演出モードＢ（通常遊技状態）では、第２態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新動作）を終了する前の停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄７

０ａの縮小→通常表示を０．５秒に亘って行うようになっている。
【０７８８】
図２０－２（ｃ）に示すように、演出モードＣ（通常遊技状態）では、第３態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新変動）を終了する前の停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄７０ａの回転表示を０．７秒に亘って行うようになっている。
【０７８９】
図２０－２（ｄ）に示すように、演出モードＤ（確変遊技状態）では、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置から上方に浮き上がった後、下方に下がるバウンド表示を０．４秒に亘って行うようになっている。なお、バウンド表示は、上述した浮上表示と演出態様は類似するが、バウント表示の方が演出図柄７０ａの移動速度が速く、且つ、浮き上がりの高さも低くなっている。
【０７９０】
図２０－２（ｅ）に示すように、演出モードＥ（確変遊技状態）では、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄７０ａの回転（小）表示を０．４秒に亘って行うようになっている。
【０７９１】
図２０－２（ｆ）に示すように、演出モードＦ（時短遊技状態）では、第４態様の演出図柄７０ａは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置から上方に浮き上がるバウンド（小）表示を０．４秒に亘って行うようになっている。
【０７９２】
このように、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の停止前動作（頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転（小）表示、バウンド（小）表示）の何れかを実行するようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の停止前動作（頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転（小）表示、バウンド（小）表示）の何れを実行したかによって、演出図柄７０ａが停止表示を行うまでの時間が異なる場合があるようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７９３】
なお、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の停止前動作（頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転（小）表示、バウンド（小）表示）の何れを実行した場合であっても、３つの演出図柄７０ａの停止前動作や仮停止の順序を同一にする（左→右→中）ようにしてもよい。また、変動演出において演出図柄７０ａが複数種類の停止前動作（頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転（小）表示、バウンド（小）表示）の何れを実行したかによって、３つの演出図柄７０ａの停止前動作や仮停止の順序を異ならせる（頭を揺らす表示：左→右→中、回転表示：左→中→右等）ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄７０ａの停止前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの動作態様は演出モード毎に１種類とすることで大当たり期待度を持たせないようにしてもよい。
【０７９４】
（保留数の表示演出例）
図２０－３を用いて、メイン表示装置７０における保留数の表示演出例について説明する。
【０７９５】
図２０－３（ａ）に示すように、まず、保留数が「０」であって客待ち状態では、第１保

留アイコン表示領域７０Ｂ及び当該アイコン表示領域７０Ｃにアイコンが表示されず、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢにはそれぞれ「０」が表示される。

【０７９６】

図２０－３（ｂ）に示すように、その後、第１始動口４５に遊技球が入賞して第１保留数が「１」になると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩが１フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「１」に更新（増加表示）される。このとき、保留アイコンＨＩは左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。

【０７９７】

図２０－３（ｃ）に示すように、そして、第１保留数が「０」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている保留アイコンＨＩを当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示、変化表示）する２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「０」に更新（減少表示）される。このとき、保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作）は継続して行われる。

【０７９８】

図２０－３（ｄ）に示すように、その後、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると、保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩとして保留アイコンＨＩよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【０７９９】

図２０－３（ｅ）に示すように、この状態で、第１始動口４５に遊技球が入賞して第１保留数が「１」になると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）される２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「１」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、他の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。つまり、特別図柄が変動表示している状態では、保留アイコンＨＩが第１姿勢（初期姿勢）から表示が開始されない場合があるようになっている。

【０８００】

図２０－３（ｆ）に示すように、そして、通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【０８０１】

図２０－３（ｇ）に示すように、その後、第１始動口４５に遊技球が入賞して第１保留数が「２」になると共に、アイコン変化演出が実行されることが決定されると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部に第１特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）される２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「２」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、特定部位が上部に位置する第１姿勢（初期姿勢）から通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）とは同期しない演出動作（回転動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。

【０８０２】

図２０－３（ｈ）に示すように、そして、第１特別態様（青色）の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された第１特別態様（青色）の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（回転動作）が継続して行われる。

【０８０３】
図２０－３（ｉ）に示すように、この状態で、第１特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが消去表示される２０フレームのアニメーションが開始される。このとき、消去表示される当該アイコンＴＩはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消去されるが、消去表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。
【０８０４】
図２０－３（ｊ）に示すように、その後、第１保留数が「１」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩを当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）する２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「１」に更新（減少表示）される。このとき、２つの保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。
【０８０５】
図２０－３（ｋ）に示すように、そして、２つの保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた通常表示態様の保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩとして保留アイコンＨＩよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部に表示されていた第１特別表示態様の保留アイコンＨＩが第１表示部に通常サイズであって不透明で表示され、これに伴ってアイコン変化演出によって第２特別表示態様（特別アイコンの一種）に変化するが、演出動作（回転動作）は継続して行われる。
【０８０６】
図２０－３（ｌ）に示すように、この状態で、第１始動口４５に遊技球が入賞して第１保留数が「２」になると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）される２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「２」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンＨＩは、他の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンＴＩ）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。
【０８０７】
図２０－３（ｍ）に示すように、その後、通常表示態様の保留アイコンＨＩの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。
【０８０８】
図２０－３（ｎ）に示すように、この状態で、第１特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、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ＴＩが消去表示される２０フレームのアニメーションが開始される。このとき、消去表示される当該アイコンＴＩはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消去されるが、消去表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。
【０８０９】
図２０－３（ｏ）に示すように、その後、第１保留数が「１」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた演出動作中の２つの保留アイコンＨＩを当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）する２０フレームのアニメーションが開始され、第１保留数表示領域ＳＡの保留数字が１フレームの非アニメーションで「１」に更新（減少表示）される。このとき、２つの保留アイコンＨＩは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。
【０８１０】

図２０－３（ｐ）に示すように、このとき、演出モードＡから演出モードＢへの切替条件が成立していると、メイン表示装置７０には画面全体に遮蔽画像（ブラックアウト画像、ホワイトアウト画像等）が表示され、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢの保留数字が視認可能な状態のまま、第１保留アイコン表示領域７０Ｂや当該アイコン表示領域７０Ｃのアイコンの視認が規制される。

【０８１１】

図２０－３（ｑ）に示すように、そして、遮蔽画像の後方レイヤーでは、当該アイコンＴＩの表示態様や演出動作（回転動作）は維持されたまま、保留アイコンＨＩが演出モードＢに対応する通常表示態様の保留アイコンＨＩに切り替えられる。このとき、保留アイコンＨＩは左側に傾く第１姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。

【０８１２】

図２０－３（ｒ）に示すように、そして、遮蔽画像が消去されると、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された通常表示態様の保留アイコンＨＩ及び当該アイコン表示領域７０Ｃに表示された第２特別表示態様の当該アイコンＴＩの視認が可能となる。

【０８１３】

なお、通常表示態様の複数の保留アイコンが表示されている場合についても、通常表示態様の保留アイコンと通常表示態様の当該アイコンとが同期するように演出動作を行うのと同じように、通常表示態様の複数の保留アイコンが同期するように演出動作を行うようになっている。また、ここでは主に演出モードＡにおける保留表示例を説明したが、他の演出モードでも保留アイコンの表示態様や動作演出態様が異なるだけで、基本的には同じような保留数の表示（演出モードの切替時の表示も含む）が行われることになる。

【０８１４】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１の特徴としては、客待ち状態中に保留数が増加（「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フレーム分の期間で実行される点が挙げられる。このようにしたことで、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減少表示）を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８１５】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第２の特徴としては、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（１フレーム）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（２０フレーム）による変化表示（減少表示）が実行（同じフレーム更新タイミングで開始）される点が挙げられる。このようにしたことで、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。なお、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が開始するタイミング（フレーム更新タイミング）よりも、保留数字の減少表示が開始されるタイミング（フレーム更新タイミング）が先（例えば１フレーム前）になるようにしてもよい。

【０８１６】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第３の特徴としては、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が完了することになるタイミング（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タイミング（フレーム更新タイミング）の方が早い点が挙げられる。このようにしたことで、保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって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。なお、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が完了するタイミング（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タイミング（フレーム更新タイミング）が先（例えば１フレーム前）になるようにしてもよい。

【０８１７】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第４の特徴としては、特別図柄の変動表示中に保

留数が増加した場合には、保留数字の非アニメーション（１フレーム）による増加表示、及び、保留アイコンのアニメーション（２０フレーム）による増加表示が実行（同じフレーム更新タイミングで開始）される点が挙げられる。このようにしたことで、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。なお、保留アイコンの増加表示が開始するタイミング（フレーム更新タイミング）よりも、保留数字の増加表示が開始されるタイミング（フレーム更新タイミング）及び終了するタイミング（フレーム更新タイミング）が先（例えば１フレーム前）になるようにしてもよい。

【０８１８】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第５の特徴としては、保留アイコンの追加表示（増加表示）が完了することになるタイミング（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タイミング（フレーム更新タイミング）の方が早い点が挙げられる。このようにしたことで、保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって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。

【０８１９】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第６の特徴としては、特別図柄の変動表示（変動演出）中に保留数が増加した場合には、客待ち状態中に保留数が増加した場合に比べて、長い期間（長いフレーム数）に亘って保留アイコンの追加表示（増加表示）が実行される点が挙げられる。このようにしたことで、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。

【０８２０】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第７の特徴としては、保留アイコンの増加表示の開始（表示開始）時の演出動作態様（拡大しながら動作）と、保留アイコンの増加表示の完了（表示開始）後の演出動作態様（大きさを維持して動作）とが異なる（一部が異なる）点が挙げられる。このようにしたことで、保留が増加したことを遊技者に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。なお、保留アイコンの増加表示の開始時と増加表示の完了後とで、一部の動作だけを異ならせるのではなく、全ての動作を異ならせてもよい。

【０８２１】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第８の特徴としては、保留アイコンの増加表示の開始時の表示態様（半透明）と、保留アイコンの増加表示の完了後の表示態様（不透明）とが異なる（一部が異なる）点が挙げられる。このようにしたことで、保留が増加したことを遊技者に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。なお、保留アイコンの増加表示の開始時と増加表示の完了後とで、透明度だけを異ならせるのではなく、形状などを異ならせてもよい。

【０８２２】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第９の特徴としては、特別図柄（演出図柄）の変動表示中において、保留アイコン及び当該アイコンが第１姿勢と第２姿勢とに繰り返し変化する演出動作（揺れ動作、回転動作等）を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン及び当該アイコンによって演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８２３】

図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１０の特徴としては、保留アイコン及び当該アイコンが第１姿勢と第２姿勢とに繰り返し変化する演出動作（揺れ動作、回転動作）において、第１姿勢から第２姿勢に変化する時間は毎回一定である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン及び当該アイコンが視認し難くなるといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、保留アイコン及び当該アイコンが第１姿勢から第２姿勢に変化するときに描画処理の制御負荷が大きくて処理落ちした（１フレーム分の描画ができなかった）場合には、第１姿勢から第２姿勢に変化す

る時間がそのときだけは一定にはならずに略一定となる。
【０８２４】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１１の特徴としては、特別図柄の変動表示（変動演出）中において、通常表示態様で表示される複数のアイコン（保留アイコン同士、保留アイコンと当該アイコン）が同期して演出動作を実行する点が挙げられる。このようにしたことで、アイコンの演出動作の見栄えを良くして演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、新たに始動入賞したことに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出動作が他の保留アイコンの演出動作と同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよいし、シフト表示の完了時でもよい。
【０８２５】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１２の特徴としては、特別図柄（演出図柄）が停止表示すると当該アイコンは消去表示されるが、特別図柄（演出図柄）が停止表示してから次の変動表示（変動演出）が開始されるまでの間も、保留アイコンは演出動作を繰り返し実行する点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコンによって保留数が「０」でないことを遊技者に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。
【０８２６】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１３の特徴としては、特別図柄（演出図柄）が停止表示したときに、演出図柄の透明度は変化しないが、当該アイコンの透明度は高くなってから消去される点が挙げられる。このようにしたことで、当該アイコンを消去させる際の違和感を軽減して当該アイコンを自然に消去することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８２７】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１４の特徴としては、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作の１周期の時間（尺）が、第１の演出モードと第２の演出モードと（演出モードＡと演出モードＢ、演出モードＣ～Ｆの相互間）で同一である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作を見易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８２８】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１５の特徴としては、保留アイコン（当該アイコン）が第１姿勢から第２姿勢を経由して再び第１姿勢となる周期が、第１の演出モードと第２の演出モードと（演出モードＡと演出モードＢ、演出モードＣ～Ｆの相互間）で同一である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作を見易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８２９】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１６の特徴としては、保留数表示領域では保留数の増減によって保留数が表示される領域の大きさ（面積）が変化しないが、保留アイコン表示領域では保留数の増減によって保留アイコンが表示される領域の大きさ（面積）が変化する（保留数が単数である場合には第１の領域で保留アイコンが表示され、保留数が複数である場合には第１の領域よりも大きい第２の領域で保留アイコンが表示される）点が挙げられる。このようにしたことで、保留数を認識させつつ、保留数の増減を遊技者に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。
【０８３０】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１７の特徴としては、通常表示態様（通常アイコン）で表示されている保留アイコンは、第１姿勢と第２姿勢とに変化する演出動作を第１周期（２秒又は３秒）で繰り返し実行可能であり、通常表示態様よりも大当たり期待度が高い特別表示態様（特別アイコン）で表示されている保留アイコンは、第１姿勢と第２姿勢とに変化する演出動作を第１周期とは異なる第２周期（２．５秒）で繰り返し実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、通常表示態様の保留アイコンと特別表

示態様の保留アイコンとを区別し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８３１】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１８の特徴としては、特殊図柄は、数字画像の１～９までの更新変動（スクロール表示、切替表示）を第１周期（０．９秒）で実行可能であり、保留アイコンは、第１姿勢と第２姿勢とに変化する演出動作を第１周期とは異なる第２周期（２秒又は３秒）で実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、特殊図柄の更新変動と保留アイコンの演出動作とが連動していると勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８３２】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第１９の特徴としては、特別図柄の変動表示の開始に伴って保留数の減少表示が行われるが、この減少表示において保留数表示領域に表示される保留数字は移動しないが、保留アイコン表示領域に表示される保留アイコンは移動する（保留数が減少する前は第１の領域よりも大きい第２の領域で保留アイコンが表示され、保留数が減少した後は第１の領域で保留アイコンが表示される）点が挙げられる。このようにしたことで、保留数を認識させつつ、保留数の減少を遊技者に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。
【０８３３】
図２０－１～図２０－３の演出例に係る第２０の特徴としては、演出図柄（特殊図柄）の更新動作における移動方向（下方向）と、保留アイコンの演出動作（揺れ動作）における動作方向（左右方向等）とが異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出図柄（特殊図柄）の更新変動と保留アイコンの演出動作（揺れ動作）とを切り分けて認識し易くなって変動演出における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８３４】
なお、客待ち状態中に保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合に、保留アイコンを１フレームの非アニメーションで増加表示させるようになっているが、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）のアニメーションで増加表示させてもよい。このようにすると、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。
【０８３５】
また、特別図柄（演出図柄）の停止表示中にも保留アイコンが演出動作を行うようになっているが、特別図柄（演出図柄）の停止表示中には保留アイコンが演出動作を停止し、次の特別図柄の変動表示の開始（保留数の減少）に伴う保留アイコンのシフト表示後に保留アイコンの演出動作が再開されるようにしてもよい。このようにすると、保留アイコンの演出動作の有無によって特別図柄の変動表示中であるか否かを遊技者に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。また、保留アイコンのシフト表示後に保留アイコンの演出動作を再開させる場合、シフト表示後の位置（保留アイコン表示領域、当該アイコン表示領域）で初期姿勢から保留アイコンが演出動作を再開するようにしてもよい。このようにすると、新たに特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８３６】
また、特別図柄（演出図柄）が停止表示して当該アイコンが消去表示されるときでも当該アイコンが演出動作を継続して行うようになっているが、特別図柄（演出図柄）の停止表示によって演出動作を終了させるようにしてもよい。このようにすると、表示制御に係る負荷を軽減することが可能となる。また、通常表示態様で表示される複数のアイコン（保留アイコン同士、保留アイコンと当該アイコン）が同期して演出動作を行うようになっているが、完全に同期して演出動作を行うのではなく、略同期して演出動作を行うようにしてもよい。なお、新たに始動入賞したことに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出動作が他の保留アイコンの演出動作と略同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよい

し、シフト表示の完了時でもよい。
【０８３７】
（変動演出中に始動入賞する場合の具体例）
図２１－１～図２１－２を用いて、変動演出中に始動入賞する場合の具体例について説明する。図２１－１は、変動演出中に始動入賞する場合のタイミングチャートであり、図２１－２は、図２１－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。
【０８３８】
図２１－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（変動開始からＹ回目のサイクル変動）及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）していると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２１－２（ａ）参照）。
【０８３９】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」になって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２１－２（ｂ）参照）。
【０８４０】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部への通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）のアニメーションでの追加表示及び第１入賞音の出力が開始される（図２１－２（ｃ）参照）。
【０８４１】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、保留アイコンＨＩのアニメーションでの追加表示の開始から所定期間が経過すると、保留アイコンＨＩのアニメーションでの追加表示が終了して第１入賞音の出力も終了する（図２１－２（ｄ）参照）。
【０８４２】
このように、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞した場合、保留アイコンＨＩのアニメーションでの追加表示が複数回のサイクル変動にわたって実行されるようになっている。そのため、始動口に遊技球が入賞したことを遊技者に的確に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。
【０８４３】
このように、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞した場合、複数回のサイクル変動にわたって入賞音（第１入賞音、第２入賞音）が出力されるようになっている。そのため、始動口に遊技球が入賞したことを遊技者に的確に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。また、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞して入賞音（第１入賞音、第２入賞音）を出力する場合、変動ＢＧＭの音量が低下せずに維持されるようになっている。そのため、入賞音によって変動演出が阻害されることが抑制され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８４４】
（連続して変動演出を実行する場合の具体例）
図２１－３～図２１－６を用いて、連続して変動演出を実行する場合の具体例について説明する。図２１－３は、連続して変動演出を実行する場合のタイミングチャートであり、図２１－４～図２１－６は、図２１－３の各種タイミングにおける演出例を示す図である

。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０８４５】

図２１－３に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「２」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（変動開始からＮ回目のサイクル変動）及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において左右の演出図柄７０ａが仮停止して中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには通常表示態様の２つの保留アイコンＨＩが表示されていると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２１－４（ａ）参照）。

【０８４６】

次に、Ｔ１のタイミング（変動開始からＮ＋１回目のサイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた左の演出図柄７０ａが仮停止を開始する（図２１－４（ｂ）参照）。そして、左の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、左の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行う（図２１－４（ｃ）参照）。なお、「停止前動作」とは、仮停止～停止表示までの間に行われる演出であればどのような演出を当てはめてもよい。また、仮停止後に限らず、仮停止直前に行われる演出を停止前動作としてもよい。

【０８４７】

次に、Ｔ１～Ｔ２のタイミング（変動開始からＮ＋１回目のサイクル変動以降の・・サイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた右の演出図柄７０ａが仮停止を開始する（図２１－４（ｂ）～（ｃ）参照）。そして、右の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、右の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行う（図２１－４（ｂ）～（ｃ）参照）。

【０８４８】

次に、Ｔ２のタイミング（変動開始からＮ＋１６回目のサイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた中の演出図柄７０ａが仮停止を開始する（図２１－４（ｃ）参照）。そして、中の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、中の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄７０ａが仮停止した状態になる（図２１－５（ｃ）～（ｄ）参照）。

【０８４９】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２１－５（ｄ）参照）。

【０８５０】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５２３」）及び特殊図柄ＴＺ（「５２３」）の停止表示が開始される（図２１－５（ｅ）参照）。

【０８５１】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了

する（図２１－５（ｆ）参照）。
【０８５２】
次に、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「２」から「１」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２１－６（ｇ）参照）。
【０８５３】
そして、Ｔ７のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２１－６（ｈ）参照）。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する（図２１－６（ｈ）参照）。
【０８５４】
その後、Ｔ８のタイミング（２回目のサイクル変動中）において、演出図柄７０ａの浮上表示の開始から所定期間が経過すると、今回の変動演出だけで実行される先読みエフェクト演出（開始時発光演出）が開始され、演出図柄７０ａの周囲に青色の発光エフェクト画像ＥＦが表示される（図２１－６（ｉ）参照）。
【０８５５】
次に、Ｔ９のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、２つの保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると最先の１つの保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。このとき、変動開始時のアイコン変化演出が行われて当該アイコンＴＩが青アイコンとして表示され、その後に演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始される（図２１－６（ｉ）参照）。
【０８５６】
このように、演出図柄７０ａの変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始前（演出図柄７０ａの停止表示中）から可聴出力していた変動ＢＧＭを、変動前動作の実行中も継続して（途切れなく）可聴出力するようになっている。そのため、複数回の変動演出を紡いだような演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８５７】
また、変動演出の開始時（アイコンのシフト表示が行われるとき）にアイコン変化演出が実行される場合に、アイコンのシフト表示の開始時からアイコンの表示態様を変化させるのではなく、アイコンのシフト完了時（後）にアイコンの表示態様を変化させるようになっている。そのため、アイコンの表示態様が変化したことを目立たせてアイコン変化演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８５８】
また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、特別図柄及び演出図柄７０ａが停止表示するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８５９】
また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａが停止表示するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８６０】
また、変動演出パターンの種類によって先に仮停止する演出図柄７０ａ（例えば左側の演

出図柄７０ａ）が停止前演出を行っているときは、次に仮停止する演出図柄７０ａ（例えば右側の演出図柄７０ａ）は停止前演出を行っているときと、更新変動（スクロール表示）を行っているときがあるようになっている。そのため、変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、先に仮停止する演出図柄７０ａと次に仮停止する演出図柄７０ａの停止前演出の演出態様は同一となるが、異なる演出態様としてもよい。また、短縮変動の場合には、停止前演出が行われないようにしてもよい。

【０８６１】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺやサブ第１変動表示器８１（サブ第２変動表示器８２）の変動表示（更新変動）が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６２】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、当該アイコンの消滅表示を開始するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６３】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａが停止表示し、その後に当該アイコンの消滅表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６４】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺやサブ第１変動表示器８１（サブ第２変動表示器８２）の変動表示（更新変動）が終了し、その後に当該アイコンの消滅表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６５】

また、変動演出において演出図柄７０ａは停止前演出（キャラクタが頭を揺らす動作）を実行した後に停止表示するが、特殊図柄ＴＺは停止前演出を実行せずに停止表示する。そのため、演出図柄７０ａによって変動演出の演出効果を高めつつ、特殊図柄ＴＺによって特別図柄の変動表示の終了を遊技者に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。

【０８６６】

また、変動演出において演出図柄７０ａは停止前動作（キャラクタが頭を揺らす動作）を行ってから停止表示するが、演出図柄７０ａの停止前動作中や停止表示中であっても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像）が演出動作を継続して実行するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの停止前動作中や停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６７】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが停止表示するが、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺの停止表示中であっても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像）が演出動作を継続して実行するようになっている。そのため、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８６８】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも前、最後のサイ

クル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後）で、演出図柄７０ａが所定態様で表示（仮停止表示、停止表示）されるようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０８６９】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動が終了する前に、演出図柄７０ａが仮停止表示されるようになっている。そのため、演出図柄７０ａが仮停止してから特別図柄の変動表示が終了するという遊技の流れを遊技者に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。

【０８７０】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で、特殊図柄ＴＺが停止表示されるようになっている。そのため、特殊図柄ＴＺの停止表示に係る演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０８７１】

また、変動演出の実行中に保留アイコンＨＩを演出動作（揺れ動作、回転動作）させ、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動の終了後においても、保留アイコンＨＩの演出動作が継続して行われるようになっている。そのため、保留アイコンＨＩによって保留数が「０」でないことを遊技者に把握させると共に、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８７２】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で、当該アイコンＴＩの消滅表示が終了するようになっている。そのため、当該アイコンＴＩの消滅表示に係る演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０８７３】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動が終了した後に、当該アイコンＴＩの消滅表示が終了するようになっている。そのため、特別図柄が停止表示したから当該アイコンＴＩが消去されたという遊技の流れを遊技者に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。

【０８７４】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前（変動演出の実行中）に開始された所定の遊技音（変動ＢＧＭ、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力を、当該サイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で終了することが可能となっている。そのため、所定の遊技音を可聴出力する際の演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０８７５】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前（変動演出の実行中）に開始された所定の遊技音（仮停止音等）の可聴出力を、当該サイクル変動が終了する前に終了することが可能となっている。そのため、前の変動表示の印象を次の変動表示まで引きずらないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７６】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前から出力されていた所定の遊技音（変動ＢＧＭ）を、当該サイクル変動の終了後（停止表示中）においても継続して可聴出力することが可能となっている。そのため、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７７】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前から出力されていた背景画像の演出動作（横スクロール、場面変化等）を、当該サイクル変動の終了後（停止表示中）においても継続して実行するようになっている。そのため、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７８】
また、変動演出の開始に伴って実行される先読み演出（先読みゾーン演出、先読みエフェクト演出）については、特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に実行されるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始したから先読み演出が実行されたという遊技の流れを遊技者に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。
【０８７９】
（停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合の具体例）
図２１－７～図２１－８を用いて、停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合の具体例について説明する。なお、図２１－８においては、（ａ）～（ｃ）を省略しているが、図２１－４（ａ）～（ｃ）と同一である。図２１－７は、停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合のタイミングチャートであり、図２１－８は、図２１－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図２１－７のＴ０～Ｔ２のタイミングは、図２１－３のＴ０～Ｔ２のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、Ｔ３のタイミング以降について説明する。
【０８８０】
図２１－７に示すように、まず、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２１－５（ｄ）参照）。しかしながら、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であればＴ４のタイミングで開始されるはずの演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺ等の停止表示が開始されないことになり、サブ第１変動表示器８１での変動表示期間、当該アイコンＴＩの表示期間、演出図柄７０ａの仮停止期間及び特殊図柄ＴＺの変動表示期間が延長されることになる。
【０８８１】
次に、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（

１回目のサイクル変動）が開始される（図２１－８（ｅ）参照）。
【０８８２】
そして、Ｔ６のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が最初（消灯）から開始される（図２１－８（ｆ）参照）。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ＴＩが非アニメーションで消去され、第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて仮停止していた演出図柄７０ａが一瞬だけ図柄停止位置に表示されてから変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、スクロール表示（更新変動）していた特殊図柄ＴＺが停止表示することなくスクロール表示を継続する（図２１－８（ｆ）参照）。
【０８８３】
その後、Ｔ７のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。その後、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始される（図２１－８（ｇ）参照）。
【０８８４】
このように、第１コマンド（開始時コマンド）を受信すると変動演出を開始させると共に、第２コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出を終了させるようになっているが、変動演出が終了していない状態で第３コマンド（次の開始時コマンド）を受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになっている。つまり、第２コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出が終了するが、第２コマンドを正常に受信できずに第３コマンド（次の開始時コマンド）を受信しても変動演出が終了するようになっている。言い換えれば、第２コマンドを受信している場合と受信していない場合との両方において、次の変動演出の実行中には前の変動演出が終了するようになっている。そのため、次の変動演出の開始によって前の変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８８５】
また、演出図柄７０ａの仮停止中に開始時コマンドを受信すると、仮停止していた演出図柄７０ａを一瞬だけ図柄停止位置に表示してから（停止時コマンドを正常に受信できていた場合と同じ態様で）変動演出（ここでは浮上表示）を開始するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの停止表示中に開始時コマンドを受信した場合と同じ態様で変動演出を開始することができ、演出図柄７０ａが仮停止している状態から変動演出が開始される際の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。
【０８８６】
また、当該アイコンＴＩの表示中に開始時コマンドを受信すると、表示していた当該アイコンＴＩを非アニメーション、つまり、アニメーションでの消去表示よりも短い時間で消去表示するようになっている。そのため、次に保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示する際に、そのシフト表示を阻害することがなくなり、演出効果が低下することを抑制することが可能となる。
【０８８７】
なお、開始時コマンドが配線異常やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板１３０に受信されてしまうと、第１特別図柄表示器６０で実行される特別図柄の変動表示の変動パターンの内容（例えばノーマルリーチの１３．５秒変動）と、メイン表示装置７０で実行される変動演出の変動演出パターンの内容（例えば、ＳＰリーチ演出の４０秒）とが相違してしまうケースもある。このようなケースでは、第１特別図柄表示器６０での特別図柄の停止表示時にメイン表示装置７０では変動演出（具体的にはＳＰリーチ演出）が実行された状態となり、この状態で次の開始時コマンドを受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになる。この点については、開始時コ

マンドの送受信はあるが停止時コマンドの送受信がない遊技機についても同様の動作となる。

【０８８８】

（変動演出中に入賞したときに、停止時コマンドを正常に受信できずに当該変動演出中の入賞に基づく次変動演出が開始される場合の具体例）

図２１－１～図２１－２、図２１－５、図２１－７～図２１－８を用いて、変動演出中に入賞したとき停止時コマンドを正常に受信できずに当該変動演出中の入賞に基づく次変動演出が開始される場合の具体例について説明する。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図２１－１、図２１－７における種々のタイミングにおける内容は、上述にて説明したタイミングと同じであるため、ここでの詳細な説明は省略し、一連の遊技の流れにおいてポイントとなるタイミングの内容について説明する。

【０８８９】

図２１－１のＴ１のタイミングにおいて、まず、第１特別図柄表示器６０の第１特別図柄の変動表示、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの更新変動の実行中に、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」になって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２１－２（ｂ）参照）。

【０８９０】

図２１－７のＴ３のタイミングにおいて、次に、本来であれば主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信されるが、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、サブ第１変動表示器８１での変動表示期間、当該アイコンＴＩの表示期間、演出図柄７０ａの仮停止期間及び特殊図柄ＴＺの変動表示期間が延長されることになる（図２１－５（ｄ）参照）。

【０８９１】

図２１－７のＴ５のタイミングにおいて、次に、特別図柄の所定の停止時間（例えば、０．５秒）が経過すると、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２１－８（ｅ）参照）。

【０８９２】

図２１－７のＴ６のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、次に、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が最初（消灯）から開始される（図２１－８（ｆ）参照）。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ＴＩが非アニメーションで消去され、第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて仮停止していた演出図柄７０ａが一瞬だけ図柄停止位置に表示されてから変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、スクロール表示（更新変動）していた特殊図柄ＴＺが停止表示することなくスクロール表示を継続する（図２１－８（ｆ）参照）。

【０８９３】

図２１－７のＴ７のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。その後、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始される（図２１－８（ｇ）参照）。

【０８９４】

このように、図２１－１～図２１－２、図２１－５、図２１－７～図２１－８に示した具

体例によれば、本来であれば、開始時コマンドを受信すると変動演出を開始させる、停止時コマンドを受信すると変動演出を終了させるようになっているが、何らかの不具合で停止時コマンドを受信できず変動演出が終了していない状態で、次変動の開始時コマンドを受信すると、現在の終了していない変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになっている。つまり、当該変動に基づく変動演出（所定の演出）を開始した状態で、次変動の入賞が成立するとともに、次変動の開始時コマンドを受信した場合（特定のの開始条件が成立した場合）は、当該変動に対する停止時コマンドを受信できなくても、当該変動に基づく変動演出を終了させてから、次変動の変動演出（他の演出）を開始させることが可能である。したがって、このような具体例であれば、次の変動演出の開始によって前の変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９５】

（通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例）

図２２－１～図２２－３を用いて、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例について説明する。図２２－１は、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートであり、図２２－２～図２２－３は、図２２－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０８９６】

図２２－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（変動開始からＮ回目のサイクル変動）及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において左右の演出図柄７０ａが仮停止して中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている。さらに、右の演出図柄７０ａの前側に一部が重なるようにして音量値画像ＯＧが表示されている（図２２－２（ａ）参照）。

【０８９７】

次に、Ｔ１のタイミング（変動開始からＮ回目のサイクル変動中）において、スクロール表示（更新表示）していた中央の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄７０ａが仮停止した状態になる（図２２－２（ｂ）参照）。

【０８９８】

そして、Ｔ２のタイミング（変動開始からＮ＋１回目のサイクル変動中）において、音量調整のために十字キー１９の下ボタンが操作されると、音量値が「４」から「３」に変化する。このとき、メイン表示装置７０では、音量値「３」を示す音量値画像ＯＧに更新され、音声出力装置９からは、音量値「３」に応じた音量の確認音の出力が開始される（図２２－２（ｃ）参照）。

【０８９９】

その後、Ｔ３のタイミング（変動開始からＮ＋１回目のサイクル変動中）において、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が終了する（図２２－２（ｄ）参照）。

【０９００】

次に、Ｔ４のタイミング（変動開始からＮ＋１６回目のサイクル変動の途中）において、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２２－２（ｅ）参照）。

【０９０１】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５２３」）及び特殊図柄ＴＺ（「５２３」）での停止表示が開始される。さらに、十字キー１０による音量調整や光量調整が所定期間（１秒間）に亘って規制されて音量値画像ＯＧが消去されるが、確認音の出力は継続する（図２２－２（ｆ）参照）。
【０９０２】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、確認音の出力期間が経過すると確認音の出力が終了し（図２２－３（ｇ）参照）、Ｔ７のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する（図２２－３（ｈ）参照）。
【０９０３】
次に、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。
【０９０４】
そして、Ｔ９のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から停止待機期間（例えば３０秒）が経過すると、変動ＢＧＭの可聴音量での出力が停止（ミュート）され（図２２－３（ｉ）参照）、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば６０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。
【０９０５】
なお、確認音の出力中に停止時コマンドの受信に応じた演出図柄７０ａ（特殊図柄ＴＺ）の停止表示が行われた場合には、十字キー１９での音量調整が規制される一方、確認音は出力期間（０．５秒）が経過するまでは出力が継続されるようになっているが、これは変動演出の開始時も同様であり、確認音の出力中に開始時コマンドの受信に応じた変動演出の実行が開始される場合であっても、十字キー１９での音量調整が規制される一方、確認音は出力期間が経過するまでは出力が継続するようになっている。また、客待ち状態指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）されるが、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できなかった場合には、変動ＢＧＭの可聴出力が停止されることがなく、例えば、次に客待ち状態指定コマンドや大当たり遊技のオープニング指定コマンド等を受信すると変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）される。
【０９０６】
このように、変動演出（十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な期間）において演出図柄７０ａが停止表示される場合には、所定期間（１秒間）に亘って十字キー１９による音量調整や光量調整が規制されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に集中していることで演出図柄７０ａの停止表示という重要な局面を遊技者が見逃してしまうといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９０７】
また、音量値画像ＯＧの表示中に演出図柄７０ａが停止表示される場合には、音量値画像ＯＧの表示期間（最後の調整操作から１０秒）が経過していなくても、停止表示される演出図柄７０ａの視認性を確保するために、音量値画像ＯＧの視認が規制される（消去される）ようになっている。そのため、音量値画像ＯＧによって停止表示される演出図柄７０ａの視認性が阻害されることがなく、停止表示された演出図柄７０ａを遊技者が確認することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９０８】
また、音量の確認音の出力期間中に変動演出が開始又は演出図柄７０ａが停止表示される場合には、十字キー１９による音量調整が規制されるが、音量の確認音は出力期間（０．

５秒）が経過するまでは出力が継続されるようになっている。そのため、音量調整されたことを遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９０９】

また、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合には、変動ＢＧＭの可聴出力が所定期間に亘って継続するようになっている。そのため、通常変動演出が終了してすぐに変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）する場合に比べて、遊技者が遊技をやめようとする気が起きにくくなり、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【０９１０】

また、変動演出において演出図柄７０ａが停止前動作を行ってから停止表示するが、演出図柄７０ａの停止前動作中や停止表示中も、演出ＢＧＭ（演出モード毎の変動ＢＧＭ）の可聴出力が継続して実行されるようになっている。そのため、演出図柄７０ａの停止前動作中や停止表示中も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９１１】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄７０ａのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが停止表示するが、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺが停止表示した後も、演出ＢＧＭ（演出モード毎の変動ＢＧＭ）の可聴出力が継続して実行されるようになっている。そのため、特殊図柄ＴＺが停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９１２】

また、通常変動演出において演出図柄７０ａは停止前動作（キャラクタが頭を揺らす動作）を行ってから停止表示するが、演出図柄７０ａが停止表示した後に所定時間が経過すると、演出ＢＧＭ（演出モード毎の変動ＢＧＭ）の可聴出力が停止するようになっている。そのため、演出ＢＧＭの可聴出力がずっと継続されることで遊技者に煩わしさを与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９１３】

また、変動演出において演出図柄７０ａが停止前動作を行ってから停止表示するが、演出図柄７０ａの停止前動作中であっても、出力中の演出ＢＧＭの音量を十字キー１９の操作によって遊技者が調整可能となっている。そのため、演出ＢＧＭの音量を調整するための遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、演出図柄７０ａの停止前動作中に各種のエラーの報知音が出力されている場合には、演出ＢＧＭの出力が制限（音量低下又は消音）されるようになっている。

【０９１４】

なお、音量値画像ＯＧの表示中に演出図柄７０ａが停止表示される場合に、音量値画像ＯＧを非表示とするのではなく、演出図柄７０ａの上位レイヤーに表示（設定）された状態から演出図柄７０ａの下位レイヤーに表示（設定）された状態に変更してもよい。このようにすると、音量値画像ＯＧが演出図柄７０ａの後方に重なるように表示されるため、音量値画像ＯＧの視認が制限される一方で、演出図柄７０ａの視認性が確保され、停止表示される演出図柄７０ａを遊技者が確認することが可能となる。

【０９１５】

また、客待ち状態中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量の確認音を出力し、変動演出中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量の確認音を出力しないようになっているが、客待ち状態中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量の確認音を出力しないようにし、変動演出中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量の確認音を出力するようにしてもよい。

【０９１６】

また、客待ち状態中であっても変動演出中であっても十字キー１９の操作による音量調整時には音量値画像ＯＧを表示するようになっているが、客待ち状態中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量値画像ＯＧを表示し、変動演出中の十字キー１９の操作によ

る音量調整時には音量値画像ＯＧを表示しないようにしてもよい。
【０９１７】
また、確認音の出力中に停止時コマンドの受信に応じた演出図柄７０ａの停止表示が行われる場合や確認音の出力中に開始時コマンドの受信に応じた変動演出の実行が開始される場合であっても、確認音は出力期間（０．５秒）が経過するまでは出力が継続するようになっているが、演出図柄７０ａの停止表示が行われる場合や変動演出の実行が開始される場合には、出力期間が経過していなくても確認音の出力を停止するようにしてもよい。このようにすると、確認音と変動開始音や変動停止音とを混同し難くして、変動開始音や変動停止音を聞き取り易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１８】
また、上述の具体例において、変動開始時に音量値画像ＯＧを非表示にするとともに、変動開始時の音量調整を制限するようにしてもよい。また、変動開始時には確認音を出力しないものの、変動中は確認音を出力するとしてもよい。さらに、変動開始の直前に出力されていた確認音は、変動表示の開始時において出力期間が経過していなくても出力を終了させてもよいし、変動開始後でも所定の出力期間が終了するまで出力されるようにしてもよい。そして、変動開始時においては、遊技者の十字キー等の操作による音量調整は規制されるものの、遊技店員等によって操作可能な切替スイッチ等によって音量調整が可能であるようにしてもよい。
【０９１９】
（ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例）
図２２－４～図２２－６を用いて、ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例について説明する。図２２－４は、ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートであり、図２２－５～図２２－６は、図２２－４の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。
【０９２０】
図２２－４に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２２－５（ａ）参照）。
【０９２１】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチＢＧＭの出力が開始される（図２２－５（ｂ）参照）。
【０９２２】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、メイン表示装置７０に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄７０ａが縮小して画面左上隅部に表示され、演出ボタン１７の操作を促す促進演出及び演出ボタン１７の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像ＳＳＧが表示されると共に、ノーマルリーチＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）され、音声出力装置９から「押せ」との促進音が出力される（図２２－５（ｃ）参照）。
【０９２３】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、ＳＰリーチ演出への発展が失敗してノーマルリーチ演出で終了することを示唆する発

展失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置７０に発展失敗画像ＳＩＧが表示されると共に、音声出力装置９から「ちーん」との失敗音が出力される（図２２－５（ｄ）参照）。

【０９２４】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、モードＡ背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄７０ａがブラックアウト演出の開始前の位置に復帰してノーマルリーチ演出が再開され、ノーマルリーチＢＧＭの可聴出力が再開される（図２２－５（ｅ）参照）。

【０９２５】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、低速でスクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄７０ａが「６」で仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って３つの演出図柄７０ａがリーチハズレ出目（「５６５」）で仮停止した状態になる。また、ノーマルリーチＢＧＭの出力が停止するが、変動ＢＧＭの可聴出力は再開されない状態になる（図２２－５（ｆ）参照）。

【０９２６】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が終了する（図２２－６（ｇ）参照）。

【０９２７】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２２－６（ｈ）参照）。

【０９２８】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５６５」）及び特殊図柄ＴＺ（「５６５」）での停止表示が開始される（図２２－６（ｉ）参照）。

【０９２９】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する（図２２－６（ｊ）参照）。

【０９３０】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。その後は、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば６０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。

【０９３１】

このように、ノーマルリーチ変動演出が実行される場合において、ノーマルリーチ演出が開始されると変動ＢＧＭをミュート（消音）してノーマルリーチＢＧＭを出力するようになっているため、ノーマルリーチ演出を効果的に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３２】

また、ハズレノーマルリーチ変動演出後に客待ち状態となる場合には、ノーマルリーチ変動演出が終了する前、具体的には、３つの演出図柄７０ａの仮停止から演出ＢＧＭ（変動ＢＧＭ、ノーマルリーチＢＧＭ）が出力されない状態となるため、ノーマルリーチ演出が終了したことや、ハズレとなったことを即座に把握することができ、興趣を向上させることが可能となる。

【０９３３】
なお、３つの演出図柄７０ａの仮停止から演出ＢＧＭ（変動ＢＧＭ、ノーマルリーチＢＧＭ）の出力を停止するのではなく、３つの演出図柄７０ａの仮停止によってノーマルリーチＢＧＭに代えて変動ＢＧＭを可聴出力するようにしてもよい。このようにすると、大当たり期待度が低いノーマルリーチ変動演出がハズレとなったときに、極端に遊技者を落胆させることがなくなる。
【０９３４】
（客待ち状態から変動演出が開始する場合の具体例）
図２２－７～図２２－９を用いて、客待ち状態から変動演出が開始する場合の具体例について説明する。図２２－７は、客待ち状態から変動演出が開始する場合のタイミングチャートであり、図２２－８～図２２－９は、図２２－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。
【０９３５】
図２２－７に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、電源投入されてから特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっており、演出モードＡ、音量値「３」が設定されている。このとき、第１特別図柄表示器６０には、電源投入時の初期図柄であるハズレ特別図柄（右端のＬＥＤのみ点灯）が表示されており、メイン表示装置７０には、変動演出の実行を待機している変動待機画面が表示されている。具体的には、モードＡ背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが電源投入時の初期図柄である「１３５」が停止表示された状態となっている（図２２－８（ａ）参照）。なお、モードＡ背景画像は、電源投入後に最初に変動待機画面が表示されるタイミングから横スクロールしている。
【０９３６】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、音量調整のために十字キー１９の上ボタン又は下ボタンが操作されると、メイン表示装置７０には、右の演出図柄７０ａの前側に一部が重なるようにして現在の音量値「３」を示す音量値画像ＯＧが表示され、音声出力装置９からは、音量値「３」に応じた音量の確認音が出力される（図２２－８（ｂ）参照）。
【０９３７】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、音量を上げるために十字キー１９の上ボタンが操作されると、音量値が「３」から「４」に変化する。このとき、メイン表示装置７０では、音量値「４」を示す音量値画像ＯＧに更新され、音声出力装置９からは、音量値「４」に応じた音量の確認音（０．５秒間）が出力される（図２２－８（ｃ）参照）。
【０９３８】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、切替スイッチ２２によって音量を下げるための操作が行われると、音量値が「４」から「３」に変化する。このとき、メイン表示装置７０では、音量値「３」を示す音量値画像ＯＧに更新されるが、切替スイッチ２２による音量調整のため、音声出力装置９からは、音量値「３」に応じた確認音は出力されない（図２２－８（ｄ）参照）。
【０９３９】
次に、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」になって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２２－８（ｅ）参照）。
【０９４０】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始

される（図２２－８（ｆ）参照）。さらに、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、第１入賞音の出力が開始される（図２２－８（ｆ）参照）。

【０９４１】

その後、Ｔ６のタイミング（１回目のサイクル変動における３回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２２－９（ｇ）参照）。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する。さらに、十字キー１９による音量調整や光量調整が所定期間（１秒間）に亘って規制されて音量値画像ＯＧが消去され、音声出力装置９から変動ＢＧＭの可聴出力が開始される（図２２－９（ｇ）参照）。なお、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示の開始時に変動ＢＧＭの可聴出力の開始に加えて、変動開始音（毎変動出力される開始音、大当たり予告としての開始音等）を出力するようにしてもよい。

【０９４２】

次に、Ｔ７のタイミング（３回目のサイクル変動の開始時）において、入賞音の出力が終了し（図２２－９（ｈ）参照）、Ｔ８のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示され、その後に演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始され（図２２－９（ｉ）参照）、Ｔ９のタイミングにおいて、全ての演出図柄７０ａの高速変動が開始する（図２２－９（ｊ）参照）。変動開始音を出力する場合には、このタイミング（入賞音の出力が終了するよりも後）で変動開始音の出力が終了するようにするとよい。なお、音量値画像ＯＧの表示中に演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できなかった場合には、特別図柄の変動表示は実行されるが、変動演出が実行されないため、音量値画像ＯＧが消去されずに表示期間が延長され、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態が維持されることになる。また、音量値画像ＯＧではなく、十字キー１９の左ボタン又は右ボタンの操作によって光量値画像が表示されている場合についても、基本的には音量値画像ＯＧが表示されている場合と同様となる。

【０９４３】

このように、客待ち状態（十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な期間）において変動演出が開始される場合には、所定期間（１秒間）に亘って十字キー１９による音量調整や光量調整が規制されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に集中していることで変動演出の開始という重要な局面を遊技者が見逃してしまうといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４４】

また、音量値画像ＯＧの表示中に変動演出が開始される場合には、音量値画像ＯＧの表示期間（最後の調整操作から１０秒）が経過していなくても、音量値画像ＯＧの視認が規制される（消去する）ようになっている。そのため、音量値画像ＯＧによって変動演出が阻害されることがなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４５】

また、音量値画像ＯＧの非表示中に切替スイッチ２２の操作によって音量値が調節されても音量値画像ＯＧを表示しないが、音量値画像ＯＧの表示中であれば、十字キー１９の操作による音量調整であるか切替スイッチ２２の操作による音量調整であるかに拘らず、新たに設定された音量値に応じた音量値画像ＯＧが表示されるようになっている。そのため、新たに設定された音量値を遊技者が把握することが可能となり、遊技の興趣を向上させ

ることが可能となる。
【０９４６】
また、変動演出において演出図柄７０ａは変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）を行ってからスクロール表示（更新表示）を開始するが、特殊図柄ＴＺは変動前動作を行うことなく更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの変動前動作によって変動演出の演出効果を高めることができると共に、特殊図柄ＴＺによって特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に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。
【０９４７】
また、変動演出において演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）を開始する前に特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、特殊図柄ＴＺによって特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に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。
【０９４８】
また、特別図柄の変動表示の開始に応じて保留表示（メイン表示装置７０での保留アイコンや保留数字、サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４でのＬＥＤ保留表示）が更新されるようになっている。そのため、遊技の進行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。
【０９４９】
また、変動演出において演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）を開始する前に保留アイコンのシフト表示（当該アイコンＴＩへの変化）が開始されるようになっている。そのため、保留記憶が減ったことを遊技者が早めに察知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９５０】
また、変動演出において演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）を開始するときには保留アイコンのシフト表示（当該アイコンＴＩへの変化）が終了するようになっている。そのため、保留記憶が減ったことで変動演出（演出図柄７０ａのスクロール表示）が行われるという遊技の流れ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。
【０９５１】
また、演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）を開始する前（演出図柄７０ａの停止表示中、変動前動作中）においても、保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ動作、回転動作）を行うようになっている。そのため、保留記憶があることを遊技者にアピールしつつ演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９５２】
また、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）の開始時においても、当該アイコンＴＩが演出動作（揺れ動作、回転動作）を行うようになっている。そのため、当該アイコンＴＩに遊技者の目を向けさせて変動演出が開始されることをアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９５３】
また、演出図柄７０ａの変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始時においても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像、後述するゾーン背景画像）が演出動作（横スクロール、場面変化、背景画像に含まれるキャラクタの動作等）を行うようになっている。そのため、演出図柄７０ａと共に変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９５４】
また、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）の開始時においても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像、後述するゾーン背景画像）が演出動作（横スクロール、場面変化、背景画像に含まれるキャラクタの動作等）を行うようになっている。そのため、演出図柄７０ａと共に変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させ

ることが可能となる。
【０９５５】
また、客待ち状態から変動演出が開始される場合、演出図柄７０ａの変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始時に変動ＢＧＭ（各演出モードに応じたＢＧＭ）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始され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。
【０９５６】
また、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）の開始時においては、既に変動ＢＧＭが（各演出モードに応じたＢＧＭ）が可聴出力されているようになっている。そのため、演出図柄７０ａのスクロール表示が開始される前から変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９５７】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも後）で、変動演出における演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと演出図柄７０ａのスクロール表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。
【０９５８】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（２～３回のサイクル変動の開始タイミングよりも後、４回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、変動演出における演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）を開始するようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと演出図柄７０ａのスクロール表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが演出図柄７０ａのスクロール表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。
【０９５９】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示と演出図柄７０ａのスクロール表示とを段階的に開始することで遊技演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄が主であって演出図柄７０ａが従の関係にあることを遊技者に知らしめることができ、遊技機の仕様を遊技者に認識させることが可能となる。
【０９６０】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。
【０９６１】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（１回目

のサイクル変動の終了タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９６２】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が開始された後に、特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、サイクル変動における最初の表示変化のタイミングと特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。また、特別図柄が主であって特殊図柄ＴＺが従の関係にあることを遊技者に知らしめることができ、遊技機の仕様を遊技者に認識させることが可能となる。

【０９６３】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留表示（メイン表示装置７０での保留アイコンや保留数字、サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４でのＬＥＤ保留表示）の更新を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９６４】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（１回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、保留表示（メイン表示装置７０での保留アイコンや保留数字、サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４でのＬＥＤ保留表示）の更新を開始するようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留表示の更新開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９６５】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が開始された後に、保留表示（メイン表示装置７０での保留アイコンや保留数字、サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４でのＬＥＤ保留表示）の更新を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留表示が更新されたという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

【０９６６】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、

保留アイコンＨＩのシフト表示を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留アイコンＨＩのシフト表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９６７】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンＨＩのシフト表示を開始するようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留アイコンＨＩのシフト表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留アイコンＨＩのシフト表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９６８】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留アイコンＨＩがシフト表示したという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

【０９６９】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９７０】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示を開始するようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９７１】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が終了した後に、保留アイコンＨＩの当該アイコンＴＩへのシフト表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留アイコンＨＩが当該アイコンＴＩにシフト表示したという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

【０９７２】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後）で、

所定の遊技音（変動ＢＧＭ、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと所定の遊技音の可聴出力の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９７３】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、所定の遊技音（変動ＢＧＭ、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと所定の遊技音の可聴出力の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが所定の遊技音の可聴出力の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９７４】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最初のサイクル変動の開始タイミングも後）で、演出ＢＧＭ（演出モード毎の変動ＢＧＭ）の可聴出力が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと演出ＢＧＭの可聴出力の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９７５】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、２回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、演出ＢＧＭ（演出モード毎の変動ＢＧＭ）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと演出ＢＧＭの可聴出力の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが演出ＢＧＭの可聴出力の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【０９７６】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（電源ＯＮ後の変動待機画面の表示開始時、最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、客待ちデモ演出の終了時）で、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演出動作（横スクロール、場面変化等）が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと背景画像の演出動作の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【０９７７】

また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における２回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（電源ＯＮ後の変動待機画面の表示開始時、２回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、客待ちデモ演出の終了時）で、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演出動作（横スクロール、場面変化等）が開始されるようになっている。そのため、２回目以降のサイクル変動の開始タイミングと背景画像の演出動作の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが背景画像の演出動作の開始時であ

ると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。
【０９７８】
また、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始前（電源ＯＮ後の変動待機画面の表示開始時）から、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演出動作（横スクロール、場面変化等）が行われるようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、例えば、特別図柄の変動表示が開始される前の客待ち状態において遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９７９】
また、変動演出における変動前動作の種類（浮上表示、拡大表示、縮小表示）によって、演出図柄７０ａがスクロール表示（更新表示）を開始するまでに第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で実行されるサイクル変動の回数が異なる場合があるようになっている。そのため、変動前動作の種類に応じて遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９８０】
また、変動演出における変動前動作の種類（浮上表示、拡大表示、縮小表示）によって、演出図柄７０ａがスクロール表示（更新表示）を開始するまでに第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）で実行されるサイクル変動における表示変化の回数が異なる場合があるようになっている。そのため、変動前動作の種類に応じて遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９８１】
なお、音量値画像ＯＧの表示中に変動演出が開始される場合に、音量値画像ＯＧを非表示とするのではなく、演出図柄７０ａの上位レイヤーに表示（設定）された状態から演出図柄７０ａの下位レイヤーに表示（設定）された状態に変更することで、演出図柄７０ａの後方に重なるように表示することで音量値画像ＯＧの視認が制限されるようにしてもよい。
【０９８２】
（客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例１）
図２２－１０～図２２－１２を用いて、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例１について説明する。図２２－１０は、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合のタイミングチャートであり、図２２－１１～図２２－１２は、図２２－１０の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。
【０９８３】
図２２－１０に示すように、まず、Ｔ０のタイミングよりも前においては、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっており、第１特別図柄表示器６０には、ハズレ特別図柄（右端のＬＥＤのみ点灯）が表示されており、メイン表示装置７０では、変動演出の実行を待機している変動待機画面が表示されている。具体的には、モードＡ背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが「５３７」で停止表示され、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢには「０」が表示されている。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態となっている。
【０９８４】
そして、Ｔ０のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば６０秒）が経過すると、所定期間（例えば８０秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄７０ａの前方であって特殊図柄ＴＺ及び保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）の後方において、所定期間（例えば０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄７０ａが徐々に視認できない状態となる（図２２－１１（ａ）参照）。なお、特殊図柄ＴＺ及び保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示

領域ＳＢ）は、客待ちデモ画像の前方に表示されるため、客待ちデモ画像によって視認できない（遮蔽された）状態になることはないが、背景画像や演出図柄７０ａや保留アイコン表示領域や当該アイコン表示領域は客待ちデモ画像によって視認できない（遮蔽された）状態となる。

【０９８５】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄７０ａが非表示（視認不能状態）となり、デモ演出音の出力が開始される。具体的には、客待ちデモ背景がスクロール（演出動作）しており、「ＤＥＭＯ中」の文字画像が表示されて機種固有演出（機種名の表示、機種固有のキャラクタ紹介、変動演出のデモムービーの再生、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示等）が行われる（図２２－１１（ｂ）参照）。

【０９８６】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、機種固有演出に続く遊技機のメーカー名の表示中に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２２－１１（ｃ）参照）。

【０９８７】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２２－１１（ｄ）参照）。さらに、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される（図２２－１１（ｄ）参照）。

【０９８８】

なお、客待ち状態中に保留アイコンが非アニメーションで追加表示される場合には、第１姿勢（初期姿勢）から保留アイコンを動作表示させるようにしてもよいし、第２姿勢から動作表示させるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出を経由せずに保留アイコンを追加表示する場合には、第１姿勢又は第２姿勢から動作表示させ、客待ちデモ画像を経由して保留アイコンを追加表示する場合には、第１姿勢から動作表示させるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）については、客待ちデモ画像の後方に常時表示する処理を行っていてもよく、この場合であっても客待ちデモ画像によって視認が規制された状態となる。

【０９８９】

その後、Ｔ４のタイミング（１回目のサイクル変動における３回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２２－１１（ｅ）参照）。また、所定期間（例えば０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが同じ数字（「５３７」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（

減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは非リーチ演出に対応する通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される（図２２－１１（ｅ）参照）。

【０９９０】

なお、特殊図柄ＴＺについては、停止表示していた出目に拘らず、更新変動が開始されると「１２３」→「２３４」→「３４５」→「４５６」→「５６７」→「６７８」→「７８９」→「８９１」→「９１２」→「１２３」・・・の順で９パターンの画像データが１フレーム毎に切り替えられてスライドショーのようにサイクル表示されるようになっている。そのため、客待ちデモ画像のフェードアウトが開始されると、特殊図柄ＴＺの更新変動がすぐに開始されるため、浮上表示している演出図柄７０ａよりも特殊図柄ＴＺの出目（客待ち演出が開始される前の前回の停止出目）を視認（確認・認識）可能な時間が短くなるようになっている。また、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始前に十字キー１９が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、変動演出の開始によって十字キー１９を用いた音量調整や光量調整が不能な状態となったことに応じて消去されるが、客待ち画像のフェードアウトが終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、客待ち画像のフェードアウトよりも短い時間（早いタイミング）で消去されることになる。また、客待ち状態であるか否かに拘らず、変動演出（演出図柄の変動表示）や特殊図柄の変動表示が開始される場合、変動演出パターンの種類に拘わらず同一のタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制されるようになっている。

【０９９１】

そして、Ｔ５のタイミング（２回目のサイクル変動中）において、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としての開始時エフェクト演出（大当たり予告演出の１種）が開始される。具体的には、浮上表示中の中央の演出図柄７０ａの視認を規制する大きさの予告エフェクト画像ＹＥが表示され、予告エフェクト画像ＹＥが徐々に拡大することで背景画像や演出図柄７０ａの視認を規制（遮蔽）することになる演出（効果音の出力を含む）が行われる（図２２－１１（ｆ）参照）。

【０９９２】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）となり、Ｔ７のタイミングにおいて、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、予告エフェクト画像ＹＥが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなる（図２２－１２（ｇ）参照）。

【０９９３】

さらに、Ｔ８のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、予告エフェクト画像ＹＥによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図２２－１２（ｈ）参照）、Ｔ９のタイミングにおいて、予告エフェクト画像ＹＥが消去される（図２２－１２（ｉ）参照）。

【０９９４】

なお、予告エフェクト画像ＹＥについては、徐々に拡大して演出図柄７０ａの視認を規制する（変動開始順が視認困難となる）ようになっているが、最初から３つの演出図柄７０ａの視認を規制する大きさで表示してもよい。また、予告エフェクト画像ＹＥによって変動開始順が視認困難となる程度に演出図柄７０ａの一部が視認可能な状態で表示するようになっているが、演出図柄７０ａの全てが視認不能な状態で表示するようにしてもよい。また、予告エフェクト画像ＹＥが客待ちデモ画像のフェードアウトの完了タイミングで表

示されるようになっているが、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了してから所定期間（例えば０．５秒）経過後に表示されるようにしてもよい。

【０９９５】

また、機種固有演出において、複数のキャラクタを登場（表示）させるようになっているが、機種固有演出において最も登場する割合が高いキャラクタについては、変動演出中に実行される大当たり期待度が高い演出においても登場し易くなっている。また、機種固有演出において、機種名の表示期間（例えば３秒）よりも、のめり込み防止画像の表示期間（例えば５秒）の方が長くなっており、機種名の表示よりも後にのめり込み防止画像の表示が行われるようになっているが、機種名の表示中に（機種名の表示途中から）のめり込み防止画像を表示するようにしてもよい。また、変動演出の終了後の１回目の客待ちデモ演出までのデモ待機期間（例えば６０秒）よりも、２回目以降（客待ちデモ演出の終了後）の客待ちデモ演出までのデモ待機期間の方が短くなる（例えば５０秒）ようにしてもよい。また、演出図柄７０ａ等が表示された状態から客待ちデモ画像がフェードインするのではなく、画面を所定期間（例えば後述するアイキャッチ演出よりも長い０．５秒）に亘ってブラックアウトさせて演出図柄７０ａ等の演出画像を遮蔽してから客待ちデモ画像がフェードインするようにしてもよい。

【０９９６】

（客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例２）

図２２－１０及び図２２－１３を用いて、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例２について説明する。図２２－１３では、図２２－１０～図２２－１２に示した客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例１と基本的な流れは同じであるが、開始時エフェクト演出に代えて演出モードの移行させるためのモードチェンジ演出が実行される点で異なる。そのため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【０９９７】

図２２－１０に示すように、Ｔ４のタイミング（１回目のサイクル変動における３回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２２－１３（ｅ）参照）。また、客待ちデモ画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが同じ数字（「５３７」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される（図２２－１３（ｅ）参照）。

【０９９８】

なお、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始前に十字キー１９が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、変動演出の開始によって十字キー１９を用いた音量調整や光量調整が不能な状態となったことに応じて消去されるが、客待ち画像のフェードアウトが終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、客待ち画像のフェードアウトよりも短い時間（早いタイミング）で消去されることになる。また、客待ち状態であるか否かに拘らず、変動演出（演出図柄の変動表示）や特殊図柄の変動表示が開始される場合、変動演出パターンの種類に拘わらず同一のタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制されるようになっている。

【０９９９】

そして、Ｔ５のタイミング（２回目のサイクル変動中）において、客待ちデモ画像のフェ

ードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出（大当たり予告演出の１種）が開始される。具体的には、メイン表示装置７０の画面右側から演出図柄７０ａや背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像ＭＣ（ここでは、大当たり期待度が高いホワイトアウト画像ではなく、大当たり期待度が低いブラックアウト画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる（図２２－１３（ｆ）参照）。

【１０００】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出が開始してから所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）に復帰する。

【１００１】

その後、Ｔ７のタイミングにおいて、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、モードチェンジ画像ＭＣが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなる（図２２－１３（ｇ）参照）。なお、モードチェンジ画像によってメイン表示装置７０の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、モードチェンジ画像の裏面側で背景画像、演出図柄７０ａ、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードＢに応じたものに変化するようになっている。

【１００２】

さらに、Ｔ８のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像ＭＣによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図２２－１３（ｈ）参照）、Ｔ９のタイミングにおいて、モードチェンジ画像ＭＣがメイン表示装置７０の画面左側にフレームアウトして消去される（図２２－１３（ｉ）参照）。

【１００３】

なお、モードチェンジ画像ＭＣについては、徐々に演出図柄７０ａの視認を規制する（変動開始順が視認困難となる）ようになっているが、最初から３つの演出図柄７０ａの視認を規制するように表示してもよい。また、モードチェンジ画像ＭＣによって変動開始順が視認困難となる程度に演出図柄７０ａの一部が視認可能な状態で表示するようになっているが、演出図柄７０ａの全てが視認不能な状態で表示するようにしてもよい。また、モードチェンジ画像ＭＣが客待ちデモ画像のフェードアウトの完了タイミングで表示されるようになっているが、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了してから所定期間（例えば０．５秒）経過後に表示されるようにしてもよい。

【１００４】

このように、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて変動演出（演出図柄の変動表示）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、変動演出の開始を遊技者に認識させることが可能となる。

【１００５】

なお、変動演出の開始によって十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）場合には、何れの種類の変動演出が実行される場合であっても、同じタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、変動演出の実行毎に十字キー１９による音量調整や光量調整を行うタイミングを変えるといった煩雑

な作業を遊技者に強いてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１００６】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて特殊図柄の変動表示（サブ第１変動表示器８１での変動表示）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、変動演出の開始を遊技者に認識させることが可能となる。

【１００７】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて保留アイコンの減少表示（シフト表示）が行われるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、保留数の減少を遊技者に認識させることが可能となる。

【１００８】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて変動ＢＧＭ（変動開始音や予告音等であってもよい）が可聴出力されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動ＢＧＭの可聴出力の開始時における制御負荷を軽減することが可能となる。

【１００９】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態中に始動口に遊技球が入賞して保留アイコン（保留数表示領域、サブ保留表示器）が増加表示されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１０】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄の変動前動作の後の変動表示（更新変動）が開始される前に十字キー１９による音量調整や光量調整に関する制約が解除される（調整可能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１１】

なお、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始後に生じる音量調整や光量調整に関する制約としては、十字キー１９を用いた音量調整や光量調整ができないものとしたが、音量値画像や光量値画像が表示されない（表示されている場合には消去される）ようにしてもよいし、演出図柄７０ａの前方レイヤーに表示される音量値画像や光量値画像を演出図

柄７０ａの後方レイヤーに表示させる（背景画像の前方であって演出図柄７０ａの後方に重畳される）ようにすることで、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じるようにしてもよい。

【１０１２】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、変動演出は、複数の演出図柄と複数の特殊図柄とが同じ表示出目で開始されると共に、複数の演出図柄と複数の特殊図柄とが同じ表示出目で終了し、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中（客待ちデモ画像の表示中）に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように複数の演出図柄と複数の特殊図柄とを表示するが、複数の特殊図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間よりも複数の演出図柄が変動表示（変動前動作の後の更新変動）するまでの時間の方が長くなるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１３】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、特殊図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、演出図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１４】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、特殊図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が終了するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させつつ、保留記憶が減少したことを的確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。

【１０１５】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１６】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は保留アイコンの減少表示が終了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１７】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、当該アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に表示が完了（保留アイコンからのシフト表示が完了）し、演出図柄は当該アイコンの表示が完了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０１８】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に特別図柄のサイクル変動における表示態様の変化が複数回行われるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されていることを認識させつつ、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０１９】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示するようになっている。そのため、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させると共に、変動演出を遅滞なく開始することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０２０】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、変動演出の開始に応じて大当たりを期待させると共に、演出図柄の視認を規制する特定の予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示し、演出図柄が視認可能となった後に特定の予告演出を開始するようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、変動演出が開始されたことによって特定の予告演出が開始され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。
【１０２１】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ画像の表示中であっても、特殊図柄は客待ちデモ画像によって視認が規制されない（客待ちデモ画像の前方に重畳するように表示される）ようになっている。そのため、客待ちデモ演出として変動演出中に実行される演出（例えば、ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の一場面、決め成功演出の一場面、大当たり演出の一場面等）のデモムービーを表示するような場合においても、変動演出が実行されない客待ち状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の勘違いによって遊技機の稼働が低下してしまうといった不都合を回避することが可能となる。
【１０２２】
また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ画像の表示中であっても、保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）に表示される保留数は客待ちデモ画像によって視認が規制されない（客待ちデモ画像の前方に重畳するように表示される）ようになっている。そのため、客待ちデモ演出として変動演出中に実行される演出（例えば、ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の一場面、決め成功演出の一場面、大当たり演出の一場面等）のデモムービーを表示するような場合においても、変動演出が実行されない客待ち状態であることを遊技者に認識させる補助を行うことができ、遊技者の勘違いによって遊技機の稼働が低下してしまうといった不都合を回避することが可能となる。
【１０２３】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、変動演出が開始されて特殊図柄の変動表示（更新変動）が開始される場合、開始時の出目（前回の停止出目）に拘わらず、予め定められた特殊図柄の組み合わせ（「１２３」）が更新後の最初の出目（起点）となり、その出目から各列の数字が１つずつ順に更新されるようになっている。そのため、前回の停止出目に拘わらずに特殊図柄の変動表示を制御することができ、制御負荷を軽減することが可能となる。

【１０２４】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ちデモ画像のフェードアウト開始直前に第１保留数表示領域ＳＡ（又は第２保留数表示領域ＳＢ）等に今回の変動に対応する保留数を一瞬表示してから客待ちデモ画像のフェードアウトを開始して今回の変動を実行する（図２２－１１（ｄ）参照）。そのため、今回の保留が消化されて今回の変動が開始されたことを示すことができる。なお、客待ちデモ画像のフェードアウト開始の際において、第１保留数表示領域ＳＡ（又は第２保留数表示領域ＳＢ）等に今回の変動に対応する保留数を表示することなく（つまり保留数「０」表示のままで）客待ちデモ画像のフェードアウトを開始して今回の変動を実行する制御としてもよい。このように制御すると、制御負荷を低減できる。

【１０２５】

また、客待ちデモ演出の実行中に、遊技者に操作を促す操作促進画像（音量ゲージ、光量ゲージ、メニュー表示促進ボタン等）を客待ちデモ画像の上側に表示可能であり、操作促進画像を、客待ちデモ画像と共にフェードアウトしてもよい。これにより、変動演出に集中させることができる。

【１０２６】

（特殊図柄ＴＺの動作の具体例）

ここで、特殊図柄ＴＺの動作の具体例について、図２２－１３Ａおよび図２２－１３Ｂを用いて説明する。図２２－１３Ａの（１）に示すように、特殊図柄ＴＺは、９種類のパターン画像を順番に切替えて表示することによって更新変動を行う。具体的には、図２２－１３Ａの（１）に示すように、パターン画像Ｐ１「１２３」→パターン画像Ｐ２「２３４」→パターン画像Ｐ３「３４５」→パターン画像Ｐ４「４５６」→パターン画像Ｐ５「５６７」→パターン画像Ｐ６「６７８」→パターン画像Ｐ７「７８９」→パターン画像Ｐ８「８９１」→パターン画像Ｐ９「９１２」の順番で切替え表示を行った後に、パターン画像Ｐ１「１２３」に戻って切替え表示を繰り返すサイクル表示を行う。また、特殊図柄ＴＺは、更新変動の開始直後においてパターン画像Ｐ１「１２３」から切替え表示を開始する。つまり、特殊図柄ＴＺの更新変動の開始時の出目は、パターン画像Ｐ１「１２３」である。このように制御することによって、演出図柄７０ａと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄ＴＺの制御負荷を低減できる。

【１０２７】

次に、特殊図柄ＴＺの更新変動の開始時および停止時の動作について説明する。図２２－１３Ａの（２）に示すように、特殊図柄ＴＺと演出図柄７０ａとが同じ停止出目（一例として「３２６」）で停止表示されている状態から変動が開始されると、演出図柄７０ａは浮上表示を実行してから更新表示を開始する。一方で、特殊図柄ＴＺは、上記したように、変動開始されるとパターン画像Ｐ１「１２３」から切替え表示（サイクル表示）を開始する。つまり、特殊図柄ＴＺは、変動開始時において、停止出目から変動開始時の出目であるパターン画像Ｐ１「１２３」に切り替えて変動を開始する。このことから、変動開始時（変動開始直後）において、特殊図柄ＴＺの図柄の順番は不連続になる。図２２－１３Ａの（２）の場合は、変動開始時において、停止出目「３２６」から変動開始時の出目「１２３」に切り替わっている。このように制御することによって、変動開始時において、演出図柄７０ａと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄ＴＺの制御負荷を低減できる。

【１０２８】

また、特殊図柄ＴＺは、変動停止時においても、同様に、図柄の順番が不連続になる。図

２２－１３Ａの（２）に示すように、演出図柄７０ａが仮停止してから停止出目「５４１」で停止（確定停止）すると同時に、特殊図柄ＴＺが同じ停止出目「５４１」で停止する。上記したように、特殊図柄ＴＺは、パターン画像Ｐ１「１２３」～パターン画像Ｐ９「９１２」の出目をサイクル表示させて更新変動を実行しており、変動停止時において演出図柄７０ａの停止出目と同じ停止出目で停止表示される。このことから、変動停止時においても、特殊図柄ＴＺの図柄の順番は不連続になる。図２２－１３Ａの（２）では、変動停止時において、停止直前の更新出目「６７８」（パターン画像Ｐ６）から停止出目「５４１」に切り替わっている。このように制御することによって、変動停止時において、演出図柄７０ａと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄ＴＺの制御負荷を低減できる。

【１０２９】

次に、主制御基板１１０から送信された停止時コマンド（図柄確定コマンド）を演出制御基板１３０が正常に受信できず（例えば、取りこぼし）、次の変動が開始する場合の特殊図柄ＴＺの動作について説明する。なお、この場面は図２１－７を用いて説明した場面であり、停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できなかったために、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの停止表示が実行されず、演出図柄７０ａの仮停止表示および特殊図柄ＴＺの更新変動が次の変動開始時まで延長される場面である（図２１－７のＴ４～Ｔ７参照）。

【１０３０】

図２２－１３Ｂにおいて、上段は上記した変動開始時の動作を示し、下段は停止時コマンドを正常に受信できず次の変動が開始するときの動作を示している。図２２－１３Ｂの下段に示すように、停止時コマンドを正常に受信できなかったために演出図柄７０ａの仮停止が延長されているときに次の変動が開始された場合、演出図柄７０ａは仮停止の状態から次の変動の演出動作を開始する。一方、特殊図柄ＴＺは、次の変動の開始前に更新変動を実行しており、この次の変動の開始後においても更新変動を実行する。つまり、特殊図柄ＴＺは更新変動を継続する。ここで、特殊図柄ＴＺは、次の変動の開始時において、変動開始時の出目であるパターン画像Ｐ１「１２３」からサイクル表示を開始する。このことから、停止時コマンドを正常に受信できなかったために演出図柄７０ａの仮停止が延長されているときに次の変動が開始された場合には、この次の変動の開始時（変動開始直後）において、特殊図柄ＴＺの図柄の順番は不連続になる。図２２－１３Ｂの場合は、サイクル表示中の更新出目「４５６」（パターン画像Ｐ４）から変動開始時の出目「１２３」に切り替わっている。このように制御することによって、停止時コマンドを正常に受信できず次の変動が開始する場合において、特別な制御を行わないので、演出図柄７０ａと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄ＴＺの制御負荷を低減できる。その一方で、特殊図柄ＴＺの順番が不連続となることで、次の変動の開始タイミングを示すことができる。

【１０３１】

（変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例１）

図２２－１～図２２－３、図２２－１０～図２２－１２を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例１について説明する。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図２２－１、図２２－１０における種々のタイミングにおける内容は、上述にて説明したタイミングと同じであるものと異なるものとがあり、同じであるものの詳細な説明は省略し、一連の遊技の流れにおいてポイントとなるタイミングの内容について説明する。

【１０３２】

図２２－１のＴ０～Ｔ４の期間では、上述の通りに、通常変動演出が実行されており、具体的には、第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示が実行され、モードＡ背景画像の横スクロールが表示されており、当該

アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、演出図柄７０ａの更新変動、仮停止、および停止前動作が実行されており、特殊図柄ＴＺの更新変動が実行されており、報知音や仮停止音や変動ＢＧＭが適時に可聴出力されている（図２２－２（ａ）～（ｄ）参照）。

【１０３３】

次に、図２２－１のＴ４のタイミングにおいては、上述の通りに、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信され、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２２－２（ｅ）参照）。また、図２２－１のＴ５のタイミングにおいては、上述の通りに、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５２３」）及び特殊図柄ＴＺ（「５２３」）での停止表示が開始される。また、サブ第１変動表示器８１での変動表示の停止や音量値画像ＯＧの消去が実行されるが、確認音の出力は継続する（図２２－２（ｆ）参照）。

【１０３４】

そして、図２２－１のＴ８のタイミングにおいて、上述の通りに、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態のときのメイン表示装置７０には、変動待機画面が表示されており、具体的には、モードＡ背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示され、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢには「０」が表示されている（図２２－３（ｉ）参照）。

【１０３５】

次に、図２２－１０のＴ０のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば６０秒）が経過すると、所定期間（例えば８０秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄７０ａの前方であって特殊図柄ＴＺ及び保留表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）の後方において、所定期間（例えば０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄７０ａが徐々に視認できない状態となる（図２２－１１（ａ）参照）。

【１０３６】

次に、図２２－１０のＴ１のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄７０ａが非表示（視認不能状態）となり、デモ演出音の出力が開始される。具体的には、客待ちデモ背景がスクロール（演出動作）しており、「ＤＥＭＯ中」の文字画像が表示されて機種固有演出（機種名の表示、機種固有のキャラクタ紹介、変動演出のデモムービーの再生、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示等）が行われる（図２２－１１（ｂ）参照）。

【１０３７】

その後、図２２－１０のＴ２のタイミングにおいて、客待ちデモ演出中に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２２－１１（ｃ）参照）。

【１０３８】

そして、図２２－１０のＴ３のタイミングにおいて、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２２－１１（ｄ）参照）。さらに、演出制御基板１３０が入賞

時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される（図２２－１１（ｄ）参照）。

【１０３９】

その後、図２２－１０のＴ４のタイミング（１回目のサイクル変動における３回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２２－１１（ｅ）参照）。また、所定期間（例えば０．５秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが同じ数字（「５３７」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは非リーチ演出に対応する通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される（図２２－１１（ｅ）参照）。

【１０４０】

そして、図２２－１０のＴ５～Ｔ９のタイミングにおいては、上述と同様に、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、次変動演出及び開始時エフェクト演出等が開始される（図２２－１１（ｆ）～図２２－１２（ｉ）参照）。

【１０４１】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０～図２２－１２に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０４２】

また、図２２－１～図２２－３、図２２－１０～図２２－１２に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０４３】

また、図２２－１～図２２－３、図２２－１０～図２２－１２に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演

出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０４４】

また、図２２－１～図２２－３、図２２－１０～図２２－１２に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０４５】

（客待ちデモ演出の具体例）

ここで、上述した客待ちデモ演出の具体例について、図２２－１４を用いて説明する。上述のように、客待ちデモ演出は、機種固有演出と、遊技機のメーカー名の表示と、から構成されており、機種固有演出は、機種名の表示、機種固有のキャラクタ紹介、変動演出のデモムービー、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示、可動役物のデモ作動、から構成されている。

【１０４６】

図２２－１４（ａ）に示すように、機種固有演出における機種名の表示では、機種名が遊技者に視認し易いような大きさで表示される。なお、この機種名は、文字毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよいし、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎に順番に表示されたりしてもよいし、所定のアニメーション動画とともに表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。

【１０４７】

図２２－１４（ｂ）に示すように、機種固有演出におけるキャラクタ紹介では、変動演出で表示される複数のキャラクタや演出図柄７０ａの一部を構成する複数のキャラクタの画像が、キャラクタ紹介の表示中に特有のキャラクタ紹介背景とともに表示される。なお、このキャラクタ紹介では、複数のキャラクタの画像とともに各キャラクタの名称等を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ紹介背景は、横スクロールするような態様であってもよく、変動演出中に表示されるＳＰＳＰリーチ背景やモードＡ等背景とするような態様であってもよい。さらに、複数のキャラクタの紹介として、変動演出のときに表示されると大当たりの期待度の高いメインキャラクタと、メインキャラクタに比べると大当たりの期待度の低い複数のサブキャラクタを表示するような態様であって、サブキャラクタが表示される時間に比べてメインキャラクタが表示される時間が長くなるような態様であってもよい。

【１０４８】

図２２－１４（ｃ）に示すように、機種固有演出における変動演出のデモムービーでは、変動演出で実行されるＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出等が、大当たりの期待度の低い演出から高い演出の順に表示される。このとき、種々の演出の表示中の背景としては、客待ちデモ背景がスクロール（演出動作）するような態様である。なお、この変動演出のデモムービーでは、各演出が表示されるときに、遊技の流れに関する説明もともに表示さ

れるような態様であってもよく、種々の演出の表示中の背景としては、客待ちデモ背景とは異なる所定の態様の背景がスクロール（演出動作）するような態様であってもよい。

【１０４９】

図２２－１４（ｄ）に示すように、機種固有演出におけるのめり込み防止画像の表示では、遊技へののめり込みを遊技者に対して注意喚起する内容の文章が表示される。なお、こののめり込み防止画像では、文節毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよく、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎又は文節毎に順番に表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。また、このようなのめり込み防止画像の表示時間は、図２２－１４（ａ）のような機種名の表示の表示時間よりも長い態様にしてもよい。このような態様であれば、のめり込み防止に対する注意喚起をより効果的に実行可能である。

【１０５０】

図２２－１４（ｅ）に示すように、機種固有演出における可動役物のデモ作動では、変動演出で実行されるＳＰＳＰリーチ演出中の作動態様や煽り演出の一つの作動態様で可動役物を作動させる。なお、この可動役物のデモ作動では、遊技中に実行される種々の演出において実行される作動態様で可動役物が作動してもよいし、遊技中には実行されないような可動役物のデモ作動のときに特有の作動態様で作動するようにしてもよい。このように遊技機デモ演出中に可動役物をデモ作動させると、遊技者が当該遊技機における可動役物の演出の態様を視認可能であるため、より遊技の実行を促進させることができる。

【１０５１】

図２２－１４（ｆ）に示すように、遊技機のメーカー名の表示では、遊技機を製造したメーカー名称が遊技者に視認し易いような大きさで表示される。なお、この遊技機のメーカー名は、文字毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよいし、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎に順番に表示されたりしてもよいし、所定のアニメーション動画とともに表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。

【１０５２】

なお、図２２－１４（ａ）～（ｆ）においては、客待ちデモ演出中であることを示唆するような「ＤＥＭＯ中」といった表示を示していないが、常に表示するような態様であってもよいし、例えば、キャラクタ紹介、変動演出のデモムービー、可動役物のデモ作動の表示中にのみ「ＤＥＭＯ中」を表示するような態様であってもよい。また、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢを表示するような態様であるが、客待ちデモ演出中は常に非表示としてもよい。また、客待ちデモ演出においては、上述のような図２２－１４（ａ）から（ｆ）の各表示を順に表示するような態様であるが、順番はこれに限らず、例えば、（ｃ）→（ｂ）→（ａ）→（ｆ）→（ｄ）→（ｅ）といった順に表示するような態様でもよい。

【１０５３】

また、客待ちデモ演出において、図２２－１４（ａ）のような機種名の表示の表示時間が、図２２－１４（ｄ）のようなのめり込み防止画像の表示時間よりも長くなるような態様にしてもよい。このような態様であれば、機種名の表示の表示時間を長くすることによって遊技者に対して機種名をより印象付けることができるとともに、機種名よりも後にのめり込み防止画像が表示されることによって遊技者に対してのめり込み防止の注意喚起を印象に残り易くすることができる。さらに、客待ちデモ演出において、図２２－１４（ｆ）のようなメーカー名の表示と（ｄ）のようなのめり込み防止画像とを同時に表示するような態様にしてもよい。このような態様であれば、客待ちデモ演出の実行時間を短縮させつつ、遊技者に対して印象付けさせたい内容を同時に表示させてより印象付ける効果を増加させることができる。また、客待ちデモ演出において、メーカー名の表示の実行中に、途中からのめり込み防止画像を表示させて、その後に再度メーカー名の表示を表示させる、といった態様にしてもよい。このような態様であれば、各々を個別に表示させる態様であるよりも、表示態様における変化があるため、遊技者に対してより印象付けることができる。また、客待ちデモ演出における注意喚起するための表示としては、のめり込み防止

以外に「１８歳未満の者による遊技が法令で禁止されていること」、「不正行為は犯罪であること」、「攻略法を装った詐欺に注意すること」等があり、これらの注意喚起表示を順に表示したりすることができ、これらの注意喚起表示中には常にのめり込み防止の表示を継続して表示するような態様であってもよい。このような態様であれば、のめり込み防止の注意喚起を最も印象付けるようにすることができる。

【１０５４】

（変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例２）

図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例２について説明する。なお、図２２－１５では、図２２－１３に示した客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例２と基本的な流れは同じであるが、客待ちデモ演出中には特殊図柄ＴＺが非表示（視認不能状態）である点や、客待ちデモ演出中の入賞でフェードアウトする客待ちデモ画像が変動演出のデモムービーである点や、開始時演出の態様、で異なる。そのため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【１０５５】

図２２－１のＴ０～Ｔ８の期間では、上述の通りに、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される（図２２－２（ａ）～図２２－３（ｉ）参照）。また、図２２－１０のＴ０～Ｔ３の期間では、上述の通り、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった態様で実行される（図２２－１１（ａ）～図２２－１１（ｃ）参照）。なお、図２２－１０のＴ２のタイミングにおいて、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンドが送信される。

【１０５６】

次に、図２２－１０のＴ３のタイミングにおいて、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される（図２２－１５（ａ）参照）。

【１０５７】

次に、図２２－１０のＴ４のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、客待ちデモ画像（キャラクタ画像７０ｘ、ＳＰＳＰリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像７０ｘ及びＳＰＳＰリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から

変動ＢＧＭ（ここでは通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される（図２２－１５（ｂ）参照）。

【１０５８】

そして、図２２－１０のＴ５のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０の画面右側から演出図柄７０ａや背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像ＮＣ（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる（図２２－１５（ｃ）参照）。このとき、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像ＮＣが徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。

【１０５９】

その後、図２２－１０のＴ７、Ｔ８のタイミングにおいて、モードチェンジ画像ＮＣが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなって、メイン表示装置７０の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、モードチェンジ画像ＮＣの裏面側で背景画像、演出図柄７０ａ、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードＢに応じたものに変化するとともに、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。また、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像ＭＣによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。次に、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像ＮＣが画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される（図２２－１５（ｄ）参照）。このとき、モードチェンジ画像ＮＣが不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ（保留アイコンＨＩがある場合には、保留アイコンＨＩとともに）、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＢ背景、当該アイコンＴＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図２２－１０のＴ９のタイミングにおいて、モードチェンジ画像ＮＣがメイン表示装置７０の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去される（図２２－１５（ｅ）参照）。

【１０６０】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に入賞する場合について説明したが、他の画像の表示中（図２２－１４（ａ）、（ｂ）、（ｄ）～（ｆ）を参照）に入賞しても、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。また、上述の具体例では、客待ちデモ演出中に入賞して変動演出の表示を開始するときに、モードチェンジ画像ＮＣを表示させて、モードチェンジするようにしたが、モードチェンジしないでモードＡの状態で変動演出の表示を開始させるようにしてもよい。

【１０６１】

また、上述の具体例では、モードチェンジ演出におけるモードチェンジ画像ＮＣは、画面右側を起点にして拡大又は縮小するような態様であったが、これに限定されるものではなく種々の態様であってもよい。例えば、モードチェンジ画像ＮＣが、画面上側、画面左側、画面下側を起点にして拡大又は縮小するような態様であってもよく、画面中央から画面全域に亘って徐々に拡大して発生し画面全域から画面中央に向かって徐々に縮小して消滅するような態様であってもよい。また、これらの種々の態様のモードチェンジ演出においても、上述の具体例と同様に、モードチェンジ画像ＮＣの発生表示又は消滅表示と、演出

図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ（保留アイコンＨＩがある場合には、保留アイコンＨＩとともに）、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＢ背景、当該アイコンＴＩの消滅表示又は発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されるようにすることができる。

【１０６２】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６３】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６４】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能

である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６５】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６６】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６７】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、こ

れら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６８】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６９】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０７０】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示

とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０７１】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０７２】

（客待ち状態でのメニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合の具体例）

図２２－１６～図２２－１７を用いて、メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合の具体例について説明する。図２２－１６は、メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合のタイミングチャートであり、図２２－１７は、図２２－１６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１０７３】

まず、図２２－１６のＴ０のタイミングでは、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっている。このとき、第１特別図柄表示器６０には、ハズレ特別図柄が表示されており、メイン表示装置７０では、モードＡ背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが前回の変動演出の停止結果であるハズレ出目（「５３７」）で停止表示された状態となっている。また、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）された状態となっている（図２２－１７（ａ）参照）。

【１０７４】

次に、図２２－１６のＴ１のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されると、メニュー操作の有効期間となり、メイン表示装置７０には、演出図柄７０ａの前方に重なる状態で複数種類の選択項目（遊技機１の関する説明が表示される「機種説明」の項目、変動演出における演出をカスタマイズするための「演出カスタマイズ」の項目、携帯電話と連動したログ管理を行うための「ぱちログ」の項目）を含むメニュー画像ＭＧが表示される（図２２－１７（ｂ）参照）。

【１０７５】

そして、図２２－１６のＴ２のタイミングにおいて、電源基板１６０と主制御基板１１０とを接続する配線の異常（断線、コネクタ抜け等）によって主制御基板１１０への電源供

給が停止すると、主制御基板１１０では電源遮断時の処理が行われ、第１特別図柄表示器６０を含むメイン情報表示器５９が非表示の状態となる。このとき、サブ情報表示器８０、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１の表示状態は継続する（図２２－１７（ｃ）参照）。

【１０７６】

その後、図２２－１６のＴ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、遊技用ＲＷＭ領域のデータが破損しているか否かのチェックサム判定が行われ、データが破損していると遊技の制御状態を初期化するための処理が行われる。すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して電源ＯＮ時コマンド（ここでは、電源投入指定コマンド、第１特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器５９での情報表示（第１特別図柄表示器６０でのハズレ特別図柄の表示等）が開始される（図２２－１７（ｄ）参照）。

【１０７７】

次に、図２２－１６のＴ４のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が電源ＯＮ時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１に「ＮＯＷ ＲＯＡＤＩＮＧ」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示され、サブ情報表示器８０での情報表示が一瞬非表示となり、音声出力装置９では遊技音（変動ＢＧＭ等）が非出力の状態となる（図２２－１７（ｅ）参照）。

【１０７８】

そして、図２２－１６のＴ５のタイミングにおいて、読み込み画面（初期画面）を表示してから所定期間が経過すると、上述した電源投入報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器８０での情報表示が開始される（図２２－１７（ｆ）参照）。このとき、メイン表示装置７０では、横スクロール（演出動作）を開始したモードＡ背景画像の前方において電源投入時の初期出目（「１３５」）で演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示した状態で表示されると共に、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢに「０」が表示された状態となる。また、音声出力装置９から電源投入報知音が出力され、変動ＢＧＭの頭出しでのミュート出力が開始される（図２２－１７（ｆ）参照）。

【１０７９】

なお、メニュー画像ＭＧの表示中に電源復旧指定コマンドを受信した場合についても、メイン表示装置７０に表示される演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが電源復旧時の初期出目（「７５３」）である点と、電源投入報知音が出力されない点以外は、基本的には電源投入指定コマンドを受信した場合と同様となる。また、音量値画像ＯＧの表示中に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合についても、基本的にはメニュー画像ＭＧの表示中に電源ＯＮ時コマンドを受信した場合と同様となる。

【１０８０】

このように、メイン表示装置７０にメニュー画像ＭＧを表示させているときに演出制御基板１３０が主制御基板１１０から受信したコマンドが電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）である場合、メイン表示装置７０においてメニュー画像を視認不能にすると共に、電源ＯＮ時コマンドに対応する画像（読み込み画面等）を表示させるようになっている。そのため、主制御基板１１０及び演出制御基板１３０間の連携を円滑に行うことが可能となる。

【１０８１】

なお、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において発射許可指定コマンドが払出制御基板１２０に送信されて遊技球の発射を行うことが可能となっているが、遊技の進行制御が開始されるときに発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信することで、遊技可能状態となってから遊技球の発射を行えるようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても払出制御基板１２０は払出制御を行うことが可能であるため、遊技機１に並設される球貸機からの払

い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）については可能となっているが、遊技の進行制御が開始されて遊技可能状態となった後に球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）を可能としてもよい。

【１０８２】

また、本実施形態では、払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）にバックアップ電源が供給されていないため、遊技機１への電源がＯＮとなった際に払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）に未払出の払出球数データが残存していることがないが、払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）にバックアップ電源を供給するようにしてもよく、この場合、遊技機１への電源がＯＮとなった際に未払出の払出球数データが払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）に残存していれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、この未払出の払出球数データに基づく遊技球の払い出しについては可能としてもよい。また、本実施形態では、メイン情報表示器５９を遊技領域５ａの外側に設けたが、メイン情報表示器５９を遊技領域５ａの内側に設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞球（賞価値）を付与するようになっていたが、遊技者の持ち球をデータとして管理し、賞球データを付与（持ち球データへの加算）するようにしてもよい。

【１０８３】

また、本実施形態では、先読みゾーン演出が１種類しかなかったが、大当たり期待度が異なる複数の先読みゾーン演出を設けてもよい。この場合、変動演出中に２つの先読みゾーン演出が重複するときには、一方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の上側及び／又は下側に画面を横断するように表示し、他方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の左側及び／又は右側に画面を縦断するように表示するとよい。このようにすると、２つの先読みゾーン演出を両立させることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【１０８４】

また、本実施形態では、大当たり予告演出としてブラックアウト演出を実行するようになっていたが、ブラックアウト演出に代えてメイン表示装置７０が白転するホワイトアウト演出を実行するようにしてもよい。この場合、基本的な演出の流れはブラックアウト演出と同様にするとよい。また、本実施形態では、通常遊技状態と特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで基本的には変動演出の実行態様が同じであったが、例えば、通常遊技状態における前段演出と後段演出（リーチ前演出とリーチ演出のケース、ノーマルリーチ演出とＳＰリーチ演出のケース、ＳＰリーチ演出とＳＰＳＰリーチ演出のケース、リーチ前演出と演出図柄の仮停止中のケース、リーチ演出中と演出図柄７０ａの仮停止中のケース等）とからなる変動演出の後段演出の実行中に遊技者にとって有利な第１情報（大当たり期待度示唆する情報、特別遊技の実行に関する情報等）を報知するようにし、特定遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出の後段演出の実行中に第１情報とは異なる第２情報（十字キー１９の操作によって選択可能な楽曲の追加情報、ミッションの達成状況等）を報知するようにしてもよい。また、通常遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出として、第１前段演出を実行した後に共通後段演出を実行する場合と、第１前段演出とは異なる第２前段演出を実行した後に共通後段演出を実行するようにし、特別図柄が停止表示される際に実行される共通後段演出において特別遊技の実行に関する情報を報知するようにしてもよい。

【１０８５】

（変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例１）

図２２－１８を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例１について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった移行の流れについては、上述の図２２－１～図２２－３における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【１０８６】

まず、客待ち状態となってから演出ボタン１７が操作されると、メニュー操作の有効期間となって、メイン表示装置７０には、演出図柄７０ａ等の前方に重なる状態で複数種類の選択項目を含むメニュー画像ＭＧが表示される（図２２－１７（ｂ）参照）。

【１０８７】

そして、図２２－１８（ａ）に示すように、メニュー画像ＭＧの表示中に入賞すると、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示になり、メニュー画像ＭＧに一部が隠される態様で第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

【１０８８】

次に、図２２－１８（ｂ）に示すように、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、メニュー画像ＭＧのフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、保留アイコンＨＩのメニュー画像ＭＧに隠されていた領域の視認が可能となる。つまり、メニュー画像ＭＧが徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景等が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される。

【１０８９】

そして、図２２－１８（ｃ）に示すように、メニュー画像ＭＧのフェードアウトが完了してメニュー画像ＭＧが完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０の画面右側から演出図柄７０ａや背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像ＮＣ（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる。このとき、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像ＮＣが徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。なお、メニュー画像ＭＧの大きさはこれに限られず、これよりも大きくても小さくてもよい。メニュー画像ＭＧの大きさが画面全体を覆うほど大きい場合には、第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢ（更には特殊図柄ＴＺ）は、メニュー画像ＭＧよりも手前のレイヤーに視認可能に表示されてもよい。

【１０９０】

その後、モードチェンジ画像ＮＣが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなって、メイン表示装置７０の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、モードチェンジ画像ＮＣの裏面側で背景画像、演出図柄７０ａ、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードＢに応じたものに変化するとともに、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ

（白アイコン）として表示される。また、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像ＮＣによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。

【１０９１】

次に、図２２－１８（ｄ）に示すように、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像ＮＣが画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。このとき、モードチェンジ画像ＮＣが不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ（保留アイコンＨＩがある場合には、保留アイコンＨＩとともに）、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＢ背景、当該アイコンＴＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図２２－１８（ｅ）に示すように、モードチェンジ画像ＮＣがメイン表示装置７０の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去され、演出図柄７０ａの変動表示が視認可能となる。

【１０９２】

このように、図２２－１８に示した具体例によれば、客待ち状態中に演出ボタン１７が操作されたことによるメニュー画像ＭＧの表示中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像ＭＧが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、メニュー操作の有効期間における操作によって、遊技者の好みに応じたカスタマイズを可能として、遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０９３】

また、図２２－１８に示した具体例によれば、客待ち状態中に演出ボタン１７が操作されたことによるメニュー画像ＭＧの表示中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像ＭＧが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。さらに、演出図柄７０ａ等の発生表示とともに、変動演出を実行可能であり、当該変動演出中に演出図柄７０ａ等を視認困難にするモードチェンジ画像ＮＣによる演出が実行可能である。このような具体例であれば、メニュー操作の有効期間における操作によって、遊技者の好みに応じたカスタマイズを可能として、遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができる。また、変動演出の開始後に変動中の演出図柄７０ａを視認困難にする態様の演出によって、当該変動演出に対する期待度をさらに上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０９４】

（変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例２）

図２２－１９を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例２について説明する。なお、当該具体例に

おける通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった移行の流れについては、上述の図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【１０９５】

まず、図２２－１９（ａ）に示すように、客待ちデモ演出中に演出ボタン１７が操作されると、メニュー操作の有効期間となる。次に、図２２－１９（ｂ）に示すように、客待ちデモ画像（キャラクタ画像７０ｘ、ＳＰＳＰリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されるとともに、メニュー画像ＭＧ等のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となって表示）が開始される。つまり、客待ちデモ画像が徐々に消える消滅表示と、メニュー画像ＭＧが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。なお、客待ちデモ演出中に演出ボタン１７が操作されると、上述のようにメニュー画像ＭＧが表示されることとなるが、変動演出の実行中に演出ボタン１７が操作されると、メニュー画像ＭＧが表示される態様とは異なり、後述するような可動役物の作動演出等（図２６－１～図２６－１０参照）が実行されることとなる。

【１０９６】

そして、図２２－１９（ｃ）に示すように、メニュー画像ＭＧの表示中に入賞すると、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示になり、メニュー画像ＭＧに一部が隠れる態様であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

【１０９７】

次に、図２２－１９（ｄ）に示すように、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、メニュー画像ＭＧのフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩの全てが視認が可能となる。つまり、メニュー画像ＭＧが徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される。

【１０９８】

そして、図２２－１９（ｅ）に示すように、メニュー画像ＭＧのフェードアウトが完了してメニュー画像ＭＧが完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０の画面右側から演出図柄７０ａや背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像ＮＣ（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる。このとき、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像ＮＣが徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるよう

に表示される。
【１０９９】
その後、モードチェンジ画像ＮＣが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなって、メイン表示装置７０の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、モードチェンジ画像ＮＣの裏面側で背景画像、演出図柄７０ａ、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードＢに応じたものに変化するとともに、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。また、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像ＮＣによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。
【１１００】
次に、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像ＮＣが画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。このとき、モードチェンジ画像ＮＣが不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ（保留アイコンＨＩがある場合には、保留アイコンＨＩとともに）、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＢ背景、当該アイコンＴＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図２２－１９（ｆ）に示すように、モードチェンジ画像ＮＣがメイン表示装置７０の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去され、演出図柄７０ａの変動表示が視認可能となる。
【１１０１】
なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に演出ボタン１７が操作された場合について説明したが、他の画像の表示中（図２２－１４（ａ）、（ｂ）、（ｄ）～（ｆ）を参照）に演出ボタン１７が操作された場合でも、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、メニュー画像ＭＧが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。特に、図２２－１４（ｂ）のようなキャラクタ紹介の表示中に演出ボタン１７が操作されてメニュー画像ＭＧが表示されると、キャラクタ紹介の表示中にキャラクタを確認した直後にカスタマイズできるため、遊技者によって好みのキャラクタに応じたカスタマイズができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、上述の具体例では、通常遊技状態における客待ちデモ演出中に演出ボタン１７が操作された場合について説明したが、時短遊技状態における客待ち状態中に演出ボタン１７が操作された場合には、メニュー画像ＭＧが表示されるようにしてもよいし、異なる態様のメニュー画像が表示されて、異なるカスタマイズ（例えば、ＢＧＭ選択等）が実行できるようにしてもよい。
【１１０２】
このように、図２２－１９に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に演出ボタン１７が操作されると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、メニュー画像ＭＧが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等の画像を確実に視認しつつ、メニュー操作の有効期間における操作によって、客待ちデモ演出等の内容を参考にして遊技者の好みに応じたカスタマイズが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１０３】
このように、図２２－１９に示した具体例によれば、、客待ちデモ演出中に演出ボタン１７が操作されると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、メニュー画像ＭＧが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、メニュー画像ＭＧの表示中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像ＭＧが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅

表示とともに、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等の画像を確実に視認しつつ、メニュー操作の有効期間における操作によって、客待ちデモ演出等の内容を参考にして遊技者の好みに応じたカスタマイズが可能である。また、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１０４】

（変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例３）

図２２－２０を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例３について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった移行の流れについては、上述の図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【１１０５】

図２２－２０（ａ）に示すように、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンドが送信される。そして、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

【１１０６】

次に、図２２－２０（ｂ）に示すように、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、客待ちデモ画像（キャラクタ画像７０ｘ、客待ちデモ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像７０ｘ及びＳＰＳＰリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置９から変動ＢＧＭ（ここでは通常ＢＧＭ）の可聴出力が開始される。

【１１０７】

そして、図２２－２０（ｃ）に示すように、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になる。その後、図２０－２０（ｄ）に示すように、カッ

トイン画像（カットイン背景）が、演出図柄７０ａの変動表示およびモードＡ背景を視認困難にするものの、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＴＩの視認が可能な状態で表示される。なお、このとき、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに切り替えられ、モードチェンジ画像ＮＣの裏面側で背景画像、演出図柄７０ａ、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードＢに応じたものに変化するとともに、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。その後、図２２－２０（ｅ）に示すように、カットイン画像が消去されるとともに、演出図柄７０ａの変動や、背景画像、当該アイコン（保留アイコン）が視認可能となる。

【１１０８】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出中に入賞して変動演出の表示を開始するときに、カットイン画像を表示させて、モードチェンジするようにしたが、モードチェンジしないでモードＡの状態で変動演出の表示を開始させるようにしてもよい。

【１１０９】

（変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出の具体例）

図２２－２１Ａおよび図２２－２１Ｂを用いて、変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出の具体例について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行→客待ちデモ演出中の入賞→変動演出の開始、といった移行の流れについては、上述の図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５等における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【１１１０】

図２２－２１Ａ（ａ）に示すように、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチＢＧＭの出力が開始される。次に、図２２－２１Ａ（ａ－１）に示すように、メイン表示装置７０に暗色背景画像が徐々に濃く表示されるブラックアウト演出のフェードイン表示が開始される。次に、図２２－２１Ａ（ｂ）に示すように、メイン表示装置７０に表示された暗色背景画像が（透過度０％で）表示されて完全に下側の画像を隠してブラックアウト演出が実行される。具体的には、ノーマルリーチＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）され、第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、特殊図柄ＴＺは視認可能な状態で、暗色背景画像の表示とともに「プッツン」といった効果音が出力される。そして、図２２－２１Ａ（ｂ－１）に示すように、暗色背景画像が徐々に薄く表示されるフェードアウト表示が実行されて、図２２－２１Ａ（ｃ）に示すように、暗色背景画像からＳＰＳＰリーチ演出の開始画像に切替り、ＳＰＳＰリーチ演出が開始される。具体的には、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が開始されるとともに、第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、特殊図柄ＴＺは視認可能な状態で、ＳＰＳＰリーチ演出が表示される。

【１１１１】

図２２－２１Ｂ（ｄ）に示すように、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で中央の演出図柄７０ａが異なる図柄の態様での仮停止（リーチハズレの仮停止）が行われる。次に、図２２－２１Ｂ（ｄ－１）に示すように、メイン表示装置７０に「切替画像（アイキャッチ画像ＩＣ）」が徐々に濃く表示されるフェードイン表示が開始される。次に、図２２－２１Ｂ（ｅ）に示すように、アイキャッチ画像ＩＣが（透過度０％で）表示されて完全に下側の画像を隠して背景チェンジ（背景画像の変更）が行われる。アイキャッチ画像ＩＣとは、例えば、シャッターを模した画像に機種名が表記された画像であり、アイキャッチ画像ＩＣが表示されることで、視認可能であったＳＰＳＰリーチ背景や仮停止中の演出図柄７０ａが視認困難となる画像である。なお、アイキャッチ画像ＩＣの表示中であっても、当該アイコンＴＩや、特殊図柄ＴＺの更新変動や、第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢは視認可能である。そして、図２２－２１Ｂ（ｅ－１）に示すように、アイキャッチ画像ＩＣが徐々に薄く表示されるフェードアウト表示が実行されて、図２２

－２１Ｂ（ｆ）に示すように、アイキャッチ画像ＩＣの表示が終了すると、モードＡ背景の横スクロールの背景画像が視認可能となり、また、キャラクタ付の演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が視認可能となる。

【１１１２】

このように、図２２－２０、図２２－２１Ａ、図２２－２１Ｂに示した具体例によれば、カットイン画像や暗色背景画像やアイキャッチ画像ＩＣを変動演出の開始時又は変動演出中に表示することによって、変動中又は仮停止中の演出図柄７０ａを一時的に視認困難にした後に、変動中又は仮停止中の演出図柄７０ａを視認可能にするような演出が可能である。このような具体例であれば、変動中又は仮停止中の演出図柄７０ａが視認困難から視認可能な状態への移行によって、視認可能な状態になったときに大当たりを示唆する態様の演出図柄７０ａとなっている可能性の高さを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図２２－２０に示したカットイン画像については、変動開始時に表示するようにしたが、変動演出の途中で表示するようにしてもよい。

【１１１３】

なお、上述の具体例において、客待ちデモ演出画像のフェードアウトとともに特殊図柄がフェードインする場合に、フェードインの開始時点（特殊図柄ＴＺが徐々に表れ始めるとき）に、特殊図柄ＴＺは前の変動での停止図柄を瞬間的に表示してから変動開始するようにしてもよい。また、フェードイン後の変動開始時の特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａの図柄とは異なるものであって、特定の図柄（例えば、「１３５」等）から変動開始するようにしてもよい。また、変動開始時において、演出図柄７０ａの変動開始時の図柄における視認可能な期間よりも、特殊図柄ＴＺの変動開始時の図柄における視認可能な期間の方が短くてもよい。そして、演出図柄７０ａの変動開始時に効果音等は出力可能であるものの、特殊図柄ＴＺの変動開始時に効果音等は出力しないようにしてもよい。なお、変動中の特殊図柄ＴＺは、特定の図柄を順番に切り替えて表示してもよく、例えば、「１３５」→「２４６」→「３５７」→…といったように、切り替わりながら（不連続な状態で）変動するような態様であってもよい。そして、演出制御基板１３０において停止時コマンドを取りこぼした場合に、特殊図柄ＴＺは変動を継続したまま次変動の変動となるようにしてもよく、このような場合で次変動の変動開始時に特殊図柄ＴＺは特定の出目から変動開始してもよい。この場合も、上述のような切り替わりながらの変動の態様であってもよい。

【１１１４】

また、上述の具体例において、客待ちデモ演出の実行中に表示可能な操作促進画像（音量ゲージ、光量ゲージ、メニュー表示促進ボタン等）の表示中に入賞した場合には、客待ちデモ演出画像と同様にフェードアウトするようにしてもよい。さらに、客待ちデモ演出画像のフェードアウトの開始時点で、保留アイコンの少なくとも一部が客待ちデモ演出画像と重なるように表示されている場合には、客待ちデモ演出画像のフェードアウト中に保留消化を表す移動表示が開始されるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出画像のフェードアウト開始時点で、第１特別図柄表示器６０等での変動（サイクル変動）が開始されるようにしてもよい。

【１１１５】

また、上述の具体例において、演出図柄７０ａを視認困難にする示唆演出としては、上述のように、信頼度を示唆するもの（図２２－２０に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、信頼度を示唆しないもの（図２２－１５に示したようなモードチェンジを実行するような態様や、図２２－２１ＡおよびＢに示したようなアイキャッチ画像等を表示するような態様）があり、信頼度を示唆する示唆演出は、演出図柄７０ａを視認可能な状態から視認困難な状態にするまでの期間が短いものの、一方で、信頼度を示唆しない示唆演出は、演出図柄７０ａを視認可能な状態から視認困難な状態にするまでの期間が長くなるようにしてもよい。また、信頼度を示唆する示唆演出は、演出図柄７０ａを視認困難にする期間が長いものの、一方で、信頼度を示唆しない示唆演出は、演出図柄７０ａを視認困難にする期間が短くなるようにしてもよい。さらに、変動開始時に実行される

示唆演出としては、比較的信頼度の高いもの（図２２－２０に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、比較的信頼度の低いもの（図２２－１５に示したようなモードチェンジを実行するような態様）があり、演出図柄７０ａの変動開始時に実行するようにしてもよい。より具体的には、変動時間の長い変動パターンでは、変動開始時の示唆演出として比較的信頼度の高いものが実行され易い一方で、変動時間の短い変動パターンでは、変動開始時の示唆演出として比較的信頼度の低いものが実行され易いようにしてもよい。そして、変動中に実行される示唆演出としては比較的信頼度の高いもの（図２２－２０に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、比較的信頼度の低いもの（図２２－１５に示したようなモードチェンジを実行するような態様）があり、変動時間の長い変動パターンでは、変動中の示唆演出として比較的信頼度の高いものが実行され易い一方で、変動時間の短い変動パターンでは、変動中の示唆演出として比較的信頼度の低いものが実行され易いようにしてもよい。また、仮停止時に実行される示唆演出（図２２－２１ＡおよびＢに示したようなアイキャッチ画像等を表示するような態様）は、大当たりとなる場合よりもハズレとなる場合の方が高確率で実行されるようにしてもよく、信頼度を示唆しないにも関わらず、変動演出が継続することを期待させて大当たりの期待度を向上させることができる。そして、これらの示唆演出においては、演出図柄７０ａや背景画像等に対して重畳的に表示されながら徐々に表示されるような態様の発生表示によって示唆演出が表示されるようにしてもよい。また、発生表示が終了して示唆演出の画像が表示されたときに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、背景画像、保留アイコン、当該保留アイコン等は示唆演出によって視認困難である一方で、第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、特殊図柄ＴＺ等は視認可能であるようにしてもよい。

【１１１６】

（通常遊技状態から時短遊技状態２に移行する場合の具体例）

図２２－２２を用いて、通常遊技状態から時短遊技状態２に移行する場合の具体例について説明する。なお、当該具体例においては、例えば、起点から８９９回（Ｎ－１回）の変動が終了して９００回目（Ｎ回目）の変動の開始から説明するものとし、８９９回（Ｎ－１回）の変動に関する詳細な説明を省略する。

【１１１７】

図２２－２２（ａ）に示すように、第１保留数が「４」から「３」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信され、第１保留数表示領域ＳＡが「３」表示になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの４つの保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が実行され、当該アイコン表示領域７０Ｃに保留アイコンＴＩが表示され、９００回目の変動が開始されるときに、時短２カウントダウン画像ＪＣ（数字の「０」が表現された態様のもの）が表示される。具体的に、時短２カウントダウン画像ＪＣとは、Ｎ－５回目の変動演出の開始から表示されるものであり、数字の「５」～「０」の態様の各々が各変動演出の開始時に順に表示されるものである。このとき、変動ＢＧＭが可聴出力されている。

【１１１８】

次に、図２２－２２（ｂ）に示すように、時短２カウントダウン画像ＪＣが非表示になることによって、演出図柄７０ａの変動表示が視認可能となる。そして、図２２－２２（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａが確定表示されるとともに、特殊図柄ＴＺが停止表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃの保留アイコンＴＩが消去される。このとき、変動ＢＧＭが継続して可聴出力されている。

【１１１９】

そして、図２２－２２（ｄ）に示すように、時短２開始画像ＪＫが、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩを覆うように表示される。具体的に、時短２開始画像ＪＫとは、「右打ち→」という右打ちを示唆する右打ち示唆表示とともに、時短２遊技状態に移行し

たことを示唆する内容の表示から構成されており、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが視認困難となるように表示される。このとき、第１保留数表示領域ＳＡ及び第２保留数表示領域ＳＢは視認可能であり、継続して出力されていた変動ＢＧＭから時短２用変動ＢＧＭに変更されて可聴出力される。なお、時短２開始画像ＪＫの裏面側では、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）がアニメーションで追加表示されると共に、モードＡ背景から切替った時短２背景、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）、時短２残り回数表示がフェードインせずに表示されている。

【１１２０】

次に、図２２－２２（ｅ）に示すように、時短２開始画像ＪＫが表示されてから所定期間が経過すると、時短２開始画像ＪＫ（時短２遊技状態に移行したことを示唆する内容の画像のみ）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、時短２背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩ、時短２残り回数表示の視認が可能となる。つまり、時短２開始画像ＪＫが徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、時短２背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩ等が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。

【１１２１】

そして、図２２－２２（ｆ）に示すように、時短２開始画像ＪＫのフェードアウトが完了して時短２開始画像ＪＫ（時短２遊技状態に移行したことを示唆する内容の画像のみ）が完全に非表示になる。第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、演出図柄７０ａの態様が時短２用態様に切替えられ、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制されるものの、音声出力装置９から時短２用変動ＢＧＭの可聴出力が継続される。

【１１２２】

なお、上述の具体例では、起点から実行された変動表示の回数（ハズレと判定されハズレの変動表示を実行した回数）が９００回となって、通常遊技状態から時短遊技状態２に移行する場合について説明したが、時短遊技状態２に移行する場合はこれに限られるものではない。例えば、上述の図５に示したように、通常遊技状態又は時短遊技状態１のときに「特別図柄１１」で停止するものと判定され停止表示されたときであって、時短遊技状態２移行する場合にも、上述の図２２－２２に示した具体例のような態様となってもよい。より具体的には、例えば、時短２カウントダウン画像ＪＣの表示を実行しないで、「特別図柄１１」で停止表示された後に、図２２－２２（ｃ）→（ｄ）→（ｅ）→（ｆ）といった態様で実行されて、時短２開始画像ＪＫのフェードインおよびフェードアウトの実行後に時短遊技状態２が開始されるような態様であってもよい。

【１１２３】

このように、図２２－２２に示した具体例によれば、通常遊技状態から時短遊技状態２への移行後に時短遊技状態２が開始される場合には、時短２開始画像ＪＫが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、時短２背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、時短遊技状態２への移行後において時短２開始画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、時短２遊技状態となったことと右打ちすることとを確実に認識することができ、通常遊技状態に比べて有利な状態である時短遊技状態２で遊技を楽しむ機会を損なわせることがな

く、遊技の興趣の低下を抑制させることが可能となる。
【１１２４】
（先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図２３－１～図２３－３を用いて、先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例について説明する。図２３－１は、先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合のタイミングチャートであり、図２３－２～図２３－３は、図２３－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。
【１１２５】
図２３－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「２」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、通常表示態様（白色）の保留アイコンＨＩと特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩが表示されている。さらに、当該アイコン表示領域７０Ｃには、通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２３－２（ａ）参照）。
【１１２６】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、先読みゾーン演出が開始されると、上述したゾーン中演出が実行される。具体的には、モードＡ背景画像に代えて先読みゾーン背景画像が横スクロールした状態で表示されると共に、「ＺＯＮＥ」との文字画像を含むゾーン画像ＺＧが表示される。また、変動ＢＧＭの音量が低下してゾーンＢＧＭの出力が開始される（図２３－２（ｂ）参照）。
【１１２７】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、スクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄７０ａが仮停止した状態になる（図２３－２（ｃ）参照）。
【１１２８】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が停止し、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２３－２（ｄ）参照）。
【１１２９】
次に、Ｔ４のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５２３」）及び特殊図柄ＴＺ（「５２３」）の停止表示が開始される（図２３－２（ｅ）参照）。
【１１３０】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する（図２３－２（ｆ）参照）。
【１１３１】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「２」から「１」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図

柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２３－３（ｇ）参照）。

【１１３２】

そして、Ｔ７のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３の更新、保留アイコンＨＩのシフト表示）や変動演出が実行されないことになる。そのため、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示期間が延長され、今回の変動演出から２回の変動演出にわたって実行されるはずの先読みエフェクト演出が開始されなくなる。ただし、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示期間の延長期間においても先読みゾーン背景画像の横スクロールや保留アイコンＨＩの演出動作は継続して行われる。（図２３－３（ｈ）参照）。

【１１３３】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２３－３（ｉ）参照）。しかしながら、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、本来であれば実行されるはずの当該アイコンＴＩの消滅表示や演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示が実行されないことになる。

【１１３４】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「０」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２３－３（ｊ）参照）。

【１１３５】

次に、Ｔ１０のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２３－３（ｋ）参照）。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた２つの保留アイコンＨＩのうちの前回の特別図柄の変動表示に対応する分の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで消去され、第２表示部に表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する分の保留アイコンＨＩ（青アイコン）が第１表示部に非アニメーションで表示される。そして、第１表示部に表示された保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する（図２３－３（ｋ）参照）。

【１１３６】

そして、Ｔ１１のタイミング（２回目のサイクル変動中）において、演出図柄７０ａの浮上表示の開始から所定期間が経過すると、前回の変動演出から２回の変動演出にわたって実行されるべき先読みエフェクト演出が１回分遅れて開始され、演出図柄７０ａの周囲に青色の発光エフェクト画像ＥＦが表示される（図２３－３（ｌ）参照）。

【１１３７】

その後、Ｔ１２のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。このとき、変動開始時のアイコン変化演出が行われて当該アイコンＴＩが青アイコンとして表示され、その後に演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始される。

【１１３８】

このように、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できないことで所定の先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）の実行対象となる特別図柄の変動表示中に変動演出が実行されない場合であっても、当該特別図柄の変動表示中において所定の先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が実行されるようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１３９】

また、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できないことで所定の先読み演出（先読みエフェクト演出）を開始すべき特別図柄の変動表示中に変動演出が実行されない場合には、この特別図柄の変動表示中に所定の先読み演出が開始されることを規制し、次に実行される特別図柄の変動表示中に変動演出が実行される場合には、この特別図柄の変動表示中に規制した先読み演出が開始されるようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１４０】

また、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できないことで特別図柄の変動表示が実行されるが変動演出が実行されない場合、第１先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）は実行されるが第２先読み演出（先読みエフェクト演出）は実行されないようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１４１】

また、大当たり判定の結果を示唆するための変動演出（示唆演出）の実行中に変動ＢＧＭ（示唆演出音）を出力し、先読みゾーン演出による期待度示唆の対象となる対象変動演出が実行される前から、特別遊技が実行される可能性があることを示唆するゾーンＢＧＭ（事前演出音）を出力すると共に、対象変動演出の開始後もゾーンＢＧＭを出力し、ゾーンＢＧＭが出力されているときには、ゾーンＢＧＭよりも小さい音量で示唆演出を出力するようになっている。そのため、先読みゾーン演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１４２】

なお、先読みゾーン演出の実行中（ゾーンＢＧＭの出力中）に変動ＢＧＭの音量を低下させるようになっているが、先読みゾーン演出の実行中には変動ＢＧＭの可聴出力を停止（ミュート）するようにしてもよい。また、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できないことで、複数回の変動演出にわたって実行されるアイコン変化演出や先読みゾーン演出が開始される変動演出が実行されない場合においても、次に実行される変動演出からアイコン変化演出や先読みゾーン演出を開始するようにしてもよい。

【１１４３】

また、特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する先読み演出として先読みエフェクト演出を実行するようになっているが、先読みエフェクト演出に代えて変動演出（大当たりとなる変動演出を含む）毎にカウントダウン演出（カウントダウン画像の表示、カウントダウン音声の出力）を行う先読みカウントダウン演出を実行してもよいし、変動演出（大当たりとなる変動演出を含まない）毎に所謂チャンス目（５５６や６６７等のリーチ状態を形成しない一定の法則を持ったハズレ出目）を仮停止させると共に３つの演出図柄７０ａの周囲への発光エフェクト画像の表示やエフェクト効果音の出力を所定期間（例えば０．５秒）行ってから停止表示させる先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）を実行するようにしてもよいし、それらの３つの先読み演出を実行するようにしてもよい。

【１１４４】

また、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）では、「５５６」や「６６７」等の一定の法則を持った出目とするのではなく、演出図柄のうちの奇数図柄の数字

を赤色とし、偶数図柄の数字を青色としておき、「１３５」や「３５７」等の３つの演出図柄７０ａの数字が全て赤色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたり、「２４６」や「４６８」等の３つの演出図柄７０ａの数字が全て青色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたりしてもよく、この場合には、青色の同色図柄が仮停止される場合よりも、赤色の同色図柄が仮停止される場合の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【１１４５】

また、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）では、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが仮停止したタイミングで３つの演出図柄７０ａの周囲に発光エフェクト画像を表示させてエフェクト効果音を出力する演出を行うのではなく、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが順番に仮停止する毎（例えば、バウンド表示する毎）に、仮停止した演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像を表示すると共に発光エフェクト効果音を出力する演出（例えば０．５秒ずつ）を行うことで、左中右の３つ（３列）の演出図柄７０ａが発光するタイミングが異なるようにしてもよい。また、通常遊技状態においては、先読みチャンス目演出を実行可能とする一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みチャンス目演出を実行しないようにしてもよい。

【１１４６】

また、通常遊技状態においては、先読みチャンス目演出を実行しない一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みチャンス目演出を実行するようにしてもよい。また、先読みチャンス目演出において３つの演出図柄７０ａの周囲に発光エフェクト画像を表示するのではなく、左中右列のうちの１つ（例えば、中央列）の演出図柄７０ａの周囲にのみ発光エフェクト画像を表示するようにしてもよい。また、先読みチャンス目演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置１０をチャンス目発光態様（例えば、仮停止した演出図柄７０ａの周囲に表示される発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【１１４７】

また、上述の具体例において、演出制御基板１３０が正常に開始時コマンドを受信できなかった場合であって、次変動演出が開始されるときには、変動開始時の各要素の開始順番が通常の場合とは異なるようにしてもよい。また、この場合には、実行中の変動演出（演出図柄７０ａの変動、特殊図柄ＴＺの変動）は終了させないで、先読み演出を実行可能であるとしてもよい。また、一方で、演出制御基板１３０が正常に開始時コマンドを受信できるような状態になった場合には、開始時コマンドに応じて変動演出を実行し、先読み演出も実行するようにしてもよい。

【１１４８】

（開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例１）

図２３－４を用いて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例１について説明する。なお、図２３－４における演出パターン指定コマンドとは、上述の演出制御基板１３０（サブＣＰＵ１３０ａ）で実行される変動演出パターン判定処理（ステップＥ３２１）にて、メイン表示装置７０を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するときに利用されるコマンドであり、開始時コマンドにおける特図変動パターン指定コマンドのことである。

【１１４９】

図２３－４に示すように、開始時コマンドにおける特別図柄指定コマンドとしては、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たりの判定結果に対応する大当たり特別図柄指定コマンドと、第１特別図柄又は第２特別図柄のハズレの判定結果に対応するハズレ特別図柄指定コマンドと、がある（図６－２参照）。また、演出パターン指定コマンドとしては、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たりの判定結果に対応する大当たり演出パターン指定コマンドと、第１特別図柄又は第２特別図柄のハズレの判定結果に対応するハズレ演出パタ

ーン指定コマンドと、がある（図６－３参照）。そして、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）とは、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、ハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。一方で、開始時コマンドを正常に受信できた場合（開始条件が成立した場合）とは、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。

【１１５０】

このように、図２３－１～図２３－３、図２３－４に示した具体例によれば、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１５１】

また、図２３－１～図２３－３、図２３－４に示した具体例によれば、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１５２】

（開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例２）

図２３－５を用いて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例２について説明する。なお、図２３－５における演出パターン指定コマンドとは、上述と同様のものであって、演出制御基板１３０（サブＣＰＵ１３０ａ）で実行される変動演出パターン判定処理（ステップＥ３２１）にて、メイン表示装置７０を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するときに利用されるコマンドであり、開始時コマンドにおける特図変動パターン指定コマンドのことである。

【１１５３】

図２３－５に示すように、開始時コマンドにおける特別図柄指定コマンドとしては、第１特別図柄の判定結果に対応する第１特別図柄指定コマンドと、第２特別図柄の判定結果に対応する第２特別図柄指定コマンドと、がある（図６－２参照）。また、演出パターン指定コマンドとしては、第１特別図柄の判定結果に対応する第１特図用演出パターン指定コ

マンドと、第２特別図柄の判定結果に対応する第２特図用演出パターン指定コマンドと、がある（図６－３参照）。そして、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合とは、第１特別図柄指定コマンドと第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第２特別図柄指定コマンドと第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。一方で、開始時コマンドを正常に受信できた場合とは、第１特別図柄指定コマンドと第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第２特別図柄指定コマンドと第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。

【１１５４】

ここで、主制御基板１１０（メインＣＰＵ１１０ａ）における大当たり判定処理（ステップＳ３１１）の判定結果（図６－１参照）と特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンドとに基づいて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を例示する。例えば、大当たり判定処理で大当たりの判定結果であって、第１特別図柄指定コマンドと第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第２特別図柄指定コマンドと第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。また、大当たり判定処理でハズレの判定結果であって、第１特別図柄指定コマンドと第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第２特別図柄指定コマンドと第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。

【１１５５】

また、主制御基板１１０（メインＣＰＵ１１０ａ）における大当たり判定処理（ステップＳ３１１）の判定結果に基づき決定される特別図柄の種類と特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンドとに基づいて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例も例示する。例えば、第１特別図柄の大当たり判定であって、大当たりの第１特別図柄指定コマンドと大当たりの第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、大当たりの第２特別図柄指定コマンドと大当たりの第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。また、第２特別図柄の大当たり判定であって、大当たりの第１特別図柄指定コマンドと大当たりの第２特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、大当たりの第２特別図柄指定コマンドと大当たりの第１特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。

【１１５６】

なお、上述の具体例において、主制御基板１１０からの開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できなかった場合とは、具体的に、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との間における配線異常（断線等）やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板１３０が受信してしまう場合がある。また、主制御基板１１０（メインＣＰＵ１１０ａ）における異常によって、本来送信すべき開始時コマンドとは異なる開始時コマンドが送信されてしまう、といったこともある。

【１１５７】

このように、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により第１特別図柄の大当たり（第１特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が大当たりの第１特別図柄指定コマンド（第１特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が大当たりの第２特図用演出パターン指定コマンド（第２特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が第１特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第２特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下

を抑制することができる。
【１１５８】
また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により第１特別図柄の大当たり（第１特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が大当たりの第２特別図柄指定コマンド（第２特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が大当たりの第１特図用演出パターン指定コマンド（第１特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄において第２特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第１特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１１５９】
また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により第２特別図柄の大当たり（第２特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が大当たりの第１特別図柄指定コマンド（第１特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が大当たりの第２特図用演出パターン指定コマンド（第２特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった場合（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が第２特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第１特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１１６０】
また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により第２特別図柄の大当たり（第２特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が大当たりの第２特別図柄指定コマンド（第２特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が大当たりの第１特図用演出パターン指定コマンド（第１特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄において第２特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第１特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１１６１】
また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により大当たり（特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が第１特別図柄指定コマンド（第１判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が第２特図用演出パターン指定コマンド（第２判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が大当たりであるにもかかわらず、特別図柄では第１特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第２特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１１６２】

また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）により大当たり（特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が第２特別図柄指定コマンド（第２判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が第１特図用演出パターン指定コマンド（第１判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が大当たりであるにもかかわらず、特別図柄では第２特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第１特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１６３】

また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）によりハズレ（特別遊技を実行しない）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が第１特別図柄指定コマンド（第１判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が第２特図用演出パターン指定コマンド（第２判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果がハズレであるにもかかわらず、特別図柄では第１特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第２特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１６４】

また、図２３－１～図２３－３、図２３－５に示した具体例によれば、主制御基板１１０（判定手段）によりハズレ（特別遊技を実行しない）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）が第２特別図柄指定コマンド（第２判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第２コマンド）が第１特図用演出パターン指定コマンド（第１判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果がハズレであるにもかかわらず、特別図柄では第２特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第１特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１６５】

（客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例１）

図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６を用いて、客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例１について説明する。なお、図２３－６では、図２３－３に示した開始時コマンドを正常に受信できなかった場合と基本的な流れは同じであるが、客待ちデモ演出から演出図柄７０ａ等による変動演出を実行する点で異なるため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【１１６６】

図２２－２、図２２－３に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される（図２２－２（ａ）～図２２－３（ｉ）参照）。また、図２２－１１に示すように、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった態様で実行される（図２２－１１（ａ）～図２２－１１（ｃ）参照）。なお、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１

０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンドが送信される。
【１１６７】
図２３－６（ａ）に示すように、客待ちデモ演出中に入賞した後に、第１保留数が「１」から「０」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄７０ａ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）がフェードインせずに表示され、第１入賞音（又は第２入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。
【１１６８】
次に、図２３－６（ｂ）に示すように、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、客待ちデモ画像（キャラクタ画像７０ｘ、ＳＰＳＰリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像７０ｘ及びＳＰＳＰリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、演出制御基板１３０が開始時コマンドを正常に受信できなかったため、フェードインする画像において、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第１保留数表示領域ＳＡ、保留アイコンＨＩのシフト表示）や変動演出が実行されないことになる。また、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示期間が延長されるが、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示期間の延長期間においてもモードＡ背景画像の横スクロールや保留アイコンＨＩの演出動作は継続して行われる。
【１１６９】
そして、図２３－６（ｃ）に示すように、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になって、さらに、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される。しかしながら、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、本来であれば実行されるはずの当該アイコンＴＩの消滅表示や演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示が実行されないことになる。
【１１７０】
その後、図２３－６（ｄ）に示すように、特別図柄の停止時間が経過すると、特殊図柄ＴＺの停止表示が実行され、図２３－６（ｅ）に示すように、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで消去される。
【１１７１】
なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に入賞する場合について説明したが、他の画像の表示中に入賞しても、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。
【１１７２】
このように、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれ

ば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７３】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７４】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり

、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７５】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７６】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行

するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７７】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７８】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１１７９】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１１８０】
このように、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさ

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。
【１１８１】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１８２】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出

パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１８３】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１８４】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立する

か否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１８５】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１８６】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出

（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１８７】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々

に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１８８】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１１８９】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行し

たり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９０】

このように、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９１】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定

コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９２】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９３】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条

件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９４】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９５】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域７０Ｃが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９６】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パタ

ーンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９７】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードＡ背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９８】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマ

ンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１１９９】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２００】

（客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例２）

図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６、図２３－７を用いて、客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例２について説明する。なお、この具体例では、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行→客待ちデモ演出中の入賞→開始時コマンドを正常に受信できなかったため変動演出の不実行、といった遊技の流れから新たな入賞に基づく通常変動演出を実行して、

図２３－７に示すような状態になる場合について説明する。
【１２０１】
図２２－２、図２２－３に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される（図２２－２（ａ）～図２２－３（ｉ）参照）。また、図２２－１１に示すように、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった態様で実行される（図２２－１１（ａ）～図２２－１１（ｃ）参照）。なお、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「１」となって第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンドが送信される。
【１２０２】
図２３－６に示すように、客待ちデモ演出中に入賞した後に、客待ちデモ画像（キャラクタ画像７０ｘ、ＳＰＳＰリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。また、この入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかったために、フェードインする画像において、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第１保留数表示領域ＳＡ、保留アイコンＨＩのシフト表示）や変動演出が実行されないとともに、当該アイコンＴＩの消滅表示や演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示が実行されないことになる。そして、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する保留アイコンＨＩ（白アイコン）が非アニメーションで消去される（図２３－６（ａ）～図２３－６（ｅ）参照）。
【１２０３】
そして、図２３－７（ａ）に示すように、変動演出が実行されていない状態（図２３－６（ｅ）参照）で、入賞して開始時コマンド（ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンド）を正常に受信し、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域７０Ｃには、通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている。このとき、ハズレ特別図柄指定コマンドであるにもかかわらず、演出制御部１３０ｍにおける変動演出パターン判定処理（ステップＥ３２１）では大当たりの演出図柄７０ａ「７７７」で確定停止する態様の変動演出パターンで決定されている。
【１２０４】
次に、図２３－７（ｂ）に示すように、スクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄７０ａが仮停止すると、音声出力装置９から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄７０ａのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄７０ａが電源投入時の初期図柄である「１３５」で仮停止した状態になる。このとき、変動演出パターン判定処理で決定された通りに、大当たりの演出図柄７０ａ「７７７」で確定停止することが制限される。
【１２０５】
その後、図２３－７（ｃ）に示すように、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が停止し、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される。
【１２０６】
次に、図２３－７（ｄ）に示すように、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「１３５」）及び特殊図柄ＴＺ（「１３５」）の停止表示が開始される。そして、図２３－７（ｅ）に示すように、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、

当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する。
【１２０７】
このように、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６、図２３－７に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないことが可能であり、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）であって、主制御基板１１０での判定結果がハズレの判定結果であるものの、演出制御基板１３０では演出図柄７０ａを大当たり「７７７」（第１演出図柄態様）で確定停止表示することを決定した場合には、演出図柄７０ａにおいて、大当たり「７７７」で確定停止表示することを制限し、電源投入時の演出図柄７０ａ「１３５」（第２演出図柄態様）で確定停止表示させることが可能である。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず、変動演出では大当たりの演出パターンを実行し大当たりの確定停止図柄を表示するといったことによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１２０８】
また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６、図２３－７に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないことが可能であり、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）であって、主制御基板１１０での判定結果がハズレの判定結果であるものの、演出制御基板１３０では演出図柄７０ａを大当たり「７７７」（第１演出図柄態様）で確定停止表示することを決定した場合には、演出図柄７０ａにおいて、大当たり「７７７」で確定停止表示することを制限し、

電源投入時の演出図柄７０ａ「１３５」（第２演出図柄態様）で確定停止表示させることが可能である。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず、変動演出では大当たりの演出パターンを実行し大当たりの確定停止図柄を表示するといったことによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１２０９】

（変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例）

図２４－１～図２４－４を用いて、変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例について説明する。図２４－１は、変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートであり、図２４－２～図２４－４は、図２４－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１２１０】

まず、図２４－１のＴ０のタイミングでは、第１保留数が「２」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａがスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、通常表示態様（白色）の保留アイコンＨＩと特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩが表示されている。さらに、当該アイコン表示領域７０Ｃには、通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２４－２（ａ）参照）。

【１２１１】

次に、図２４－１のＴ１のタイミングにおいて、遊技機１への電源供給が停止する電源断が発生すると、主制御基板１１０では電源遮断時の処理が行われ、第１特別図柄表示器６０等を含むメイン情報表示器５９、サブ第１変動表示器等を含むサブ情報表示器８０、メイン表示装置７０、サブ表示装置７１等が非表示の状態となり、音声出力装置９から出力される遊技音（変動ＢＧＭ等）も非出力の状態となる（図２４－２（ｂ）参照）。

【１２１２】

そして、図２４－１のＴ２のタイミングにおいて、遊技機１への電源供給が再開すると、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１に「ＮＯＷ ＲＯＡＤＩＮＧ」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示され、遊技の制御状態が電源断の発生前の状態に復旧させた主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して電源ＯＮ時コマンド（ここでは、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド、第１特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器５９での情報表示が再開され、第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示が電源断前の状態から再開されると共に、第１特別図柄保留表示器６３での第１保留数の「２」表示も再開される（図２４－２（ｃ）参照）。

【１２１３】

その後、図２４－１のＴ３のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が電源ＯＮ時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、上述した電源復旧報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器８０での情報表示が開始される（図２４－２（ｄ）参照）。このとき、電源復旧報知中のメイン

表示装置７０では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンＨＩ、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺは図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコンＨＩは電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコンＴＩは電源断の発生前に表示されていても非表示の状態となる（図２４－２（ｄ）参照）。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器８０では、サブ第１変動表示器８１およびサブ第２変動表示器８２は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第１保留表示器８３およびサブ第２保留表示器８４は保留数を表示した状態となる（図２４－２（ｄ）参照）。

【１２１４】

次に、図２４－１のＴ４のタイミング（電源復旧報知の継続中）において、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１保留数が「３」になって第１特別図柄保留表示器６３が「３」表示となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１先読み指定コマンド）が送信される（図２４－３（ｅ）参照）。

【１２１５】

そして、図２４－１のＴ５のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「３」表示になる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第３表示部への通常表示態様の保留アイコンＨＩ（白アイコン）のアニメーションでの追加表示が開始されるが、上位レイヤーに設定される電源復旧画像によって視認が規制された状態となる（図２４－３（ｆ）参照）。

【１２１６】

その後、図２４－１のＴ６のタイミングにおいて、保留アイコンＨＩのアニメーションでの追加表示が終了した後に、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２４－３（ｇ）参照）。

【１２１７】

次に、図２４－１のＴ７のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、電源復旧報知が終了し、電源復旧画像によって視認が規制されていた各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺ、現在の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンＨＩ、現在の保留数に応じた保留数字等）が視認可能となる（図２４－４（ｈ）参照）。

【１２１８】

そして、図２４－１のＴ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「３」から「２」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「２」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２４－４（ｉ）参照）。

【１２１９】

その後、図２４－１のＴ９のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図２４－４（ｊ）参照）。また、第１保留

アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始し、変動ＢＧＭの可聴出力が開始される（図２４－４（ｊ）参照）。

【１２２０】

そして、図２４－１のＴ１０のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、保留アイコンＨＩのシフト表示が終了すると最先の１つが当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示される。また、演出図柄７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始される（図２４－４（ｋ）参照）。

【１２２１】

なお、電源復旧時に演出モードＤ（確変遊技状態）に制御される場合および演出モードＦに制御される場合には、演出図柄７０ａの表示態様が第４態様で表示されることになるが、演出図柄７０ａの数字画像は電源復旧時に演出モードＡ（通常遊技状態）に制御される場合と共通の初期演出図柄「７５３」となる。なお、電源復旧時に演出モードＤ（確変遊技状態）に制御される場合に、電源復旧時に演出モードＡ（通常遊技状態）に制御される場合と区別できるように、初期演出図柄を「２４６」等にしてもよい。

【１２２２】

また、客待ち状態中に電源供給が停止した後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合には、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信されるため、読み込み画面（初期画面）の表示中に演出制御基板１３０が客待ち状態指定コマンドを受信することになり、電源復旧報知が行われることなく変動演出の実行を待機している（演出図柄７０ａを視認可能な）変動待機画面が表示されることになる。また、大当たり遊技中に電源供給が停止した後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合には、次に主制御基板１１０からラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドが出力されるまでに時間があることから、読み込み画面（初期画面）が表示された後に電源復旧報知が行われ、その後にコマンドに応じた演出画面が表示されることになる。

【１２２３】

このように、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、メイン表示装置７０の表示領域全体に表示される電源復旧画像を上位レイヤーに設定すると共に、メイン表示装置７０のアイコン表示領域に表示される保留アイコンを下位レイヤーに設定した画像データを生成してメイン表示装置７０に表示することで、下位レイヤーの保留アイコンは視認が規制されるようにしている。そのため、電源復旧後に遊技者が混乱してしまうといった不都合を抑制することが可能となる。また、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【１２２４】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であっても、保留数が増加したことを示す特別図柄記憶指定コマンドを受信した場合には、当該増加に応じた保留アイコンを含む画像データを生成するようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【１２２５】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であっても、保留アイコンや背景画像が演出動作を行うようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【１２２６】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であ

っても、保留数が増加した場合には保留アイコンがアニメーションによって追加表示（増加表示）されるようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【１２２７】

また、電源復旧時に第１演出モード（演出モードＡ）に制御される場合と、第２演出モード（演出モードＤ、Ｆ）に制御される場合とで、演出図柄７０ａの表示態様が異なるようになっているが、演出図柄７０ａの数字画像は共通の数字情報（「７５３」）となるようになっている。そのため、電源復旧後の演出モードによって演出図柄の表示態様が異なる場合であっても、電源復旧であることを把握し易くすることが可能となる。

【１２２８】

また、第１保留表示領域（第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４）及び第２保留表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）では、先読み結果に基づいて保留表示の表示態様を変化させないが、第１保留表示領域及び第２保留表示領域よりも保留表示が視認し易い第３保留表示領域（メイン表示装置７０の保留表示領域）では、先読み結果に基づいて保留表示（保留アイコンＨＩ）の表示態様を変化可能であり、電源供給が停止すると第１～第３保留表示領域の何れにおいても保留表示を行わず、電源復旧後においては、第３保留表示領域（メイン表示装置７０の保留表示領域）における保留表示（保留アイコンＨＩの視認可能な表示）の再開タイミングよりも、第１保留表示領域（第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４）及び第２保留表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）における保留表示の再開タイミングの方が早くなっている。そのため、電源復旧中であることを報知しつつ、早いタイミングで遊技者に保留数を把握させることが可能となる。なお、第２保留表示領域における保留表示の再開タイミングよりも、第１保留表示領域における保留表示の再開タイミングの方が早くなるようにしてもよい。

【１２２９】

また、電源断の発生前に特別表示態様で表示されていた保留アイコンＨＩについては、電源復旧後には通常表示態様で表示されるようになっている。そのため、保留アイコンが特別表示態様であったことを示す情報などを演出制御基板１３０においてバックアップ記憶しておかずに済み、演出制御基板１３０のハード構成が複雑になることを回避することが可能となる。

【１２３０】

また、電源復旧後においては、第１特別図柄表示器６０（第２特別図柄表示器６１）での変動表示（ＬＥＤの移動点灯による点滅）が再開された後に保留アイコンが視認可能に表示されるようになっている。そのため、遊技の進行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。

【１２３１】

また、電源復旧画像を表示させた後に、各種役物（可動演出装置７３、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の初期動作（復帰動作を含む）が役物毎に異なるタイミングで演出動作を行う場合と同様の態様で実行されるようになっている。そのため、各種役物の初期動作が電源復旧の発生によって実行されたものであることを知らしめることができ、演出動作であると勘違いさせるような不都合を回避することが可能となる。

【１２３２】

なお、サブ第１変動表示器８１やサブ第２変動表示器８２については、電源復旧報知中においては変動表示を行わずに停止表示した状態となるようになっているが、電源復旧報知中（特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンドの受信後）において変動表示を行い、停止時コマンド（図柄確定コマンド）の受信時に停止表示するようにしてもよい。

【１２３３】

（電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例）

図２４－５は、電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。なお、図２４－５は、図１４－６の内容を踏襲しており、特図変動パターンとして通常変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、その後、電源が復旧した場合を示している。なお、通常変動に対応する特図変動パターンの変動時間は「１０秒」とする。

【１２３４】

タイミングＴ０は、通常変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、電源がＯＦＦになったタイミングである。なお、特別図柄のサイクル変動が１２サイクル目のサイクル変動を実行しているときにタイミングＴ０に至ったとしているため、変動表示の開始から約３秒後に停電が発生したことになる。

【１２３５】

そして、タイミングＴ１は、電源が復旧してＯＮになったタイミングである。タイミングＴ１では、メイン表示装置７０に初期画面が表示され、「１３サイクル目」の特別図柄のサイクル変動を開始する。なお、「１３サイクル目」の特別図柄のサイクル変動とは、タイミングＴ０で停電したときに行われていたサイクル変動「１２サイクル目」の続きのサイクル変動である。

【１２３６】

そして、タイミングＴ２からタイミングＴ９にかけて、図１４－６等で説明した可動演出装置の復帰動作、初期動作が実行される。なお、復帰動作、初期動作については、図１４－６等で説明済みであるため、ここでの説明は省略する。なお、復帰動作の所要時間は約３秒、初期動作の所要時間は約１１秒（図１７－１、図１７－３、図１７－４等参照）である。

【１２３７】

そして、タイミングＴ６は、特別図柄が４０サイクル目のサイクル変動を開始したタイミングであり、サブ表示装置が初期動作を開始するタイミングである。そして、タイミングＴ７に至ると、特別図柄が４０サイクル目のサイクル変動を終了して停止表示を開始する。

【１２３８】

そして、タイミングＴ７－１で特別図柄確定コマンドを受信すると、メイン表示装置７０に停止画面（演出図柄７５３）が表示され、音声出力装置より停止音が出力される。そして、タイミングＴ９でサブ表示装置の初期動作が終了する。

【１２３９】

すなわち、図２４－５の例であると、タイミングＴ０で停電が発生したのが変動表示の開始後、約３秒であり、タイミングＴ１で電源がＯＮになると、残りの変動時間が約７秒となる。一方、復帰動作の所要時間は約３秒、初期動作の所要時間は約１１秒であるから、タイミングＴ２より復帰動作、初期動作を開始すると、特に初期動作よりも変動表示の方が先に終了することになる。つまり、初期動作を終了した時点（タイミングＴ９）では、特別図柄の変動表示を終了しており、メイン表示装置７０には停止画面（演出図柄７５３）が表示されている状態となる。なお、次の変動表示を実行する保留がある場合は、初期動作の終了如何に関わらず、次の変動表示が開始されることになる。よって、次の変動表示の実行中に初期動作を終了することもあり得る事象であるし、初期動作を終了したときに次の変動表示の停止画面（例えば、演出図柄４６８）が表示されていることもあり得る事象である。

【１２４０】

このように、変動表示中に初期動作が実行される場合、可動演出装置の作動中に行われる特別図柄のサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作中と演出動作中とで特別図柄のサイクル変動の回数が異なるので（図１７－１、図１７－３、図１７－４等参照）、当該サイクル変動の回数の相違から、タイミングＴ４から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。これにより、変動表示中に可動演出装置が作動することで、実行中の変動表示が大当たりになるのではないか、と過度に期待させて

しまうことを防止できる。
【１２４１】
また、サイクル変動の回数の相違に加えて、初期動作中は、可動演出装置のＬＥＤが消灯して初期動作を行うので、当該可動演出装置の発光態様（消灯）からも、タイミングＴ４から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。
【１２４２】
また、図２４－５においては、特に初期動作よりも変動表示の方が先に終了するケースにおいて、初期動作を終了した時点（タイミングＴ９）では、特別図柄の変動表示を終了しており、メイン表示装置７０には停止画面（演出図柄７５３）が表示されている状態となることとした。これにより、初期動作の終了タイミングに併せてメイン表示装置７０の表示内容等を制御（例えば、初期動作が終了すると停止画面を表示）する必要がなく、表示制御が複雑化してしまうことを防止できる。
【１２４３】
また、初期動作の終了を待たずに、メイン表示装置７０に停止画面（演出図柄７５３）を表示することで、遊技者に速やかに大当たり判定の結果を報知することで遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。
【１２４４】
なお、図２４－５は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図２４－５のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。
【１２４５】
（電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例）
図２４－６は、電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。なお、図２４－６は、図１４－６の内容を踏襲しており、特図変動パターンとしてＳＰＳＰリーチ変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、その後、電源が復旧した場合を示している。なお、ＳＰＳＰリーチ変動に対応する特図変動パターンの変動時間は「７０秒」とする。
【１２４６】
タイミングＴ０は、ＳＰＳＰリーチ変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、電源がＯＦＦになったタイミングである。なお、特別図柄のサイクル変動が１２サイクル目のサイクル変動を実行しているときにタイミングＴ０に至ったとしているため、変動表示の開始から約３秒後に停電が発生したことになる。
【１２４７】
そして、タイミングＴ１は、電源が復旧してＯＮになったタイミングである。タイミングＴ１では、メイン表示装置７０に初期画面が表示され、「１３サイクル目」の特別図柄のサイクル変動を開始する。なお、「１３サイクル目」の特別図柄のサイクル変動とは、タイミングＴ０で停電したときに行われていたサイクル変動「１２サイクル目」の続きのサイクル変動である。
【１２４８】
そして、タイミングＴ２からタイミングＴ７にかけて、図１４－６等で説明した可動演出装置の復帰動作、初期動作が実行される。なお、復帰動作、初期動作については、図１４－６等で説明済みであるため、ここでの説明は省略する。なお、復帰動作の所要時間は約３秒、初期動作の所要時間は約１１秒（図１７－１、図１７－３、図１７－４等参照）である。
【１２４９】
そして、タイミングＴ７は、サブ表示装置の初期動作が終了して全ての初期動作が終了するタイミングである。このとき、メイン表示装置７０においては、タイミングＴ２より表示していた「復旧中」画面を引き続き表示している。
【１２５０】

すなわち、図２４－６の例であると、タイミングＴ０で停電が発生したのが変動表示の開始後、約３秒であり、タイミングＴ１で電源がＯＮになると、残りの変動時間が約６７秒となる。一方、復帰動作の所要時間は約３秒、初期動作の所要時間は約１１秒であるから、タイミングＴ２より復帰動作、初期動作を開始すると、特に変動表示よりも初期動作の方が先に終了することになる。つまり、初期動作を終了した時点（タイミングＴ７）では、特別図柄の変動表示が継続して実行されており、メイン表示装置７０には復旧中画面が表示されている状態となる。なお、図２４－６の例では、変動開始後の３秒で停電が発生した、としたが、例えば、変動開始後の６０秒で停電が発生し、次の変動表示を実行する保留がある場合は、初期動作の終了如何に関わらず、次の変動表示が開始されることになる。よって、次の変動表示の実行中に初期動作を終了することもあり得る事象であるし、初期動作を終了したときに次の変動表示の停止画面（例えば、演出図柄４６８）が表示されていることもあり得る事象である。

【１２５１】

このように、変動表示中に初期動作が実行される場合、可動演出装置の作動中に行われる特別図柄のサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作中と演出動作中とで特別図柄のサイクル変動の回数が異なるので（図１７－１、図１７－３、図１７－４等参照）、当該サイクル変動の回数の相違から、タイミングＴ４から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。これにより、変動表示中に可動演出装置が作動することで、実行中の変動表示が大当たりになるのではないか、と過度に期待させてしまうことを防止できる。

【１２５２】

また、サイクル変動の回数の相違に加えて、初期動作中は、可動演出装置のＬＥＤが消灯して初期動作を行うので、当該可動演出装置の発光態様（消灯）からも、タイミングＴ４から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。

【１２５３】

また、図２４－６においては、特に変動表示よりも初期動作の方が先に終了するケースにおいて、初期動作を終了した時点（タイミングＴ７）では、特別図柄の変動表示を継続して実行しており、メイン表示装置７０には復旧中画面が表示されている状態となることとした。これにより、初期動作の終了タイミングに併せてメイン表示装置７０の表示内容等を制御（例えば、初期動作が終了すると復旧中画面を終了）する必要がなく、表示制御が複雑化してしまうことを防止できる。

【１２５４】

また、変動表示の終了を待たずに初期動作を終了することで、初期動作を速やかに終わらせることができ、遊技者に演出動作が行われていると勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【１２５５】

なお、図２４－６は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図２４－６のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【１２５６】

（変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例）

図２４－７～図２４－８を用いて、変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例について説明する。図２４－７は、変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートであり、図２４－８は、図２４－７の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは、通常遊技状態に復旧するため、演出モードＡに制御されるようになっている。

【１２５７】

まず、図２４－７のＴ０のタイミングよりも前のタイミングにおいて、第１保留数が「２」となっている特別図柄の変動表示中に電源断が発生し、その後に遊技機１への電源供給

が再開されると、メイン表示装置７０及びサブ表示装置７１に「ＮＯＷ ＲＯＡＤＩＮＧ」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示される。このとき、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態となっている。

【１２５８】

そして、遊技の制御状態が電源断の発生前の状態に復旧させた主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して電源ＯＮ時コマンド（ここでは、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド、第１特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器５９での情報表示が再開され、第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示が電源断前の状態から再開されると共に、第１特別図柄保留表示器６３での第１保留数の「２」表示も再開される。

【１２５９】

その後、演出制御基板１３０が電源ＯＮ時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、上述した電源復旧報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器８０での情報表示が開始される。

【１２６０】

このとき、電源復旧報知中のメイン表示装置７０では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（モードＡ背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンＨＩ、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが表示される（図２４－８（ａ）参照）。

【１２６１】

次に、図２４－７のＴ１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される。このとき、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、メイン表示装置７０では電源復旧画像の表示が継続する（図２４－８（ａ）参照）。

【１２６２】

そして、図２４－７のＴ２のタイミングにおいて、第１保留数が「２」から「１」になって大当たり判定が行われると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示になって第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される。このとき、メイン表示装置７０では、電源復旧画像の表示が継続する（図２４－８（ｂ）参照）。

【１２６３】

その後、図２４－７のＴ３のタイミング（１回目のサイクル変動における３回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始され、電源復旧報知音の出力が停止する（図２４－８（ｃ）参照）。

【１２６４】

また、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ（演出図柄７０ａと同じ数字「７５３」）、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃへのシ

フト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、音声出力装置９から変動ＢＧＭの可聴出力が開始される（図２４－８（ｃ）参照）。

【１２６５】

次に、図２４－７のＴ４のタイミング（２回目のサイクル変動中）において、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としての開始時エフェクト演出（大当たり予告演出の１種）が開始される。具体的には、浮上表示中の中央の演出図柄７０ａの視認を規制する大きさの予告エフェクト画像ＹＥが表示され、予告エフェクト画像ＹＥが徐々に拡大することで背景画像や演出図柄７０ａの視認を規制（遮蔽）することになる演出（効果音の出力を含む）が行われる（図２４－８（ｄ）参照）。

【１２６６】

その後、図２４－７のＴ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンＴＩ（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、予告エフェクト画像ＹＥが３つの演出図柄７０ａの視認を規制した大きさとなる（図２４－８（ｅ）参照）。

【１２６７】

さらに、図２４－７のＴ７のタイミング（４回目のサイクル変動中）において、演出図柄７０ａの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の７０ａのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、予告エフェクト画像ＹＥによって演出図柄７０ａの変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図２４－８（ｆ）参照）、Ｔ８のタイミングにおいて、予告エフェクト画像ＹＥが消去される。

【１２６８】

このように、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる電源復旧画像の表示中から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じた状態が所定時間継続するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示（変動演出を含む）が開始されたことを遊技者に認識させてから、音量調整や光量調整を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２６９】

また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように複数の演出図柄と複数の特殊図柄とを表示するが、複数の特殊図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間よりも複数の演出図柄が変動表示（変動前動作の後の更新変動）するまでの時間の方が長くなるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２７０】

また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、特殊図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、演出図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２７１】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、特殊図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、保留アイコンは電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、電源復旧画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が終了するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させつつ、保留記憶が減少したことを的確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。
【１２７２】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、保留アイコンは電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、電源復旧画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は保留アイコンの減少表示が終了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１２７３】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、当該アイコンは電源復旧画像のフェードアウトの終了後に表示が完了（保留アイコンからのシフト表示が完了）し、演出図柄は当該アイコンの表示が完了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１２７４】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウトの終了前に特別図柄のサイクル変動における表示態様の変化が複数回行われるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されていることを認識させつつ、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１２７５】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示するようになっている。そのため、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させると共に、変動演出を遅滞なく開始することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１２７６】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、変動演出の開始に応じて大当たりを期待させると共に、演出図柄の視認を規制する特定の予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示し、演出図柄が視認可能となった後に特定の予告演出を開始するようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、変動演出が開始されたことによって特定の予告演出が開始され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。
【１２７７】
また、図２４－７～図２４－８に示した具体例によれば、電断から復旧するときに電断復旧画像が表示され、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合には、電断復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消

滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、電断復旧画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、電断前の遊技の状況を視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２７８】

また、図２４－７～図２４－８に示した具体例において、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信したことに応じて、電源復旧画像がフェードアウトするとともに演出図柄７０ａ等の画像がフェードインされるようにしてもよい。さらに、通常であれば、演出図柄７０ａは仮停止表示してから確定停止表示されるが、電源復旧画像のフェードアウトとともにフェードインされた演出図柄７０ａは、仮停止表示することなく確定停止表示されるようにしてもよい。また、フェードインされる演出図柄７０ａ（及び特殊図柄ＴＺ）は、大当りの変動パターンであっても、特定のハズレ図柄（「１３５」等）で表示されるようにしてもよい。なお、このような特定のハズレ図柄は、通常の変動開始時の特殊図柄ＴＺである特定の図柄（「１３５」等）とは異なるものであってもよいし、同じであってもよい。そして、電源復旧画像がフェードアウトするとともに演出図柄７０ａ等の画像がフェードインされるときに、第１可動演出装置７３等が作動可能としてもよい。なお、このような第１可動演出装置７３等の作動においては、信頼度を示唆しない作動態様（電源復旧後に所定期間実行される初期動作）と、信頼度を示唆する作動態様（初期動作が終了した後の通常の演出動作）がある。さらに、電源復旧画像のフェードアウト後の次変動の開始時において、第１可動演出装置７３等における信頼度を示唆しない作動態様が実行されている場合、次変動において選択され実行される演出パターンで実行される予定の信頼度を示唆する作動態様は実行されないようにしてもよい。

【１２７９】

また、図２４－７～図２４－８に示した具体例において、電源復旧画像に例えば「遊技を再開してください」という文字を表示してもよい。このようにすることで、変動演出が再開されず電源復旧画像が表示された状態において、遊技可能なことを報知することができる。

【１２８０】

なお、通常遊技状態であるか特定遊技状態（時短状態）であるか否かに拘わらず、特別図柄の変動表示が短縮変動になる場合には、演出図柄の変動前動作が行われない（もしくは変動前動作の時間が短くなる）ようにしてもよく、電断から復旧した後に最初に開始される特別図柄の変動表示が短縮変動になる場合には、電源復旧画像のフェードアウト中に（もしくは客待ち演出中に変動演出が実行される場合よりも早いタイミングで）演出図柄の変動表示が開始されることになる。つまり、客待ち演出の実行中に変動演出が開始されるよりも、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合の方が、演出図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間が短くなり易くなる。このようにすると、特別図柄の変動表示が行われることを遊技者が理解している電源復旧後において、スムーズに演出を進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。

【１２８１】

（各種画像のフェードアウト動作の詳細例）

以下では、上記した各種画像がフェードアウトされる動作の詳細例について説明する。

【１２８２】

（客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細例）

図２４－８Ａを用いて、客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。なお、ここでは、図２２－１０および図２２－１５の（ａ）～（ｃ）を用いて説明した客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

【１２８３】

まず、図２４－８Ａの（１）に示すように、客待ちデモ演出の実行中には、最も手前のレイヤー１に第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢが表示され、レイヤー１の１つ後ろのレイヤー２に客待ちデモ演出の画像が表示され、レイヤー２の後ろのレイ

ヤー３（正確にはレイヤー３以後のレイヤー）にその他の画像（演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩ等の画像）が表示される。これにより、客待ちデモ演出の実行中において、客待ちデモ演出の画像と第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢの画像とが視認できる状態になっている。なお、図２２－１１の（ｄ）のように客待ちデモ演出の実行中において特殊図柄ＴＺも視認可能にする場合には、特殊図柄ＴＺの画像もレイヤー１に表示すればよい。

【１２８４】

ここで、図２４－８Ａの（１）は、客待ちデモ画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー１の第１保留数表示領域ＳＡに「１」が表示され、レイヤー３の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら表示されている（図２２－１０のＴ３～Ｔ４の期間参照）。また、レイヤー３に、背景画像（モードＡ背景）と、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）が停止表示されている。

【１２８５】

次に、図２４－８Ａの（２）に示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー２に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が上昇していく。図２４－８Ａの（２）では、レイヤー２の透過度が１％に上昇して、客待ちデモ演出画像が極僅かに透けており、レイヤー３の画像が視認できるようになり始めている。また、図２４－８Ａの（２）では、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー１の第１保留数表示領域ＳＡに「０」が表示され、レイヤー３の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに移動表示（シフト表示）され始めている。また、レイヤー３において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を開始する（図２２－１０のＴ４の直後参照）。

【１２８６】

次に、図２４－８Ａの（３）に示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー２に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が更に上昇していく。図２４－８Ａの（３）では、レイヤー２の透過度が５０％まで上昇して、客待ちデモ演出画像が十分透けており、レイヤー３の画像が視認できるようになっている。また、図２４－８Ａの（３）では、レイヤー３の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー３において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している（図２２－１０のＴ４～Ｔ５の期間参照）。

【１２８７】

次に、図２４－８Ａの（４）に示すように、レイヤー２に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が１００％になると、客待ちデモ演出画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー３が完全に視認可能となる。なお、レイヤー２に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が１００％になった段階で、レイヤー２は削除されてもよい。また、図２４－８Ａの（４）示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが終了（完了）した時点で、レイヤー３の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて更に移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー３において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を更に進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している（図２２－１０のＴ５の直後参照）。

【１２８８】

（復旧中画像のフェードアウト動作の詳細例）

次に、図２４－８Ｂを用いて、復旧中画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。なお、ここでは、図２４－７および図２４－８の（ｂ）～（ｄ）を用いて説明した復旧

中画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。
【１２８９】
図２４－８Ｂの（１）に示すように、復旧中画像の表示中には、最も手前のレイヤー１に復旧中画像が表示され、レイヤー１の後ろのレイヤー２（正確にはレイヤー２以後のレイヤー）にその他の画像（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩ等の画像）が表示される。なお、第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢ（更には特殊図柄ＴＺの画像）については、図２４－８Ａの（１）のように、復旧中画像のレイヤーよりも手前のレイヤーに表示して、視認可能としてもよい。
【１２９０】
ここで、図２４－８Ｂの（１）は、復旧中画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー２において、第１保留数表示領域ＳＡに「１」が表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら表示されている（図２４－７のＴ２～Ｔ３の期間参照）。また、レイヤー２に、背景画像（モードＡ背景）と、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）が停止表示されている。
【１２９１】
次に、図２４－８Ｂの（２）に示すように、復旧中画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー１に表示された復旧中画像の透過度が上昇していく。図２４－８Ｂの（２）では、レイヤー１の透過度が１％に上昇して、復旧中画像が極僅かに透けており、レイヤー２の画像が視認できるようになり始めている。また、図２４－８Ｂの（２）では、復旧中画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー２において、第１保留数表示領域ＳＡに「０」が表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに移動表示（シフト表示）され始めている。また、レイヤー２において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を開始する（図２２－１０のＴ３の直後参照）。
【１２９２】
次に、図２４－８Ｂの（３）に示すように、復旧中画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー１に表示された復旧中画像の透過度が更に上昇していく。図２４－８Ｂの（３）では、レイヤー１の透過度が５０％まで上昇して、復旧中画像が十分透けており、レイヤー２の画像が視認できるようになっている。また、図２４－８Ｂの（３）では、レイヤー２の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー２において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している（図２４－７のＴ３～Ｔ４の期間参照）。
【１２９３】
次に、図２４－８Ｂの（４）に示すように、レイヤー１に表示された復旧中画像の透過度が１００％になると、復旧中画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー２が完全に視認可能となる。なお、レイヤー１に表示された復旧中画像の透過度が１００％になった段階で、レイヤー１は削除されてもよい。また、図２４－８Ｂの（４）示すように、復旧中画像のフェードアウトが終了（完了）した時点で、レイヤー２の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて更に移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー２において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を更に進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している（図２４－７のＴ４の直後参照）。
【１２９４】
（メニュー画像のフェードアウト動作の詳細例）

次に、図２４－８Ｃを用いて、メニュー画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。なお、ここでは、図２２－１８の（ａ）～（ｃ）を用いて説明したメニュー画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

【１２９５】

図２４－８Ｃの（１）に示すように、メニュー画像の表示中には、最も手前のレイヤー１にメニュー画像が表示され、レイヤー１の後ろのレイヤー２（正確にはレイヤー２以後のレイヤー）にその他の画像（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩ等の画像）が表示される。なお、メニュー画像に覆われる位置に第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢ（更には特殊図柄ＴＺの画像）が在る場合には、これらの画像を、図２４－８Ａの（１）のようにメニュー画像のレイヤーよりも手前のレイヤーに表示して、視認可能としてもよい。

【１２９６】

ここで、図２４－８Ｃの（１）は、メニュー画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー２において、第１保留数表示領域ＳＡに「１」が表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら表示されている。また、レイヤー２に、背景画像（モードＡ背景）と、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺ（前回の変動演出の結果を示す「５３７」）が停止表示されている。

【１２９７】

次に、図２４－８Ｃの（２）に示すように、メニュー画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー１に表示されたメニュー画像の透過度が上昇していく。図２４－８Ｃの（２）では、レイヤー１の透過度が１％に上昇して、メニュー画像が極僅かに透けており、レイヤー２においてメニュー画像によって隠されて視認できなかった領域の画像が視認できるようになり始めている。また、図２４－８Ｃの（２）では、メニュー画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー２において、第１保留数表示領域ＳＡに「０」が表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに移動表示（シフト表示）され始めている。また、レイヤー２において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を開始する。

【１２９８】

次に、図２４－８Ｃの（３）に示すように、メニュー画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー１に表示されたメニュー画像の透過度が更に上昇していく。図２４－８Ｃの（３）では、レイヤー１の透過度が５０％まで上昇して、メニュー画像が十分透けており、レイヤー２のメニュー画像により隠されていた領域の画像が視認できるようになっている。また、図２４－８Ｃの（３）では、レイヤー２の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー２にいおいて、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している。

【１２９９】

次に、図２４－８Ｃの（４）に示すように、レイヤー１に表示されたメニュー画像の透過度が１００％になると、メニュー画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー２が完全に視認可能となる。なお、レイヤー１に表示されたメニュー画像の透過度が１００％になった段階で、レイヤー１は削除されてもよい。また、図２４－８Ｃの（４）示すように、メニュー画像のフェードアウトが終了（完了）した時点で、レイヤー２の第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示された保留アイコンＨＩが演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて更に移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー２において、演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を更に進行しており、特殊図柄ＴＺが更新変動を実行している。

【１３００】

（電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例１）
図２４－９を用いて、電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例１について説明する。なお、当該具体例における電源供給が停止する電源断→電源供給の再開、といった移行の流れについては、上述の図２４－１～図２４－８における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。また、図２４－９では、電断から復旧した場合において、所定時間（１４秒間）の実行時間を要する役物の初期動作として、第１可動演出装置７３の初期動作（復帰動作含む）が実行された後に第２可動演出装置７５の初期動作（復帰動作含む）が実行されるものとして説明する。
【１３０１】
図２４－９（ａ）に示すように、演出制御基板１３０が電源ＯＮ時コマンドを受信してすると、電源復旧報知音が出力されるとともに、メイン表示装置７０では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンＨＩ、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺは図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコンＨＩは電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコンＴＩは電源断の発生前に表示されていても非表示の状態となる。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器８０では、サブ第１変動表示器８１およびサブ第２変動表示器８２は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第１保留表示器８３およびサブ第２保留表示器８４は保留数を表示した状態となる。
【１３０２】
その後、図２４－９（ｂ）に示すように、メイン表示装置７０において電源復旧画像（復旧中画像）を表示した状態で、第１可動演出装置７３に初期動作を実行させる。そして、図２４－９（ｃ）に示すように、メイン表示装置７０における電源復旧画像の表示を継続させた状態で、第２可動演出装置７５に初期動作を実行させる。つまり、メイン表示装置７０において電源復旧画像を表示させている期間に、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５等の種々の演出装置の初期動作を実行させることとなる。
【１３０３】
次に、図２４－９（ｄ）に示すように、第２可動演出装置７５の初期動作の終了後（つまり、役物の初期動作終了後）に、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ（演出図柄７０ａと同じ数字「７５３」）、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、図２４－８Ｂを用いて説明したように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が開始され、演出図柄７０ａの浮上表示および特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール、切替表示）が開始される。
【１３０４】
そして、図２４－９（ｅ）に示すように、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になって、変動演出の画面が完全に視認可能となる。また、音声出力装置９から変動ＢＧＭの可聴出力が開始される。
【１３０５】
（電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例２）
図２４－１０を用いて、電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例２について説明する。なお、当該具体例における電源供給が停止する電源断→

電源供給の再開、といった移行の流れについては、上述の図２４－１～図２４－８における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。また、図２４－９では、電断から復旧した場合において、所定時間（１４秒間）の実行時間を要する役物の初期動作として、第１可動演出装置７３の初期動作（復帰動作含む）が実行された後に第２可動演出装置７５の初期動作（復帰動作含む）が実行されるものとして説明する。

【１３０６】

図２４－１０（ａ）に示すように、演出制御基板１３０が電源ＯＮ時コマンドを受信してすると、電源復旧報知音が出力されるとともに、メイン表示装置７０では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンＨＩ、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺは図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコンＨＩは電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコンＴＩは電源断の発生前に表示されていても非表示の状態となる。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器８０では、サブ第１変動表示器８１およびサブ第２変動表示器８２は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第１保留表示器８３およびサブ第２保留表示器８４は保留数を表示した状態となる。

【１３０７】

その後、図２４－１０（ｂ）に示すように、メイン表示装置７０において電源復旧画像を表示した状態で、第１可動演出装置７３に初期動作を実行させる。

【１３０８】

次に、図２４－１０（ｃ）に示すように、第２可動演出装置７５の初期動作の実行中又は終了後に、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ（演出図柄７０ａと同じ数字「７５３」）、保留アイコンＨＩの視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、モードＡ背景、特殊図柄ＴＺ、保留アイコンＨＩが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、図２４－８Ｂを用いて説明したように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの保留アイコンＨＩのシフト表示（減少表示）が開始され、演出図柄７０ａの浮上表示および特殊図柄ＴＺの更新変動（スクロール、切替表示）が開始される。

【１３０９】

そして、図２４－１０（ｄ）に示すように、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になった後も、第２可動演出装置７５に初期動作を実行させる。つまり、メイン表示装置７０における電源復旧画像が非表示となって次の変動演出が開始された後も（所定時間（１４秒間）の実行時間を要する）役物の初期動作を実行させることとなる。

【１３１０】

そして、図２４－１０（ｅ）に示すように、第２可動演出装置７５の初期動作の終了後（つまり、役物の初期動作が全て終了した後）において、次の変動演出が進行される。

【１３１１】

（電断から復旧するときの可動役物装置の初期動作の実行期間について）

以下では、図２４－９および図２４－１０を用いて説明した電断から復旧するときの可動役物装置の初期動作の実行期間の内容について、図２４－１０Ａを用いて説明する。

【１３１２】

図２４－１０Ａの（１）は、ＳＰリーチの変動演出（実行時間４０秒）の実行中に電断し

て復旧した後に可動役物装置が初期動作（復帰動作を含む）を実行する場合を示している。そして、図２４－１０Ａの（１）（ａ）は、変動を１０秒消化した時点で電断して復旧した場合を示し、図２４－１０Ａの（１）（ｂ）は、変動を３０秒消化した時点で電断して復旧した場合を示している。

【１３１３】

まず、図２４－１０Ａの（１）（ａ）に示すように、Ｔ０のダイミングでＳＰリーチの変動演出が開始し、Ｔ１のタイミング（消化時間１０秒）で電断が発生し、Ｔ２のタイミング（消化時間１０秒）で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物（可動役物装置）の初期動作は、電源が復旧したＴ２のタイミング（消化時間１０秒）から所定時間（１４秒間）実行されるので、Ｔ３（消化時間２４秒）のタイミングで完了することとなる。一方、図２４－１０Ａの（１）（ａ）に示すように、表示画面には、電源が復旧したＴ２（消化時間１０秒）のタイミングから、今回の変動演出が終了するＴ４のタイミング（消化時間４０秒）まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図２４－１０Ａの（１）（ａ）の場合には、復旧中画面が表示された状態で役物の初期動作（復帰動作を含む）が終了することとなる。

【１３１４】

次に、図２４－１０Ａの（１）（ｂ）に示すように、Ｔ０のダイミングでＳＰリーチの変動演出が開始し、Ｔ１のタイミング（消化時間３０秒）で電断が発生し、Ｔ２のタイミング（消化時間３０秒）で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物（可動役物装置）の初期動作は、電源が復旧したＴ２のタイミング（消化時間３０秒）から所定時間（１４秒間）実行されるので、変動演出が終了したＴ３のタイミング（消化時間４０秒）を過ぎたＴ４のタイミング（次の変動演出の画面等が表示されているタイミング）に完了することとなる。一方、図２４－１０Ａの（１）（ｂ）に示すように、表示画面には、電源が復旧したＴ２（消化時間３０秒）のタイミングから、今回の変動演出が終了するＴ３のタイミング（消化時間４０秒）まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図２４－１０Ａの（１）（ｂ）の場合には、復旧中画面の表示が終了した状態で役物の初期動作（復帰動作を含む）が終了することとなる。ここで、図２４－１０Ａの（１）（ｂ）の場合において、次の変動演出において役物を動作させる演出が予定されており、役物の初期動作の実行期間と干渉している場合には、この予定された役物の演出は実行されない。なお、この予定された役物の演出の実行期間を、役物の初期動作の実行期間と干渉しないタイミングまで後ろにずらして実行してもよい。

【１３１５】

図２４－１０Ａの（２）は、ＳＰＳＰリーチの変動演出（実行時間７０秒）の実行中に電断して復旧した後に可動役物装置が初期動作（復帰動作を含む）を実行する場合を示している。そして、図２４－１０Ａの（２）（ａ）は、変動を３０秒消化した時点で電断して復旧した場合を示し、図２４－１０Ａの（２）（ｂ）は、変動を６０秒消化した時点で電断して復旧した場合を示している。

【１３１６】

まず、図２４－１０Ａの（２）（ａ）に示すように、Ｔ０のダイミングでＳＰＳＰリーチの変動演出が開始し、Ｔ１のタイミング（消化時間３０秒）で電断が発生し、Ｔ２のタイミング（消化時間３０秒）で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物（可動役物装置）の初期動作は、電源が復旧したＴ２のタイミング（消化時間３０秒）から所定時間（１４秒間）実行されるので、Ｔ３（消化時間４４秒）のタイミングで完了することとなる。一方、図２４－１０Ａの（２）（ａ）に示すように、表示画面には、電源が復旧したＴ２（消化時間３０秒）のタイミングから、今回の変動演出が終了するＴ４のタイミング（消化時間７０秒）まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の

変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図２４－１０Ａの（２）（ａ）の場合には、復旧中画面が表示された状態で役物の初期動作（復帰動作を含む）が終了することとなる。

【１３１７】

次に、図２４－１０Ａの（２）（ｂ）に示すように、Ｔ０のダイミングでＳＰＳＰリーチの変動演出が開始し、Ｔ１のタイミング（消化時間６０秒）で電断が発生し、Ｔ２のタイミング（消化時間６０秒）で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物（可動役物装置）の初期動作は、電源が復旧したＴ２のタイミング（消化時間６０秒）から所定時間（１４秒間）実行されるので、変動演出が終了したＴ３のタイミング（消化時間７０秒）を過ぎたＴ４のタイミング（次の変動演出の画面等が表示されているタイミング）に完了することとなる。一方、図２４－１０Ａの（２）（ｂ）に示すように、表示画面には、電源が復旧したＴ２（消化時間６０秒）のタイミングから、今回の変動演出が終了するＴ３のタイミング（消化時間７０秒）まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図２４－１０Ａの（２）（ｂ）の場合には、復旧中画面の表示が終了した状態で役物の初期動作（復帰動作を含む）が終了することとなる。ここで、図２４－１０Ａの（２）（ｂ）の場合において、次の変動演出において役物を動作させる演出が予定されており、役物の初期動作の実行期間と干渉している場合には、この予定された役物の演出は実行されない。なお、この予定された役物の演出の実行期間を、役物の初期動作の実行期間と干渉しないタイミングまで後ろにずらして実行してもよい。

【１３１８】

以上のように、役物（可動役物装置）の初期動作の実行には所定時間（１４秒間）が必要とされるので、電源が復旧したタイミングや変動演出の長さによって、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する場合と完了しない場合とがある。しかし、復旧中画面の表示中に役物の初期動作がしない場合であっても、役物の初期動作を最後まで実行することにより、役物動作の信頼性を確保できる。また、上記のように、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する場合の方が、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了しない場合の方が、結果として、大当りしている可能性が高い。これは、変動時間の長い変動演出の方が大当りしている可能性が高く、変動時間の長い変動演出の方が復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する可能性が高いからである。その結果として、役物の初期動作の完了タイミングによって大当りしている可能性を示唆できる。

【１３１９】

（停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合の具体例）

図２５－１～図２５－２を用いて、停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合の具体例について説明する。図２５－１は、停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合のタイミングチャートであり、図２５－２は、図２５－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図２５－１のＴ０～Ｔ３のタイミングは、図２２－１のＴ０～Ｔ３のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、Ｔ４のタイミング以降について説明する。

【１３２０】

図２５－１に示すように、まず、Ｔ４のタイミング（変動開始からＮ＋１６回目のサイクル変動の途中）において、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２５－２（ｅ）参照）。しかしながら、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であればＴ５のタイミングで開始されるはずの演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺ等の停止表示

が開始されないことになる。そして、サブ第１変動表示器８１での変動表示期間、当該アイコンＴＩの表示期間、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺの変動表示期間、音量値画像ＯＧの表示期間及び十字キー１９による音量調整や光量調整の可能期間が延長されることになる（図２５－２（ｆ）参照）。

【１３２１】

次に、Ｔ６のタイミングにおいて、確認音の出力期間が経過すると確認音の出力が終了し（図２５－２（ｇ）参照）、図２５－１のＴ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。

【１３２２】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩの非アニメーションでの消滅表示が行われ、演出図柄７０ａ（「５２３」）及び特殊図柄ＴＺ（「５２３」）が図柄停止位置に表示された状態（＝停止表示された状態）となる。一方、十字キー１０による音量調整の可能な状態が維持され、音量値画像ＯＧの表示も維持される（図２５－２（ｈ）参照）。

【１３２３】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、音量値画像ＯＧの表示期間（前回の音量調整のための十字キー１９の操作から１０秒）が経過すると、音量値画像ＯＧが非表示となり（図２５－２（ｉ）参照）、Ｔ１０のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間（例えば３０秒）が経過すると、変動ＢＧＭの可聴音量での出力が停止（ミュート）され（図２５－２（ｊ）参照）、さらに所定期間（例えば３０秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。

【１３２４】

なお、音量値画像ＯＧの表示中に主制御基板１１０から送信された開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合についても、基本的には音量値画像ＯＧの表示中に主制御基板１１０から送信された停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合と同様で、変動演出が実行されないことになるため、十字キー１９による音量調整が可能な状態が維持され、音量値画像ＯＧが消去されることもなくなる。また、停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合には、サブ第１変動表示器８１での変動表示の停止、当該アイコンＴＩの非アニメーションでの消滅表示、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示が行われないため、十字キー１９による音量調整が可能な状態が維持され、音量値画像ＯＧが消去されることもなくなる。また、停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの停止表示が行われないため、客待ち状態となってから所定期間（３０秒）が経過した場合であっても、変動ＢＧＭの可聴出力が維持された状態となる。

【１３２５】

このように、第１コマンド（開始時コマンド）を受信すると変動演出を開始させると共に、第２コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出を終了させるようになっているが、変動演出が終了していない状態で第３コマンド（客待ち状態指定コマンド）を受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して客待ち状態となるようになっている。つまり、第２コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出が終了するが、第２コマンドを正常に受信できずに第３コマンド（客待ち状態指定コマンド）を受信しても変動演出が終了するようになっている。言い換えれば、第２コマンドを受信している場合と受信していない場合との両方において、客待ち状態に移行する場合には変動演出が終了するようになっている。そのため、客待ち状態の開始によって変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３２６】

このように、主制御基板１１０から送信された開始時コマンド又は停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合（主制御基板１１０と演出制御基板１３０を繋

ぐコマンド線の断線やコネクタ抜け等）には、十字キー１９による音量調整や光量調整が規制されることがなく、音量調整や光量調整が可能な状態が維持されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に関する遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３２７】

また、主制御基板１１０から送信された開始時コマンド又は停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合（主制御基板１１０と演出制御基板１３０を繋ぐコマンド線の断線やコネクタ抜け等）には、音量値画像ＯＧの表示期間が経過するまでは音量値画像ＯＧの表示が維持されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に関する遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３２８】

また、この具体例においては、演出図柄７０ａの仮停止中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、演出図柄７０ａの仮停止の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動ＢＧＭの出力が継続されることとなる。さらに、特殊図柄ＴＺの変動表示中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、特殊図柄ＴＺの変動表示の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動ＢＧＭの出力が継続されることとなる。そして、当該アイコンＴＩの表示中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、当該アイコンＴＩの表示の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動ＢＧＭが継続されることとなる。つまり、停止時コマンドを正常に受信できた場合は、演出図柄７０ａ等の停止から所定期間の経過度に変動ＢＧＭの出力を停止する一方で、停止時コマンドを正常に受信できなかった場合は、演出図柄７０ａの仮停止等の期間の延長開始から所定期間が経過しても変動ＢＧＭの出力が停止されないこととなる。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々のＢＧＭを継続できるため、遊技者に対して遊技の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１３２９】

また、この具体例においては、種々の先読み演出（保留アイコン等の変化演出、先読みゾーン演出等）の実行中であって演出図柄７０ａの仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中であっても先読み演出を継続して実行可能としてもよい。また、種々の先読み演出の実行中であって特殊図柄ＴＺの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合には、特殊図柄ＴＺの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中であっても先読み演出等を継続して実行可能としてもよい。また、先読み演出の実行中であって当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合には、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中であっても先読み演出を継続して実行可能としてもよい。なお、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中は、先読み演出の演出態様の段階を変化させないようにしてもよく、先読み演出の演出態様を変化させる際に実行される種々の契機演出（保留アイコンに所定のオブジェクトが作用するような演出等）を実行しないようにしてもよく、先読み演出用のＢＧＭを出力可能としてもよい。さらに、仮停止期間中に正常に停止時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間よりも、仮停止期間の延長中に開始時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間の方が短くなるようにしてもよい。また、仮停止期間中に正常に停止時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間よりも、仮停止期間の延長中に客待ち状態指定コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間の方が短くなるようにしてもよい。なお、このような具体例においては、仮停止期間の延長中に開始時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間と、仮停止期間の延長中に客待ち状態指定コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間とが同一であるものとする。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々の先読み演出や保留アイコン等に対する種々の演出を継続して実行できるため、遊技者に対して遊技の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することが可能である。

【１３３０】

また、この具体例において、演出図柄の仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できない

場合、演出図柄７０ａの仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該仮停止期間の延長前に開始された種々の確定演出については仮停止期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。また、特殊図柄ＴＺの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、特殊図柄ＴＺの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該変動期間の延長前に開始された種々の確定演出については変動期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。また、当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該表示期間の延長前に開始された確定演出については表示期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。なお、種々の確定演出は、各種期間（仮停止期間、変動期間、表示期間）の延長前のどのようなタイミングで開始されたかに拘らず、各種期間の延長中も継続して実行可能としてもよく、種々の確定演出としては第１演出（確定音）と第２演出（虹発光）とを含み、第１演出については各種期間（仮停止期間、変動期間、表示期間）の延長前に終了するが、第２演出については各種期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々の確定演出先を継続して実行できるため、遊技者に対して遊技の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することが可能である。

【１３３１】

また、この具体例において、演出図柄７０ａの仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。また、特殊図柄ＴＺの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、特殊図柄ＴＺの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。また、当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。なお、各種期間の延長中であっても、音量調整の対象となる種々のＢＧＭを出力可能であるものとするとともに、通常変動における各種期間の延長中は、種々のＢＧＭを出力可能であるが、ＳＰリーチ演出等の通常変動とは異なる変動演出における各種期間の延長中はＢＧＭを出力しないものとする。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々のＢＧＭの音量を遊技者の好みに応じて調整できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【１３３２】

なお、開始時コマンドが配線異常やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板１３０に受信されてしまうと、第１特別図柄表示器６０で実行される特別図柄の変動表示の変動パターンの内容（例えばノーマルリーチの１３．５秒変動）と、メイン表示装置７０で実行される変動演出の変動演出パターンの内容（例えば、ＳＰリーチ演出の４０秒）とが相違してしまうケースもある。このようなケースでは、第１特別図柄表示器６０での特別図柄の停止表示時にメイン表示装置７０では変動演出（具体的にはＳＰリーチ演出）が実行された状態となり、この状態で客待ち状態指定コマンドを受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して客待ち状態に移行するようになる。この点については、開始時コマンドの送受信はあるが停止時コマンドの送受信がない遊技機についても同様の動作となる。

【１３３３】

（ハズレＳＰＳＰリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合の具体例）

図２６－１～図２６－３を用いて、ハズレＳＰＳＰリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合の具体例について説明する。図２６－１は、ハズレＳＰＳＰリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートであり、図２６－２～図２６－３は、図２６－１の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１３３４】
図２６－１に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「２」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａ（キャラクタ画像を含む表示態様）がスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、通常表示態様（白色）の保留アイコンＨＩと特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩが表示されている。さらに、当該アイコン表示領域７０Ｃには、通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている。
【１３３５】
次に、Ｔ１のタイミングにおいて、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチＢＧＭの出力が開始される。
【１３３６】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、メイン表示装置７０に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄７０ａが縮小して画面左上隅部に表示され、メイン表示装置７０に演出ボタン１７の操作を促す促進演出及び演出ボタン１７の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像ＳＳＧが表示されると共に、ノーマルリーチＢＧＭの出力が停止（非出力）され、音声出力装置９から「押せ」との促進音が出力される（図２６－２（ａ）参照）。
【１３３７】
その後、Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、ＳＰリーチ演出への発展が成功してＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展成功演出が実行される。具体的には、メイン表示装置７０に発展成功画像ＨＳＧが表示されると共に、音声出力装置９から「やったね」との成功音が出力される（図２６－２（ｂ）参照）。
【１３３８】
次に、Ｔ４のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、ＳＰリーチ背景画像の表示及びＳＰリーチＢＧＭの出力が開始されてＳＰリーチ演出の実行が開始される。このとき、演出図柄７０ａが数字のみの表示態様に変化し、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示される（図２６－２（ｃ）参照）。
【１３３９】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の実行期間が経過すると、ＳＰＳＰリーチ背景画像の表示及びＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が開始されてＳＰＳＰリーチ演出の実行が開始される。このとき、３つの演出図柄７０ａが画面の左上隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが保留アイコンＨＩごと非表示となる（図２６－２（ｄ）参照）。
【１３４０】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出の最終局面でＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止されて決め演出が開始されると、演出ボタン１７の操作を促す促進画像及び演出ボタン１７の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像ＳＳＧが表示されると共に、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止（非出力）され、音声出力装置９から「押せ」との促進音が出力される（図２６－２（ｅ）参照）。
【１３４１】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると

、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置７０に決め失敗画像ＨＢＧが表示されると共に、音声出力装置９から「ちーん」との失敗音が出力される。また、画面の左上隅部において中央の演出図柄７０ａが「６」で仮停止することで、３つの演出図柄７０ａがリーチハズレ出目（「５６５」）で仮停止した状態になる（図２６－２（ｆ）参照）。

【１３４２】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆する第１停止示唆演出（例えば０．５秒間）が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄７０ａ等を遮蔽する遮蔽画像（例えば機種名や機種固有のキャラクタ等を含むアイキャッチ画像（図２７－２１参照））が表示される。そして、第１停止示唆演出が終了するとモードＡ背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄７０ａがＳＰリーチ演出の開始前の位置且つ第１態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが保留アイコンＨＩごと再表示される（図２６－３（ｇ）参照）。

【１３４３】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２６－３（ｈ）参照）。

【１３４４】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５６５」）及び特殊図柄ＴＺ（「５６５」）での停止表示が開始される（図２６－３（ｉ）参照）。

【１３４５】

そして、Ｔ１１のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する（図２６－３（ｊ）参照）。

【１３４６】

その後、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「２」から「１」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される（図２６－３（ｋ）参照）。

【１３４７】

次に、Ｔ１３のタイミング（１回目のサイクル変動中）において、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「１」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が最初（消灯）から開始される（図２６－３（ｌ）参照）。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄７０ａが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始し、変動ＢＧＭの可聴出力が再開される（図２６－３（ｌ）参照）。

【１３４８】

なお、ここではＳＰＳＰリーチ変動演出について説明したが、ＳＰリーチ変動演出についても同様で、ブラックアウト演出中にノーマルリーチＢＧＭの再生を中断し、ブラックアウト演出後のＳＰリーチ演出でノーマルリーチＢＧＭの出力を再開せずにＳＰリーチＢＧ

Ｍを出力するようになっている。また、ここではＳＰＳＰリーチ変動演出について説明したが、ＳＰリーチ変動演出がハズレとなる場合についてもＳＰＳＰリーチ演出がハズレとなる場合と同様で、ＳＰリーチ演出でハズレとなる演出図柄７０ａが仮停止されると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆する第１停止示唆演出（例えば０．５秒間）が実行され、第１停止示唆演出が終了するとモードＡ背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄７０ａが通常サイズ且つ第１態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、先読みゾーン演出が実行されていることで先読みゾーン背景が表示されている状態でリーチ状態となってＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合についても、モードＡ背景画像のような通常背景画像が表示されている状態でリーチ状態となってＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合と同様であるが、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出でハズレとなる演出図柄７０ａが仮停止されると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆する第１停止示唆演出（例えば０．５秒間）が実行され、第１停止示唆演出が終了すると先読みゾーン背景画像となる前の通常背景画像（例えばモードＡ背景画像）の横スクロールが再開されると共に、演出図柄７０ａが通常サイズ且つ第１態様に復帰して仮停止表示された状態となる。

【１３４９】

このように、ＳＰリーチ演出が実行されるか否かを示唆するブラックアウト演出（示唆演出）が実行される第１変動演出（ノーマルリーチ変動演出）では、ブラックアウト演出中にノーマルリーチＢＧＭの再生を継続したままミュート（消音）し、ブラックアウト演出後のノーマルリーチ演出でミュートしていたノーマルリーチＢＧＭを可聴出力に復帰させ、ＳＰリーチ演出が実行されるか否かを示唆するブラックアウト演出（示唆演出）が実行される第２変動演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ変動演出）では、ブラックアウト演出中にノーマルリーチＢＧＭの再生を中断し、ブラックアウト演出後のＳＰリーチ演出でＳＰリーチＢＧＭを出力するようになっている。そのため、ＳＰリーチ演出を実行する場合の音声制御の負荷を軽減することができ、音声制御の自由度を向上させることが可能となる。

【１３５０】

また、通常遊技状態に対応する第１背景画像（例えば、通常背景画像であるモードＡ背景画像）又は第２背景画像（先読みゾーン背景画像）の表示中にＳＰリーチ演出が開始される場合、通常背景画像よりも大当たり期待度が高いことを示す第３背景画像（ＳＰリーチ背景画像）に変更すると共に、リーチ状態を形成して仮停止している演出図柄７０ａを通常サイズよりも小さいサイズで表示する。そして、３つの演出図柄７０ａがハズレで仮停止すると、その後に第１背景画像（通常背景画像であるにモードＡ背景画像）に変更すると共に、３つの演出図柄７０ａを通常サイズで停止表示させるようになっている。そのため、ＳＰリーチ演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５１】

また、演出図柄７０ａの表示態様が変化するＳＰリーチ演出の実行中であっても、保留アイコンＨＩや当該アイコンＴＩの演出動作の態様（動作の内容、動作の周期等）が変化しないようになっている。そのため、遊技者をＳＰリーチ演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５２】

また、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中において、当該アイコンＴＩは表示したままで保留アイコンＨＩを非表示にしている。そのため、遊技者をＳＰＳＰリーチ演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５３】

また、ＳＰＳＰリーチ演出の終了後において、保留アイコンＨＩ（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）の表示を再開するようになっている。そのため、ＳＰＳＰリーチ演出が実行された変動演出の後に、再び変動演出が実行されることを遊技者にアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５４】

また、保留アイコンＨＩ（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）はＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されない場合には表示が維持される一方、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には非表示となるが、特殊図柄ＴＺはＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されるか否かに拘らず表示が維持されるようになっている。そのため、変動表示中であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５５】

また、ＳＰＳＰリーチ演出が終了するときに第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行するようになっている。そのため、ＳＰＳＰリーチ演出が終了すること及び演出図柄７０ａが停止表示することを遊技者に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。

【１３５６】

また、第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行して演出図柄の７０ａの表示態様を第１態様に復帰させるようになっている。そのため、演出図柄７０ａの表示態様が変化することに対する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。

【１３５７】

また、第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行してＳＰＳＰリーチ背景画像からモードＡ背景画像に復帰させるようになっている。そのため、背景画像が変化することに対する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。

【１３５８】

なお、ブラックアウト演出中に保留アイコンＨＩや当該アイコンＴＩを表示しているが、保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩの少なくとも一方を非表示にし、ＳＰリーチ演出が開始されると表示を再開するようにしてもよい。また、ブラックアウト演出中に有効期間を発生させて演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると発展成功演出又は発展失敗演出を実行するようになっているが、有効期間を発生させないようにしてもよい。この場合、発展成功演出又は発展失敗演出を実行するようにしてもよいし、発展成功演出又は発展失敗演出を実行せずにノーマルリーチ演出に復帰したりＳＰリーチ演出に発展したりするようにしてもよい。また、ＳＰリーチ演出の実行中には保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩを表示したままにし、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中には、保留アイコンＨＩを非表示にして当該アイコンＴＩを表示したままにしているが、ＳＰリーチ演出の実行中に保留アイコンＨＩを非表示にして当該アイコンＴＩを表示したままにし、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中に保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩを非表示にしてもよい。

【１３５９】

（当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例）

図２６－４、図２６－５を用いて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例について説明する。図２６－４は、当該アイコンＴＩのアイコン最終表示態様としては、「白アイコン」、「青アイコン」、「赤アイコン」、「虹アイコン」があり（図２７－１、図２７－２を参照）、これらのアイコンが当該アイコンＴＩとして表示されている場合のアニメーションでの消滅表示の具体例を示している。なお、図２６－４では、一例として、「白アイコン」と「青アイコン」との当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例を示しており、「白アイコン」は、図２６－３（ｉ）と同じであるため、説明を省略する。一方、「青アイコン」である場合、（ｈ－２）～（ｊ－２）に示すように、「白アイコン」を消滅表示させるアニメーションと同じアニメーションを用いて消滅表示を行う。これにより、「白アイコン」でも「青アイコン」でも同じアニメーションで消滅表示が行われることから、当該アイコンが消滅して変動演出が終了したことを遊技者に把握させやすくすることができる。

【１３６０】

なお、「青アイコン」は、「赤アイコン」、「虹アイコン」で読み替えてもよい。また、「白アイコン」、「青アイコン」、「赤アイコン」、「虹アイコン」で全て同じアニメー

ションを用いて消滅表示を行うとしたが、それぞれ異なるアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよい。また、図１１－１、図１１－２には例示していないアイコン（例えば、キャラクタアイコン）を備える場合には、このようなキャラクタアイコンについても、「白アイコン」等と同じアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよいし、キャラクタアイコンのみ異なるアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよい。また、「青アイコン」は丸形状をしており、保留アイコンＨＩの六角形と形状が異なっているが、「青アイコン」も保留アイコンＨＩと同一形状（図２６－４の例であると六角形）で表示されてもよい。

【１３６１】

図２６－５は、消滅表示について、アニメーションを用いる場合と、アニメーションを用いない場合とがある点について説明する図である。具体的には、図２６－５（ｂ）は、図２６－１（ｂ）を示しており、ＳＰリーチ演出へ発展したことを示す発展画像ＳＥＧが表示されると、当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩが非表示となる。この場合、当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩは、図２６－４等で示したアニメーションを用いずに消滅（非表示）させる。これにより、遊技者は、当該アイコンＴＩがアニメーションを伴わずに非表示となったことから、変動演出がまだ続くことを認識することができる。そして、図２６－５（ｉ）においては、図２６－４等で示したアニメーションを用いて消滅表示させる。これにより、遊技者は、当該アイコンＴＩがアニメーションを伴って非表示となったことから、変動演出が終了したことを認識することができる。

【１３６２】

なお、当該アイコンＴＩがアニメーションを伴わずに非表示となるケースは、発展時に限らず、例えば、図２４－２に示すように、電源供給の停止時が挙げられる。図２６－５（ｂ）の消滅態様は、図２４－２（ｂ）の消滅態様と同じであるが、異なっていてもよい。すなわち、変動演出終了時と、発展時と、電源供給の停止時とで、変動演出終了時の消滅態様のみが異なり、発展時と、電源供給の停止時とが同じ消滅態様であってもよいし、変動演出終了時と、発展時と、電源供給の停止時とで、それぞれ消滅態様が異なっていてもよい。

【１３６３】

また、例えば、図２２－４で述べたハズレノーマルリーチと、図２６－１で述べたハズレＳＰＳＰリーチとで、演出図柄７０ａの仮停止期間が異なっている。具体的には、ハズレノーマルリーチにおける演出図柄７０ａの仮停止期間よりも、ハズレＳＰＳＰリーチにおける演出図柄７０ａの仮停止期間の方が長くなっている。よって、仮停止期間において当該アイコンＴＩが演出動作を行う期間も、ハズレＳＰＳＰリーチの方が長くなる。

【１３６４】

このように、ハズレノーマルリーチと、ハズレＳＰＳＰリーチとで、当該アイコンＴＩが演出動作を行う期間が異なる場合でも、同じアニメーションで当該アイコンＴＩの消滅表示を行い、同じ消滅時間で当該アイコンＴＩの消滅表示を行うようにしている。これにより、変動演出や仮停止期間は異なれど、当該アイコンが消滅して変動演出が終了したことを遊技者に把握させやすくすることができる。

【１３６５】

（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の具体例）

図２６－６～図２６－８を用いて、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の具体例について説明する。図２６－６は、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートであり、図２６－７～図２６－８は、図２６－６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。なお、図２６－６のＴ０～Ｔ５のタイミングは、図２６－１のＴ０～Ｔ５のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、Ｔ６のタイミング以降について説明する。

【１３６６】

図２６－６に示すように、まず、Ｔ６のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出の最終局面でＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止されて決め演出が開始されると、演出ボタン１７の操作を促す促進画像及び演出ボタン１７の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像ＳＳＧが表示されると共に、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止（非出力）され、音声出力装置９から「押せ」との促進音が出力される（図２６－７（ｅ）参照）。

【１３６７】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行される。具体的には、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第２可動部材７３ｂが左右方向に移動する。また、メイン表示装置７０に決め成功画像ＳＥＦが表示されると共に、音声出力装置９から「キュインキュイン」との成功音が出力される。また、画面の左上隅部において中央の演出図柄７０ａが「５」で仮停止することで、３つの演出図柄７０ａが大当たり出目（「５５５」）で仮停止した状態になる（図２６－７（ｆ）参照）。

【１３６８】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆する第１停止示唆演出（例えば０．５秒間）が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄７０ａ等を遮蔽する遮蔽画像（機種名を含むアイキャッチ画像）が表示される。そして、第１停止示唆演出が終了するとモードＡ背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄７０ａがＳＰリーチ演出の開始前の位置且つ第１態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが保留アイコンＨＩごと再表示される（図２６－７（ｇ）参照）。また、演出図柄７０ａが大当たり出目で停止表示することを示唆する第２停止示唆演出が開始される。具体的には、発光エフェクト画像ＥＦが演出図柄７０ａの一端から他端まで移動して消える発光表示演出が所定周期（例えば０．７５秒）で２回繰り返し行われる。このとき、所定期間（例えば、演出図柄７０ａの停止表示まで）に亘って音声出力装置９からは音声が出力されない状態となる（図２６－７（ｇ）参照）。

【１３６９】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０に大当たり特別図柄が停止表示される（図２６－８（ｈ）参照）。

【１３７０】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。また、第２停止示唆演出が終了すると共に、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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５５５」）及び特殊図柄ＴＺ（「５５５」）での停止表示が開始される（図２６－８（ｉ）参照）。

【１３７１】

そして、Ｔ１１のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する（図２６－８（ｊ）参照）。

【１３７２】

その後、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して大当たり遊技のオープニング指定コマンドが送信される（図２６－８（ｋ）参照）。

【１３７３】

次に、Ｔ１３のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が大当たり遊技のオープニング指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、大当たり遊技のオープニング演出が

開始される。具体的には、「大当たり」との文字を含むオープニング演出画面が表示され、画面右隅部には、遊技領域５ａの右側領域（大入賞口）を狙って遊技球を発射することを示唆する右打ち画像ＵＧが表示される。

【１３７４】

このように、大当たりとなる変動演出において、保留アイコンＨＩ（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）はＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されない場合には表示が維持される一方、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には非表示となるが、特殊図柄ＴＺはＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されるか否かに拘らず表示が維持されるようになっている。そのため、変動表示中であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、大当たりとなる変動演出において、ノーマルリーチ演出後にＳＰリーチ演出に発展しない場合についても、保留アイコンＨＩ（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）の表示が維持されるようになっている。

【１３７５】

また、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出が終了するときに第２停止示唆演出（発光エフェクト画像ＥＦが演出図柄７０ａの一端から他端まで移動して消える発光表示演出）を実行するようになっている。そのため、ＳＰＳＰリーチ演出が終了すること及び大当たり演出図柄７０ａが停止表示することを遊技者に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。

【１３７６】

また、第２停止示唆演出における発光表示演出の１回の演出時間（０．７５秒）や累計の演出時間（１．５秒）が保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）の周期（２秒又は３秒）とは異なるようになっている。そのため、第２停止示唆演出における発光表示演出を目立たせることができ、大当たり演出図柄が停止表示することを強調することが可能となる。

【１３７７】

なお、第２停止示唆演出における発光表示演出の演出態様が、演出図柄７０ａの一端から他端まで発光エフェクト画像ＥＦが移動して消えるようになっているが、演出図柄７０ａの数字画像の部分の一端から他端まで発光エフェクト画像ＥＦが移動して消えるようにしてもよいし、キャラクタ画像の一端から他端まで発光エフェクト画像ＥＦが移動して消えるようにしてもよい。また、第２停止示唆演出における発光表示演出の累計の演出時間が保留アイコンの演出動作の周期（２秒又は３秒）よりも短くなっているが、発光表示演出の１回の演出時間を例えば２秒とすることで累計の演出時間が保留アイコンＨＩの演出動作の周期（２秒又は３秒）よりも長くなるようにしてもよい。

【１３７８】

また、各種のリーチ演出が実行されずに３つの演出図柄がハズレ出目で停止表示される通常変動演出の場合には、第２停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようになっているが、左中右の３つの演出図柄が順に仮停止する毎に、仮停止した演出図柄７０ａに重畳するように第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄７０ａの一部が発光する画像）を所定期間（例えば、０．３秒）表示して順次仮停止時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄の仮停止時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３７９】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において順次仮停止時発光演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、順次仮停止時発光演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、順次仮停止時発光演出を実行しないようにしてもよい。

【１３８０】

また、各種のリーチ演出が実行されずに３つの演出図柄がハズレ出目で停止表示される短縮変動演出の場合には、第２停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようにな

っているが、左中右の３つの演出図柄が同時に仮停止した際に、仮停止した３つの演出図柄７０ａのそれぞれに重畳するように第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄７０ａの一部が白発光する画像）を所定期間（例えば、０．３秒）表示して同時仮停止時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄の仮停止時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８１】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において同時仮停止時発光演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、同時仮停止時発光演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、同時仮停止時発光演出を実行しないようにしてもよい。

【１３８２】

また、各種のリーチ演出が実行されて３つの演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で停止表示されるリーチ変動演出の場合には、第２停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようになっているが、最後に停止表示される中央の演出図柄７０ａが仮停止した際に、この演出図柄７０ａ（先に仮停止していた左右の演出図柄７０ａを除く）に重畳するように第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄７０ａの一部が白発光する画像）を所定期間（例えば、０．３秒）表示してリーチハズレ時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、リーチハズレであることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８３】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）においてリーチハズレ時発光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、リーチハズレ時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、リーチハズレ時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【１３８４】

また、左右の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行される場合に、この左右の演出図柄７０ａ（変動中の中央の演出図柄７０ａを除く）の周囲に第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄７０ａの少なくとも一部を遮蔽して視認を規制するように白発光する画像）を所定期間（例えば、１．２秒）に亘って表示してリーチ成立時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行されない変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行される変動演出パターンにおける発光表示演出の実行回数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８５】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）においてリーチ成立時発光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、リーチ成立時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、リーチ成立時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【１３８６】

また、左右の２つの演出図柄７０ａがメイン表示装置７０の画面上部に移動してＳＰリーチ演出に発展する場合に、この左右の演出図柄７０ａ（変動中の中央の演出図柄７０ａを除く）の周囲に第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄７０ａの数字の内部を発光させる画像）を所定期間（例えば、０．４秒）に亘って表示して発展時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、ＳＰリーチ演出が実行されない変動演出パターンよりも、ＳＰリーチ演出が実行される変動演出パターンにおける発光表示演出の実行回数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８７】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において発展時発

光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、発展時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、発展時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【１３８８】

また、発展時発光表示演出を実行するようにした場合であっても、左中右の３つの演出図柄７０ａがメイン表示装置７０の画面左上隅部に縮小表示してＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には、この３つの演出図柄７０ａに対しての発光表示演出を実行しないようにしてもよい。このようにすると、遊技者が視認し難くなるように縮小表示された演出図柄７０ａに対して無駄に発光表示演出を実行しないで済み、画像表示に係る制御負荷を軽減することが可能となる。

【１３８９】

また、Ｔ７のタイミングで画面の左上隅部において３つの演出図柄７０ａが大当たり出目で仮停止した後（第２停止示唆演出が実行される前の保留アイコンが非表示の状態中）に、画面中央に移動して通常サイズで表示するようにしてもよい。この場合には、画面中央に移動した３つの演出図柄７０ａに対応するように第２停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、中央の演出図柄から外方に向けて広がって放射状に黄発光するような画像）を所定期間（例えば、１．２秒）に亘って表示して停止示唆前発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄が大当たり出目となったことを遊技者にアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３９０】

また、停止示唆前発光表示演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置１０を停止示唆前発光表示態様（例えば、発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【１３９１】

また、第２停止示唆演出（発光表示演出）が実行されない通常変動演出や短縮変動演出が実行される場合には、３つの演出図柄７０ａがハズレ出目で仮停止した後に停止示唆前発光表示演出を実行しないようにするとよい。このようにすると、変動演出パターンによって発光表示演出の実行回数や実行される発光表示演出の種類が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３９２】

また、第２停止示唆演出（発光表示演出）が実行されないリーチ変動演出（ノーマルリーチ変動演出、ＳＰリーチ変動演出、ＳＰＳＰリーチ変動演出）が実行される場合にも、３つの演出図柄７０ａがハズレ出目で仮停止した後に停止示唆前発光表示演出を実行しないようにするとよい。このようにすると、大当りとなるか否かによって発光表示演出の実行回数や実行される発光表示演出の種類が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３９３】

また、第２停止示唆演出（発光表示演出）が実行される変動演出であっても、ＳＰリーチ変動演出の場合には、停止示唆前発光表示演出を実行せず、ＳＰＳＰリーチ変動演出の場合には、停止示唆前発光表示演出を実行するようにしてもよい。また、遊技状態によって停止示唆前発光表示演出を実行しない（例えば、通常遊技状態では停止示唆前発光表示演出を実行する一方、特定遊技状態では停止示唆前発光表示演出を実行しない）ようにしてもよいし、遊技状態によって第２停止示唆演出（発光表示演出）を実行しない（通常遊技状態では第２停止示唆演出を実行する一方、特定遊技状態では第２停止示唆演出を実行しない）ようにしてもよい。

【１３９４】

また、遊技状態に拘らず停止示唆前発光表示演出を実行可能とする場合には、通常遊技状態における停止示唆前発光表示演出と特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）における停止示唆前発光演出の実行時間を異ならせてもよい（例えば、通常遊技状態における停止示唆前発光表示演出の実行時間＞特定遊技状態における停止示唆前

発光表示演出の実行時間等）。このようにすると、遊技状態によって停止示唆前発光表示演出から大当たりの開始までの時間が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３９５】

また、遊技状態に拘らず第２停止示唆演出（発光表示演出）を実行可能とする場合には、通常遊技状態における第２停止示唆演出（発光表示演出）と特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）における第２停止示唆演出（発光表示演出）の実行時間を異ならせてもよい（例えば、通常遊技状態における第２停止示唆演出の実行時間＞特定遊技状態における第２停止示唆演出の実行時間等）。このようにすると、遊技状態によって第２停止示唆演出（発光表示演出）から大当たりの開始までの時間が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３９６】

また、ＳＰＳＰリーチ演出の終了後に保留アイコンＨＩが再表示されるようにしたが、ＳＰＳＰリーチ演出の種類によっては保留アイコンＨＩが再表示されないようにしてもよい。具体的には、第１ＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合やハズレとなる第２ＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、第１停止示唆演出の実行後に保留アイコンＨＩを再表示するようにし、大当たりとなる第２ＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）や保留アイコンＨＩの再表示を実行せずに、そのまま大当たり遊技のオープニング演出が実行されるようにしてもよい。また、ＳＰＳＰリーチ演出の終了後に保留アイコンＨＩを再表示するようにしたが、リーチハズレ出目の演出図柄７０ａが仮停止した後に大当たりとなる復活演出を実行する場合には、復活演出の実行中において保留アイコンＨＩを再び非表示にしてもよい。この場合、復活演出の実行後に大当たり出目の演出図柄７０ａを仮停止させると共に、保留アイコンを再表示させるようにしてもよいし、復活演出の実行後に大当たり出目の演出図柄７０ａの表示や保留アイコンＨＩの再表示をせずに、そのまま大当たり遊技のオープニング演出が実行されるようにしてもよい。

【１３９７】

なお、演出図柄７０ａの仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できた場合、リーチハズレ変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間の方が、大当たり変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間よりも長くなるようになっているが、大当たり変動演出において停止時コマンドを正常に受信できない場合には、リーチハズレ変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間よりも、大当たり変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間の方が長くなることがあるようになっている。また、大当たり変動演出において停止時コマンドやオープニング指定コマンドを正常に受信できない場合には、リーチハズレ変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間よりも、大当たり変動演出における演出図柄７０ａの仮停止時間の方が長くなるようになっている。

【１３９８】

なお、図２６－６（ｇ）～（ｈ）においては、「図柄昇格演出」を実行するようにしてもよい。「図柄昇格演出」とは、例えば、タイミングＴ７では、第１大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「４４４」）を表示して、その後、第２大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「７７７」）に変化表示させるような演出である。具体的には、演出図柄（例えば、「４４４」）を上下方向にスクロールさせて、演出ボタン１７の操作に応じて、演出図柄（例えば、「７７７」）を表示させる。そして、タイミングＴ９までに演出を終了させて、図２６－６のタイミングＴ１０では演出図柄（例えば、「７７７」）で停止表示する。なお、「図柄昇格演出」は、上記の例に限らず、第３大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「５５５」）から第２大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「７７７」）に変化表示させるパターンがあってもよいし、第１大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「４４４」）から第３大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「５５５」）に変化表示させるパターンがあってもよい。また、昇格パターンを複数種類備えて、特定の昇格パターンで「図柄昇格演出」が

実行された場合は、演出図柄（例えば、「７７７」）に変化表示することが確定してもよい。また、「図柄昇格演出」の実行時期は、図２６－６（ｇ）～（ｈ）に限らず、別の実行時期があってもよい。例えば、大当たり遊技中に実行してもよい。

【１３９９】

（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の変形例）

図２６－９は、図２６－６、図２６－８の変形例を示しており、特に異なる点としては、発展時に当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩを非表示した後は、その後、再表示せずに、大当たり遊技に移行させる点である。

【１４００】

具体的には、図２６－５で述べたように、発展時において当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩを非表示とする（図２６－９（ｂ）参照）。つまり、図２６－６のタイミングＴ２で当該アイコンＴＩ、保留アイコンＨＩを非表示とする。

【１４０１】

そして、図２６－８（ｈ）～（ｊ）で示すような当該アイコンＴＩ、保留アイコンＨＩの再表示や、当該アイコンＴＩのアニメーションによる消滅表示が行われずに、大当たり遊技におけるオープニングに移行するように構成されている（図２６－９（ｋ）（ｌ）参照）。

【１４０２】

このように構成することで、当該アイコンＴＩ、保留アイコンＨＩを再表示させるための制御や、当該アイコンＴＩをアニメーションにより消滅表示させる制御が不要となるので、制御負荷の軽減が見込める。

【１４０３】

また、当該アイコンＴＩ、保留アイコンＨＩを再表示させるための時間や、当該アイコンＴＩをアニメーションにより消滅表示させる時間を省略することができ、速やかに大当たり遊技に移行させることができる。これにより、遊技興趣の向上が図れる。

【１４０４】

なお、図２６－９の変形例で示す態様は、図２６－８で示す態様とともに備わっていてもよいし、図２６－９のみが備わっていてもよいし、図２６－８のみが備わっていてもよい。また、図２６－９の変形例で示す態様を図２６－８で示す態様とともに備える場合、遊技状態によって使い分けるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態においては、図２６－８で示す態様として、確変遊技状態においては、図２６－９で示す態様としてもよいし、その逆であってもよい。

【１４０５】

（始動口ランプの発光態様の具体例）

図２６－１０を用いて、始動口ランプ７６の発光態様の具体例について説明する。なお、図２６－１０は、図２６－９の例における始動口ランプ７６の発光態様を示しているが、適用例はこれに限らず、図２２－４の例に適用してもよいし、図２６－１の例に適用してもよいし、図２６－５の例に適用してもよいし、図２６－８の例に適用してもよい。

【１４０６】

図２６－１０（ａ）は、図２６－９（ａ）の場面における始動口ランプ７６の発光態様であり、ここでは、一例として、当該アイコンＴＩが「赤」で表示されており、始動口ランプ７６が「赤」で発光していることを示している。

【１４０７】

図２６－１０（ｂ）は、図２６－９（ｂ）の場面における始動口ランプ７６の発光態様であり、発展画像ＳＥＧの表示により、「赤」の当該アイコンＴＩ等が非表示となったが、始動口ランプ７６は引き続き視認可能に「赤」で発光していることを示している。

【１４０８】

図２６－１０（ｃ）は、図２６－９（ｃ）の場面における始動口ランプ７６の発光態様であり、ＳＰリーチ演出の実行中、当該アイコンＴＩ等が非表示となっているが、始動口ランプ７６は引き続き視認可能に「赤」で発光していることを示している。

【１４０９】
図２６－１０（ｋ）は、図２６－９（ｋ）の場面における始動口ランプ７６の発光態様であり、変動演出が終了（演出図柄が停止表示）して、始動口ランプ７６が消灯している様子を示している。
【１４１０】
このように構成することで、当該アイコンＴＩ等が非表示となっても、始動口ランプ７６の発光態様を目視すれば、当該アイコンＴＩ等が何色に変化していたのかを確認できるので、当該アイコンＴＩ等が何色に変化していたのかを忘れてしまうことを防止できる。
【１４１１】
（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート）
図２７－１を用いて、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートについて説明する。なお、図２７－１は、図２６－６をより詳細に説明するタイミングチャートであり、特に、「枠用照明装置」、「盤用照明装置」、「ボタン駆動装置」、「演出ボタン発光ＬＥＤ」の態様について説明し、図２６－６との重複部分は適宜説明を省略する。また、図２７－１の理解を容易とするために、図２７－２を用いて補足して説明する。なお、図２７－１は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行され、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。
【１４１２】
図２７－１のタイミングＴ４は、図２６－６のタイミングＴ４と対応しており、ＳＰリーチ演出に発展したタイミングである。ＳＰリーチ演出に発展すると、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は、ＳＰリーチ発光を行い、ボタン駆動装置１７ｂはＯＦＦであり、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは消灯している。なお、ブラックアウト演出の演出パターン０３を実行する場合は、ボタン駆動装置１７ｂを３秒間ＯＮにする（演出ボタン１７が振動する）。
【１４１３】
図２７－１のタイミングＴ５は、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングである。ＳＰＳＰリーチ演出に発展すると、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は、ＳＰＳＰリーチ発光を行い、ボタン駆動装置１７ｂはＯＦＦであり、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは消灯している。なお、カットイン予告実行時にボタン駆動装置１７ｂをＯＮにしてもよい。
【１４１４】
図２７－１のタイミングＴ６は、遊技者に演出ボタン１７の操作を促すべく、効果音として促進音（例えば、「押せ」）が出力され、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃが白発光する。
【１４１５】
そして、Ｔ７のタイミングで遊技者が演出ボタン１７を操作すると、「キュインキュイン」との成功音が出力され、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは所定期間にわたり虹発光を行い、ボタン駆動装置１７ｂは５秒間ＯＮとなり演出ボタン１７が振動する。これにより、遊技者に大当たりとなったことが報知される（図２７－２（ｆ）参照）。
【１４１６】
そして、Ｔ８のタイミングで「キュインキュイン」との成功音の出力が停止し、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの虹発光が終了する。一方で、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は虹発光を継続し、ボタン駆動装置１７ｂは引き続きＯＮである。このように、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの虹発光が最初に終了することで、遊技者の視点をメイン表示装置７０に向けさせることができる（図２７－２（ｇ）参照）。
【１４１７】
そして、Ｔ９のタイミングで特別図柄が停止表示し、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１

での変動表示が停止する。また、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は虹発光を終了し、ボタン駆動装置１７ｂがＯＦＦとなる（図２７－２（ｉ）参照）。

【１４１８】

このように、各照明装置や演出ボタン振動においても大当たりであることが報知されるため、大当たりが得られたことに対する遊技者の満足感を高めることができる。

【１４１９】

なお、成功音の出力期間や、虹発光を行う期間や、演出ボタン１７を振動させる期間は、適宜変更してよい。例えば、いずれもタイミングＴ１０まで実行するようにしてもよい。また、演出ボタン発光ＬＥＤの虹発光を最初に終了して、次に枠用照明装置１０の虹発光を終了して、最後にタイミングＴ１０で盤用照明装置７４の虹発光を終了させるようにしてもよい。通常、遊技者はメイン表示装置７０に注目しており、メイン表示装置７０に近接する盤用照明装置７４の虹発光は（枠用照明装置１０や演出ボタン発光ＬＥＤに比べて）遊技者の視界にも入り易い。よって、最後にタイミングＴ１０で（視界に入り易い）盤用照明装置７４の虹発光を終了させることで、遊技者の気分を高揚させることができる。また、盤用照明装置７４の虹発光が終了したことで、これから大当たり遊技が実行されることを認識させ易くすることができる。

【１４２０】

また、成功音や、虹発光や、振動は、継続的に実行されてもよいし、断続的に実行されてもよい。例えば、決め演出において、成功音を出力し、虹発光で発光させ、振動を行い、一旦、これらの演出をＯＦＦにした後、演出図柄を停止表示する直前（例えば、図２７－２（ｇ））において、再度ＯＮにするようにしてもよい。このように構成すると、遊技者に注目させたい場面を明確にすることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【１４２１】

また、虹発光を行う期間は、通常遊技状態で大当たりに当選した場合と、時短遊技状態で大当たりに当選した場合と、確変遊技状態で大当たりに当選した場合とで、それぞれ異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態で大当たりに当選した場合は、通常遊技状態で大当たりに当選した場合に比べて、虹発光を行う期間を短くしてもよい。つまり、大当たりに当選し難い通常遊技状態で大当たりに当選した場合は、虹発光を行う期間を確変遊技状態よりも長くすることで、当選し難い状況で大当たりに当選させた遊技者を優越感に浸らせることができる。一方、大当たりに当選し易い確変遊技状態で大当たりに当選した場合は、虹発光を行う期間を通常遊技状態よりも短くすることで、過度な大当たり報知になることを防止できる。これにより、状況（遊技状態）に応じた好適な報知が可能になる。

【１４２２】

一方で、成功音の出力期間や、演出ボタン１７を振動させる期間は、遊技状態を問わず共通の実行期間としてよい。これにより、成功音の出力制御や、演出ボタン１７を振動させる制御を複数の遊技状態で共通化でき、制御や演出データを簡素化できる。なお、成功音の出力期間や、演出ボタン１７を振動させる期間も、上述した虹発光を行う期間同様、遊技状態毎に異ならせても問題ない。

【１４２３】

なお、特に図示していないが、各照明装置による虹発光のみならず、メイン表示装置７０やサブ表示装置７１による虹表示が行われてもよい。この虹表示は、Ｔ７のタイミングで開始されるが、例えば、Ｔ８のタイミング、またはＴ８～Ｔ９のタイミングで終了する。すなわち、枠用照明装置１０や盤用照明装置７４の虹発光よりも先に終了する。これにより、虹色による装飾は枠用照明装置１０や盤用照明装置７４に担わせて、メイン表示装置７０やサブ表示装置７１には新たな画像（例えば、後述する余韻画像等）を表示することができ、装飾性を落とさずにメイン表示装置７０やサブ表示装置７１における表示を豊富にすることができる。

【１４２４】

（Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合）

ここで、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった

場合の演出態様について説明する。
【１４２５】
Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できないと、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４の虹発光→Ｔ１０のタイミング以降も継続して虹発光する（演出を延長して実行する）。演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの虹発光→Ｔ１０のタイミングに至る前に虹発光を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。成功音の出力→Ｔ１０のタイミングに至る前に出力を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。ボタン駆動装置１７ｂの駆動→５秒間ＯＮにすると、ＯＦＦになるので、停止時コマンドを受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。当該アイコンＴＩ→消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像→通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）。例えば、図２７－９の通常背景画像データで示すように、画像データが変化する。
【１４２６】
これにより、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４の虹発光が継続して実行されるので、後に大当たり遊技が実行されることを遊技者に確実に把握させることができる。
【１４２７】
また、当該アイコンＴＩは消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。
【１４２８】
（Ｔ７のタイミングにおける成功音および虹発光について）
ここで、Ｔ７のタイミングにおける成功音および虹発光の更なる詳細（フレーム）について説明する。なお、本実施形態において、統括制御部１４１（画像制御部１４５）によって制御される演出画像の更新周期（フレーム更新タイミング）とランプ制御部１５０によって制御される各照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ）の制御周期は１／３０秒で同期（同調）している。
【１４２９】
例えば、図２７－１のＴ７のタイミングの直前のフレームを「１５００」フレームとすると（変動開始時が「１」フレーム目）、Ｔ７のタイミングの「１５０１」フレーム目に演出ボタン検出ｓｗ１７ａがＯＮになる（遊技者により演出ボタン１７が操作される）。
演出ボタン検出ｓｗ１７ａがＯＮになると、演出制御部１３０ｍから操作コマンドが統括制御部１４１およびランプ制御部１５０に送信される。
【１４３０】
この場合、画像制御部１４５では、演出ボタン検出ｓｗ１７ａがＯＮになった「１５０１」フレーム目の次フレームである「１５０２」フレーム目において、描画用フレームバッファに「成功画像」（例えば、図２６－７（ｆ）参照）が描画され、「１５０３」フレーム目に、当該「成功画像」が展開される。これにより、メイン表示装置７０を介して、「成功画像」が視認可能となる。また、音声制御部１４８では、同「１５０３」フレーム目に同期して、音声出力装置９より「成功音」が出力される。これにより、成功音「キュインキュイン」が聴取可能となる。さらに、ランプ制御部１５０では、同「１５０３」フレーム目に同期して、各照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ）を虹発光させる虹発光データが出力される。これにより、各照明装置が虹発光する様子が視認可能となる。
【１４３１】
このように、上記例では、「１５０３」フレーム目に同期して、「成功画像」の表示、「成功音」の出力、「虹発光」による発光が行われるので、大当たりを報知する演出の実行の足並みを揃えることができ（いずれか一の報知手段にズレが生じることなく）、遊技者

にわかり易い大当たり報知を実行することができる。
【１４３２】
なお、図２７－１の例では列挙していないが、大当たり報知において、後述する可動演出装置を可動させる構成や、振動手段を振動させる構成においても、上記例でいう「１５０３」フレーム目に同期して行うようにすればよい。
【１４３３】
そして、例えば、「１５３０」フレーム目において「成功音」がＯＦＦになり、「１５４０」フレーム目において演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの虹発光がＯＦＦになる。
そして、例えば、Ｔ１０のタイミングで停止表示が行なわれると（例えば、「１６５０フレーム目」）、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４（いずれかまたは両方）の虹発光がＯＦＦになる。
【１４３４】
これにより、上記例では、「１６５０」フレームの停止表示に同期して枠用照明装置１０、盤用照明装置７４（いずれかまたは両方）の虹発光が終了するので、停止表示以降も虹発光が継続して実行されることがなく、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。なお、以上のフレーム同期に関する記載は、以下の大当たり報知を説明する図に適用することができる。
【１４３５】
（図柄昇格演出ｏｒ復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート）
図２７－３を用いて、図柄昇格演出が実行される例、復活演出が実行される例、および大当たり遊技中の演出例について説明する。なお、図２７－３は、図２７－１と異なる部分（主に演出図柄、演出図柄態様）を重点的に説明する。また、図２７－３の理解を容易とするために、図２７－４、図２７－５を用いて補足して説明する。なお、図２７－３～図２７－５は、一例として、「通常遊技状態」において図柄昇格演出ｏｒ復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。
【１４３６】
（「図柄昇格演出」が実行される場合）
図２７－３のタイミングＴ７において、演出図柄は、更新変動を終えて仮停止を行う。このとき、演出図柄態様（仮停止した演出図柄）を「４４４」（演出図柄における第１態様）とする（図２７－４（ｆ）～（ｇ）参照）。また、効果音として成功音「キュインキュイン」が出力され、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃが虹発光し、ボタン駆動装置１７ｂがＯＮとなり演出ボタン１７が振動する。なお、図２７－４（ｆ）～（ｇ）に示すように、演出図柄が「４４４」で仮停止した際は、特殊図柄ＴＺは更新変動を継続している。
【１４３７】
そして、タイミングＴ８からＴ８－１にかけて、「図柄昇格演出」が実行され、図２７－４（ｇ）～（ｇ）´に示すように、各演出図柄７０ａがスクロールを開始する。このとき、効果音はＯＦＦであり、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は白発光し、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは消灯し、ボタン駆動装置１７ｂはＯＦＦである。
なお、「図柄昇格演出」が実行されている際は、特殊図柄ＴＺは「図柄昇格演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。
【１４３８】
そして、「図柄昇格演出」が成功であれば、図２７－４（ｈ）に示すように、「７７７」（演出図柄による第２態様）の演出図柄７０ａが仮停止し、「図柄昇格演出」が失敗であれば、例えば、「４４４」の演出図柄７０ａが再度仮停止する。このとき、再度、効果音として成功音「キュインキュイン」が出力され、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃが虹発光し、ボタン駆動装置１７ｂがＯＮとなり演出ボタン１７が振動する。なお、再度、成功音を出力する構成、及び、各照明装置を虹発光する構

成、及び、演出ボタン１７を振動させる構成は、「図柄昇格演出」が成功である場合にのみ実行し、「図柄昇格演出」が失敗であれば実行しないようにしてもよい。なお、図２７－４（ｈ）においても、特殊図柄ＴＺは「図柄昇格演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【１４３９】

そして、図２７－４（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺがともに「７７７」で停止表示する。つまり、特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａが「図柄昇格演出」実行前に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄７０ａが「図柄昇格演出」実行後に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄７０ａの停止表示とともに更新変動を終了して停止表示するようになっている。これにより、例えば、演出図柄７０ａの「図柄昇格演出」の実行により変動演出が継続しているのか否か、わかり難くなってしまう遊技者がいても、特殊図柄ＴＺの継続した更新変動により変動演出が継続していることを認識させることができる。

【１４４０】

（「復活演出」が実行される場合）

次に、「復活演出」が実行される場合を説明する。なお、便宜上、「図柄昇格演出」が実行される場合と、「復活演出」が実行される場合とを図２７－３でまとめて記載しているが、「復活演出」実行後に「図柄昇格演出」が実行されてもよい。

【１４４１】

図２７－３のタイミングＴ７において、演出図柄は、更新変動を終えて仮停止を行う。このとき、演出図柄態様（仮停止した演出図柄）を「４５４」（演出図柄による第１態様）とする（図２７－５（ｆ）～（ｇ）参照）。また、効果音として失敗音が出力され（図２６－２（ｆ）参照）、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は白発光し、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは消灯し、ボタン駆動装置１７ｂはＯＦＦである。なお、図２７－５（ｆ）～（ｇ）に示すように、演出図柄が「４５４」で仮停止した際は、特殊図柄ＴＺは更新変動を継続している。

【１４４２】

そして、タイミングＴ８からＴ８－１にかけて、「復活演出」が実行され、図２７－５（ｇ）～（ｇ）´に示すように、雷を模した復活演出画像ＦＧが表示される。このとき、効果音はＯＦＦであり、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４は白発光し、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃは消灯し、ボタン駆動装置１７ｂはＯＦＦである。なお、「復活演出」が実行されている際は、特殊図柄ＴＺは「復活演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【１４４３】

そして、図２７－５（ｈ）に示すように、「７７７」（演出図柄による第２態様）の演出図柄７０ａが仮停止する。このとき、効果音として成功音「キュインキュイン」が出力され、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃが虹発光し、ボタン駆動装置１７ｂがＯＮとなり演出ボタン１７が振動する。なお、図２７－５（ｈ）においても、特殊図柄ＴＺは「復活演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【１４４４】

そして、図２７－５（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺがともに「７７７」で停止表示する。つまり、特殊図柄ＴＺは、演出図柄７０ａが「復活演出」実行前に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄７０ａが「復活演出」実行後に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄７０ａの停止表示とともに更新変動を終了して停止表示するようになっている。これにより、例えば、演出図柄７０ａの「復活演出」の実行により変動演出が継続しているのか否か、わかり難くなってしまう遊技者がいても、特殊図柄ＴＺの継続した更新変動により変動演出が継続していることを認識させることができる。

【１４４５】

そして、「図柄昇格演出」が実行される場合、「復活演出」が実行される場合のいずれに

おいても、タイミングＴ１４より大当たり遊技となり、当該大当たり遊技中においては、停止表示した演出図柄７０ａのうち、１の演出図柄７０ａの数字部分のみが表示されるようになっている。

【１４４６】

具体的には、図２７－４（ｍ）、図２７－５（ｍ）に示すように、大当たり遊技の１ラウンド目を示すラウンド画像ＲＧと、大当たり遊技において獲得した遊技球を示す獲得遊技球数画像ＧＧと、右打ち画像ＵＧと、キャラクタ画像ＫＧと、当該表示されているキャラクタ画像ＫＧの詳細を示すキャラクタ紹介画像ＫＳＧと、が表示され、これらの他に、１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）が他の表示画像に重ならない位置（例えば、左上）で表示されている。

【１４４７】

１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）は、図２７－４（ｉ）で停止表示した演出図柄７０ａに対応する図柄であり、例えば、ラウンド画像ＲＧの下方で揺動して表示されており、また、停止表示された際の表示サイズ（図２７－４（ｉ）参照）と同サイズで表示されている。なお、１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）の表示データは、図２７－４（ｉ）で停止表示した演出図柄７０ａの表示データとは異なる表示データである。

【１４４８】

このように、１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）を揺動して表示することで、大当たり遊技中における演出興趣を向上することができる。また、１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）を他の画像（例えば、右打ち画像ＵＧ）と重ならないように表示することで、他の画像を確実に視認させることができる。また、１の演出図柄７０ａの数字部分（例えば、「７」）を停止表示された際の表示サイズ（図２７－４（ｉ）参照）と同サイズで表示することで、他の画像（例えば、右打ち画像ＵＧ）の表示を阻害してしまうことを防止でき、他の画像を確実に視認させることができる。また、例えば、図２７－４（ｉ）で停止表示した演出図柄７０ａに対応しない図柄（例えば、「七」）を表示してしまうと、遊技者に違和感を与えてしまうことがあるが、本構成であれば、図２７－４（ｉ）で停止表示した演出図柄７０ａに対応する図柄（例えば、「７」）を表示することで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【１４４９】

なお、大当たり遊技中は、演出図柄７０ａを３つ表示してもよいし、キャラクタ付の演出図柄７０ａを（１つまたは３つ）表示してもよいし、演出図柄７０ａは揺動させずに終始停止させておいてもよいし、揺動と停止とを繰り返し行うようにしてもよいし、回転してもよい。なお、キャラクタ付の演出図柄７０ａとは、例えば、図２７－４（ｉ）の演出図柄７０ａのように、キャラクタに数字図柄が付された状態をいう。なお、図２７－４の例では、（ｇ）～（ｇ）´で行われる「図柄昇格演出」が停止前動作を構成し、図２７－５の例では、（ｇ）～（ｇ）´で行われる「復活演出」が停止前動作を構成する。

【１４５０】

（大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングについて）

ここで、図２７－３では図示していない大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおける特徴部について触れておく。大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングでは、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの表示態様として、タイミングＴ１０で停止表示した演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺと同種の図柄を表示してもよい。具体的には、図２７－３の例であれば、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄７０ａとして「７７７」を表示し、特殊図柄ＴＺとして「７７７」を表示して、その状態から大当たり遊技終了後の（１変動目の）変動表示を開始する。

【１４５１】

これにより、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、大当たり図柄が何であったかを遊技者に再確認させることができる。なお、同種の図柄とは、例えば、キャラクタ付の演出図柄７０ａが「７７７」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変

動表示の開始タイミングで、再度、キャラクタ付の演出図柄７０ａ「７７７」を表示する場合と、例えば、キャラクタ付の演出図柄７０ａが「７７７」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングで、数字のみの演出図柄７０ａ「７７７」を表示する場合と、例えば、数字のみの演出図柄７０ａが「７７７」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングで、数字のみの演出図柄７０ａ「７７７」を表示する場合と、を想定している。

【１４５２】

一方で、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングでは、演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの表示態様として、タイミングＴ１０で停止表示した演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺと異種の図柄を表示してもよい。具体的には、図２７－３の例であれば、停止表示において、演出図柄７０ａとして「７７７」を停止表示し、特殊図柄ＴＺとして「７７７」を停止表示したが、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄７０ａとして「１３５」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示して、特殊図柄ＴＺとして「１３５」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技が終了した時点で客待ち状態となった場合（大当たり遊技終了時点で保留が０である場合）、メイン表示装置７０には、演出図柄７０ａとして「７７７」が（始動口に遊技球が入賞するまで）停止表示され、特殊図柄ＴＺとして「７７７」が（始動口に遊技球が入賞するまで）停止表示されることになる。このような場合、大当たり遊技に移行するのではないか、といった勘違いを与えかねないので、上述したように大当たり遊技状態終了後の初期出目を表示することで、このような勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【１４５３】

なお、異種の図柄を表示する構成は、特に、大当たりの演出図柄７０ａとして、所定図柄を表示する場合がある遊技機において有効である。特殊図柄とは、通常遊技状態における更新変動においては演出図柄７０ａとして表示されておらず、特殊図柄による大当たりに当選した場合にのみ表示されるような図柄で、例えば、演出図柄７０ａの大当たり表示態様が、「５（左）－所定図柄（中）－５（右）」となる。このような場合も、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄７０ａとして「１３５」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示して、特殊図柄ＴＺとして「１３５」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示するようにすれば、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて所定図柄が表示されることに対する違和感の発生を防止できる。

【１４５４】

なお、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおける特徴部については、図２７－３に限らず、タイミングチャートにおいて大当たり遊技に移行するもの（例えば、上述の図２７－１や後述の図２７－７等）に適用してよい。

【１４５５】

（Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合）

ここで、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合の演出態様について説明する。

【１４５６】

Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できないと、

枠用照明装置１０、盤用照明装置７４の虹発光→Ｔ１０のタイミング以降も継続して虹発光する（演出を延長して実行する）。演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの虹発光→Ｔ１０のタイミングに至る前に虹発光を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。成功音の出力→Ｔ１０のタイミングに至る前に出力を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。ボタン駆動装置１７ｂの駆動→Ｔ１０のタイミングに至る前に振動を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。演出図柄７０ａ→Ｔ１０のタイミング以降も「７７７」で仮停止を継続する。そして、例えば、Ｔ１３のタイミングでオープニング指定コマンドを受信するまで仮停止を継続する。特殊

図柄ＴＺ→Ｔ１０のタイミング以降も更新変動を継続する。そして、例えば、Ｔ１３のタイミングでオープニング指定コマンドを受信するまで更新変動を継続する。当該アイコンＴＩ→消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像→通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）。

【１４５７】

これにより、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４の虹発光が継続して実行されるので、後に大当たり遊技が実行されることを遊技者に確実に把握させることができる。

【１４５８】

また、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、演出図柄７０ａを停止表示させずに仮停止を継続し、特殊図柄ＴＺの更新変動を継続するので、大当たりであることを認識させつつ、未だに各図柄が停止表示せずに大当たり遊技が開始されないことを認識させることができる。

【１４５９】

また、演出図柄７０ａの仮停止や、特殊図柄ＴＺの更新変動は、例えば、Ｔ１３のタイミングでオープニング指定コマンドを受信すると終了するようにした。これにより、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、次に受信するコマンド（ここでは、オープニング指定コマンド）で終了させることができるので、演出図柄７０ａの仮停止や、特殊図柄ＴＺの更新変動を終了させるための専用コマンドを再度送受信する手間を省くことができる。

【１４６０】

また、当該アイコンＴＩは消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。

【１４６１】

（ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャート）

図２７－６は、図２６－１の演出画像および演出図柄について詳細に説明する図である。よって、主に演出画像および演出図柄について説明し、図２６－１との重複部分は説明を省略する。なお、図２７－６は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１４６２】

図２７－６のＴ０のタイミングにおいて、演出図柄はキャラクタ付で更新変動を行う。キャラクタ付とは上述したとおり、キャラクタに数字図柄が付された状態である。そして、Ｔ１のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が実行され、演出画像としてノーマルリーチ画像が表示される。なお、ノーマルリーチ演出は、キャラクタ付の演出図柄７０ａを用いて行う。なお、図２７－６においては、これを「キャラ付」と記載している。

【１４６３】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄７０ａが数字のみの演出図柄７０ａに変化する（例えば、図２６－２（ａ）参照）。そして、数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。

【１４６４】

なお、キャラクタ付の演出図柄７０ａが数字のみの演出図柄７０ａに変化する際には、例えば、図２２－６（ｇ）で示す状態から演出図柄７０ａのキャラクタ部分が消滅して、数字部分が図２６－２（ａ）に示す位置に移動するようになっている。そして、当該移動中に、数字部分の表示サイズを徐々に小さくしていき、図２６－２（ａ）に示す位置に移動するようになっている。すなわち、キャラクタ部分が消滅したタイミングでの数字部分の表示サイズと、移動中（中間位置）のタイミングでの数字部分の表示サイズと、図２６－

２（ａ）に示す位置に移動したタイミングでの数字部分の表示サイズとでは、表示サイズが大きい順に、キャラクタ部分が消滅したタイミング＞移動中（中間位置）のタイミング＞図２６－２（ａ）に示す位置に移動したタイミングとなる。これにより、いきなり数字部分のみが図２６－２（ａ）に示す位置に移動した態様で表示されることがないので、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。また、移動態様も全て遊技者に視認可能に表示することで、細かい部分においても遊技者を楽しませることができる。

【１４６５】

そして、Ｔ４のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が実行され、演出画像としてＳＰーチ画像が表示される（例えば、図２６－２（ｃ）参照）。また、ＳＰリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。

【１４６６】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が終了して、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されると、演出画像としてＳＰＳＰリーチ画像が表示される（例えば、図２６－２（ｄ）参照）。また、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。

【１４６７】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、演出画像として、決め演出に対応する決め画像が表示され（例えば、図２６－２（ｅ）参照）、Ｔ７のタイミングにおいて、演出画像として、演出ボタン１７の操作に応じて失敗画像を表示する（例えば、図２６－２（ｆ）参照）。このとき、演出図柄は、数字のみの演出図柄７０ａで仮停止を行う。なお、図２７－６においては、これを「仮停止数字」と記載している。

【１４６８】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させて、ＳＰリーチ演出実行以前の演出図柄７０ａの態様に戻すようにしている。そして、キャラクタ付の演出図柄７０ａにて仮停止を行う。なお、図２７－６においては、これを「仮停止キャ」と記載している。

【１４６９】

なお、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させる際には、上述したキャラクタ付の演出図柄７０ａが数字のみの演出図柄７０ａに変化する際のように移動態様を視認可能とさせず、例えば、後述の図２７－２１で示すように、切替画像を表示して、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させるようにしている。これにより、図柄の態様を速やかに変更することができ、例えば、ハズレが報知された後に図柄の移動態様を見せられることで、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【１４７０】

そして、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出図柄７０ａがキャラクタ付の状態で停止表示を行う。このように構成することで、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出においては、数字のみの演出図柄７０ａの表示スペースで表示することで、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の演出内容に集中させることができる。そして、ＳＰＳＰリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄７０ａに戻すことで、次の変動演出を違和感なくスムーズに開始することができる。

【１４７１】

なお、図２７－６の例では、演出図柄７０ａが数字のみの態様に変化するとしたが、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が行われても、演出図柄７０ａがキャラクタ付のまま変化しないことがあってもよい。なお、図２７－６の例では、（ｆ）～（ｇ）の失敗画像の表示中における演出図柄７０ａの「仮停止」が停止前動作を構成する。

【１４７２】

（Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合）

ここで、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合の演出態様について説明する。

【１４７３】
Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できないと、当該アイコンＴＩ→消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像→通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）。演出図柄７０ａ→Ｔ１０のタイミング以降もキャラクタ付の演出図柄７０ａで仮停止を行う。そして、例えば、Ｔ１３のタイミングで開始時コマンドを受信するまで仮停止を継続する。特殊図柄ＴＺ→Ｔ１０のタイミング以降も更新変動を継続する。そして、例えば、Ｔ１３のタイミングで開始時コマンドを受信するまで更新変動を継続する。
【１４７４】
これにより、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、演出図柄７０ａを停止表示させずに仮停止を継続し、特殊図柄ＴＺの更新変動を継続するので、未だに各図柄が停止表示せずに次変動表示が開始されないことを認識させることができる。
【１４７５】
また、演出図柄７０ａの仮停止や、特殊図柄ＴＺの更新変動は、例えば、Ｔ１３のタイミングで開始時コマンドを受信すると終了するようにした。これにより、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかったとしても、次に受信するコマンド（ここでは、開始時コマンド）で終了させることができるので、演出図柄７０ａの仮停止や、特殊図柄ＴＺの更新変動を終了させるための専用コマンドを再度送受信する手間を省くことができる。
【１４７６】
また、当該アイコンＴＩは消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。
【１４７７】
（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート）
図２７－７は、図２６－６の演出画像および演出図柄について詳細に説明する図である。よって、主に演出画像および演出図柄について説明し、図２６－６との重複部分は説明を省略する。なお、図２７－７は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。
【１４７８】
図２７－７のＴ０のタイミングにおいて、演出図柄はキャラクタ付で更新変動を行う。キャラクタ付とは上述したとおり、キャラクタに数字図柄が付された状態である。そして、Ｔ１のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が実行され、演出画像としてノーマルリーチ画像が表示される。なお、ノーマルリーチ演出は、キャラクタ付の演出図柄７０ａを用いて行う。なお、図２７－７においては、これを「キャラ付」と記載している。
【１４７９】
そして、Ｔ２のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄７０ａが数字のみの演出図柄７０ａに変化する。そして、数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。なお、キャラクタ付の演出図柄７０ａが数字のみの演出図柄７０ａに変化する態様については、図２７－６で述べた内容と同様である。
【１４８０】
そして、Ｔ４のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が実行され、演出画像としてＳＰーチ画像が表示される。また、ＳＰリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。
【１４８１】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が終了して、ＳＰＳＰリーチ演出が

実行されると、演出画像としてＳＰＳＰリーチ画像が表示される。また、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄７０ａで更新変動を行う。

【１４８２】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、演出画像として、決め演出に対応する決め画像が表示され（例えば、図２６－７（ｅ）参照）、Ｔ７のタイミングにおいて、演出画像として、演出ボタン１７の操作に応じて成功画像を表示する（例えば、図２６－７（ｆ）参照）。このとき、演出図柄は、数字のみの演出図柄７０ａで仮停止を行う。なお、図２７－７においては、これを「仮停止数字」と記載している。

【１４８３】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させて、ＳＰリーチ演出実行以前の演出図柄７０ａの態様に戻すようにしている。そして、キャラクタ付の演出図柄７０ａにて仮停止を行う（例えば、図２６－７（ｇ）参照）。なお、図２７－７においては、これを「仮停止キャ」と記載している。なお、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させる態様については、図２７－６で述べた態様と同様である。

【１４８４】

そして、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出図柄７０ａがキャラクタ付の状態で停止表示を行う。このように構成することで、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出においては、数字のみの演出図柄７０ａの表示スペースで表示することで、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の演出内容に集中させることができる。

【１４８５】

なお、図２７－６の例では、（ｆ）～（ｇ）の成功画像の表示中における演出図柄７０ａの「仮停止」が停止前動作を構成する。なお、図２７－７の例では、Ｔ８のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させて、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出図柄７０ａがキャラクタ付の状態で停止表示を行うとしたが、これに限られず、別のパターンを有していてもよい。

【１４８６】

例えば、図２７－８で示すパターンを有していてもよい。図２７－８は、図２７－７の例でいうＴ８のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させたが、図２７－８では、同タイミングでキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させずに数字のみの演出図柄７０ａを維持して、そのまま停止表示するように構成されている。具体的には、図２７－８（ｈ）に示すように、数字のみで構成された演出図柄７０ａ「５５５」が仮停止を行い、その後、（ｉ）～（ｌ）にかけて、数字のみで構成された演出図柄７０ａ「５５５」が停止表示を行う。そして、（ｌ）より大当たり遊技に移行する。このように構成すると、数字のみの演出図柄７０ａからキャラクタ付の演出図柄７０ａに変化させる時間を削減でき、速やかに大当たり遊技に移行させることができる。なお、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合については、基本的には図２７－１と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【１４８７】

（通常背景画像データの一例について）

図２７－９は、モードＡにおける通常背景画像データの一例である。なお、モードＡを例に説明を行うが、他のモード（例えば、モードＢ）についても同様（画像データ内容のみ異なるよう）に構成されている。

【１４８８】

例えば、モードＡにおける通常背景画像データは、図２７－９に示すように、「城下町１」という画像データ（例えば、１枚絵）→「城下町２」という画像データ（例えば、１枚絵）→「城下町３」という画像データ（例えば、１枚絵）・・・といったように複数種類の背景画像データを有している（例えば、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶されている）。そして、各画像データに対応する更新値が定められている。更新値とは、画像制御部１４５において所定間隔毎（例えば、１／３０秒毎）に更新される値であり、当該更新値を参照して

通常背景画像データが選択される。例えば、「城下町１」であれば更新値「１」、「城下町２」であれば更新値「２」、「城下町３」であれば更新値は「３」がそれぞれ定められており、画像制御部１４５において更新される現在の値が「２」であれば、「城下町２」が表示されるようになっている。

【１４８９】

同様に、「城内１」という画像データ（例えば、１枚絵）→「城内２」という画像データ（例えば、１枚絵）→「城内３」という画像データ（例えば、１枚絵）・・・といったように複数種類の背景画像データを有しており、「城内１」であれば更新値「Ｎ」、「城内２」であれば更新値「Ｎ＋１」、「城内３」であれば更新値は「Ｎ＋２」がそれぞれ定められている。

【１４９０】

同様に、「庭園１」という画像データ（例えば、１枚絵）→「庭園２」という画像データ（例えば、１枚絵）→「庭園３」という画像データ（例えば、１枚絵）・・・といったように複数種類の背景画像データを有しており、「庭園１」であれば更新値「Ｎ＋３」、「庭園２」であれば更新値「Ｎ＋４」、「庭園３」であれば更新値は「Ｎ＋５」がそれぞれ定められている。

【１４９１】

次に、このような画像データを用いた背景画像の表示手法について、（イ）ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートを用いて説明する。なお、当該タイミングチャートは図２６－１で説明した内容と同内容である。

【１４９２】

タイミングＴ０～Ｔ２にかけて、背景画像として、通常背景の横スクロールが表示されており、一例としてレイヤーＮ＋１には、「城下町２」が展開されている。つまり、遊技者には、「城下町２」の通常背景画像が視認可能となっている。また、「城下町２」としているので、更新値は「２」となっている。

【１４９３】

そして、タイミングＴ２に至ると、レイヤーＮにおいて暗色背景が展開され、レイヤーＮ＋１には通常背景画像データが展開されない。これにより、遊技者には暗色背景が視認可能となり、タイミングＴ２に至るまで表示されていた「城下町」に係る背景画像が視認不能となる（図２６－２（ａ）、（ｂ）参照）。なお、「視認不能」としたが、「城下町」に係る背景画像が一部視認可能であったり、「城下町」に係る背景画像全体が薄らと視認可能であったりしてもよい。つまり、「視認困難」であってもよい。なお、更新値は、通常背景画像データが展開されなくても、所定間隔毎に更新されるようになっている。例えば、タイミングＴ２より更新値は「３」に更新される。

【１４９４】

そして、タイミングＴ８（図２６－１のタイミングＴ８と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場面において、画像制御部１４５は更新する値を参照して、通常背景画像データを選択する。図２７－９の例では、タイミングＴ８の時点の更新値は「Ｎ＋４」であり、更新値「Ｎ＋４」に対応する「庭園２」の通常背景画像データをレイヤーＮ＋１に展開する。これにより、ＳＰＳＰリーチ演出が終了して通常背景の横スクロールを再開すると、「庭園２」の通常背景画像が視認可能となる。

【１４９５】

つまり、タイミングＴ８（図２６－１のタイミングＴ８と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場合は、通常背景画像が視認不能となったタイミング（図２７－９のタイミングＴ２）の続き（図２７－９の例であると「城下町」）から表示せず、あくまで視認不能期間も通常背景画像の変化が継続して行われているとして、再開時における更新値に対応する通常背景画像を表示するようにした（図２７－９の例であると「庭園」）。例えば、再開時に視認不能となったタイミングから表示してしまうと、通常背景の変化量が乏しくなり、遊技者に退屈感を与えてしまうが、図２７－９のように構成することで、通常

背景の変化量を豊富にすることができ、遊技者に様々な種類の通常背景画像を視認させることができる。これにより、遊技者に退屈感を与えてしまうことを防止できる。

【１４９６】

なお、図２７－９の（イ）の例であると、更新値を用いて通常背景画像の再表示を行うとしたが、他の手法でも実現できる。例えば、図２７－９の（ロ）の変形例では、特に更新値を用いていない。具体的には、タイミングＴ２により通常背景画像が視認不能となっても、レイヤー上の展開は継続する。例えば、タイミングＴ２では、レイヤーＮ＋１にタイミングＴ２に至るまで展開されていた「城下町２」の続きの「城下町３」の通常背景画像データを展開する。ただし、レイヤーＮ＋１は、レイヤーＮより後方側に位置するレイヤーであるから、各レイヤーを組み合わせてメイン表示装置７０に表示したときに、レイヤーＮに展開されている暗色背景により、「城下町３」は視認不能となる。つまり、レイヤー上には展開されているが、遊技者が視認することはできない状態である。そして、以降もレイヤー上の展開は継続し、タイミングＴ８に至る直前にレイヤーＮ＋１に展開している通常背景画像データを「庭園１」とする。そして、タイミングＴ８に至ったタイミングが「庭園１」の１フレーム分の表示時間とする。

【１４９７】

そして、タイミングＴ８（図２６－１のタイミングＴ８と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場面において、画像制御部１４５は、引き続き、レイヤーＮ＋１に通常背景画像データを展開する。ここでは、「庭園１」の続きである「庭園２」が展開される。これにより、ＳＰＳＰリーチ演出が終了して通常背景の横スクロールを再開すると、「庭園２」の通常背景画像が視認可能となる。このように構成しても、上述した（イ）の手法で構成した場合と同様の効果が得られる。

【１４９８】

なお、図２７－９では、モードＡにおける通常背景画像データの一例を説明したが、時短遊技状態や確変遊技状態においても同様（非表示となったタイミングからは再表示しない）に構成されていてもよい。一方で、時短遊技状態や確変遊技状態では、非表示となったタイミングから再表示してもよいし、再表示する際には、ある特定の画像データ（例えば、特定のキャラクタを表示する画像データ）から常に再表示するようにしてもよい。特に、時短遊技状態や確変遊技状態では、通常遊技状態に比べて背景画像の変化量も多くないので、非表示となったタイミングから再表示したり、ある特定の画像データ（例えば、特定のキャラクタを表示する画像データ）から再表示したりすることで、表示制御を簡素化することができる。また、確変遊技状態では、通常遊技状態に比べて大当たりに当選し易いので、遊技者が背景画像を視認する時間も少なくなる。よって、このように表示制御を簡素化することができる。

【１４９９】

なお、図２０－３で述べた保留アイコンＨＩの演出動作（揺れ動作）についても、再表示させる際は、非表示となったタイミングにおける姿勢から再表示せず、あくまで視認不能期間も演出動作（揺れ動作）が継続して行われているとして、再表示時のタイミングにおける姿勢から再表示する。これにより、保留アイコンＨＩについても様々な姿勢を遊技者に視認させることができるので、遊技者に退屈感を与えてしまうことを防止できる。

なお、当該アイコンＴＩを保留アイコンＨＩとともに非表示にする場合も同様に構成すればよい。

【１５００】

（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出における他の演出例について）

図２７－１０～図２７－１２は、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出における他の演出例について示している。他の演出例というのは、例えば、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出は複数種類備えており、そのうちの一例が図２６－６～図２６－８であり、他の一例が図２７－１０～図２７－１２である。なお、図２７－１０においては、タイミングＴ５から説明し、タイミングＴ０～Ｔ５は図２６－６と同様であるため説明を省略する。なお、図２７－１０～図２７－１２は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリ

ーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５０１】

タイミングＴ５において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される。このＳＰＳＰリーチ演出においては、図２７－１１（ｄ）に示すように、女の子を模したキャラクタ画像が「私はもう一度ステージに立つ！」というセリフ（セリフ画像ＳＥＲ１）を述べており、これに対応する形で、図２７－１１（ｄ）～（ｅ）に示すように、「ボタンを押して女の子キャラクタがステージに立ったら大当たり」というＳＰＳＰリーチ演出における課題画像ＭＧが表示されている。つまり、図２７－１０～図２７－１２で示すＳＰＳＰリーチ演出は、遊技者が演出ボタン１７を操作（例えば、単打、連打、長押し等）して、女の子キャラクタがステージに立てれば大当たりが得られるといった演出である。なお、セリフ画像ＳＥＲ１は、通常態様の白色の文字と、通常態様よりも大当たり遊技が実行されることに対する期待度が高い特別態様の赤色の文字とで表示可能となっている。つまり、セリフ画像ＳＥＲ１が通常態様で表示されるよりも特別態様で表示される方が、大当たり遊技が実行されることに対する期待度が高い（＝女の子キャラクタがステージに立ちやすい）。

【１５０２】

そして、タイミングＴ６に向けて、ボタン導入画像ＢＤＧが表示され、間もなくタイミングＴ６に至って演出ボタン１７を操作することを示唆している。そして、タイミングＴ６に至ると、決め画像が表示され、音声出力装置９から「押せ」との促進音が出力される（図２７－１１（ｅ）参照）。

【１５０３】

そして、演出ボタン１７を操作すると、成功画像が表示され、成功音が出力される（図２７－１１（ｆ）～（ｇ）参照）。そして、タイミングＴ８～タイミングＴ８－１にかけて、演出画像としての「ＳＰＳＰリーチ画像（余韻画像）」が表示される。また、これに対応するように、音声出力装置９からＳＰＳＰリーチＢＧＭ（余韻ＢＧＭ）が出力される。このとき、演出図柄７０ａは全て非表示となる（図２７－１１（ｇ）～（ｇ）´参照）。

【１５０４】

そして、図２７－１１（ｇ）～（ｇ）´で示すような余韻画像が表示される。この余韻画像は、図２７－１２（ｇ）～（ｇ）´で示すように所定期間にわたり実行され、余韻画像の表示中は、演出図柄７０ａは全て非表示で、特殊図柄ＴＺは視認可能に更新変動を継続している。なお、仮に保留アイコンがある場合は、保留アイコンは非表示とする。つまり、図２７－１１（ｆ）～（ｇ）で大当たりであることが報知されたが、その後の余韻画像の表示中は、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺによる大当たりであることの報知は行われないようになっている。

【１５０５】

これにより、遊技者を余韻画像の表示に集中させることができる。また、演出図柄７０ａ等を非表示にすることで、余韻画像を見やすくすることができる。また、演出図柄７０ａは非表示としても特殊図柄ＴＺは視認可能に更新変動を継続するので、大当たり報知後の続きの変動演出が実行されていることを容易に理解させることができる。

【１５０６】

なお、図２７－１２（ｇ）～（ｇ）´で示す「みんな～ありがと～」というセリフ（セリフ画像ＳＥＲ２）は、通常態様の白色の文字で表示されるようになっており、上述したセリフ画像ＳＥＲ１のように特別態様での表示は行わないようになっている。例えば、上述したセリフ画像ＳＥＲ１が特別態様で表示されていたとしても、セリフ画像ＳＥＲ２は通常態様で表示される。

【１５０７】

つまり、図２７－１２（ｇ）～（ｇ）´は、既に大当たりであることが報知された後であるので、セリフ画像ＳＥＲ２は通常態様で表示することで、過度な演出になってしまうことを防止できる。また、セリフ画像ＳＥＲ２が特別態様で表示されると、図２７－１２（ｇ）～（ｇ）´以降にも何か報知されるのではないかと勘違いを与えるおそれがあるが、

そのようなおそれも解消できる。なお、セリフ画像ＳＥＲ２の表示態様は、セリフ画像ＳＥＲ１の表示態様に基づくようにしても問題ない。例えば、セリフ画像ＳＥＲ１の表示態様として特別態様が決定されると、セリフ画像ＳＥＲ２の表示態様も特別態様としてもよい。これにより、演出に一貫性を持たせることができる。

【１５０８】

また、余韻画像は、例えば、図２７－１１（ｄ）～（ｅ）で示す課題画像ＭＧの内容と関連性があり、課題画像ＭＧの内容をクリアした演出が展開される。これにより、大当たり報知の前後の演出に繋がりがあることを把握させることができる。そして、その後、余韻画像の表示が全て終了すると、タイミングＴ８－１からタイミングＴ９にかけて演出図柄７０ａが「５５５」で仮停止する。つまり、タイミングＴ８－１より演出図柄７０ａが表示される。

【１５０９】

なお、余韻画像の表示中は、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃを虹発光させるようにしてもよい。これにより、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺによる大当たりであることの報知は行われないものの、各照明装置の発光態様により大当たりが得られたことを認識させることができる。また、虹発光とともに余韻画像が表示されるので、遊技者をより満足させることができる。また、余韻画像の表示時間が長くなると、遊技者によっては、本当に大当たりが得られたのか不安になってしまうことがあるが、各照明装置で虹発光が行われていれば、このような不安も解消することができる。

【１５１０】

また、余韻画像の表示中は、ボタン駆動装置１７ｂをＯＮにして演出ボタン１７を振動させるようにしてもよい。これにより、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺによる大当たりであることの報知は行われないものの、演出ボタン１７の振動により大当たりが得られたことを認識させることができる。また、演出ボタン１７の振動とともに余韻画像が表示されるので、遊技者をより満足させることができる。

【１５１１】

一方で、余韻画像の表示中は、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４に通常発光（例えば、白発光）させ、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃを消灯させるようにしてもよい。これにより、各照明装置の発光態様等に目移りせずに、より余韻画像に注目させることができる。

【１５１２】

また、余韻画像の表示中は、ボタン駆動装置１７ｂをＯＦＦにして演出ボタン１７を振動させないようにしてもよい。これにより、演出ボタン１７の振動に目移りせずに、より余韻画像に注目させることができる。

【１５１３】

また、余韻画像の表示中は、演出図柄７０ａは全て非表示としたが、大当たりを報知する態様でなければ、これに限られない。例えば、左右の演出図柄７０ａを表示して、中の演出図柄７０ａは変動表示を行っている態様（例えば、「５↓５」）としてもよい。これにより、大当たりに対応する演出図柄７０ａが何であったかを忘れてしまうことを防止できる。

【１５１４】

また、図２７－１０～図２７－１２で示すＳＰＳＰリーチ演出がハズレである場合は、図２７－１１（ｆ）～（ｇ）で示す可動演出装置が作動せず、図２７－１１（ｇ）～（ｇ）´で余韻画像が表示されることなく変動演出を終了する。つまり、ハズレである場合は、余韻画像が表示されないようになっており、余韻画像を大当たりが得られた場合にのみ表示される価値のあるものにすることができる。また、ハズレであるにも関わらず、ハズレに対応する余韻画像が長々表示されることで遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。なお、Ｔ１０のタイミングで演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信できなかった場合については、基本的には図２７－１と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【１５１５】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）
図２７－１３は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（ハズレ）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－１で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－１３は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５１６】
ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【１５１７】
そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５１８】
一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５１９】
そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（ハズレ）であるので、タイミングＴ３より失敗画像の表示や、失敗音の出力や、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が開始する。そして、いずれのケースも「Ｎ＋５７サイクル目」のサイクル変動が終了するまで失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１３秒）失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１１秒）失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。

【１５２０】
なお、失敗音の出力は、いずれのケースも約１秒間（約４サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

【１５２１】
つまり、ケース１の場合、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われるサイクル変動の回数は「約５２サイクル変動」であるのに対し、ケース２の場合、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われるサイクル変動の回数は「約４４サイクル変動」であり、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれの

ケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。

【１５２２】

つまり、いずれのケースも、タイミングＴ４～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数は「約２８サイクル変動」であり、タイミングＴ４～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【１５２３】

また、ケース１の場合、遊技者により演出ボタン１７が操作されたタイミングＴ３から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８０サイクル変動」であるのに対し、ケース２の場合、遊技者により演出ボタン１７が操作されたタイミングＴ３から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約７２サイクル変動」であり、タイミングＴ３～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。

【１５２４】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８４サイクル変動」であり、タイミングＴ２～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【１５２５】

このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われる失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【１５２６】

また、失敗音の出力は、いずれのケースも約１秒間（約４サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、ハズレであることを遊技者に認識させることができる。なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ４の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ４の期間は、約８秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約３２サイクル変動」）となる。

【１５２７】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図２７－１４は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行

っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－６で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－１４は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５２８】

ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【１５２９】

そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５３０】

一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５３１】

そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングＴ３より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【１５３２】

また、タイミングＴ３で可動演出装置が作動を開始する。具体的には、図２６－７（ｆ）に示すように、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第２可動部材７３ｂが左右方向に移動する。

そして、上記可動演出装置は、タイミングＴ３－１まで作動する。

【１５３３】

そして、いずれのケースも「Ｎ＋５７サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１３秒）成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１１秒）上記成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。

【１５３４】

なお、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。また、可動演出装置の作動（待機位置→演出位置、演出位置→待機位置）は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって作動期間（および作動期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

【１５３５】

そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミング

Ｔ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。

【１５３６】

つまり、ケース１の場合、タイミングＴ３で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止や、可動演出装置の作動を開始してから、タイミングＴ６（またはＴ８）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約８０サイクル変動」であるのに対し、ケース２の場合、タイミングＴ３で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止や、可動演出装置の作動を開始してから、タイミングＴ６（またはＴ８）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約７２サイクル変動」であり、タイミングＴ３～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。

【１５３７】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８４サイクル変動」であり、タイミングＴ２～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【１５３８】

このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われる成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【１５３９】

また、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【１５４０】

また、可動演出装置の作動は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【１５４１】

なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間は、約１５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約６０サイクル変動」）となる。

【１５４２】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図２７－１５は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－６で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－１５は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５４３】

ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【１５４４】

そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５４５】

一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５４６】

そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングＴ３より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【１５４７】

また、タイミングＴ３で振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動を開始する。具体的には、図２７－２（ｆ）に示すように、ボタン駆動装置１７ｂの作動により演出ボタン１７が振動する。そして、上記振動手段は、タイミングＴ３－１まで作動する。

【１５４８】

そして、いずれのケースも「Ｎ＋５７サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１３秒）成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１１秒）上記成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。なお、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

【１５４９】

また、振動手段の作動は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって作動期間（および作動期間中に行われるサ

イクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。
【１５５０】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。
【１５５１】
つまり、ケース１の場合、タイミングＴ３で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止や、振動手段の作動を開始してから、タイミングＴ６（またはＴ８）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約８０サイクル変動」であるのに対し、ケース２の場合、タイミングＴ３で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止や、振動手段の作動を開始してから、タイミングＴ６（またはＴ８）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約７２サイクル変動」であり、タイミングＴ３～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。
【１５５２】
一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８４サイクル変動」であり、タイミングＴ２～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。
【１５５３】
このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われる成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。
【１５５４】
また、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。
【１５５５】
また、振動手段の作動は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。
【１５５６】
なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間は、

約１５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約６０サイクル変動」）となる。
【１５５７】
（変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート）
図２７－１６、図２７－１７は、変動演出における各場面において振動演出が発生する場合を示すタイミングチャートである。具体的には、変動開始時における振動演出、発展時における振動演出、大当たり報知時における振動演出を示している。なお、変動開始時における振動演出は図２１－３より一部を抜粋しており、発展時における振動演出は図２６－１より一部を抜粋しており、大当たり報知時における振動演出は図２６－６より一部を抜粋している。よって、抜粋元と重複する部分の説明は省略する。
【１５５８】
「変動開始時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べた役物予告における変動開始時の振動（１秒間）を示している。当該振動演出は、１サイクル目の途中であって、演出図柄が浮上表示を開始し、特殊図柄が更新変動を開始したタイミングＴ７において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、５サイクル目の途中であるタイミングＴ９－１まで継続して行われる。すなわち、１サイクル目の途中から５サイクル目の途中までの約４サイクル変動（約１秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。
【１５５９】
なお、「変動開始時」における振動演出は、客待ち状態で始動口に入賞した場合、連続して変動演出が行われる場合、のいずれにおいてもタイミングＴ７からタイミングＴ９－１まで行われる。また、「変動開始時」における振動演出は、図２７－７で述べた役物予告パターンに基づいて実行されるようになっているが、特段、役物予告パターンに基づかずに、単独で決定されるようになっていてもよい。
【１５６０】
「発展時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べたブラックアウト演出における発展演出実行時の振動（３秒間）を示している。当該振動演出は、例えば、Ｎサイクル目の開始時であって、効果音として発展音が出力されるタイミングＴ３において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、Ｎ＋１１サイクル目の終了時であるタイミングＴ４まで継続して行われる。すなわち、Ｎサイクル目の開始からＮ＋１１サイクル目の終了時までの約１２サイクル変動（約３秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。
【１５６１】
「大当たり報知時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べた決め演出における大当たり報知時の振動（５秒間）を示している。当該振動演出は、例えば、Ｎ＋４０サイクル目の開始時であって、成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始するタイミングＴ７において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、Ｎ＋６０サイクル目の終了時であるタイミングＴ８－１まで継続して行われる。すなわち、Ｎ＋４０サイクル目の開始からＮ＋６０サイクル目の終了時までの約２０サイクル変動（約５秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。
【１５６２】
「変動開始時」における振動演出と、「発展時」における振動演出と、「大当たり報知時」における振動演出と、を比較すると、「変動開始時」における振動演出の実行時間が最も短く、「大当たり報知時」における振動演出の実行時間が最も長くなっている。また、「変動開始時」における振動演出が行われているときに実行されるサイクル変動の回数が最も少なく、「大当たり報知時」における振動演出が行われているときに実行されるサイクル変動の回数が最も多くなっている。
【１５６３】
このように、振動演出の実行時間に留まらず、振動演出中に実行されたサイクル変動の回数を目視していれば、例えば、サイクル変動の回数が少なければ変動開始時であることを

把握することができ、サイクル変動の回数が多ければ大当たり報知時であることを把握することができる。つまり、振動演出中に実行されたサイクル変動の回数から変動演出におけるどの局面が実行されているのかを把握することができ、遊技興趣の向上に繋がる。

【１５６４】

なお、特に図示していないが、図２７－１６に示す場面では、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃを虹発光させず、図２７－１７に示す場面では、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃを虹発光させるようにしている。これにより、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃの発光態様からも変動演出におけるどの局面が実行されているのかを把握することができ、遊技興趣の向上に繋がる。なお、図２７－１６、図２７－１７は一例にすぎず、別の形でも上記効果を奏することになる。例えば、「変動開始時」における振動演出の実行時間を長くして（これに伴い振動演出中のサイクル変動の回数も最も多く）、「大当たり報知時」における振動演出の実行時間を短くして（これに伴い振動演出中のサイクル変動の回数も最も少なく）してもよい。

【１５６５】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図２７－１８は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－６で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－１８は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５６６】

ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【１５６７】

そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５６８】

一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５６９】

そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングＴ３より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【１５７０】

また、タイミングＴ３で発光手段（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃ）が虹発光を開始する。具体的には、図２７－２（ｆ）に示すように、枠用照明装置１０、盤用照明装置７４、演出ボタン発光ＬＥＤ１７ｃが虹発光を開始する。

そして、上記虹発光は、タイミングＴ３－１まで実行する。
【１５７１】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋５７サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１３秒）成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１１秒）上記成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。
【１５７２】
なお、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。
【１５７３】
また、発光手段の虹発光は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって作動期間（および作動期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。
【１５７４】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。
【１５７５】
一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８４サイクル変動」であり、タイミングＴ２～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。
【１５７６】
このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われる成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。
【１５７７】
また、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。
【１５７８】
また、発光手段の虹発光は、いずれのケースも約８秒（約３２サイクル変動）にわたり行

われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。
【１５７９】
なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間は、約１５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約６０サイクル変動」）となる。
【１５８０】
（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）
図２７－１９は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－６で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－１９は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。
【１５８１】
ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。
【１５８２】
そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。
【１５８３】
一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。
【１５８４】
そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングＴ３より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。
【１５８５】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋５７サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１３秒）成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋５７サイクル目」まで（約１１秒）上記成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。

【１５８６】
なお、成功音の出力は、いずれのケースもタイミングＴ３からタイミングＴ３－１にかけて約１．５秒間（約６サイクル変動）行われ、演出ボタン１７の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。
【１５８７】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。
【１５８８】
一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約８４サイクル変動」であり、タイミングＴ２～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。
【１５８９】
このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ４の間に行われる成功画像の表示、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。
【１５９０】
また、成功音の出力は、いずれのケースも約１．５秒間（約６サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。
【１５９１】
なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間は、約１５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約６０サイクル変動」）となる。
【１５９２】
（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）
図２７－２０は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース１とケース２は、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（ハズレ）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、図２７－２０は、図２６－１のタイミングＴ８からタイミングＴ９の更なる詳細を説明する図である。また、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－２０は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレＳＰＳＰリー

チ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１５９３】

ケース１、ケース２ともに、タイミングＴ０からタイミングＴ２にかけてＳＰＳＰリーチ演出が実行される。そして、タイミングＴ２は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン１７が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「Ｎ＋２サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【１５９４】

そして、ケース１の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋６サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋５サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約１秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５９５】

一方で、ケース２の場合は、特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングＴ３で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。つまり、演出ボタン１７が操作可能になったタイミングＴ２（「Ｎ＋２サイクル目」）から「Ｎ＋１３サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン１７が操作可能になってから約３秒後に）遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１５９６】

そして、いずれのケースもＳＰＳＰリーチ変動演出（ハズレ）であるので、タイミングＴ３より失敗画像の表示や、失敗音の出力や、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が開始する。

【１５９７】

なお、失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止は、いずれのケースも特別図柄のサイクル変動が「Ｎ＋４１サイクル目」を終了するタイミングＴ３－１まで継続する。

【１５９８】

つまり、ケース１の場合、「Ｎ＋６サイクル目」～「Ｎ＋４１サイクル目」までの「約３６サイクル変動」（約９秒）にわたり、失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が行われ、ケース２の場合、「Ｎ＋１４サイクル目」～「Ｎ＋４１サイクル目」までの「約２８サイクル変動」（約７秒）にわたり、上記失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース１の方がケース２よりも、失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止の期間が（約２秒）長くなる。

【１５９９】

そして、タイミングＴ３－１より、演出画像として「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されて、背景チェンジ（背景画像の変更）が行われる。「切替画像（アイキャッチ画像）」とは、図２７－２１（ｄ）′～（ｅ）に示すように、例えば、シャッターを模した画像に機種名が表記された画像であり、当該「切替画像」が表示されることで、図２７－２１（ｄ）で視認可能であったＳＰＳＰリーチ背景が視認不能となる。

【１６００】

また、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中は、数字のみで構成された演出図柄７０ａが視認不能となる。一方で、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中であっても、当該アイコンＴＩや、特殊図柄ＴＺの更新変動や、第１保留数表示領域ＳＡおよび第２保留数表示領域ＳＢは視認可能である。

【１６０１】

そして、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示は、タイミングＴ４まで継続して表示され、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中のタイミングＴ３－１からタイミング

Ｔ４までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、いずれのケースも「約１６サイクル変動」となっている。
【１６０２】
また、タイミングＴ２で演出ボタン１７が操作可能（操作有効期間の開始）となってから、タイミングＴ３－１で「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されるまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、いずれのケースも「約４０サイクル変動」となっている。
【１６０３】
そして、いずれのケースも、タイミングＴ４で、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示が終了して、通常背景の横スクロールの背景画像が視認可能となり、また、キャラクタ付の演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止が視認可能となる。
【１６０４】
そして、いずれのケースも「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ５において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ６において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース１およびケース２において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「１サイクル目」～「Ｎ＋８５サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングＴ８まで行われる。
【１６０５】
なお、いずれのケースも、「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されたタイミングＴ３－１から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングＴ６、または終了するまでのタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数は「約４４サイクル変動」であり、タイミングＴ３－１～タイミングＴ６（またはＴ８）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。
【１６０６】
このように、同じＳＰＳＰリーチ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングＴ３～タイミングＴ３－１の間に行われる失敗画像の表示、演出図柄７０ａのハズレを報知する態様での仮停止の実行時間に（約２秒）相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２で演出ボタン１７が操作可能（操作有効期間の開始）となってから、タイミングＴ３－１で「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されるまでに行われるサイクル変動の回数を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約４０サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。
【１６０７】
また、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。
【１６０８】
なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ３－１の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ３－１の期間は、約５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約２０サイクル変動」）となる。

【１６０９】
「切替画像（アイキャッチ画像）」は、図２７－２１に示したものに限られない。例えば、ホワイトアウトする画像でもよいし、ブラックアウトする画像でもよい。また、画像に限らず、可動部材（遮蔽部材）を作動させることで、一時的に遮蔽するようにしてもよい。
【１６１０】
（特定の変動演出パターンにおけるタイミングチャート）
図２７－２２は、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターンＡ（変動時間＝約３８秒）」である場合の特定の変動演出パターン（変動演出パターンａ、変動演出パターンｂ）におけるタイミングチャートを示している。なお、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターンＡ」である場合、演出制御部におけるコマンド解析処理のステップＥ３２１の処理により、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂよりいずれかを決定するようになっている。すなわち、「特図変動パターンＡ」に対して、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂのいずれかを実行可能となっている。
【１６１１】
変動演出パターンａ、変動演出パターンｂのいずれにおいても、タイミングＴ０は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の１サイクル目が開始したタイミングである。ここでは、背景画像として通常背景の横スクロールが表示されており、変動演出内容として「通常変動演出」（例えば、全ての演出図柄７０ａの更新変動）が実行されている。
【１６１２】
そして、タイミングＴ３は、通常変動演出を終えて、ノーマルリーチ変動演出が開始したタイミングである。そして、タイミングＴ５は、ノーマルリーチ変動演出を終えて、ＳＰリーチに発展したタイミングである。なお、このとき、特別図柄のサイクル変動は、「１００サイクル目」のサイクル変動を終えたとする。つまり、いずれの変動演出パターンにおいても、変動表示の開始（タイミングＴ０）からＳＰリーチが開始する（タイミングＴ５）までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約１００サイクル変動」となっている。
【１６１３】
変動演出パターンａにおけるタイミングＴ５は、ＳＰリーチ演出としての「台風リーチ」が開始したタイミングである。すなわち、変動演出パターンａは、変動演出内容として「台風リーチ」が定められている変動演出パターンである。変動演出パターンｂにおけるタイミングＴ５は、ＳＰリーチ演出としての「大雪リーチ」が開始したタイミングである。すなわち、変動演出パターンｂは、変動演出内容として「大雪リーチ」が定められている変動演出パターンである。すなわち、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターンＡ」である場合、「台風リーチ」か「大雪リーチ」のいずれかが実行されるようになっており、１の特図変動パターンに対して、複数の変動演出が実行可能になっている。これにより、主制御基板１１０における特図変動パターンを必要最低限に留めつつ、実行される変動演出を豊富にすることができる。
【１６１４】
そして、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂのいずれにおいても、タイミングＴ６はＳＰリーチを終えたタイミングである。そして、タイミングＴ７は、特別図柄が停止表示を行うタイミングであり、このとき、特別図柄のサイクル変動は、「１５２サイクル目」のサイクル変動を終えたとする。そして、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂのいずれにおいても、タイミングＴ８は演出図柄や特殊図柄が停止表示を開始するタイミングであり、タイミングＴ１０は演出図柄や特殊図柄が停止表示を終了するタイミングである。
【１６１５】
つまり、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂのいずれにおいても、ＳＰリーチ演出が開始してから（タイミングＴ５）、演出図柄が停止表示を開始する（タイミングＴ８）、または停止表示を終了する（タイミングＴ１０）までに行われる特別図柄のサイクル変

動の回数は「約５２サイクル変動」となっている。
【１６１６】
つまり、「特図変動パターンＡ」である場合、変動表示の開始から停止表示が実行されるまでに「１サイクル目」～「１５２サイクル目」の特別図柄のサイクル変動（約３８秒）が行われることになる。
【１６１７】
このように、変動演出パターンａと、変動演出パターンｂとでは、ＳＰリーチにおける変動演出内容が、「台風リーチ」と「大雪リーチ」とで異なるものの、変動表示の開始からＳＰリーチが開始するまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約１００サイクル変動」である。また、ＳＰリーチの開始から演出図柄が停止表示するまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約５２サイクル変動」である。つまり、いずれの変動演出パターンも変動表示の開始から演出図柄の停止表示までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約１５２サイクル変動」である。
【１６１８】
遊技者は、「台風リーチ」が実行された場合と、「大雪リーチ」が実行された場合とで、変動演出内容の相違から、異なる「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識したり、大当たり遊技が実行される期待度が異なるものと認識したりしてしまうことがあった。これに対して、例えば、上述したように変動開始からＳＰリーチが開始されるまで、ＳＰリーチの開始から演出図柄の停止表示まで、変動開始から演出図柄の停止表示まではいずれの変動演出パターンも同じサイクル変動の回数となるから、サイクル変動の回数を目視していれば、共通の「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識させることができ、大当たり遊技が実行される期待度も共通するものと認識させることができる。
【１６１９】
なお、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂを実行する遊技状態はいずれの遊技状態でもよい。例えば、通常遊技状態で実行するようにしてもよいし、時短遊技状態で実行するようにしてもよいし、確変遊技状態で実行してもよい。また、いずれか１の遊技状態で実行するようにしてもよいし、いずれか２の遊技状態で実行するようにしてもよいし、全ての遊技状態で実行するようにしてもよい。
【１６２０】
また、変動演出パターンａ、変動演出パターンｂを実行する遊技状態を通常遊技状態として、当該通常遊技状態における複数のモードで実行するようにしてもよい。例えば、通常遊技状態のモードＡで特図変動パターンＡを受信した場合は、変動演出パターンａを実行するようにして、通常遊技状態のモードＢで特図変動パターンＡを受信した場合は、変動演出パターンｂを実行するようにしてもよい。これにより、モードが異なってモード毎の変動演出パターンが実行されても、サイクル変動の回数を目視していれば、共通の「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識させることができ、大当たり遊技が実行される期待度も共通するものと認識させることができる。
【１６２１】
（変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャート）
図２７－２３は、変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャートである。ケース１とケースとは、同じ変動演出パターンであって、セリフ予告における演出ボタン１７の操作タイミングが相違していることを示している。なお、図２７－２３は、一例として、セリフ予告として説明するが、カットイン予告に置換してもよい。なお、図２７－２３は、一例として、「通常遊技状態」における変動演出において、セリフ予告が発生する場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。
【１６２２】
ケース１、ケース２のいずれにおいても、タイミングＴ０は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の１サイクル目が開始したタイミングである。そして、いずれのケースも

、特別図柄の６サイクル目のサイクル変動が開始したタイミングＴ２において、演出画像としてセリフ予告画像が表示され、演出ボタン１７の操作有効期間が開始する。なお、「セリフ予告画像」とは、演出ボタン１７を模した画像の表示のことである（図２７－２４参照）。

【１６２３】

そして、ケース１の場合、特別図柄の９サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングＴ４で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。一方、ケース２の場合、特別図柄の１３サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングＴ４で遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。

【１６２４】

そして、遊技者により演出ボタン１７が操作されると、セリフ予告画像の表示を終了して、演出画像としてセリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）を表示する。なお、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）の表示時間はケース１、ケース２とも共通（例えば、２秒）であり、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）の表示中に実行されるサイクル変動の回数もケース１、ケース２とも共通（例えば、約８サイクル変動）である。

【１６２５】

そして、いずれのケースも、特別図柄の５８サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングＴ５において、演出図柄が更新変動を終えて停止前動作を開始する。そして、いずれのケースも、特別図柄の６０サイクル目のサイクル変動の途中のタイミングＴ６において、演出図柄が停止前動作を終えて仮停止を開始する。そして、いずれのケースも、特別図柄の６０サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングＴ７において、特別図柄の停止表示を開始する。そして、タイミングＴ８において、演出図柄および特殊図柄が停止表示を開始し、タイミングＴ１０において、演出図柄および特殊図柄が停止表示を終了する。

【１６２６】

ケース１の場合、遊技者により演出ボタン１７が操作され、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）が表示されてから（タイミングＴ４）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングＴ８）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングＴ１０）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約５１サイクル変動」である。

【１６２７】

一方、ケース２の場合、遊技者により演出ボタン１７が操作され、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）が表示されてから（タイミングＴ４）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングＴ８）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングＴ１０）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約４７サイクル変動」である。

【１６２８】

また、いずれのケースも、演出ボタン１７の操作有効期間が開始してから（タイミングＴ２）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングＴ８）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングＴ１０）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約５５サイクル変動」である。

【１６２９】

このように、同じ変動演出でありながら演出ボタン１７を操作するタイミングが相違する場合、例えば、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）が表示されてから（タイミングＴ４）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングＴ８）、または演出図柄が停止表示を終了するまでに時間の相違が生じるため、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ６、またはタイミングＴ２からタイミングＴ８の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ５の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約５５サイクル変動

」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン１７を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【１６３０】

また、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）の表示時間はケース１、ケース２とも共通（例えば、２秒）であり、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）の表示中に実行されるサイクル変動の回数もケース１、ケース２とも共通（例えば、約８サイクル変動）であるから、演出ボタン１７を操作するタイミングが相違したとしても、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）を遊技者に認識させることができる。

【１６３１】

なお、ケース１、ケース２は、いずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、セリフ予告を実行しない。つまり、操作手段（演出ボタン１７）が操作された場合は、セリフ予告実行中のサイクル変動という事象が生じるが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、セリフ予告実行中のサイクル変動という事象は生じない。

【１６３２】

（変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャート）

図２７－２４は、変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャートである。セリフ予告については、図２７－２３のタイミングＴ１からタイミングＴ２間における更なる詳細を示しており、決め演出については、図２６－１のタイミングＴ５からタイミングＴ６間における更なる詳細を示している。なお、便宜上、１の変動演出パターンにおいて、セリフ予告および決め演出が発生する場合を示しているが、別々に発生する場合（セリフ予告は発生するが決め演出は発生しない場合、セリフ予告は発生しないが決め演出は発生する場合）でも同じことがいえる。また、図２７－２４のセリフ予告をカットイン予告に置換してもよいし（この場合、カットイン予告と決め演出との比較になる）、決め演出をカットイン予告に置換してもよい（この場合、セリフ予告とカットイン予告との比較になる）。なお、図２７－２４は、一例として、「通常遊技状態」における変動演出において、セリフ予告および決め演出が発生する場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１６３３】

タイミングＴ０は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の１サイクル目が開始したタイミングである。そして、タイミングＴ１－１では、セリフ予告における演出ボタン１７を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が表示される。このとき、特別図柄のサイクル変動は、２サイクル目のサイクル変動を開始したとする。

【１６３４】

そして、示唆画像（フェードイン画像）は、２サイクル目のサイクル変動の開始から、５サイクル目のサイクル変動の終了まで、約４サイクル変動（約１秒）にわたり表示される。なお、示唆画像（フェードイン画像）は、図２７－２４に示すように、演出ボタン１７を模した画像が薄い色で表示されており、示唆画像（フェードイン画像）の表示終了タイミングに向けて徐々に濃い色に変化していく。

【１６３５】

そして、タイミングＴ２で、示唆画像（フェードイン画像）の表示が終了して、演出ボタン１７を模した画像（セリフ予告画像）が表示され、演出ボタン１７の操作有効期間が開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「６サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。

【１６３６】

そして、タイミングＴ４で、遊技者により演出ボタン１７が操作されて、演出画像として

セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン２）が表示されている。つまり、演出ボタン１７の操作有効期間の開始から約１秒後に、遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。このように、セリフ予告である場合、演出ボタン１７を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が約４サイクル変動（約１秒）にわたり表示される。

【１６３７】

そして、タイミングＴ６は、決め演出における決め画像が表示されるタイミングであり、当該タイミングＴ６に至るまでに、決め演出における演出ボタン１７を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が表示される。具体的には、タイミングＴ５より決め演出における演出ボタン１７を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）の表示を開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Ｎ＋１サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。そして、示唆画像（フェードイン画像）は、Ｎ＋１サイクル目のサイクル変動の開始から、Ｎ＋１６サイクル目のサイクル変動の終了まで、約１６サイクル変動（約４秒）にわたり表示される。なお、示唆画像（フェードイン画像）は、図２７－２４に示すように、渦巻き状のボタン導入画像ＢＤＧである。

【１６３８】

そして、タイミングＴ６で、示唆画像（フェードイン画像）の表示が終了して、演出ボタン１７を模した画像（セリフ予告画像）が表示され、演出ボタン１７の操作有効期間が開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Ｎ＋１７サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。

【１６３９】

このように、決め演出である場合、演出ボタン１７を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が約１６サイクル変動（約４秒）にわたり表示される。

【１６４０】

セリフ予告と決め演出とでは、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が長く、表示中に行われるサイクル変動の回数も多くなっている。これにより、示唆画像（フェードイン画像）の表示中に行われるサイクル変動の回数を目視していれば、後にセリフ予告が実行されるのか、決め演出が実行されるのか予測し易くなる。また、示唆画像（フェードイン画像）の表示中に行われるサイクル変動の回数の相違から、変動演出におけるどの局面であるかを予測し易くなる。

【１６４１】

なお、図２７－２４では、セリフ予告と決め演出とでは、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が長く、表示中に行われるサイクル変動の回数も多くなっているとしたが、これに限られず、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が短く、表示中に行われるサイクル変動の回数も少なくなっていてもよい。

【１６４２】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図２７－２５は、ＳＰＳＰリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン１７）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、図２７－２５は、ＳＰＳＰリーチ演出のうちの１の演出であるメーター演出において、メーターパターン１が行われる場合と、メーターパターン２が行われる場合とを示しており、同じＳＰＳＰリーチ変動演出（大当たり）で操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図２２－７で説明した構成を用いればよいし、ＳＰＳＰリーチ演出に発展するまでの構成は図２６－６で説明した構成を用いればよい。なお、図２７－２５は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【１６４３】
いずれのパターンも、タイミングＴ０は、ＳＰＳＰリーチ演出を実行しているタイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Ｎサイクル目」のサイクル変動を開始したとする。
【１６４４】
そして、いずれのパターンも、タイミングＴ２は、ＳＰＳＰリーチ演出としてメーター演出が開始されたタイミングである。「メーター演出」とは、図２７－２６（ｃ）に示すように、「ボタンを連打してメーターがＭＡＸになれば大当たり！」といった課題（図２７－２５でいう導入画像および導入音）が示される演出であり、遊技者が演出ボタン１７を操作する毎にメーターが上昇していき、メーターがＭＡＸになれば、大当たりであることが確定的に報知される、といった演出である。
【１６４５】
なお、メーター演出におけるメーターパターンには複数のメーターパターンを有しており、例えば、大当たりである場合は、演出ボタン１７の操作入力が５回あったこと（演出ボタン１７が５回押下されること）でメーターがＭＡＸになるパターン（図２７－２５、図２７－２６でいうメーターパターン１）、演出ボタン１７の操作入力が１０回あったこと（演出ボタン１７が１０回押下されること）でメーターがＭＡＸになるパターン、また、演出ボタン１７の操作入力が１回あったこと（演出ボタン１７が１回押下されること）でメーターがＭＡＸになるパターン（図２７－２５、図２７－２６でいうメーターパターン２）等を有している。また、その他にも、ハズレである場合のメーターパターンも複数有している（図示省略）。
【１６４６】
そして、いずれのパターンも、タイミングＴ３に至ると、演出画像として決め画像が表示され、効果音として促進音が出力される（図２７－２６（ｄ）参照）。そして、いずれのパターンも、タイミングＴ４より遊技者により演出ボタン１７が操作されたとしている。
【１６４７】
メーターパターン１の場合、演出ボタン１７の操作入力が５回あったことでメーターがＭＡＸになるパターンであるから、タイミングＴ４より演出ボタン１７が５回操作されたタイミングＴ５において、成功画像が表示され、成功音が出力され、演出図柄が大当たりであることを報知する態様で仮停止を開始する（図２７－２６（ｆ）参照）。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Ｎ＋３０サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。つまり、タイミングＴ２でメーター演出が開始してから、タイミングＴ５で大当たりであることが報知されるまでに実行される特別図柄のサイクル変動の回数は「約２８サイクル変動」である。
【１６４８】
一方、メーターパターン２の場合、演出ボタン１７の操作入力が１回あったことでメーターがＭＡＸになるパターンであるから、タイミングＴ４より演出ボタン１７が１回操作されたタイミングＴ５において、成功画像が表示され、成功音が出力され、演出図柄が大当たりであることを報知する態様で仮停止を開始する（図２７－２６（ｆ）参照）。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Ｎ＋１４サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。つまり、タイミングＴ２でメーター演出が開始してから、タイミングＴ５で大当たりであることが報知されるまでに実行される特別図柄のサイクル変動の回数は「約１２サイクル変動」である。
【１６４９】
そして、いずれのパターンも、「Ｎ＋８５サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングＴ７において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングＴ８において演出図柄の停止表示を行う。つまり、メーターパターン１が実行される場合も、メーターパターン２が実行される場合も、メーター演出が開始してから演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「約８４サイクル変動」である。

【１６５０】
このように、同じメーター演出でありながらメーターパターンが相違する場合、例えば、メーター演出の開始から（タイミングＴ２）、大当たりであることが報知されるまで（タイミングＴ５）に時間の相違が生じるため、遊技者の演出ボタン１７を操作するタイミング（技量）等によって大当たり報知のタイミングが変化する、といった認識を与えてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。これに対して、例えば、タイミングＴ２からタイミングＴ８、またはタイミングＴ２からタイミングＴ１０の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングＴ２からタイミングＴ７の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約８４サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、遊技者の演出ボタン１７を操作するタイミング（技量）等によって大当たり報知のタイミングが変化し得るものでないことを認識させることができ、遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。
【１６５１】
なお、図２７－２５の例ではいずれも操作手段（演出ボタン１７）が操作されたとして説明しているが、メーターパターン１において操作がされなかった場合、及び、メーターパターン２において操作がされなかった場合は、タイミングＴ５からタイミングＴ６の成功画像の表示期間、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止期間が同じ時間となる。つまり、タイミングＴ５からタイミングＴ６の間に行われる特別図柄のサイクル変動の回数も同じ回数となる。これにより、いずれのメーターパターンが実行される場合であっても、成功画像の表示期間、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止期間を担保することができ、遊技者に大当たり判定の結果を確実に把握させることができる。
【１６５２】
なお、メーターパターンとは、演出ボタン１７を所定時間以上操作し続ける「長押し」におけるメーターパターンであってもよい。例えば、メーターパターン１では、大当たりであることが報知されるまでの「長押し」時間が「３秒」であって、メーターパターン２では、大当たりであることが報知されるまでの「長押し」時間が「５秒」であってもよい。
【１６５３】
（通常変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート）
図２８－１を用いて、通常変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図２８－１（１）は、演出制御基板１３０が通常変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図２８－１（２）は、通常変動演出に係るコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートである。なお、図２８－１（１）と図２８－１（２）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。
【１６５４】
まず、図２８－１（１）について説明する。Ｔ０のタイミングでは、特別図柄の変動表示が実行されない客待ち状態となっており、メイン表示装置７０において、通常背景画像が横スクロールしており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示している。また、ＢＧＭが出力されずに各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が客待ち中発光を行っている。
【１６５５】
そして、Ｔ１のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動表示（変動前動作、更新変動）を開始し、非リーチ演出中に対応する通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が通常変動発光を行う。

【１６５６】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、先に仮停止した左右の演出図柄７０ａに続いて中央の演出図柄７０ａが仮停止すると停止音が出力され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がハズレ時発光を行い、Ｔ３のタイミングにおいて、停止音の出力が終了する。
【１６５７】
また、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺを停止表示し、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が停止中発光を行う。
【１６５８】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）及び演出ボタン１７が客待ち中発光を行う。
【１６５９】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、客待ち状態が開始されて（客待ち状態指定コマンドの受信）から所定時間（例えば３０秒）が経過すると、通常変動演出の終了後ということで出力が継続していた通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力が曲途中（曲データの途中）で停止される。
【１６６０】
また、Ｔ７のタイミングを経たＴ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動表示（変動前動作、更新変動）を開始し、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が通常変動発光を行う。
【１６６１】
続いて、図２８－１（２）について説明する。なお、Ｔ０～Ｔ３のタイミングまでは、図２８－１（１）と同じであるため、Ｔ４のタイミング以降について説明する。
【１６６２】
Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺの変動表示期間及び各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のハズレ時発光期間が延長される。
【１６６３】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出ボタン１７の消灯期間が延長される。
【１６６４】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、客待ち状態が開始されてから所定時間（例えば、ＢＧＭ名残り時間である１５秒）が経過すると、本来であれば停止するはずの通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力期間が延長され、通常ＢＧＭの出力期間の延長中となるＴ７のタイミングにおいて、通常ＢＧＭが曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止

条件（客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、その他のコマンドを受信、決め演出の開始等）が成立していないため、通常ＢＧＭが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。なお、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力期間が延長されている間は、通常ＢＧＭが曲末（曲データの最後）まで出力される毎に、通常ＢＧＭが曲頭から再び出力されることになる（現在の演出モードに対応する通常ＢＧＭがループ再生され、現在の演出モードとは異なる演出モードの通常ＢＧＭが曲頭から出力されることはない）。

【１６６５】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、通常変動演出が開始される。このとき、演出図柄７０ａの仮停止期間が終了し、仮停止していた演出図柄７０ａが図柄停止位置からずれている場合には、演出図柄７０ａが図柄停止位置に一瞬表示されて変動表示（変動前動作）を開始する。一方、特殊図柄ＴＺの変動表示期間は終了せずにそのまま変動表示を継続し、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）も途切れることなく出力が継続し、演出ボタン１７の消灯期間も継続する。また、各種照明装置でのハズレ時発光期間が終了して通常変動発光が開始される。

【１６６６】

なお、Ｔ５のタイミングで演出制御基板１３０が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間及び特殊図柄ＴＺの変動表示期間が終了し、仮停止していた演出図柄７０ａが図柄停止位置に停止表示され、変動表示していた特殊図柄ＴＺが停止表示する。また、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が途切れることなく出力が継続するが、所定時間（例えば３０秒）が経過すると、通常ＢＧＭの出力が停止する。

【１６６７】

ここでは、通常変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、ロング変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、基本的な流れは同様となる。

【１６６８】

なお、図２８－１（１）において、Ｔ５のタイミングで演出制御基板１３０が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した後のＴ６のタイミングにおいて、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力が停止するようになっているが、非可聴音での出力を継続し、Ｔ８のタイミングで曲頭から通常ＢＧＭの出力を開始するのではなく、非可聴音で出力していた通常ＢＧＭを可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。また、図２８－１（２）において、Ｔ８のタイミングで通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）を途切れさせずに出力を継続するのではなく、通常ＢＧＭを曲頭から出力するようにしてもよい。

【１６６９】

（ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート）

図２８－２を用いて、ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図２８－２（１）は、ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図２８－２（２）は、ハズレＳＰＳＰリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートである。なお、図２８－２（１）と図２８－２（２）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

【１６７０】

まず、図２８－２（１）について説明する。Ｔ０のタイミングでは、ＳＰＳＰリーチ変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置７０において、ＳＰＳＰリーチ背景画像が表示され、画面左上隅部で左右の２つの演出図柄７０ａが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄７０ａが変動表示しており、３つの特殊図柄ＴＺの全てが変動表示している状態でＳＰＳＰリーチに係る演出が行われている。また、ＳＰＳＰリーチＢＧＭが出力されて

各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がＳＰＳＰリーチ発光を行っている。

【１６７１】

そして、Ｔ１のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止し、演出ボタン１７の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置９から「押せ！」との促進音が出力される。また、演出ボタン１７が白発光する。

【１６７２】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置７０に決め失敗画像が表示されると共に、音声出力装置９から「ち～ん」の失敗音が出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で仮停止して各種照明（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がハズレ時発光を行う。

【１６７３】

また、Ｔ３のタイミングにおいて、決め失敗演出が開始されてから所定時間（例えば３秒）が経過すると、失敗音の出力が停止される。また、演出図柄７０ａ（特殊図柄ＴＺ）が停止表示することを示唆するアイキャッチ演出（例えば１秒）が実行されることで、ＳＰＳＰリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄７０ａが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

【１６７４】

そして、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が停止中発光を行う。

【１６７５】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）及び演出ボタン１７が客待ち中発光を行う。

【１６７６】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動表示（変動前動作、更新変動）を開始し、非リーチ演出に対応する通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が通常変動発光を行う。

【１６７７】

続いて、図２８－２（２）について説明する。なお、Ｔ０～Ｔ３のタイミングまでは、図２８－２（１）と同じであるため、Ｔ４のタイミング以降について説明する。

【１６７８】

Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期

間、特殊図柄ＴＺの変動表示期間、ＢＧＭの非出力期間及び各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のハズレ時発光期間が延長される。

【１６７９】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出ボタン１７の消灯期間が延長される。

【１６８０】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、各種期間の延長が終了して通常変動演出が開始される。

【１６８１】

このとき、演出図柄７０ａの仮停止期間が終了し、仮停止していた演出図柄７０ａが図柄停止位置からずれている場合には、演出図柄７０ａが図柄停止位置に一瞬表示されて変動表示（変動前動作）を開始する。一方、特殊図柄ＴＺの変動表示期間は終了せずにそのまま変動表示を継続し、演出ボタン１７の消灯期間も継続する。また、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力が開始され、各種照明装置での通常変動発光が開始される。

【１６８２】

なお、Ｔ５のタイミングで演出制御基板１３０が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間及び特殊図柄ＴＺの変動表示期間が終了し、仮停止していた演出図柄７０ａが図柄停止位置に停止表示され、変動表示していた特殊図柄ＴＺが停止表示する。また、ここではハズレＳＰＳＰリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、ハズレノーマルリーチ変動演出中やハズレＳＰリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、決め演出がされずにリーチハズレ出目が仮停止した際にＢＧＭ（ノーマルリーチＢＧＭ、ＳＰリーチＢＧＭ）の出力が停止すること以外、基本的な流れは同一となる。

【１６８３】

このように、図２８－１～図２８－２に示した具体例によれば、変動演出の終了後までＢＧＭの出力が継続する（名残る）非リーチの変動演出において、演出音（変動ＢＧＭ等）が出力されて演出図柄が仮停止しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）場合には、演出図柄の仮停止期間及び演出音の出力期間が延長され、この演出図柄の仮停止期間の延長中に演出音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、演出音が最初（曲頭）から出力されて演出音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１６８４】

また、図２８－１～図２８－２に示した具体例によれば、変動演出の終了後までＢＧＭの出力が継続する（名残る）非リーチの変動演出において、演出音（変動ＢＧＭ等）が出力されて特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）場合には、特殊図柄の変動期間及び演出音の出力期間が延長され、この特殊図柄の変動期間の延長中に演出音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、演出音が最初（曲頭）から出力されて演出音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能と

なる。
【１６８５】
また、図２８－１～図２８－２に示した具体例によれば、変動演出の終了後までＢＧＭの出力が継続しない（名残らない）リーチの変動演出において、ＢＧＭが出力されずに演出図柄（ハズレ演出図柄）が仮停止しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）演出図柄の仮停止期間が延長された場合には、演出図柄の仮停止期間の延長中にＢＧＭを新たに出力しないようになっている。そのため、所謂復活演出（ハズレであることを示唆した後に大当たりであることを示唆する演出）が実行されるかもしれないといった勘違いを遊技者にさせてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６８６】
また、図２８－１～図２８－２に示した具体例によれば、変動演出の終了後までＢＧＭの出力が継続しない（名残らない）リーチの変動演出において、ＢＧＭが出力されずに特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）特殊図柄の変動期間が延長された場合には、特殊図柄の変動期間の延長中にＢＧＭを新たに出力しないようになっている。そのため、所謂復活演出（ハズレであることを示唆した後に大当たりであることを示唆する演出）が実行されるかもしれないといった勘違いを遊技者にさせてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６８７】
（大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート）
図２８－３を用いて、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図２８－３（１）は、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図２８－３（２）は、大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートである。なお、図２８－３（１）と図２８－３（２）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。
【１６８８】
まず、図２８－３（１）について説明する。Ｔ０のタイミングでは、ＳＰＳＰリーチ変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、ＳＰリーチ演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置７０において、ＳＰリーチ背景画像が表示され、画面上部で左右の２つの演出図柄７０ａが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄７０ａが変動表示しており、３つの特殊図柄ＴＺの全てが変動表示している状態でＳＰリーチに係る演出が行われている。また、ＳＰリーチＢＧＭが出力されて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がＳＰリーチ発光を行っている。その後、ＳＰリーチ演出が最終局面になってリーチハズレ出目が仮停止されると、ＳＰＳＰリーチ演出に発展することを示唆するＳＰＳＰ発展演出が実行され、Ｔ１のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出が開始されると、メイン表示装置７０において、ＳＰＳＰリーチ背景画像が表示されてＳＰＳＰリーチに係る演出画像が表示される。また、ＳＰリーチＢＧＭに代えてＳＰＳＰリーチＢＧＭが出力されて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がＳＰＳＰリーチ発光を行う。このとき、確定演出の実行タイミングとなったことで確定演出が実行される。具体的には、音声出力装置９から「キュインキュイン」との確定音が出力され、発射ハンドル１５内に回転可能に設けられるハンドル発光装置（図示省略）が作動する。具体的には、大当たりであることを示す虹色で発光して回転する。
【１６８９】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、確定演出の開始から所定時間が経過すると、確定演出のうちの確定音の出力が停止し、Ｔ３のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止

し、演出ボタン１７の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。このとき、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置９から「押せ！」との促進音が出力される。また、演出ボタン１７が白発光する。

【１６９０】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出（確定演出の一種）が実行される。具体的には、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第２可動部材７３ｂが左右方向に移動する。また、メイン表示装置７０に決め成功画像が表示されると共に、音声出力装置９から「キュインキュイン」との成功音が出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄７０ａが大当たり出目で仮停止する。さらに、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）及び演出ボタン１７が大当たりであることを示す虹色で発光し、演出ボタン振動モータが作動して演出ボタン１７が振動する。

【１６９１】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、決め成功演出が開始されてから所定時間（例えば３秒）が経過すると、成功音の出力が停止し、演出ボタン１７の虹発光が停止すると共に、演出ボタン１７の振動が停止する。また、アイキャッチ演出が実行されることで、ＳＰＳＰリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄７０ａが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

【１６９２】

次に、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺを停止表示し、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が虹色での発光を終了させて停止中発光を行う。また、発射ハンドル１５内に回転可能に設けられるハンドル発光装置が作動を停止する。

【１６９３】

その後、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してオープニング指定コマンドが送信される。このオープニング指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、オープニング演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に大当たり中背景（ここではオープニング背景）が表示されると共に、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが非表示となり、音声出力装置９から大当たり中ＢＧＭ（ここではオープニングＢＧＭ）が出力され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が大当たり中発光を行う。

【１６９４】

また、Ｔ８のタイミングにおいて、オープニング時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してラウンド指定コマンドが送信される。このラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、ラウンド演出が開始される。

【１６９５】

続いて、図２８－３（２）について説明する。なお、Ｔ０からＴ５のタイミングまでは、図２８－３（１）と同じであるため、Ｔ６のタイミング以降について説明する。

【１６９６】

Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺの変動期間、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）の虹色での発光期間及び発射ハンドル１５内に回転可能に設けられるハンドル発光装置の作動期間が延長される。

【１６９７】

また、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してオープニング指定コマンドが送信される。このオープニング指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、通常背景画像の横スクロール期間、変動ＢＧＭの非出力期間が延長される。

【１６９８】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、オープニング時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してラウンド指定コマンドが送信される。このラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、各種期間の延長が終了してラウンド演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に大当たり中背景（ここではラウンド中背景）が表示されると共に、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが非表示となり、音声出力装置９から大当たり中ＢＧＭ（ここではラウンド中ＢＧＭ）が出力され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が大当たり中発光を行う。

【１６９９】

なお、Ｔ７のタイミングで演出制御基板１３０がオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間及び特殊図柄ＴＺの変動表示期間が終了し、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示せずにオープニング演出が開始される。

【１７００】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、成功音の出力が停止するのではなく、Ｔ４のタイミングとＴ５のタイミングとの間のタイミングで成功音の出力を停止するようにしてもよいし、Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の虹色での発光と振動とを同時に停止するのではなく、時間差をつけて停止させてもよい。

【１７０１】

また、確定演出については複数のタイミング（変動演出の開始時、ノーマルリーチ演出の開始時、ＳＰリーチ演出の開始時等）で実行可能となっており、その中でも確定音やハンドル発光装置の回転は出力開始から所定期間（例えば２秒）で出力が停止するようになっているが、ハンドル発光装置の虹発光は停止時コマンドを受信するまで継続するため、何れのタイミングで確定演出が実行されたとしても、演出制御基板１３０が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、ハンドル発光装置の虹発光期間が延長される。

【１７０２】

また、確定演出については複数のタイミング（変動演出の開始時、ノーマルリーチ演出の開始時、ＳＰリーチ演出の開始時等）で実行可能であるが、停止時コマンドの受信タイミング以降（演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中、特殊図柄ＴＺの変動表示期間の延長中）には開始（実行）されることはない。

【１７０３】

また、ここでは大当たりＳＰＳＰリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、大当たりノーマルリーチ変動演出中や大当たりＳＰリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、決め演出が実行されずに大当たり出目が仮停止した際に変動ＢＧＭ（ノーマルリーチＢＧＭ、ＳＰリーチＢＧＭ）の出力が停止すること以外、基本的な流れは同一となる。

【１７０４】

このように、図２８－３に示した具体例によれば、大当たり変動演出において、演出図柄（ハズレ演出図柄）が仮停止しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、オープニング指定コマンドを正常に受信できない）演出図柄の仮停止期間が延長された場合には、演出図柄の仮停止期間の延長中に確定演出を開始することはないが、演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された確定演出は、演出図柄の仮停止期間の延長中も継続して実行可能となっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０５】

また、図２８－３に示した具体例によれば、確定演出が第１演出（確定音の出力）と第２演出（ハンドル発光装置の作動）とを含み、演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された確定演出については、演出図柄の仮停止期間の延長前に第１演出（確定音の出力）が終了し、演出図柄の仮停止期間の延長中も第２演出（ハンドル発光装置の作動）が継続することが可能となっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中において遊技者が確定演出に辟易するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０６】

また、図２８－３に示した具体例によれば、大当たり変動演出において、特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、オープニング指定コマンドを正常に受信できない）特殊図柄の変動期間が延長された場合には、特殊図柄の変動期間の延長中に確定演出を開始することはないが、特殊図柄の変動期間の延長前に開始された確定演出は、特殊図柄の変動期間の延長中も継続して実行可能となっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０７】

また、図２８－３に示した具体例によれば、確定演出が第１演出（確定音の出力）と第２演出（ハンドル発光装置の作動）とを含み、特殊図柄の変動期間の延長前に開始された確定演出については、特殊図柄の変動期間の延長前に第１演出（確定音の出力）が終了し、特殊図柄の変動期間の延長中も第２演出（ハンドル発光装置の作動）が継続することが可能となっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中において確定音が耳障りになるといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７０８】

なお、大当たり変動演出において確定演出を実行する場合、確定演出の開始タイミングに拘わらず、第２演出（ハンドル発光装置の作動）については演出図柄の仮停止期間の延長中や特殊図柄の変動期間の延長中においても継続して実行されるようになっている。

【１７０９】

（先読みゾーン演出中のコマンド授受に係るタイミングチャート）

図２８－４を用いて、先読みゾーン演出中のコマンド授受に係る具体例を説明する。図２８－４（１）は、先読みゾーン演出中にコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図２８－４（２）は、先読みゾーン演出中にコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートである。なお、図２８－４（１）と図２８－４（２）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

【１７１０】

まず、図２８－４（１）について説明する。Ｔ０のタイミングでは、通常変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、通常変動演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置７０において、通常背景が横スクロールされ、３つの演出図柄７０ａ及び３つの特殊図柄ＴＺが変動表示している。また、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が出力されて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が通常変動発光を行っている。また、先読みゾーン演出が実行される可能性があることを示唆するゾーン示唆演出が行われている。

【１７１１】

その後、Ｔ１のタイミングにおいて、ゾーン示唆演出の開始から所定期間が経過すると、先読みゾーン演出が開始される。具体的には、メイン表示装置７０において、先読みゾーン背景画像が表示されると共に、青色のゾーン画像（又は赤色の熱ゾーン画像）が表示され、ゾーンＢＧＭ（又は熱ゾーンＢＧＭ）の出力が開始される。このとき、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の音量が低下する。

【１７１２】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、先に仮停止していた左右の演出図柄７０ａに続いて

中央の演出図柄７０ａが仮停止すると停止音が出力され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がハズレ時発光を行い、Ｔ３のタイミングにおいて、停止音の出力が終了する。

【１７１３】

また、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示し、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が停止中発光を行う。このとき、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止条件（客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、決め演出の開始等）が成立していないため、通常ＢＧＭが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。

【１７１４】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してハズレＳＰリーチ変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、ハズレＳＰリーチ変動演出が開始されて演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが変動表示（変動前動作、更新変動）を開始し、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が通常変動発光を行う。

【１７１５】

また、Ｔ６のタイミングにおいて、左右の演出図柄７０ａがリーチ状態を形成して仮停止することでノーマルリーチ演出が開始されると、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）に代えてノーマルリーチＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が出力されて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がＳＰリーチ発光を行う。

【１７１６】

その後、ノーマルリーチ演出が最終局面になるとＳＰリーチ発展演出が実行され、Ｔ７のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が開始されると先読みゾーン演出が終了し、メイン表示装置７０において、ＳＰリーチ背景画像が表示されてＳＰリーチに係る演出画像が表示され、リーチ状態を形成している演出図柄７０ａが画面上部に移動して縮小表示され、演出図柄７０ａが数字＋キャラクタの表示態様から数字のみの表示態様に変化する。また、ノーマルリーチＢＧＭに代えてＳＰリーチＢＧＭが出力されると共に、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がＳＰリーチ発光を行う。

【１７１７】

そして、Ｔ８のタイミングを経た後のＴ９のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の最終局面で演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で仮停止されると停止音が出力され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）がハズレ時発光を行う。

【１７１８】

また、Ｔ１０のタイミングにおいて、リーチハズレ出目が仮停止されてから所定時間が経過すると、アイキャッチ演出が実行されることで、ＳＰリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄７０ａが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

【１７１９】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が停止中発光を行う。

【１７２０】

続いて、図２８－４（２）について説明する。なお、Ｔ０～Ｔ３のタイミングまでは、図

２８－４（１）と同じであるため、Ｔ４のタイミング以降について説明する。
【１７２１】
Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺの変動表示期間及び各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のハズレ時発光期間が延長される。このとき、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）が曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止条件（客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、その他のコマンドを受信、決め演出の開始等）が成立していないため、通常ＢＧＭが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。
【１７２２】
そして、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対してハズレＳＰリーチ変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信できない場合、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺの変動表示期間及び各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）のハズレ時発光期間がさらに延長される。
【１７２３】
また、Ｔ６のタイミングにおいて、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力期間が延長され、Ｔ７のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が実行されないことから、先読みゾーン背景画像の表示期間及び先読みゾーンＢＧＭの出力期間が延長されることになる。
【１７２４】
その後、Ｔ８のタイミングにおいて、ゾーンＢＧＭが曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止条件（ＳＰリーチ演出の開始、他のコマンドの受信）が成立していないため、ゾーンＢＧＭが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。
【１７２５】
そして、Ｔ９のタイミング及びＴ１０のタイミングを経た後のＴ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板１３０が正常に受信した場合、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示され、各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７４）が停止中発光を行う。また、先読みゾーン背景画像に代えて通常背景画像の横スクロールが開始され、ゾーンＢＧＭの出力が停止して、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の音量が復帰する。
【１７２６】
なお、Ｔ１１のタイミングにおいて、停止時コマンド（図柄確定コマンド）を正常に受信できず、その後に開始時コマンド、客待ち状態指定コマンド、オープニング指定コマンド等を正常に受信した場合にも、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示され、先読みゾーン背景画像の表示が終了してゾーンＢＧＭの出力が停止されることになる。
【１７２７】
また、開始時コマンドを正常に受信したことでゾーンＢＧＭの出力が停止する場合には、ゾーンＢＧＭに代えて通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の出力が開始（再開）され、オープニング指定コマンドを正常に受信したことでゾーンＢＧＭの出力が停止する場合には、ゾーンＢＧＭに代えて大当たりＢＧＭ（オープニングＢＧＭ）の出力が開始されることになる。
【１７２８】
なお、Ｔ１のタイミングで先読みゾーン演出が開始されたときに、通常ＢＧＭ（変動ＢＧＭの１種）の音量を低下させるのではなく、出力を停止してもよいし、非可聴音量で出力するようにしてよい。その場合には、Ｔ１１のタイミングで通常ＢＧＭの可聴音量での出力を再開させるようにしてもよい。

【１７２９】
また、ここでは複数回の変動表示にわたって行われる予定の先読みゾーン演出の実行中に停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことでハズレＳＰリーチ変動演出が実行されない場合について説明したが、このＳＰリーチ変動演出が大当たりＳＰリーチ変動演出である場合についても、基本的な流れは同一となる。また、停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことで先読みゾーン演出の予告対象であったＳＰリーチ変動演出が実行されない場合について説明したが、先読みゾーン演出の予告対象がノーマルリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ変動演出であって、停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことでノーマルリーチ変動演出やＳＰＳＰリーチ変動演出が実行されない場合についても、基本的な流れは同一となる。

【１７３０】
このように、図２８－４に示した具体例によれば、大当たり遊技の実行を期待させる特定音（ゾーンＢＧＭ等）が出力されている非リーチの変動演出において演出図柄が仮停止しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合には、演出図柄の仮停止期間及び特定音の出力期間が延長され、この演出図柄の仮停止期間の延長中に特定音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、特定音が最初（曲頭）から出力されて特定音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７３１】
また、図２８－４に示した具体例によれば、大当たり遊技の実行を期待させる特定音（ゾーンＢＧＭ等）が出力されている非リーチの変動演出において特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合には、特殊図柄の変動期間及び特定音の出力期間が延長され、この特殊図柄の変動期間の延長中に特定音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、特定音が最初（曲頭）から出力されて特定音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７３２】
また、図２８－４に示した具体例によれば、特定音（ゾーンＢＧＭ等）の出力期間の延長中において、所定のコマンド（先読みゾーン演出が終了するべき変動演出の停止時コマンド、客待ち状態指定コマンド、オープニング指定コマンド等）を受信した場合には、変動演出を終了させて特定音の出力を停止することが可能となっている。そのため、大当たりの期待感がなくなった後においても特定音（ゾーンＢＧＭ等）が出力されてしまうといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７３３】
（アイコンが非表示となった後に再表示される場合の具体例）
図２８－５～図２８－７を用いて、アイコンが非表示となった後に再表示される場合の具体例について説明する。図２８－５は、アイコンが非表示となった後に再表示される場合のタイミングチャートであり、図２８－６及び図２８－７は、図２８－５の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１７３４】
まず、図２８－５のＴ０のタイミングでは、第１保留数が「２」の状態で第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「２」表示となっており、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）となっている（図２８－６（ａ）参照

）。また、メイン表示装置７０では、ＳＰリーチ背景画像が表示されている画面上部で左右の２つの演出図柄７０ａが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄７０ａが変動表示しており、全ての特殊図柄ＴＺが変動表示している状態でＳＰＳＰリーチ演出が実行されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、通常表示態様（白色）の保留アイコンＨＩと特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩが演出動作している状態で表示されており、当該アイコン表示領域７０Ｃには、通常表示態様の当該アイコンＴＩが演出動作している状態で表示されており、音声出力装置９からＳＰリーチＢＧＭが可聴出力されている（図２８－６（ａ）参照）。

【１７３５】

そして、図２８－５のＴ１のタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出が最終局面になってリーチハズレ出目が仮停止されると、ＳＰＳＰリーチ演出に発展することを示唆するＳＰＳＰ発展演出が実行される。具体的には、第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが演出位置まで移動（大下降）すると共に、第２可動部材７３ｂが左右方向に移動する。また、メイン表示装置７０には、第１可動部材７３ａに対応するように各種演出画像を遮蔽（非表示にして視認を規制）する発展画像ＨＡが表示されると共に、音声出力装置９から出力されていたＳＰリーチＢＧＭの出力が停止されて発展音が出力される（図２８－６（ｂ）参照）。なお、発展演出の実行（発展画像ＨＡの表示）によって当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩが非表示となる（遮蔽されて視認が規制される）が、非表示となった際の通常表示態様の保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩは、左側に傾いた第１姿勢（初期姿勢）となっており、特別表示態様（青色）の保留アイコンＨＩは、右方向に所定角度（ここでは９０度）だけ回転した第２姿勢となっている。

【１７３６】

その後、図２８－５のＴ２のタイミングにおいて、発展演出の開始から所定期間が経過するとＳＰＳＰリーチ演出が開始される。具体的には、ＳＰＳＰリーチ背景画像が表示された状態で３つの演出図柄７０ａが画面の左上隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示され、ＳＰＳＰリーチに係る演出画像が表示される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの非表示が維持され、音声出力装置９からＳＰＳＰリーチＢＧＭが出力される（図２８－６（ｃ）参照）。なお、当該アイコンについては、ＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となり、ＳＰＳＰ発展演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態（左向きの第１姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは右向きの第２姿勢）から表示される（図２８－６（ｃ）参照）。

【１７３７】

また、図２８－５のＴ３のタイミングにおいて、ＳＰＳＰリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、ＳＰＳＰリーチＢＧＭの出力が停止し、演出ボタン１７の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。このとき、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置９から「押せ！」との促進音が出力される。また、演出ボタン１７が白発光する（図２８－６（ｄ）参照）。

【１７３８】

そして、図２８－５のＴ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置７０に決め失敗画像が表示されると共に、音声出力装置９から「ち～ん」の失敗音が出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で仮停止する（図２８－６（ｅ）参照）。

【１７３９】

その後、図２８－５のＴ５のタイミングにおいて、決め失敗演出が開始されてから所定時間（例えば３秒）が経過すると、失敗音の出力が停止されて演出図柄７０ａが画面の左上隅部から中央の通常位置（図柄停止位置上）に移動して通常サイズで表示される（図２８

－６（ｆ）参照）。
【１７４０】
また、図２８－５のＴ６のタイミングにおいて、演出図柄７０ａ（特殊図柄ＴＺ）が停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、画面中央に表示されたアイキャッチ画像ＩＣが徐々に拡大して演出図柄７０ａや当該アイコンＴＩを遮蔽する状態となる（図２８－７（ｇ）参照）。なお、アイキャッチ画像ＩＣが拡大しても特殊図柄ＴＺや各種保留数表示領域（第１保留数表示領域ＳＡ、第２保留数表示領域ＳＢ）は遮蔽（視認が規制）されないようになっている。
【１７４１】
そして、図２８－５のＴ７のタイミングにおいて、アイキャッチ演出の開始から所定期間が終了すると、アイキャッチ演出が終了する。具体的には、アイキャッチ画像ＩＣが画面全域まで拡大してフェードアウトし、ＳＰＳＰリーチ背景画像から通常背景画像（ここではモードＡ背景画像）の横スクロールに復帰し、演出図柄７０ａが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持し、当該アイコンＴＩや保留アイコンＨＩが再表示される（図２８－７（ｈ）参照）。
【１７４２】
なお、通常表示態様（白色）の保留アイコンについては、ＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態（左向きの第１姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは縦向きの第２姿勢）から動作表示される（図２８－７（ｈ）参照）。また、特別表示態様（青色）の保留アイコンについては、ＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにＳＰＳＰ発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態（右方向に９０度回転した第２姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは初期姿勢）から表示される（図２８－７（ｈ）参照）。
【１７４３】
なお、保留アイコンが青色以外の特別表示態様である場合も、再表示されるときには非表示となったときの動作状態から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢）から動作表示される。また、通常表示態様（白色）の当該アイコンについては、アイキャッチ演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにアイキャッチ演出の開始によって非表示となったときの動作状態（左向きの第１姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作態様（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは縦向きの第２姿勢）から表示される（図２８－７（ｈ）参照）。なお、当該アイコンが特別表示態様（青色、赤色、虹色）である場合も、再表示されるときには非表示となったときの動作状態から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢）から動作表示される。
【１７４４】
その後、図２８－５のＴ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄表示器６０にハズレ特別図柄が停止表示される（図２８－７（ｉ）参照）。
【１７４５】
そして、図２８－５のＴ９のタイミングにおいて、演出制御基板１３０が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第１変動表示器８１での変動表示が停止する。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ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０ａ（「５６５」）及び特殊図柄ＴＺ（「５６５

」）の停止表示が開始される。また、十字キー１９による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制される（図２８－７（ｊ）参照）。
【１７４６】
また、図２８－５のＴ１０のタイミングにおいて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示が終了する（図２８－７（ｋ）参照）。なお、演出図柄７０ａが停止表示する前に十字キー１９が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、演出図柄７０ａの停止表示によって十字キー１９を用いた音量調整や光量調整が不能な状態となったことに応じて消去されるが、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去が終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、当該アイコンＴＩの消去アニメーションよりも短い時間（早いタイミング）で消去されることになる。
【１７４７】
次に、図２８－５のＴ１１のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第１保留数が「２」から「１」になって大当たり判定が行われ、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第１特別図柄保留表示器６３が「１」表示になって第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示（１回目のサイクル変動）が開始される。その後、演出制御基板１３０が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示になり、サブ第１変動表示器８１での変動表示が開始される。また、変動演出が開始して所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）に復帰する。なお、停止時コマンドを受信した後に演出制御基板１３０が客待ち状態指定コマンドを受信する場合には、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）に復帰する。
【１７４８】
このように、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、変動演出において通常態様又は特別態様の保留アイコンを非表示にさせる特定演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出～ＳＰＳＰリーチ演出～アイキャッチ演出）の終了に応じて通常態様又は特別態様の保留アイコンを再表示させる場合、非表示になったときの動作状態（姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢）から動作表示するようになっている。そのため、保留アイコンを再表示させる際の制御負担を軽減することが可能となる、また、保留アイコンを再表示させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１７４９】
なお、保留アイコンを再表示させるときの所定の動作状態については、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢とするのではなく、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）としてもよい。また、短時間の特定演出（ＳＰ発展演出等）では、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢から再表示し、長時間の特定演出（ＳＰＳＰリーチ演出）では、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）から再表示するようにしてもよい。また、保留アイコンが非表示となってから再表示される特定演出（短時間の演出）として、演出モード（保留アイコンの表示態様）は変化しないが、背景画像が変化するステージチェンジ演出や所定の遮蔽画像を表示する大当たり予告演出（どちらもリーチ演出前に行われる演出）等を設けてもよい。
【１７５０】
また、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、変動演出において通常態様又は特別態様の当該アイコンを非表示にさせる特定演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出、アイキャッチ演出等）の終了に応じて通常態様又は特別態様の当該アイコンを再表示させる場合、非表示になったときの動作状態（姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定

の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢、第１姿勢）から動作表示するようになっている。そのため、当該アイコンを再表示させる際の制御負担を軽減することが可能となる、また、当該アイコンを再表示させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７５１】

なお、当該アイコンを再表示させるときの所定の動作状態については、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢とするのではなく、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）としてもよい。また、短時間の特定演出（ＳＰ発展演出等）では、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢から再表示し、長時間の特定演出（ＳＰＳＰリーチ演出）では、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）から再表示するようにしてもよい。また、当該アイコンが非表示となってから再表示される特定演出（短時間の演出）として、演出モード（保留アイコンの表示態様）は変化しないが、背景画像が変化するステージチェンジ演出や所定の遮蔽画像を表示する大当たり予告演出（どちらもリーチ演出前に行われる演出）等を設けてもよい。

【１７５２】

また、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）に応じて演出図柄や特殊図柄が停止表示（変動演出が終了）するときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、演出図柄や特殊図柄の停止表示（変動演出が終了）を遊技者に認識させることが可能となる。

【１７５３】

なお、演出図柄や特殊図柄の停止表示によって十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）場合には、何れの種類の変動演出が実行される場合であっても、同じタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、変動演出の実行毎に十字キー１９による音量調整や光量調整を行うタイミングを変えるといった煩雑な作業を遊技者に強いてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７５４】

また、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）に応じて当該アイコンが消去（変動演出が終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる、音量値画像や光量値画像が消去される、）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、当該アイコンが消去、つまり、変動演出が終了することを遊技者に認識させることが可能となる。

【１７５５】

なお、特別図柄の停止表示後に生じる音量調整や光量調整に関する制約としては、十字キー１９を用いた音量調整や光量調整ができないものとしたが、音量値画像や光量値画像が表示されない（表示されている場合には消去される）ようにしてもよいし、演出図柄７０ａの前方レイヤーに表示される音量値画像や光量値画像を演出図柄７０ａの後方レイヤーに表示させる（背景画像の前方であって演出図柄７０ａの後方に重畳される）ようにすることで、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じるようにしてもよい

。また、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間（例えば０．５秒）が経過すると、十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるのではなく、客待ち状態指定コマンドの受信時点で十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよいし、演出図柄（特殊図柄）の停止時間が経過した時点で十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよいし、演出図柄（特殊図柄）の停止時間が経過する前に十字キー１９による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよい。

【１７５６】

また、客待ち状態となってから客待ちデモ演出が開始されるまでの間に、演出ボタン１７や十字キー１９が操作されなくても音量値画像や光量値画像を表示するようにしてもよく、この場合には、客待ち状態となってから所定期間（例えば、ＢＧＭの名残り時間と同じ時間である１５秒でもよいし、ＢＧＭの名残り時間よりも短い時間である１０秒としてもよい）経過後に音量値画像や光量値画像を表示するとよい。

【１７５７】

（アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例）

図２８－８を用いて、アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例について説明する。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１７５８】

まず、図２８－８（ａ）に示すように、第１保留数が「２」の状態で変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）が実行されており、第１保留数表示領域ＳＡには「２」が表示されると共に、第２保留数表示領域ＳＢには「０」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに２つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃに通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら３つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【１７５９】

この状態で、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部に表示された保留アイコンを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる保留アイコン変化演出（変化１回目）が開始されると、図２８－８（ｂ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部で右向きの第２姿勢となっている通常態様の保留アイコンＨＩにハートが命中する。

【１７６０】

そして、保留アイコンＨＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－８（ｃ）に示すように、保留アイコンＨＩの表示態様が変化する。具体的には、右向きの第２姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンＨＩが形状の異なる第１特別表示態様（丸形青色）の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンＨＩの動作状態（ここでは右向きの第２姿勢）を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。

【１７６１】

なお、第１特別表示態様（丸形青色）の保留アイコン、第２特別表示態様（丸形赤色）の保留アイコン、及び、第３特別表示態様（丸形虹色）の保留アイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、何れの表示態様でっても第１姿勢から第２姿勢を経て第１姿勢に復帰する演出動作（回転動作）は、１周期２．５秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われる。

【１７６２】

さらに、キャラクタＡが消去されてから所定時間が経過すると、図２８－８（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示して当該アイコンＴＩが消去され、今回の変動演出が終了する。このとき、第１特別表示態様の保留アイコンＨＩは、右方向に９０度回転した状態の第２姿勢となっている。

【１７６３】

その後、第１保留数が「１」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、図２８－８（ｅ）に示すように、第１保留数表示領域ＳＡが「１」表示となって変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた２つの保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）する。その後、所定時間が経過すると保留アイコンのシフト表示が完了して１つが当該アイコンＴＩとなる。

【１７６４】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示された保留アイコンＨＩを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる保留アイコン変化演出（変化２回目）が開始されると、図２８－８（ｆ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部で右方向に２７０度回転した第２姿勢となっている第１特別表示態様の保留アイコンＨＩにハートが命中する。

【１７６５】

また、保留アイコンＨＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－８（ｇ）に示すように、保留アイコンＨＩの表示態様が変化する。具体的には、右方向に２７０度回転した第２姿勢となっていた第１特別表示態様の保留アイコンＨＩが形状の同じ第２特別表示態様（丸形赤色）の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンＨＩの動作状態（右方向に２７０度回転した第２姿勢）を引き継いで回転動作を継続する。

【１７６６】

さらに、キャラクタＡが消去されてから所定時間が経過すると、図２８－８（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示して当該アイコンＴＩが消去され、今回の変動演出が終了する。このとき、第２特別表示態様の保留アイコンＨＩは、３６０度回転して０度の位置に復帰した第１姿勢（初期姿勢）となっている。

【１７６７】

なお、通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンから形状が異なる第３特別表示態様（丸形虹色）の保留アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。一方、第１特別表示態様（丸形青色）の保留アイコンから形状の同じ第３特別表示態様（丸形虹色）の保留アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継いで回転動作（演出動作）を開始する。

【１７６８】

また、ここではキャラＡ作用変化パターンでの保留アイコン変化演出について説明したが、ノーマル変化パターンやキャラＢ～Ｄ作用変化パターンでの保留アイコン変化演出についても、通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンから形状が異なる第１～第３特別表示態様の保留アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。一方、第１特別表示態様（丸形青色）の保留アイコンから形状の同じ第２特別表示態様（丸形赤色）や第３特別表示態様（丸形虹色）に変化する場合や、第２特別表示態様（丸形赤色）から形状の同じ第３特別表示態様（丸形虹色）に変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継いで回転動作（演出動作）を開始する。

【１７６９】

（アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例）

図２８－９を用いて、アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例について説明する。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１７７０】

まず、図２８－９（ａ）に示すように、第１保留数が「１」の状態で変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）が実行されており、第１保留数表示領域ＳＡには「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域ＳＢには「０」が表示されている

。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃに通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら２つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【１７７１】

この状態で、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示された当該アイコンＴＩを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる当該アイコン変化演出（変化１回目）が開始されると、図２８－９（ｂ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃで右向きの第２姿勢となっている通常表示態様の当該アイコンＴＩにハートが命中する。

【１７７２】

そして、当該アイコンＴＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－９（ｃ）に示すように、当該アイコンＴＩの表示態様が変化する。具体的には、右向きの第２姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の当該アイコンＴＩが形状の異なる第１特別表示態様（丸形青色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコンＴＩの動作状態（ここでは右向きの第２姿勢）を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。

【１７７３】

なお、第１特別表示態様（丸形青色）の当該アイコン、第２特別表示態様（丸形赤色）の当該アイコン、及び、第３特別表示態様（丸形虹色）の当該アイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、何れの表示態様でっても第１姿勢から第２姿勢を経て第１姿勢に復帰する演出動作（回転動作）は、１周期２．５秒で繰り返し行われる。

【１７７４】

さらに、キャラクタＡが表示されてから所定時間が経過すると、図２８－９（ｄ）に示すように、キャラクタＡが消去される。このとき、第１特別表示態様の当該アイコンＴＩは、右方向に９０度回転した状態の第２姿勢となっている。

【１７７５】

その後、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示された当該アイコンＴＩを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる当該アイコン変化演出（変化２回目）が開始されると、図２８－９（ｅ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃで右方向に１８０度回転した第２姿勢となっている第１特別表示態様の当該アイコンＴＩにハートが命中する。

【１７７６】

そして、当該アイコンＴＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－９（ｆ）に示すように、当該アイコンＴＩの表示態様が変化する。具体的には、右方向に１８０度回転した第２姿勢となっていた第１特別表示態様の当該アイコンＴＩが形状の同じ第２特別表示態様（丸形赤色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコンＴＩの動作状態（右方向に１８０度回転した第２姿勢）を引き継いで回転動作を継続する。

【１７７７】

さらに、キャラクタＡが表示されてから所定時間が経過すると、図２８－９（ｇ）に示すように、キャラクタＡが消去される。このとき、第２特別表示態様の当該アイコンＴＩは、右方向に２７０度回転した状態の第２姿勢となっている。

【１７７８】

なお、通常表示態様（六角形白色）の当該アイコンから形状が異なる第３特別表示態様（丸形虹色）の当該アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。一方、第１特別表示態様（丸形青色）の当該アイコンから形状の同じ第３特別表示態様（丸形虹色）の当該アイコンに変化するようにした場合には、変化前の当該アイコンの動作状態を引き継いで回転動作（演出動作）を開始する。

【１７７９】

また、ここではキャラＡ作用変化パターンでの当該アイコン変化演出について説明したが、ノーマル変化パターンやキャラＢ～Ｄ作用変化パターンでの当該アイコン変化演出についても、通常態様（六角形白色）の保留アイコン又は当該アイコンから形状が異なる第１～第３特別表示態様の当該アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコン又は当該アイコンの動作状態を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。一方、第１特別表示態様（丸形青色）の保留アイコン又は当該アイコンから形状の同じ第２特別表示態様（丸形赤色）や第３特別表示態様（丸形虹色）に変化する場合や、第２特別表示態様（丸形赤色）から形状の同じ第３特別表示態様（丸形虹色）に変化する場合には、変化前の保留アイコン又は当該アイコンの動作状態を引き継いで回転動作（演出動作）を開始する。

【１７８０】

このように、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、通常表示態様の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第１～第３特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８１】

また、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、第１特別表示態様の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第２～第３特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８２】

また、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、第２特別表示態様の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第３特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８３】

また、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、通常表示態様の当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第１～第３特別表示態様の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８４】

また、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、第１特別表示態様の当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第２～第３特別表示態様の当該アイコンに変化させる場合、変化前の当該アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８５】

また、図２８－８～図２８－９に示した具体例によれば、第２特別表示態様の当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第３特別表示態

様の当該アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７８６】

なお、既に特別態様の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、通常表示態様の保留アイコンが特別表示態様の保留アイコンに変化する場合には、既に表示されていた特別表示態様の保留アイコン又は当該アイコンと同じ姿勢（動作状態）から新たに特別表示態様に変化した保留アイコンが回転動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、第１特別表示態様の保留アイコン又は当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第２～第３特別表示態様に変化させる場合に、変化後の保留アイコン又は当該アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させるようにしてもよい。また、第２特別表示態様の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が同じ第３特別表示態様に変化させる場合に、変化後の保留アイコン又は当該アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させるようにしてもよい。また、ハート画像によって保留アイコンや当該アイコンが完全に遮蔽されて表示態様が変化する場合、遮蔽前のアイコンの姿勢から演出動作させるのではなく、遮蔽前のアイコンの姿勢とは異なる姿勢（第１姿勢ならば第２姿勢、第２姿勢ならば第１姿勢又は少々姿勢が異なる第２姿勢）から演出動作させるようにしてもよい。

【１７８７】

（アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例）

図２８－１０を用いて、アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例について説明する。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。本変形例では、アイコン表示態様として、アイコンの表示態様が変化する可能性があることを示唆する第４特別表示態様（丸形白点滅）と、大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）が実行されることを示唆する第５特別表示態様（斧形多色）とが設定されている。なお、第４特別表示態様及び第５特別表示態様のアイコンは、大当たり遊技の期待度を示唆する第１～３特別表示態様のアイコンとは示唆する情報が異なるため、第１特殊表示態様及び第２特殊表示態様と言い換えてもよい。

【１７８８】

第４特別表示態様（丸形白点滅）のアイコンは、始動口への遊技球の入賞時に表示されたり、通常態様のアイコンから変化したりすることが可能であるが、第１～第３特別表示態様や第５特別表示態様のアイコンからは変化しないようになっており、第１～第３特別表示態様や第５特別表示態様に変化可能となっている。また、第５特別表示態様（斧形多色）のアイコンは、第４特別表示態様のアイコンから変化可能であるが、通常表示態様や第１～第３特別表示態様のアイコンからは変化せず、通常表示態様や第１～第４特別表示態様には変化しないようになっている。

【１７８９】

まず、図２８－１０（ａ）に示すように、第１保留数が「１」の状態で変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）が実行されており、第１保留数表示領域ＳＡには「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域ＳＢには「０」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域７０Ｃに通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら２つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【１７９０】

この状態で、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部に表示された保留アイコンを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる保留アイコン変化演出（変化１回目）が開始されると、図２８－１０（ｂ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると

共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部で右向きの第２姿勢となっている通常表示態様の保留アイコンＨＩにハートが命中する。

【１７９１】

そして、保留アイコンＨＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－１０（ｃ）に示すように、保留アイコンＨＩの表示態様が変化する。具体的には、右向きの第２姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンＨＩが形状の異なる第４特別表示態様（丸形白点滅）の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンＨＩの動作状態（ここでは右向きの第２姿勢）を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から拡縮動作（演出動作）を開始する。

【１７９２】

なお、第４特別表示態様（六角形白色）のアイコン、及び、第５特別表示態様（斧形多色）のアイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、第４特別表示態様のアイコンが縮小サイズの第１姿勢から拡大サイズの第２姿勢を経て第１姿勢に復帰する演出動作（拡縮動作）は、１周期１秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われ、第５特別表示態様のアイコンが上向きの第１姿勢から下向きの第２姿勢を経て第１姿勢に復帰する演出動作（上下動作）は、１周期１．５秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われる。

【１７９３】

さらに、キャラクタＡが消去されてから所定時間が経過すると、図２８－１０（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示して当該アイコンＴＩが消去され、今回の変動演出が終了する。このとき、第４特別表示態様の保留アイコンＨＩは、拡大サイズの第２姿勢となっている。

【１７９４】

その後、第１保留数が「０」に減少して第１特別図柄の変動表示が開始されると、図２８－１０（ｅ）に示すように、第１保留数表示領域ＳＡが「０」表示となって変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた１つの保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示（減少表示）する。その後、所定時間が経過すると保留アイコンのシフト表示が完了して当該アイコンＴＩになる。

【１７９５】

そして、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示された当該アイコンＴＩを対象とするキャラＡ作用変化パターンによる当該アイコン変化演出が開始されると、図２８－１０（ｆ）に示すように、画面右下部にキャラクタＡが表示されると共にハートＨＥを投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃで中サイズの第２姿勢となっている第４特別表示態様の当該アイコンＴＩにハートが命中する。

【１７９６】

その後、当該アイコンＴＩを遮蔽したハートＨＥが消去されると、図２８－１０（ｇ）に示すように、当該アイコンＴＩの表示態様が変化する。具体的には、中サイズの第２姿勢となっていた第４特別表示態様（丸形白点滅）の当該アイコンＴＩが形状の異なる第５特別表示態様（斧形多色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコンＴＩの動作状態（ここでは中サイズの第２姿勢）を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から上下動作（演出動作）を開始する。

【１７９７】

また、キャラクタＡが表示されてから所定時間が経過すると、図２８－１０（ｈ）に示すように、キャラクタＡが消去される。このとき、第５特別表示態様（斧形多色）の当該アイコンＴＩは、下向きの第２姿勢となっている。

【１７９８】

なお、第４特別表示態様（丸形白点滅）の保留アイコンから形状が異なる第５特別表示態様（斧形多色）の保留アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を

引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から上下動作（演出動作）を開始する。また、通常表示態様（六角形白色）の当該アイコンから形状が異なる第４特別表示態様（丸形白点滅）の当該アイコンに変化する場合には、変化前の当該アイコンの姿勢（動作状態）を引き継がずに第１姿勢（初期姿勢）から拡縮動作（演出動作）を開始する。

【１７９９】

このように、図２８－１０に示した変形例によれば、通常表示態様の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８００】

また、図２８－１０に示した変形例によれば、通常表示態様の当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８０１】

また、図２８－１０に示した変形例によれば、第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の保留アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第５特別表示態様（第２特殊表示態様）の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８０２】

また、図２８－１０に示した変形例によれば、第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の当該アイコンが第２姿勢（変化姿勢、第２動作状態）となっているときに形状が異なる第５特別表示態様（第２特殊表示態様）の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第１姿勢（初期姿勢、第１動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８０３】

なお、既に第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、通常態様の保留アイコン又は当該アイコンが第４特別表示態様（第１特殊態様）の保留アイコン又は当該アイコンに変化する場合には、既に表示されていた第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンと同じ姿勢（動作状態）から新たに第４特別表示態様（第１特殊表示態様）に変化した保留アイコン又は当該アイコンが拡縮動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、既に第５特別表示態様（第２特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、第４特別表示態様（第１特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが第５特別表示態様（第２特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンに変化する場合には、既に表示されていた第５特別表示態様（第２特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンと同じ姿勢（動作状態）から新たに第５特別表示態様（第２特殊表示態様）に変化した保留アイコン又は当該アイコンが上下動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、第５特別表示態様（第２特殊表示態様）のアイコンについては、第４特別表示態様（第

１特殊表示態様）のアイコンからしか変化しないのではなく、通常表示態様や第１～第２特別表示態様のアイコンから第５特別表示態様（第２特殊表示態様）のアイコンに変化可能にすると共に、第３特別表示態様（大当たり確定）のアイコンからは変化しないようにしてもよい。

【１８０４】

なお、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において発射許可指定コマンドが払出制御基板１２０に送信されて遊技球の発射を行うことが可能となっているが、遊技の進行制御が開始されるときに発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信することで、遊技可能状態となってから遊技球の発射を行えるようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても払出制御基板１２０は払出制御を行うことが可能であるため、遊技機１に並設される球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）については可能となっているが、遊技の進行制御が開始されて遊技可能状態となった後に球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）を可能としてもよい。

【１８０５】

また、本実施形態では、払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）にバックアップ電源が供給されていないため、遊技機１への電源がＯＮとなった際に払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）に未払出の払出球数データが残存していることがないが、払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）にバックアップ電源を供給するようにしてもよく、この場合、遊技機１への電源がＯＮとなった際に未払出の払出球数データが払出制御基板１２０（払出ＲＡＭ１２０ｃ）に残存していれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、この未払出の払出球数データに基づく遊技球の払い出しについては可能としてもよい。また、本実施形態では、メイン情報表示器５９を遊技領域５ａの外側に設けたが、メイン情報表示器５９を遊技領域５ａの内側に設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞球（賞価値）を付与するようになっていたが、遊技者の持ち球をデータとして管理し、賞球データを付与（持ち球データへの加算）するようにしてもよい。

【１８０６】

また、本実施形態では、先読みゾーン演出が１種類しかなかったが、大当たり期待度が異なる複数の先読みゾーン演出を設けてもよい。この場合、変動演出中に２つの先読みゾーン演出が重複するときには、一方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の上側及び／又は下側に画面を横断するように表示し、他方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の左側及び／又は右側に画面を縦断するように表示するとよい。このようにすると、２つの先読みゾーン演出を両立させることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【１８０７】

また、本実施形態では、大当たり予告演出としてブラックアウト演出を実行するようになっていたが、ブラックアウト演出に代えてメイン表示装置７０が白転するホワイトアウト演出を実行するようにしてもよい。この場合、基本的な演出の流れはブラックアウト演出と同様にするとよい。

【１８０８】

また、本実施形態では、通常遊技状態と特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで基本的には変動演出の実行態様が同じであったが、例えば、通常遊技状態における前段演出と後段演出（リーチ前演出とリーチ演出のケース、ノーマルリーチ演出とＳＰリーチ演出のケース、ＳＰリーチ演出とＳＰＳＰリーチ演出のケース、リーチ前演出と演出図柄の仮停止中のケース、リーチ演出中と演出図柄７０ａの仮停止中のケース等）とからなる変動演出の後段演出の実行中に遊技者にとって有利な第１情報（大当たり期待度示唆する情報、特別遊技の実行に関する情報等）を報知するようにし、特定遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出の後段演出の実行中に第１情報とは異なる第２情報（十字キー１９の操作によって選択可能な楽曲の追加情報、ミッションの達成状況等）を報知するようにしてもよい。また、通常遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変

動演出として、第１前段演出を実行した後に共通後段演出を実行する場合と、第１前段演出とは異なる第２前段演出を実行した後に共通後段演出を実行するようにし、特別図柄が停止表示される際に実行される共通後段演出において特別遊技の実行に関する情報を報知するようにしてもよい。

【１８０９】

（本実施形態に記載された発明例）

以下では、本実施形態に記載された発明例を記載する。

【１８１０】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記識別情報に対応する対応表示が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８１１】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記識別情報に対応する対応表示が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示との少なくとも一部を重複表示することが可能である。

【１８１２】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、　所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８１３】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行

可能である。
【１８１４】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能である。
【１８１５】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示が実行される以前に前記識別情報に対応する特定表示が表示可能である。
【１８１６】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記変動開始動作中に、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第１変動演出と、前記変動開始動作中に、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第２変動演出と、がある。
【１８１７】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第２示唆演出（ブラックアウト、ステージチエンジ）と、が夫々実行可能である。
【１８１８】
遊技の進行を制御する主制御手段と、
前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機

であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第２示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

【１８１９】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動中に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第２示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

【１８２０】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第２示唆演出（ブラックアウト、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第３示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

【１８２１】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第１演出図柄による第１変動表示と、前記第１演出図柄とは異なる第２演出図柄（特殊図柄）による第２変動表示と、を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記第１演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第２演出図柄は、前記第２変動表示を実行する。

【１８２２】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第１演出図柄による第１変動表示と、前記第１演出図柄とは異なる第２演出図柄（特殊図柄）に

よる第２変動表示と、を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記第１演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示との少なくとも一部を重複表示することが可能であり、前記第２演出図柄は、前記第２変動表示を実行する。

【１８２３】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【１８２４】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定第２変動表示を実行する。

【１８２５】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【１８２６】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図

柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示が実行される以前から前記特定図柄を表示可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【１８２７】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第１演出図柄による第１変動演出と、前記第１演出図柄とは異なる第２演出図柄（特殊図柄）による第２変動演出と、を実行可能であり、前記第１変動演出には、前記第１演出図柄を表示した状態から前記第１演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、前記第１演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記１演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第２演出図柄は、前記第２変動演出を実行可能であり、前記変動開始動作中に、第１演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第１変動演出と、前記変動開始動作中に、第１演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第２変動演出と、がある。

【１８２８】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第２示唆演出（ブラックアウト、ステージチエンジ）と、が夫々実行可能である。

【１８２９】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の

仮停止時に実行される第２示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。
【１８３０】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動中に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第２示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。
【１８３１】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第１示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第２示唆演出（ブラックアウト、ステージチエンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第３示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。
【１８３２】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とは、重複表示可能である。
【１８３３】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断され

た状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記所定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８３４】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記特定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８３５】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、背景画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とは、重複表示可能である。

【１８３６】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像と、前記演出図柄画像とは異なる特定図柄画像（特殊図柄）とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８３７】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第１時間の第１変動パターンと、変動時間が第２時間の第２変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第１変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第１のタイミングで電源遮断される場合と、前記第１のタイミングとは異なる第２のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第１のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第２のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

【１８３８】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第１時間の第１変動パターンと、変動時間が前記第１時間よりも長い第２時間の第２変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第２変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第１のタイミングで電源断される場合と、前記第１のタイミングとは異なる第２のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第１のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第２のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

【１８３９】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第１時間の第１の変動パターンと、変動時間が第２時間の第２変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動

作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第１変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第１のタイミングで電源遮断される場合と、前記第２変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第２のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第１のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第２のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

【１８４０】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第１時間の第１の変動パターンと、変動時間が前記第１時間よりも長い第２時間の第２変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第１変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第２のタイミングで電源遮断される場合と、前記第２変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に前記第１のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第１のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第２のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

【１８４１】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入してから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示で表示される前記演出図柄画像を、予め定められた特定の図柄組み合わせで表示可能である。

【１８４２】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態において特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づい

て、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示（保留アイコン）を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記所定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる第１発生表示を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記保留記憶が記憶されている場合、前記消滅表示とともに、前記所定表示が徐々に表れる第２発生表示を実行可能である。

【１８４３】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態において特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示（当該アイコン）を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記特定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示が実行されるときに、前記情報表示を前記特定の表示領域に表示させない。

【１８４４】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入してから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像と、前記演出図柄画像とは異なる特定図柄画像（特殊図柄）とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示で表示される前記特定図柄画像を、予め定められた特定の図柄組み合わせで表示可能である。

【１８４５】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【１８４６】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。
【１８４７】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能である。
【１８４８】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える第１消滅表示を実行可能であり、前記第１消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える第２消滅表示を実行可能であり、前記第２消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。
【１８４９】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立によ

り取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠蔽されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示とともに、前記変動開始動作演出を実行可能である。

【１８５０】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠蔽されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示とともに、前記変動開始動作演出を実行可能であり、前記変動開始動作演出中に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第１変動演出を実行可能であり、前記変動開始動作演出中に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第２変動演出を実行可能である。

【１８５１】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始した状態で、前記特定の開始条件が成立した場合には、前記所定の演出を終了させてから、前記他の演出を開始させることが可能である。

【１８５２】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能である。

【１８５３】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが

可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能である。

【１８５４】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能である。

【１８５５】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能である。

【１８５６】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８５７】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８５８】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行

するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８５９】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８６０】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８６１】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出

とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、
前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。
【１８６２】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、
前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。
【１８６３】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、
前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能で

あり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８６４】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８６５】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【１８６６】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能

であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。
【１８６７】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。
【１８６８】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。
【１８６９】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重

なるように実行可能である。
【１８７０】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。
【１８７１】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。
【１８７２】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【１８７３】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【１８７４】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【１８７５】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認

可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８７６】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８７７】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８７８】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づい

て前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８７９】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８０】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定

の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８１】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８２】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８３】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に

基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８４】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８５】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８６】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８７】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８８】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出

とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８８９】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９０】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成

立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９１】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９２】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９３】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異な

る特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９４】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【１８９５】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、前記図柄に対応した複数の演出図柄を表示可能であり、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した

場合には、前記所定の演出を開始させないことが可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、複数の前記演出図柄が確定停止表示するときの演出図柄態様を指定可能であり、前記判定手段による判定結果が前記特別遊技を実行しないとの判定結果であるものの、前記演出図柄態様について前記特別遊技の実行を示唆する第１演出図柄態様で指定する場合には、複数の前記演出図柄において、前記第１演出図柄態様で確定停止表示することを制限し、前記第１演出図柄態様とは異なる第２演出図柄態様で確定停止表示させることが可能である。

【１８９６】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、前記図柄に対応した複数の演出図柄を表示可能であり、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させないことが可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、複数の前記演出図柄が確定停止表示するときの演出図柄態様を指定可能であり、前記判定手段による判定結果が前記特別遊技を実行しないとの判定結果であるものの、前記演出図柄態様について前記特別遊技の実行を示唆する第１演出図柄態様で指定する場合には、複数の前記演出図柄において、前記第１演出図柄態様で確定停止表示することを制限し、前記第１演出図柄態様とは異なる第２演出図柄態様で確定停止表示させることが可能である。

【１８９７】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第１特別遊技と、前記第１特別遊技とは異なる第２特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第１特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第１特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第２コマンドが前記第２特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１８９８】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第１特別遊技と、前記第１特別遊

技よりも有利な第２特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第１特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第２特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第２コマンドが前記第１特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１８９９】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも有利な第２特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第２特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第１特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第２コマンドが前記第２特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１９００】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも有利な第２特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第１コマンドと前記変動パターンに基づく第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第２特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第２特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第２コマンドが前記第１特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１９０１】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条

件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第１始動条件の成立に基づいた第１判定と、第２始動条件の成立に基づいた第２判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第１判定による判定結果に基づくものであり、前記第２コマンドが前記第２判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１９０２】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第１始動条件の成立に基づいた第１判定と、第２始動条件の成立に基づいた第２判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第１コマンドと前記変動パターンに基づく第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第２判定による判定結果に基づくものであり、前記第２コマンドが前記第１判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１９０３】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第１始動条件の成立に基づいた第１判定と、第２始動条件の成立に基づいた第２判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第１コマンドと第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第１判定による判定結果に基づくものであり、前記第２コマンドが前記第２判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【１９０４】
遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第１始動条件の成立に基づいた第１判定と、第２始動条件の成立に基づいた第２判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第１コマンドと前記変動パターンに基づく第２コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第１コマンドと前記第２コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定された場合であって、前記第１コマンドが前記第２判定による判定結果に基づくものであり、前記第２コマンドが前記第１判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。
【１９０５】
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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記サイクル変動の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記変動演出が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。
【１９０６】
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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記サイクル変動の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記特殊図柄の変動表示が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。
【１９０７】
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

ドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン、数字保留、保留ＬＥＤ）を増加表示（追加表示、増数等）させると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報を減少表示（シフト表示、減数等）させることが可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記保留情報の減少表示が行われるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

【１９０８】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行中に前記音出力部から所定音（変動ＢＧＭ、効果音等）を可聴出力することが可能であり、前記特別図柄の変動表示が非実行の客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記所定音の可聴出力が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

【１９０９】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記サイクル変動の停止に応じて前記演出図柄の変動表示が停止されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

【１９１０】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定

情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記サイクル変動の停止に応じて前記実行表示が消去されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

【１９１１】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に演出音（変動ＢＧＭ、効果音等）を出力可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記演出図柄の仮停止期間及び前記演出音の出力期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記演出音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記演出音が音データの最初から出力されて前記演出音の出力期間が延長されることを特徴とする。

【１９１２】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に演出音（変動ＢＧＭ）を出力可能であり、前記特殊図柄が変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間及び前記演出音の出力期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記演出音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記演出音が音データの最初から出力されて前記演出音の出力期間が延長されることを特徴とする。

【１９１３】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行中に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、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音（ゾーンＢＧＭ、大当たり予告音等）を出力可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場

合、前記演出図柄の仮停止期間及び前記特定音の出力期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記特定音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記特定音が音データの最初から出力されて前記特定音の出力期間が延長されることを特徴とする。

【１９１４】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定音（ゾーンＢＧＭ、大当たり予告音等）を出力可能であり、前記特殊図柄を変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間及び前記特定音の出力期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記特定音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記特定音が音データの最初から出力されて前記特定音の出力期間が延長されることを特徴とする。

【１９１５】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記判定の結果に基づく所定の報知演出（確定演出等）を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記演出図柄の仮停止期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記所定の報知演出が開始されることはないが、前記演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された前記所定の報知演出を前記演出図柄の仮停止期間の延長中も継続して実行可能であることを特徴とする。

【１９１６】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に前記判定の結果に基づく所定の報知演出（確定演出等）を実行可能であり、前記特殊図柄を変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記所定の報知演出が開始されることはないが、前記特殊図柄の変動期間の延長前に開始された前記所定の報知演出を前記特殊図柄の変動期間の延長中も実行可能であることを特徴とする。

【１９１７】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機にお

いて、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を非表示にさせる特定演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、ＳＰリーチ演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記保留表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９１８】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を非表示にさせる特定演出（ＥＦ演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、ＳＰＳＰ発展演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記実行表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９１９】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であると共に、前記特別図柄の変動表示が開始された前記保留表示を実行表示（当該アイコン等）として表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示及び前記実行表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示及び前記実行表示を非表示にさせる特定演出（ＥＦ演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、ＳＰＳＰ発展演出、ＳＰＳＰリーチ演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記保留表示及び前記実行表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９２０】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段

と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記事前判定の結果に基づき前記保留表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を第１状態（初期姿勢）と第２状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記通常態様の前記保留表示が前記第２状態となっているときに前記特別態様に変化させる場合、前記特別態様に変化した前記保留表示を前記第１状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９２１】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記実行表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を第１状態（初期姿勢）と第２状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記通常態様の前記実行表示が前記第２状態となっているときに前記特別態様に変化させる場合、前記特別態様に変化した前記実行表示を前記第１状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９２２】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記事前判定の結果に基づき前記保留表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を第１状態（初期姿勢）と第２状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記特別態様には、第１特別態様（白点滅、第１特殊態様）と、第２特別態様（青色、赤色、虹色、キャラクタ等）とを含み、前記第１特別態様の前記保留表示が前記第２状態となっているときに前記第２特別態様に変化させる場合、前記第２特別態様に変化した前記保留表示を前記第１状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９２３】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表

示可能であり、前記実行表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を第１状態（初期姿勢）と第２状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記特別態様には、第１特別態様（白点滅、第１特殊態様）と、第２特別態様（青色、赤色、虹色、キャラクタ等）とを含み、前記第１特別態様の前記実行表示が前記第２状態となっているときに前記第２特別態様に変化させる場合、前記第２特別態様に変化した前記実行表示を前記第１状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

【１９２４】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で複数の演出図柄の変動表示と複数の特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記変動演出は、前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とが同じ表示出目で開始されると共に、前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とが同じ表示出目で終了し、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせ、前記特定画像のフェードアウト中に視認可能となるように前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とを表示するが、前記複数の特殊図柄が変動表示するまでの時間よりも前記複数の演出図柄が変動表示するまでの時間の方が長いことを特徴とする。

【１９２５】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記演出図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

【１９２６】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示する

と共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に減少表示が終了されることを特徴とする。

【１９２７】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、該フェードアウトの終了後に減少表示が終了されることを特徴とする。

【１９２８】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に減少表示が開始され、前記演出図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

【１９２９】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前

記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に減少表示が終了され、前記演出図柄は、前記保留表示の減少表示が終了した以降に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

【１９３０】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記実行表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に表示が完了し、前記演出図柄は、前記実行表示の表示が完了した以降に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

【１９３１】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特定画像のフェードアウトが終了する前に前記サイクル変動における表示変化が複数回行われることを特徴とする。

【１９３２】

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応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせると共に、該フェードアウト中に視認可能となるように前記演出図柄を表示させることを特徴とする。

【１９３３】

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

ドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の開始に応じて前記特別遊技の実行を期待させる予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせると共に、該フェードアウト中に視認可能となるように前記演出図柄を表示し、前記演出図柄が視認可能となった後に当該演出図柄の視認を規制する前記予告演出を開始することを特徴とする。

【１９３４】

なお、本実施形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよいし、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第１始動口４５及び第２始動口４７への遊技球の入賞順で実行されるようにしてもよい。

【１９３５】

また、本実施形態の遊技機１は、大当たり判定の結果として小当たりがないことで小当たり遊技が実行されないものとしたが、例えば、第１始動口４５に遊技球が入賞した場合の大当たり判定では、何れの設定値であっても同じ第１確率（例えば１／３００）で小当たりと判定されるようにし、第２始動口４７に遊技球が入賞した場合の大当たり判定では、何れの設定値であっても同じ第２確率（例えば１／７）で小当たりと判定されるようにしてもよい。この場合、第１可変入賞部４９の内部に特定領域を設け、小当たり遊技中に第１大入賞口５０に入賞した遊技球が特定領域を通過したことで、大当たり遊技を実行する所謂１種＋２種の遊技機としてもよい。

【１９３６】

また、所謂１種＋２種の遊技機とする場合には、大当たり遊技後に通常遊技状態又は時短遊技状態に移行させるものとし、第１始動口４５への入賞に基づき大当たり遊技（小当たり遊技経由を含む）が実行された場合には、１：１の割合で通常遊技状態と時短遊技状態とに移行させるものとし、第２始動口４７への入賞に基づき大当たり遊技（小当たり遊技経由を含む）が実行された場合には、１００％の確率で時短遊技状態に移行させるようにするとよい。この場合、第１始動口４５への入賞に基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行した場合には、時短回数を１回に設定し、第２始動口４７への入賞に基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行した場合には、１：１の割合で時短回数を５回と１０回に設定するようにするとよい。

【１９３７】

また、所謂１種＋２種の遊技機とする場合には、通常遊技状態中の先読み判定（事前判定）で小当たりと判定された場合には、アイコン変化演出におけるアイコン最終表示態様として大当たり遊技の実行が確定する虹アイコンが決定されないようにし、時短遊技状態中の先読み判定（事前判定）で小当たりと判定された場合には、アイコン変化演出におけるアイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されるようにしてもよい。

【１９３８】

また、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、メダル（遊技媒体）を使用した遊技によって有効ライン上に入賞図柄が停止表示される（付与条件を満たす）と、所定量の賞メダル（賞メダルデータ）を遊技者に付与することが可能な回胴式遊技機（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。

【１９３９】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

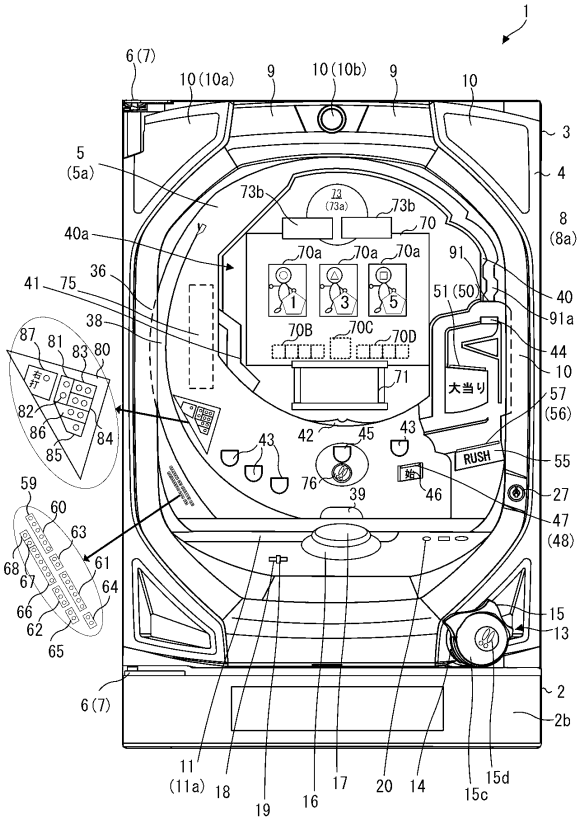
【符号の説明】

【１９４０】

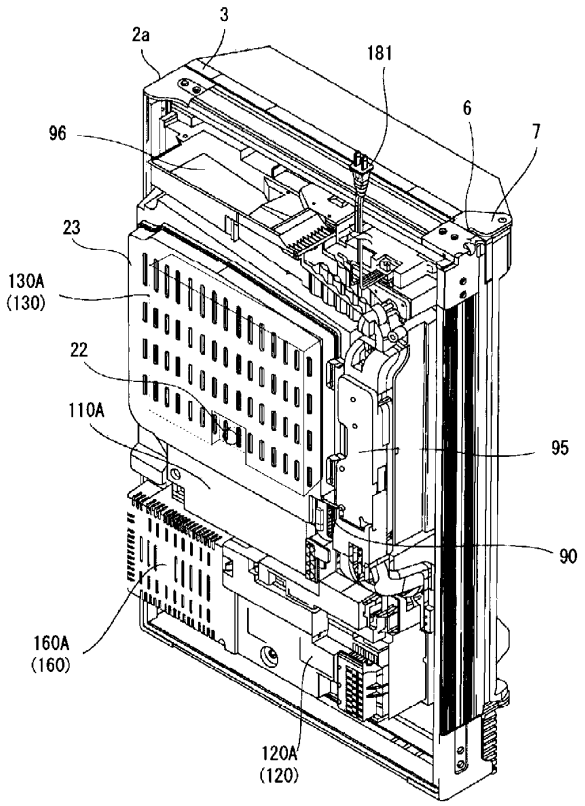
１…遊技機、１１０…主制御基板（メイン制御部）、１１０ｍ…主制御部（送信手段）、１３０…演出制御基板（サブ制御部）、１３０ｍ…演出制御部（受信手段）。

【図面】

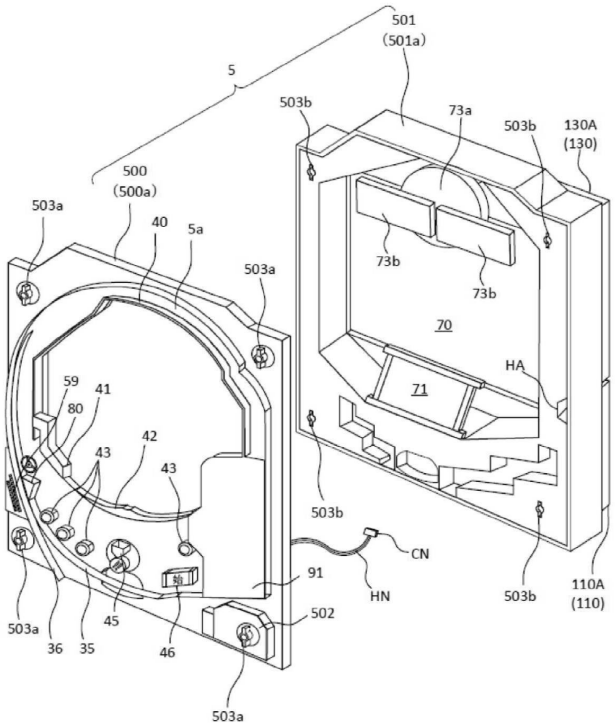
【図１】



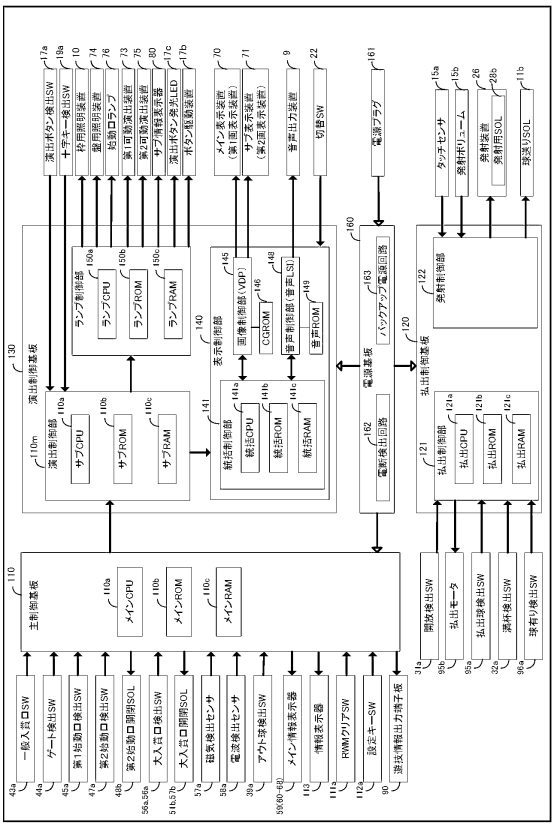
【図２】



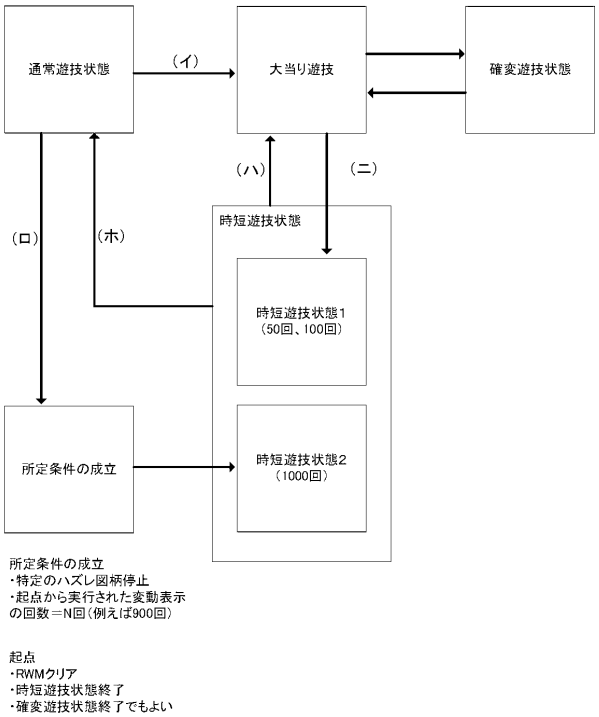
【図３】



【図４】



【図５】



所定条件の成立
・特定のハズレ図柄停止
・起点から実行された変動表示の回数＝N回（例えば900回）

起点
・RWMクリア
・時短遊技状態終了
・確変遊技状態終了でもよい

【図６－１】

(a)第1特別図柄用の大当り判定テーブル

設定値	遊技状態	大当り判定用乱数値（0～60000）	大当り判定結果	確率（参考値）
1	低確率	100～299	大当り	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1099	大当り	1/60
		上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100～302	大当り	1/295
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1114	大当り	1/59
		上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100～306	大当り	1/290
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1134	大当り	1/58
		上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100～309	大当り	1/285
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1149	大当り	1/57
		上記以外	ハズレ	—

(b)第2特別図柄用の大当り判定テーブル

設定値	遊技状態	大当り判定用乱数値（0～60000）	大当り判定結果	確率（参考値）
1	低確率	100～299	大当り	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1099	大当り	1/60
		上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100～302	大当り	1/295
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1114	大当り	1/59
		上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100～306	大当り	1/290
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1134	大当り	1/58
		上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100～309	大当り	1/285
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1149	大当り	1/57
		上記以外	ハズレ	—

【図６－２】

(a)大当り用特別図柄判定テーブル

特別図柄種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1	0～34	特別図柄01（第1大当り）	01	E0H	01H
	35～89	特別図柄02（第2大当り）	02	E0H	02H
	90～99	特別図柄03（第3大当り）	03	E0H	03H
第2	0～34	特別図柄04（第1大当り）	04	E0H	11H
	35～99	特別図柄05（第2大当り）	05	E0H	12H

(b)ハズレ用特別図柄判定テーブル

特別図柄種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1	0～99	特別図柄00（ハズレ）	00	E0H	00H
第2	0～99	特別図柄10（ハズレ）	10	E0H	10H

【図６－３】

(a)非時短状態用特図変動パターン判定テーブル

特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容（参考）
第1特別図柄	ハズレ	00（ハズレ）	0～89	0, 1	—	01	8	E0H	01H	通常変動
				2, 3	—	02	4	E0H	02H	短縮変動
			90～99	—	0～64（65%）	03	13.5	E0H	03H	ノーマルリーチ（ハズレ）
					65～91（27%）	04	40	E0H	04H	SPリーチ（ハズレ）
					92～99（8%）	05	13.5	E0H	05H	SPSPリーチ（ハズレ）
	大当り	01（第1大当り）03（第3大当り）	—	—	0（1%）	06	13.5	E0H	06H	ノーマルリーチ（大当り）
					1～34（34%）	07	40	E0H	07H	SPリーチ（大当り）
					35～89（65%）	08	70	E0H	08H	SPSPリーチ（大当り）
		02（第2大当り）	—	—	0～24（25%）	09	40	E0H	09H	SPリーチ（大当り）
					25～94（70%）	10	70	E0H	0AH	SPSPリーチ（大当り）
					95～99（5%）	11	90	E0H	0BH	全回転リーチ（大当り）
第2特別図柄	ハズレ	10（ハズレ）	0～94	—	—	12	8	E7H	01H	通常変動
			95～99	—	—	13	40	E7H	02H	特殊SPリーチ（ハズレ）
	大当り	04（第1大当り）05（第2大当り）	—	—	—	14	40	E7H	03H	特殊SPリーチ（大当り）

(b)時短状態用特図変動パターン判定テーブル

特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容（参考）
第1特別図柄	ハズレ	00（ハズレ）	0～94	—	—	31	10	E6H	21H	ロング変動
	大当り	01（第1大当り）02（第2大当り）03（第3大当り）	95～99	—	—	32	40	E6H	22H	特殊SPリーチ（ハズレ）
				—	—	33	40	E6H	23H	特殊SPリーチ（大当り）
第2特別図柄	ハズレ	10（ハズレ）	0～94	0	—	34	10	E6H	24H	ロング変動
				1～3	—	35	3	E6H	25H	超短縮変動
			95～99	—	0～64（65%）	36	13.5	E6H	26H	ノーマルリーチ（ハズレ）
					65～91（27%）	37	40	E6H	27H	SPリーチ（ハズレ）
					92～99（8%）	38	70	E6H	28H	SPSPリーチ（ハズレ）
	大当り	04（第1大当り）05（第2大当り）	—	—	0（1%）	39	13.5	E6H	29H	ノーマルリーチ（大当り）
					1～34（34%）	43	40	E6H	2AH	SPリーチ（大当り）
					35～89（65%）	44	70	E6H	2BH	SPSPリーチ（大当り）
					0～24（25%）	45	40	E7H	2CH	SPリーチ（大当り）
					25～94（70%）	46	70	E7H	2DH	SPSPリーチ（大当り）
					95～99（5%）	47	90	E7H	2EH	全回転リーチ（大当り）

【図６－４】

(a)非時短状態用事前判定テーブル

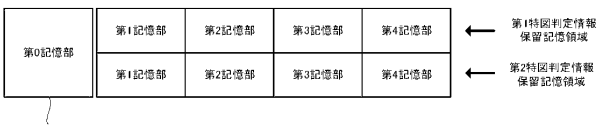
特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	先読み指定コマンド MODE	先読み指定コマンド DATA	演出内容（参考）
第1特別図柄	ハズレ	00（ハズレ）	0～89	—	01	E0H	01H	通常変動又は短縮変動
			90～99	0～64（65%）	03	E0H	03H	ノーマルリーチ（ハズレ）
				65～91（27%）	04	E0H	04H	SPリーチ（ハズレ）
				92～99（8%）	05	E0H	05H	SPSPリーチ（ハズレ）
	大当り	01（第1大当り）03（第3大当り）	—	0（1%）	06	E0H	06H	ノーマルリーチ（大当り）
				1～34（34%）	07	E0H	07H	SPリーチ（大当り）
				35～99（65%）	08	E0H	08H	SPSPリーチ（大当り）
		02（第2大当り）	—	0～24（25%）	09	E0H	09H	SPリーチ（大当り）
				25～94（70%）	10	E0H	0AH	SPSPリーチ（大当り）
				95～99（5%）	11	E0H	0BH	全回転リーチ（大当り）

(b)時短状態用事前判定テーブル

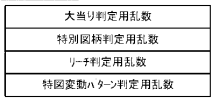
特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	特図変動パターン判定用乱数値	特図予定変動パターン	特図変動パターン指定コマンド MODE	特図変動パターン指定コマンド DATA	演出内容（参考）
第2特別図柄	ハズレ	10（ハズレ）	0～94	—	34	E9H	24H	ロング変動
				—	35	E9H	25H	超短縮変動
			95～99	0～64（65%）	36	E9H	26H	ノーマルリーチ（ハズレ）
				65～91（27%）	37	E9H	27H	SPリーチ（ハズレ）
				92～99（8%）	38	E9H	28H	SPSPリーチ（ハズレ）
	大当り	04（第1大当り）	—	0（1%）	39	E9H	29H	ノーマルリーチ（大当り）
				1～34（34%）	43	E9H	2AH	SPリーチ（大当り）
				35～99（65%）	44	E9H	2BH	SPSPリーチ（大当り）
		05（第2大当り）	—	0～24（25%）	45	E9H	2CH	SPリーチ（大当り）
				25～94（70%）	46	E9H	2DH	SPSPリーチ（大当り）
				95～99（5%）	47	E9H	2EH	全回転リーチ（大当り）

【図７】

(a)特図判定情報記憶領域



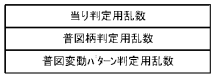
(b)各記憶部



(c)普図判定情報記憶領域

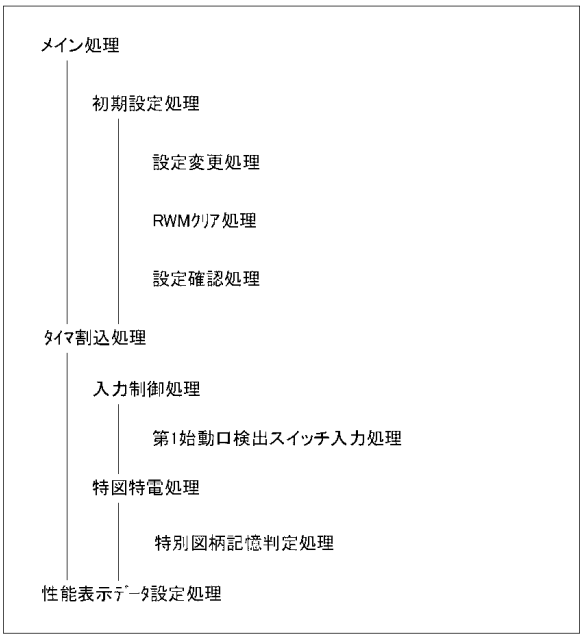


(d)各記憶部



【図８】

主制御基板での処理



【図９】

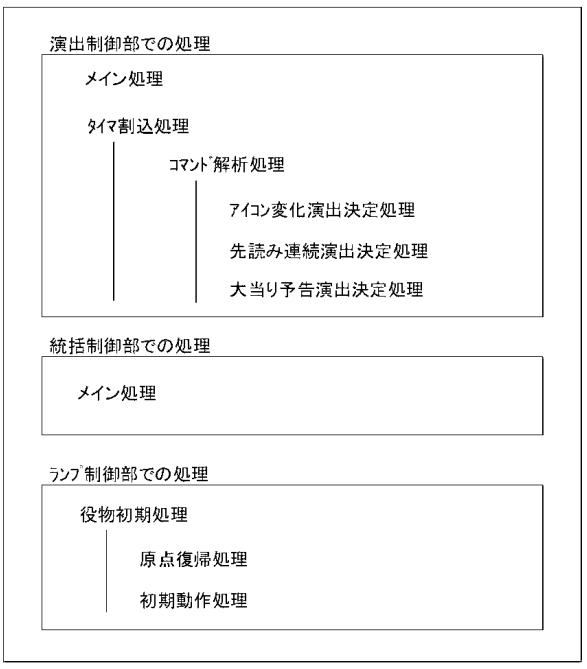
各遊技区間における情報表示器の表示情報

区間カウンタ値	通常中アウト数	データ選択カウンタ値	表示内容	
			識別セグ	数値セグ
0（第1遊技区間）	—	0（現在区間）	「bL」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
1（第2遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL」を点滅表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
2（第3遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点滅表示	「－－」を点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
3（第4遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点滅表示	「－－」を点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点灯表示	「－－」を点灯表示
4（第5遊技区間）	0～5999個	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
	6000個以上	0（現在区間）	「bL」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		1（1区間前）	「b1」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b2」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示
		2（2区間前）	「b3」を点灯表示	「00」～「99」,「99.」の何れかを点灯表示

＊第1遊技区間は初回の電源投入で開始
＊総アウト6万個という設定は、1分間100発の遊技機の1日の可動分をおよそ担保できる程度の値となっている。
＊通常中ベース値については数値セグに必ず2桁で表示される。
＊通常中アウト数が「0」の場合、及び、通常中ベース値が100以上の場合には数値セグ「99.」が表示される。

【図１０】

演出制御基板での処理



【図１１－１】

ｱｲｺﾝ最終表示態様決定テーブル

特別図柄種別	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様
第1	通常変動又は短縮変動（ﾊｽﾞﾚ）	100%	白
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	90%	白
		10%	青
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	50%	白
		30%	青
		20%	赤
	SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	白
		50%	青
		30%	赤
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（大当り）	40%	白
		60%	青
	SPﾘｰﾁ（大当り）	30%	白
		40%	青
		30%	赤
	SPSPﾘｰﾁ（大当り）	10%	白
		30%	青
		60%	赤
	全回転ﾘｰﾁ（大当り）	50%	赤
		50%	虹
第2	ﾛﾝｸﾞ変動又は超短縮変動（ﾊｽﾞﾚ）	100%	白
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	90%	白
		10%	青
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	50%	白
		30%	青
		20%	赤
	SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	白
		50%	青
		30%	赤
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（大当り）	40%	白
		60%	青
	SPﾘｰﾁ（大当り）	30%	白
		40%	青
		30%	赤
	SPSPﾘｰﾁ（大当り）	10%	白
		30%	青
		60%	赤
	全回転ﾘｰﾁ（大当り）	50%	赤
		50%	虹

【図１１－２】

変化シナリオ決定テーブル

ｱｲｺﾝ最終表示態様	保留記憶数	選択率	変化シナリオ	更新態様					
				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	1	30%	01	白				白	白→青
		70%	02	青				青	青
	2	15%	03	白			白	白	白→青
		15%	04	白			白	白→青	青
		70%	05	青			青	青	青
	3	15%	06	白		白	白	白	白→青
		15%	07	白		白	白→青	青	青
		70%	08	青		青	青	青	青
	4	15%	09	白	白	白	白	白	白→青
		15%	10	白	白	白→青	青	青	青
		70%	11	青	青	青	青	青	青
赤	1	90%	12	白				白	白→赤
		10%	13	赤				赤	赤
	2	45%	14	白			白	白	白→赤
		45%	15	白			白	白→青	青→赤
		10%	16	赤			赤	赤	赤
	3	45%	17	白		白	白→青	青	青→赤
		45%	18	白		白	白→青	青→赤	赤
		10%	19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45%	20	白	白	白	白→青	青	青→赤
		45%	21	白	白	白→青	青	青→赤	赤
		10%	22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹	1	100%	23	青				青	青→虹
	2	100%	24	青			青	青	青→虹
	3	100%	25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	26	青	青	青	青	青	青→虹

【図１１－３】

(a)保留ｱｲｺﾝ用 変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(参考)			
				ﾘｰﾁ前演出期間		ﾘｰﾁ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ後
白→青	(超)短縮変動	100%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―		
		0%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―		
	通常/ﾛﾝｸﾞ変動	80%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―		
		20%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP		
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以上	80%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―	―
		20%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―	―
青→赤	(超)短縮変動	100%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	1UP	―		
		0%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	―	―		
	通常/ﾛﾝｸﾞ変動	90%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	1UP	―		
		10%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	―	1UP	―	―
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以上	80%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	1UP	―		
		15%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	―	1UP	―	―
		5%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ12	―	―	1UP	―

(b)当該ｱｲｺﾝ用 1段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(参考)			
				ﾘｰﾁ前演出期間		ﾘｰﾁ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ後
白→青	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以上	60%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―	
		35%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―	
		5%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	―	1UP	―
	SPﾘｰﾁ以上	60%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―	―
		35%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―	―
		5%	ｷｬﾗA作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	―	1UP	―
青→赤	SPﾘｰﾁ以上	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	1UP	―	―	―
		40%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	―	1UP	―	―
		20%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ12	―	―	1UP	―
		10%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ13	―	―	1UP+SP示唆	―
		10%	ｷｬﾗB作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ14	―	―	―	1UP

(c)当該ｱｲｺﾝ用 2段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(参考)			
				ﾘｰﾁ前演出期間		ﾘｰﾁ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ中	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ後
白→青	SPﾘｰﾁ以上	60%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―	―
		35%	ｷｬﾗC作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―	―
		5%	ｷｬﾗC作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	―	2UP	―
青→虹	SPﾘｰﾁ以上	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	2UP	―	―	―
		40%	ｷｬﾗD作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ11	―	2UP	―	―
		20%	ｷｬﾗD作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ12	―	―	2UP	―
		10%	ｷｬﾗD作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ13	―	―	―	2UP

【図１１－４】

先読みｿﾞｰﾝ演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ(予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ)	選択率	演出ｼﾅﾘｵ	演出態様				
				事前変動				当該変動
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	80%	00					
		20%	01					ｿﾞｰﾝ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	60%	00					
		40%	01					ｿﾞｰﾝ
2	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	80%	00					
		15%	01					ｿﾞｰﾝ
		5%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	50%	00					
		25%	01					ｿﾞｰﾝ
		15%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		10%	03				ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
3	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	50%	00					
		20%	01					ｿﾞｰﾝ
		15%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		10%	03			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		5%	05			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	30%	00					
		25%	01					ｿﾞｰﾝ
		20%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		15%	04			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		10%	05			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
4	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	25%	00					ｿﾞｰﾝ
		25%	01					ｿﾞｰﾝ
		20%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		15%	04			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		10%	06		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		5%	07		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	10%	00					ｿﾞｰﾝ
		20%	01					ｿﾞｰﾝ
		25%	02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		20%	04			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		15%	07		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
		10%	08		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ

＊ｼﾅﾘｵ「00」は非実行ｼﾅﾘｵ

【図１１－５】

先読みｴﾌｪｸﾄ演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ(予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ)	選択率	演出ｼﾅﾘｵ	演出態様				
				事前変動				当該変動
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	90%	00					
		10%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	80%	00					
		20%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
2	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	70%	00					
		20%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		10%	02				青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	50%	00					
		30%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	02				青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
3	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	55%	00					
		20%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	03				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		10%	04			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	25%	00					
		30%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		25%	03				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	04			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
4	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	00					
	SPﾘｰﾁ以上(ﾊｽﾞﾚ)	50%	00					
		20%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	03				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		10%	04			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
		5%	05		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上(大当り)	10%	00					
		30%	01					青ｴﾌｪｸﾄ
		25%	03				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	04			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
		15%	05		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ

＊ｼﾅﾘｵ「00」は非実行ｼﾅﾘｵ

【図１１－６】

セリフ予告パターン決定テーブル

大当り判定結果	変動演出パターン	選択率	セリフ予告パターン	有効期間(3秒)		セリフ予告演出内容	
				ボタン画像	ボタン状態	セリフ内容	ボタン振動
ハズレ	(超)短縮変動	100%	1	—	—	—	—
	通常/ロング変動	90%	1	—	—	—	—
		10%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ	なし
	ノーマルリーチ	70%	1	—	—	—	—
		15%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		10%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		5%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
	SPリーチ	50%	1	—	—	—	—
		20%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		15%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		10%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
		5%	5	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(赤)	なし
	SPSPリーチ	30%	1	—	—	—	—
		0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		25%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		20%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
		15%	5	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(赤)	なし
		10%	6	非突出(白)	非突出(白)	熱い(赤)	弱振動(1秒)
大当り	ノーマルリーチ	55%	1	—	—	—	—
		10%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		15%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		20%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
	SPリーチ	35%	1	—	—	—	—
		5%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		10%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		20%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
		30%	5	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(赤)	なし
	SPSPリーチ	15%	1	—	—	—	—
		0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		5%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		15%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
		35%	5	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(赤)	なし
		25%	6	非突出(白)	非突出(白)	熱い(赤)	弱振動(1秒)
		5%	8	非突出(白)	非突出(白)	確定(虹)	強振動(1秒)
	全回転リーチ	10%	1	—	—	—	—
		0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリフ(黒)	なし
		0%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャンス(黒)	なし
		10%	4	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(黒)	なし
		35%	5	非突出(白)	非突出(白)	リーチ(赤)	なし
		30%	6	非突出(白)	非突出(白)	熱い(赤)	弱振動(1秒)
		15%	7	非突出(白)	非突出(白)	激熱(金)	中振動(1秒)
		10%	8	非突出(白)	非突出(白)	確定(虹)	強振動(1秒)

【図１１－７】

(a)役物予告パターン決定テーブル

大当り判定結果	変動演出パターン	選択率	役物予告パターン	役物予告演出内容		
				実行タイミング	動作状態	ボタン振動
ハズレ	ノーマルリーチ	100%	01	—	—	—
	SPリーチ	95%	01	—	—	—
		5%	02	変動開始時	小下降	なし
	SPSPリーチ	85%	01	—	—	—
		10%	02	変動開始時	小下降	なし
		5%	03	変動開始時	大下降	あり(1秒)
大当り	ノーマルリーチ	100%	01	—	—	—
	SPリーチ	90%	01	—	—	—
		10%	02	変動開始時	小下降	なし
	SPSPリーチ	75%	01	—	小下降	なし
		15%	02	変動開始時	小下降	なし
		10%	03	変動開始時	大下降	あり(1秒)
	全回転リーチ	65%	01	—	—	—
		20%	02	変動開始時	小下降	なし
		15%	03	変動開始時	大下降	なし

(b)ブラックアウト演出パターン決定テーブル

大当り判定結果	変動演出パターン	選択率	ブラックアウト演出パターン	有効期間(2秒)		ブラックアウト演出内容	
				ボタン画像	ボタン状態	演出画像	ボタン振動
ハズレ	ノーマルリーチ	80%	01	—	—	—	—
		20%	02	非突出(白)	非突出(白)	発展失敗	なし
	SPリーチ	60%	01	—	—	—	—
		40%	02	非突出(白)	非突出(白)	弱発展失敗	なし
	SPSPリーチ	40%	01	—	—	—	—
		50%	02	非突出(白)	非突出(白)	弱発展失敗	なし
		10%	03	非突出(白)	非突出(白)	強発展失敗	あり(3秒)
大当り	ノーマルリーチ	80%	01	—	—	—	—
		20%	02	非突出(白)	非突出(白)	発展失敗	なし
	SPリーチ	40%	01	—	—	—	—
		60%	02	非突出(白)	非突出(白)	弱発展失敗	なし
	SPSPリーチ	20%	01	—	—	—	—
		30%	02	非突出(白)	非突出(白)	弱発展失敗	なし
		50%	03	非突出(白)	非突出(白)	強発展失敗	あり(3秒)

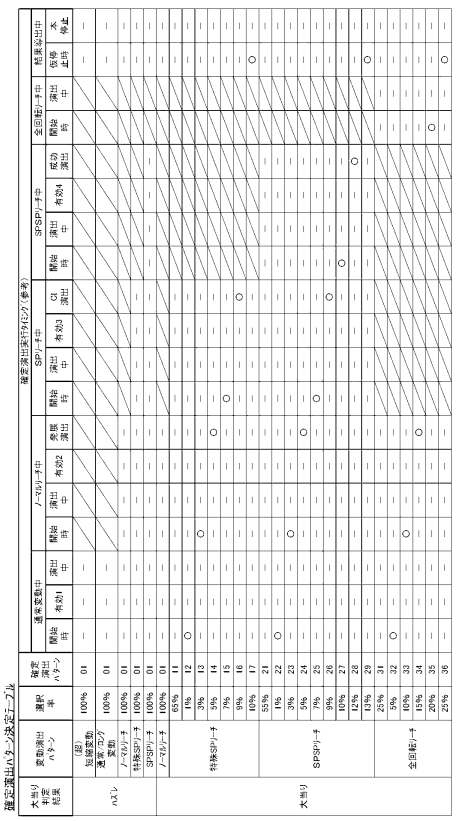
(c)カットイン演出パターン決定テーブル

大当り判定結果	変動演出パターン	選択率	カットイン演出パターン	有効期間(3秒)		カットイン演出内容	
				ボタン画像	ボタン状態	演出画像	ボタン振動
ハズレ	SPリーチ	80%	01	なし	非突出(白)	弱カットイン	なし
		20%	02	なし	非突出(白)	強カットイン	なし
	SPSPリーチ	70%	01	なし	非突出(白)	弱カットイン	なし
		30%	02	なし	非突出(白)	強カットイン	なし
大当り	SPリーチ	30%	11	なし	非突出(白)	弱カットイン	なし
		70%	12	なし	非突出(白)	強カットイン	なし
	SPSPリーチ	20%	11	なし	非突出(白)	弱カットイン	なし
		80%	12	なし	非突出(白)	強カットイン	なし

(d)決め演出パターン決定テーブル

大当り判定結果	変動演出パターン	選択率	決め演出パターン	有効期間(4秒)		決め演出内容		
				ボタン画像	ボタン状態	演出画像	ボタン振動	役物動作
ハズレ	SPSPリーチ	80%	01	非突出(白)	非突出(白)	失敗画像	なし	なし
		20%	02	突出(白)	突出(白)	失敗画像	なし	なし
大当り	SPSPリーチ	20%	11	非突出(白)	非突出(白)	成功画像	あり(5秒)	大下降
		70%	12	突出(白)	突出(白)	成功画像	あり(5秒)	大下降
		10%	13	突出(虹)	突出(虹)	成功画像	あり(5秒)	大下降

【図１１－８】



【図１２－１】

盤役物初期動作パターン決定テーブル

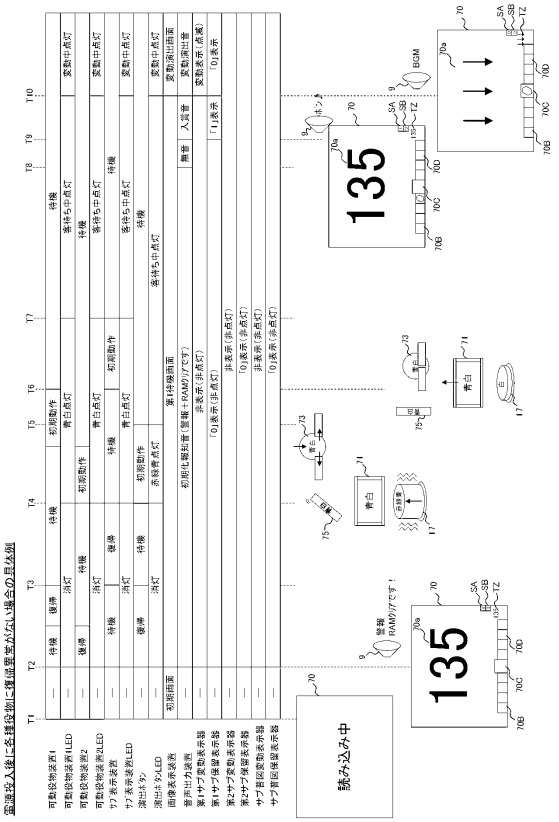
電源ON時コマンド種類	復帰異常情報	初期動作パターン	作動態様(左から時系列順/パターン01,05,09は左上段から時系列順)	初期動作工程数
電源投入	なし	01	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:青白点灯 同上	8 1
	可動演出装置1	02	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:－－－－ 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:青白点灯	4 1
	サブ表示装置	03	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:－－－－	6 1
	可動演出装置2	04	可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:－－－－ サブ装置LED:青白点灯	6 1
第1電源復旧(客待ち状態)	なし	05	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:青点灯 同上	8 1
	可動演出装置1	06	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:－－－－ 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:青点灯	4 1
	サブ表示装置	07	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:青白点灯 サブ装置LED:－－－－	6 1
	可動演出装置2	08	可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:青白点灯 可動演出装置2LED:－－－－ サブ装置LED:青点灯	6 1
第2電源復旧(特図変動中) 第3電源復旧(大当り遊技中)	なし	09	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:消灯 可動演出装置2LED:消灯 サブ装置LED:消灯 同上	8 1
	可動演出装置1	10	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:－－－－ 可動演出装置2LED:消灯 サブ装置LED:消灯	4 1
	サブ表示装置	11	可動演出装置2 移動 / 可動演出装置2 原点復帰 / 可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 可動演出装置1LED:消灯 可動演出装置2LED:消灯 サブ装置LED:－－－－	6 1
	可動演出装置2	12	可動演出装置1 小下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / 可動演出装置1 大下降 / 可動演出装置1 原点復帰 / サブ表示装置 移動 / サブ表示装置 原点復帰 可動演出装置1LED:消灯 可動演出装置2LED:－－－－ サブ装置LED:消灯	6 1

【図１２－２】

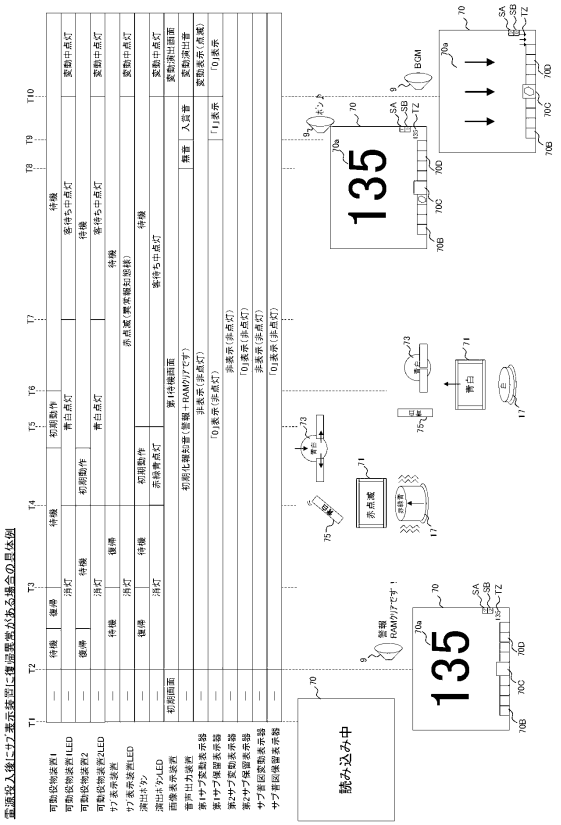
枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンド種類	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）			初期動作工程数
電源投入	01	演出ボタン大上昇＆連続振動（2秒）	演出ボタン原点復帰	演出ボタン間欠振動（2秒）	3
		演出ボタンLED:赤緑青点灯			1
第1電源復旧（客待ち状態）	02	演出ボタン大上昇＆連続振動（2秒）	演出ボタン原点復帰		3
		演出ボタンLED:青点灯			1
第2電源復旧（特図変動中）第3電源復旧（大当り遊技中）	03	演出ボタン大上昇＆連続振動（2秒）	演出ボタン原点復帰		2
		演出ボタンLED:消灯			1

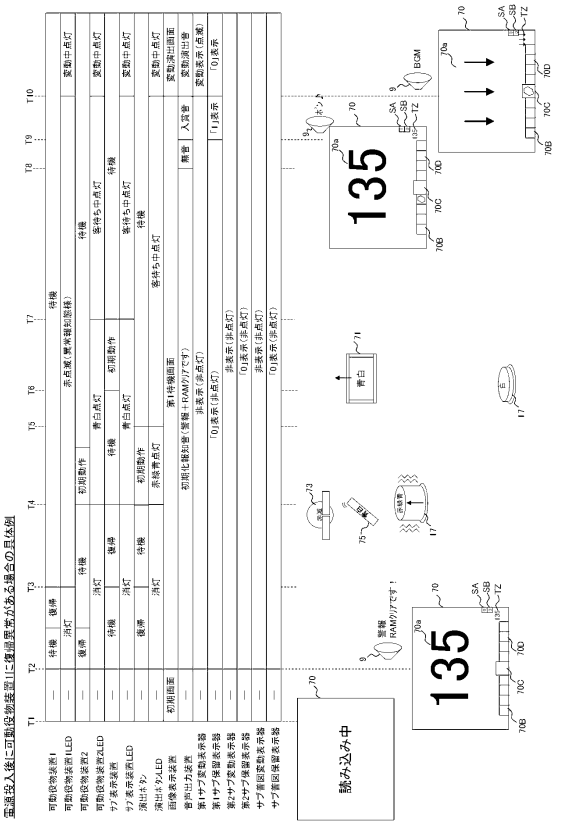
【図１３－１】



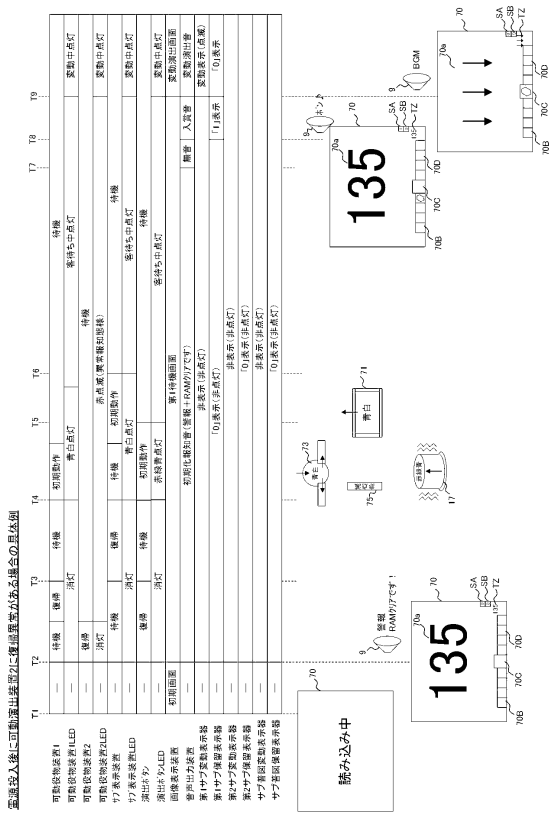
【図１３－２】



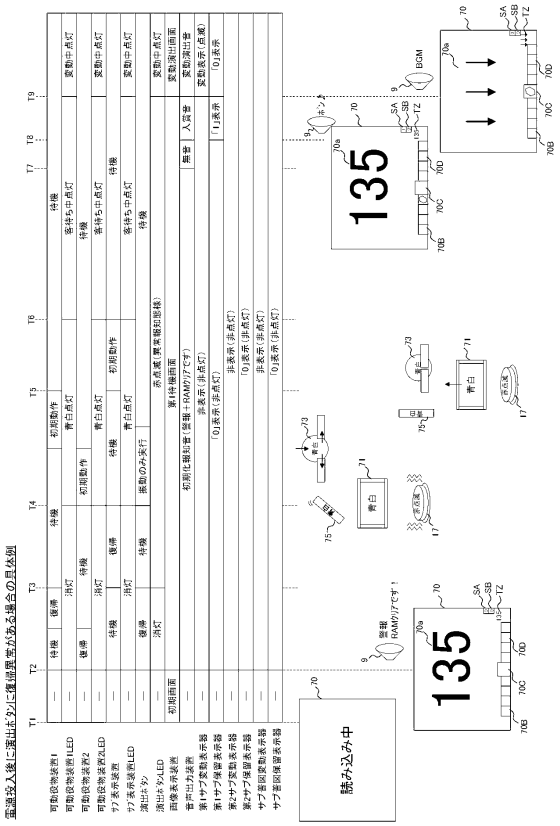
【図１３－３】



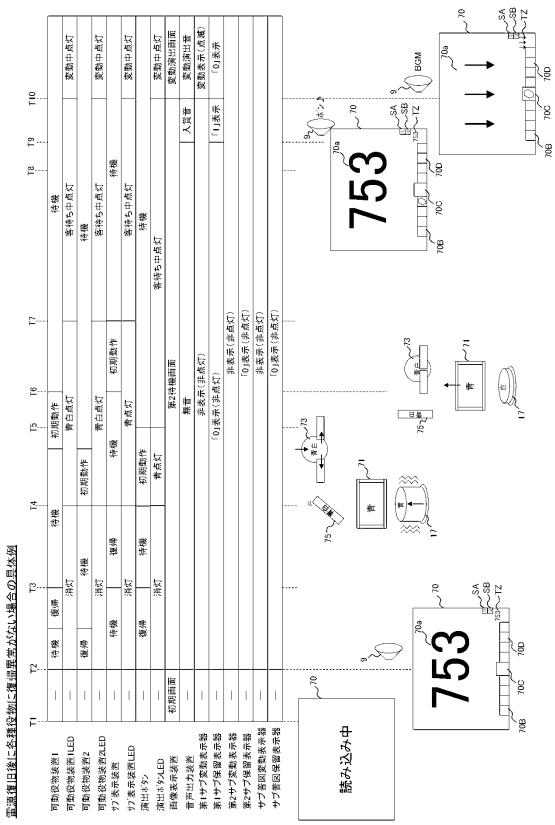
【図１３－４】



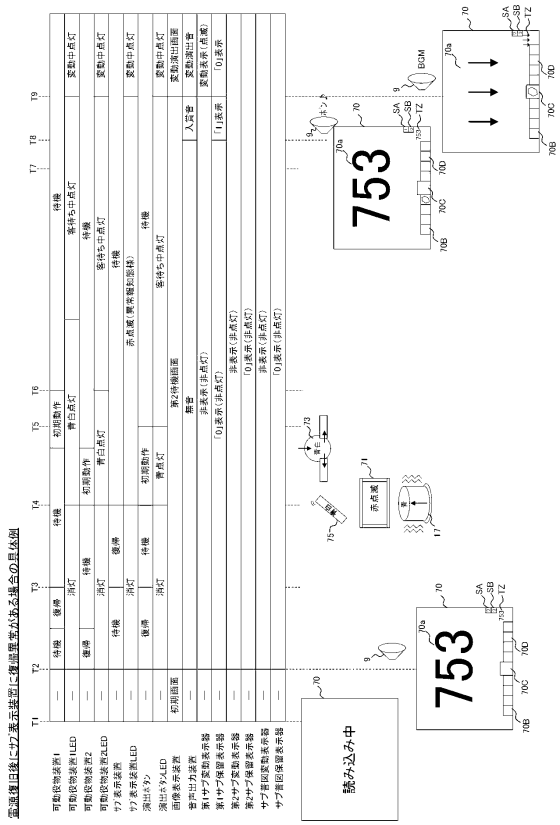
【図１３－５】



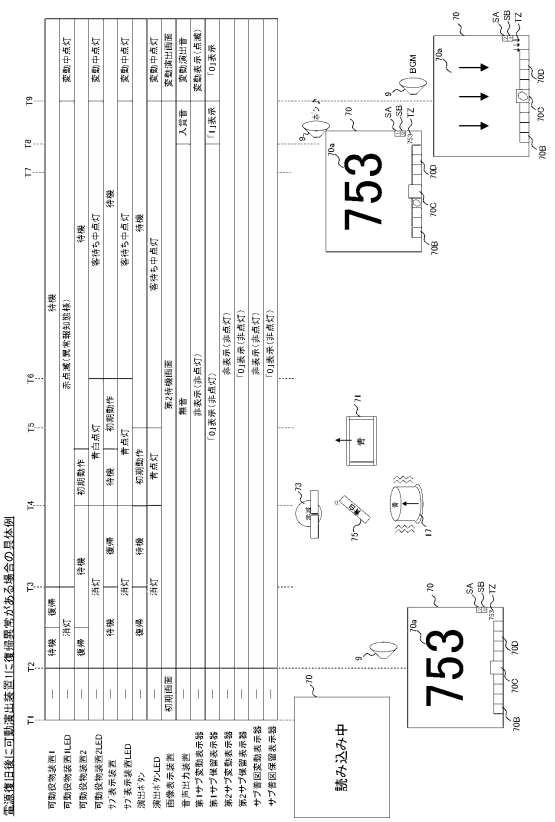
【図１４－１】



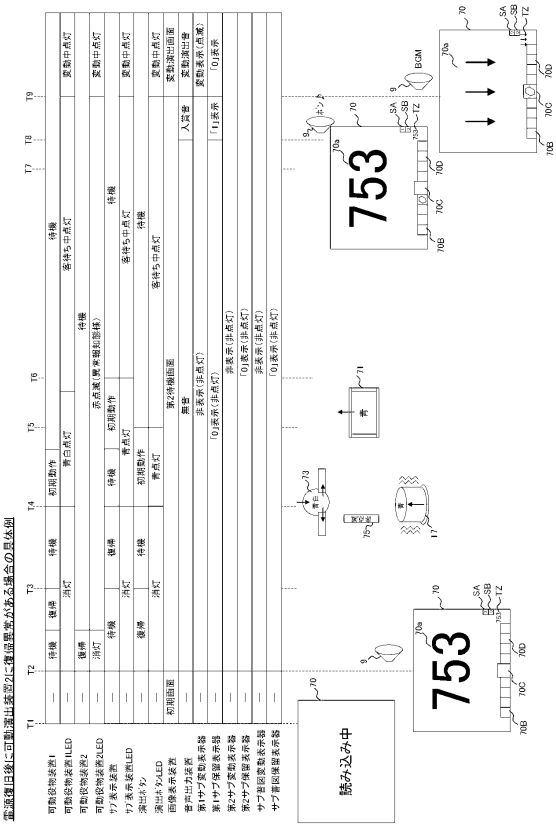
【図１４－２】



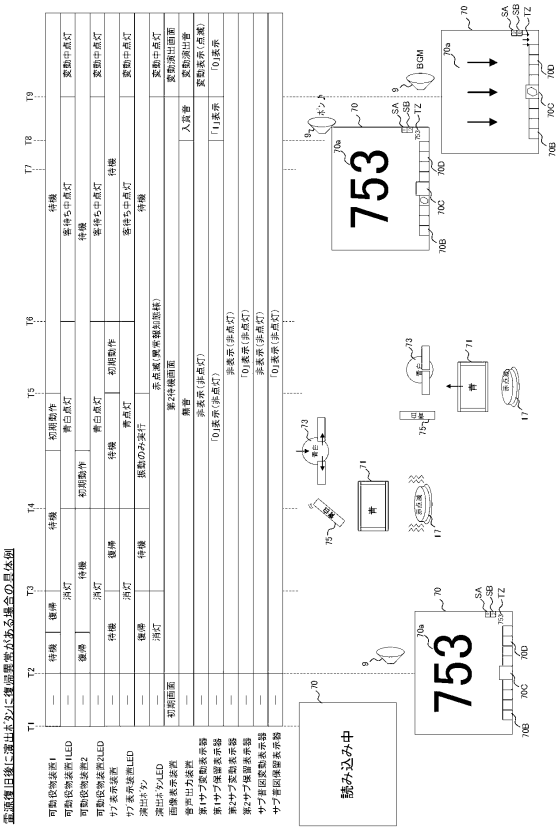
【図１４－３】



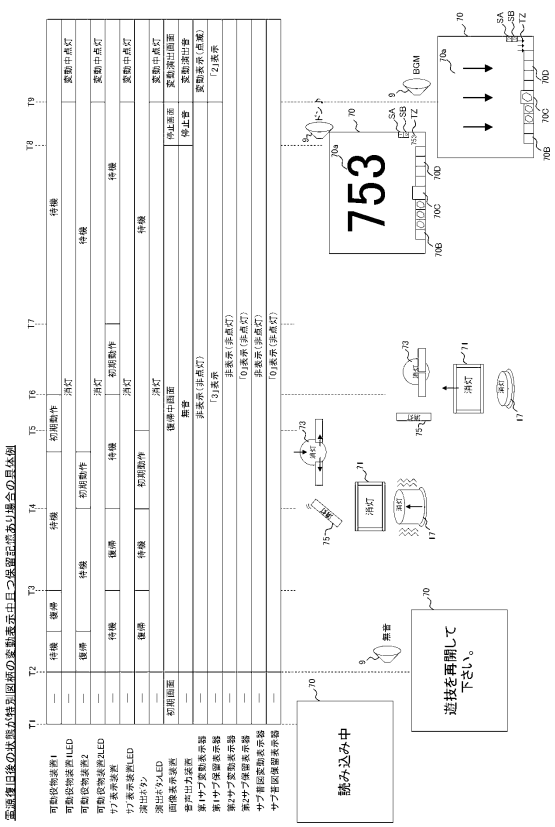
【図１４－４】



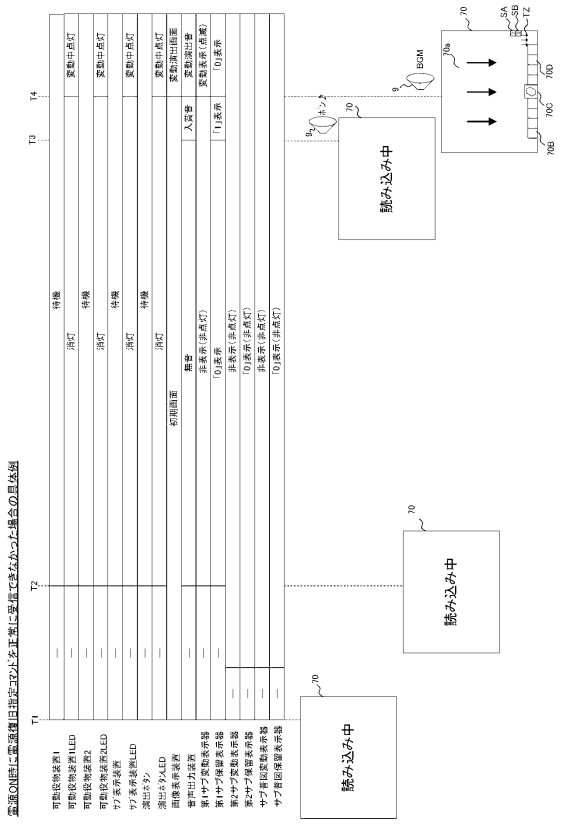
【図１４－５】



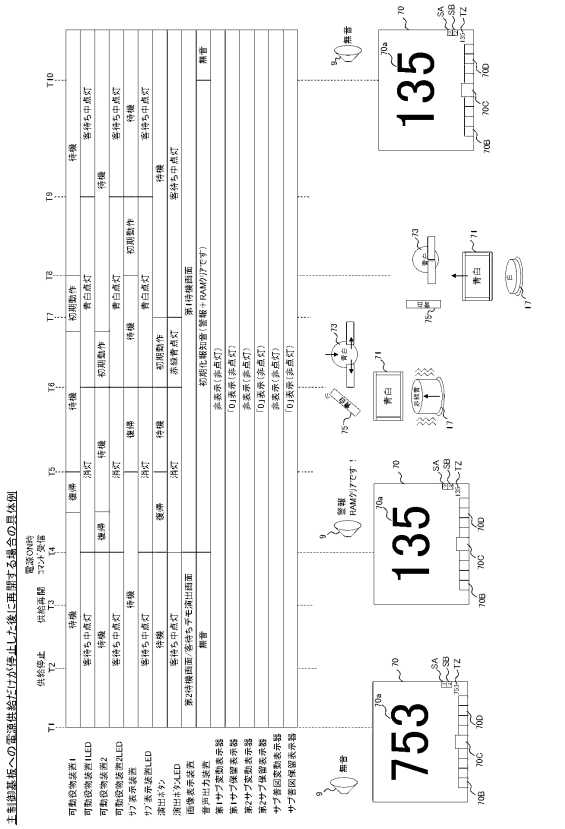
【図１４－６】



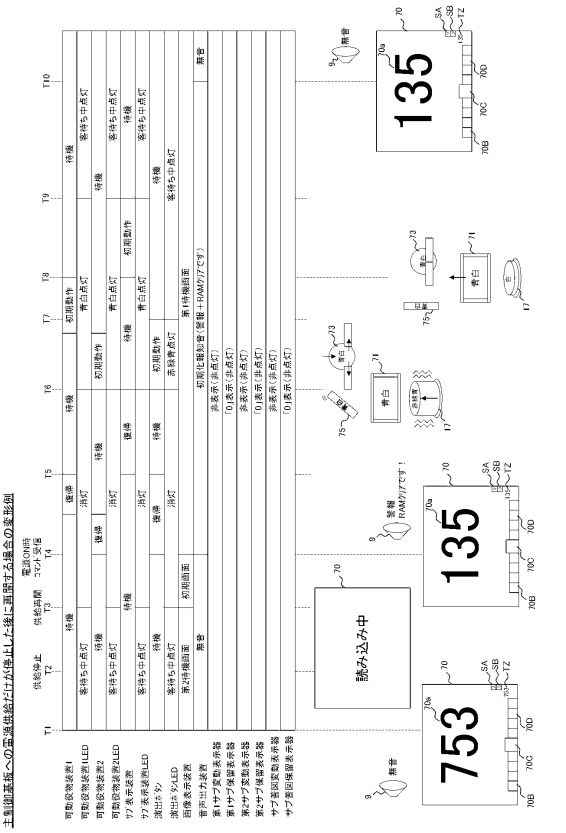
【図１５－１】



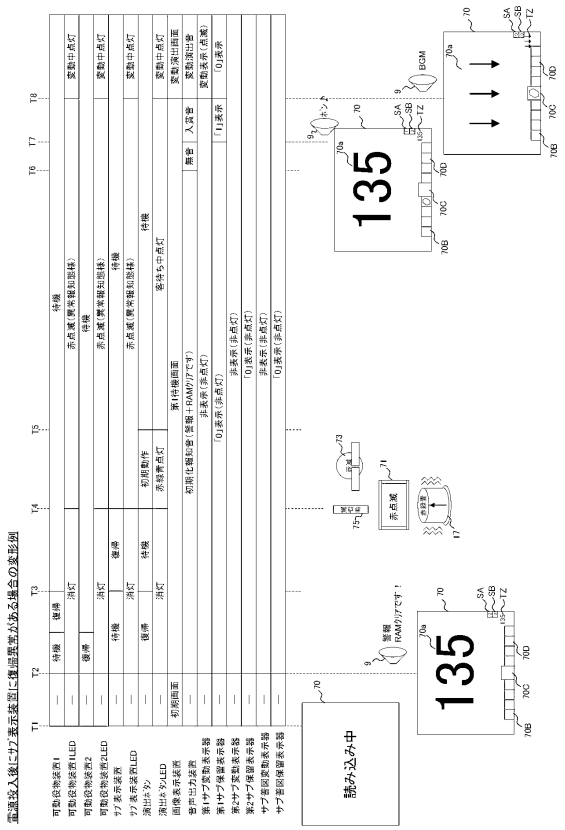
【図１５－２】



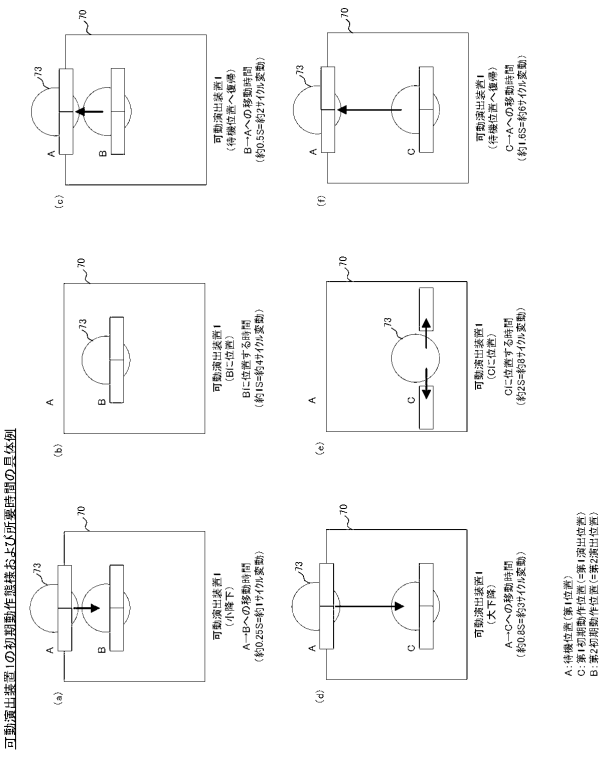
【図１６－１】



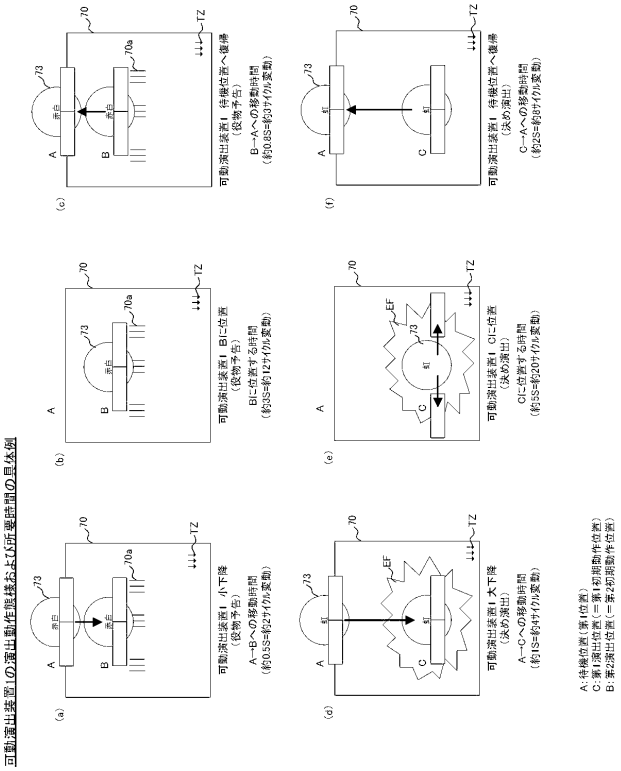
【図１６－２】



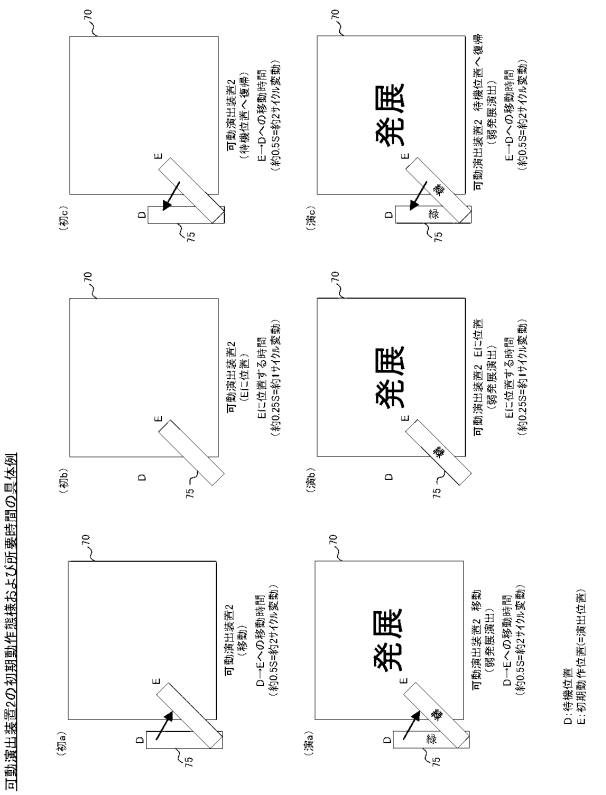
【図１７－１】



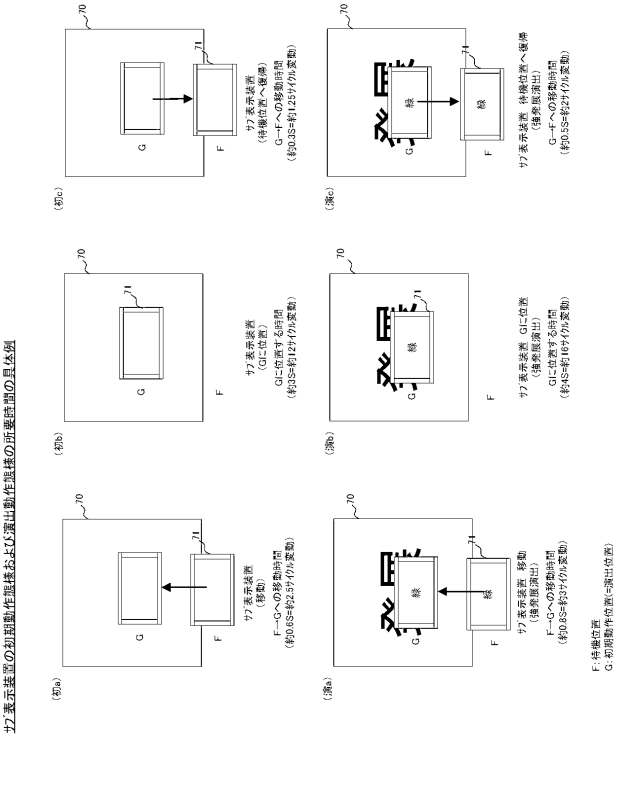
【図１７－２】



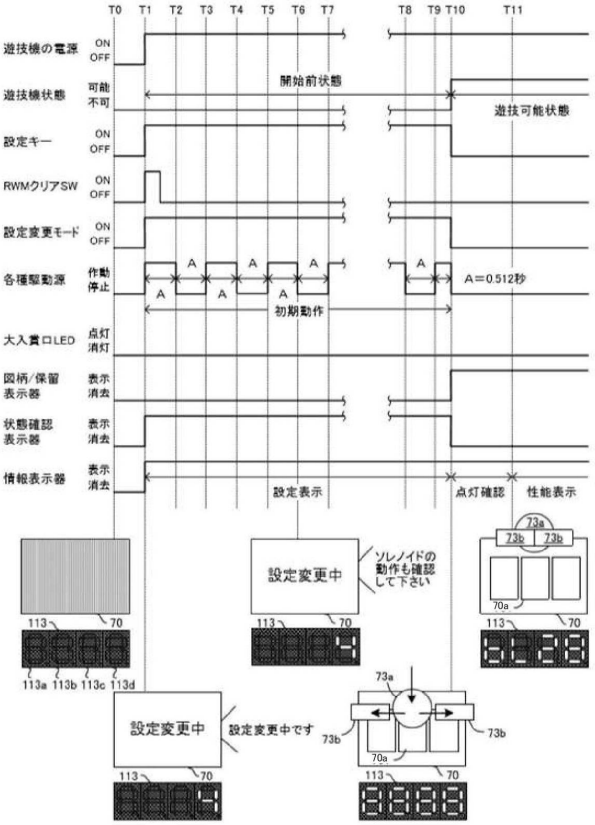
【図１７－３】



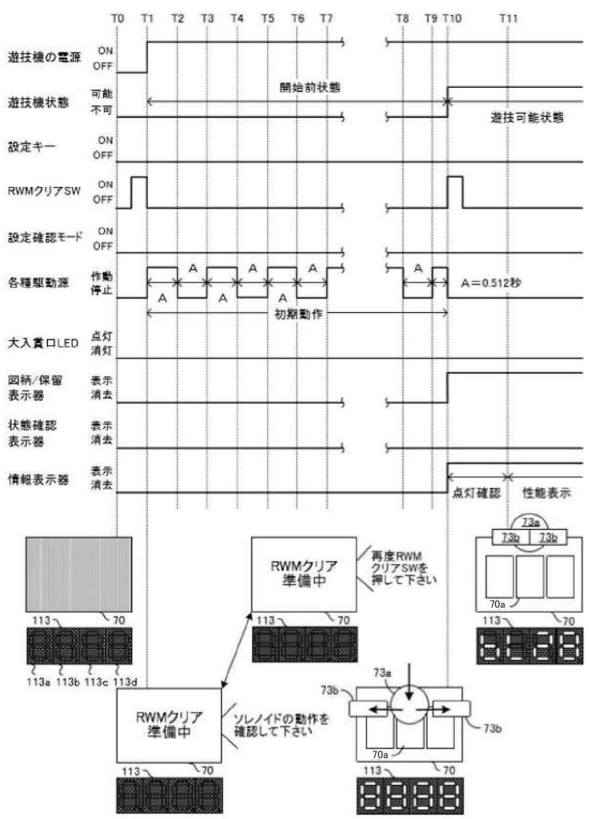
【図１７－４】



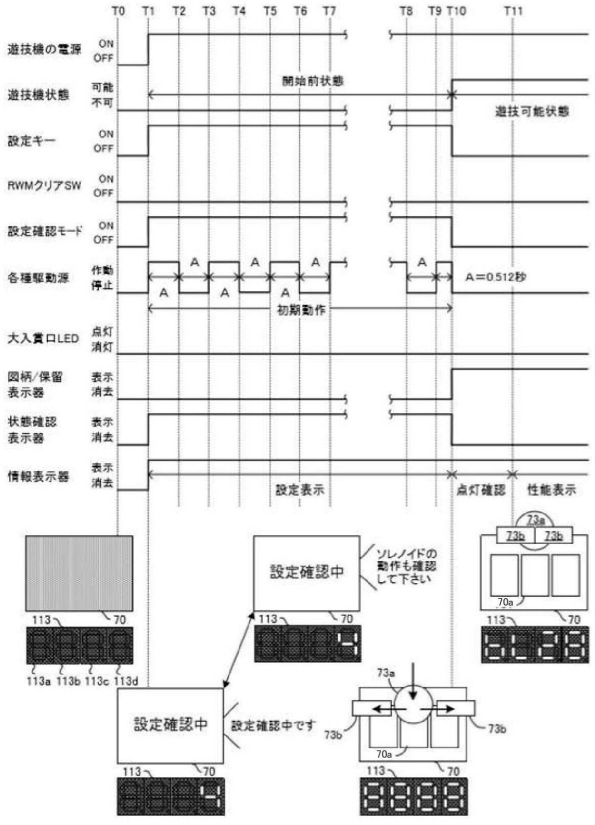
【図１８－１】



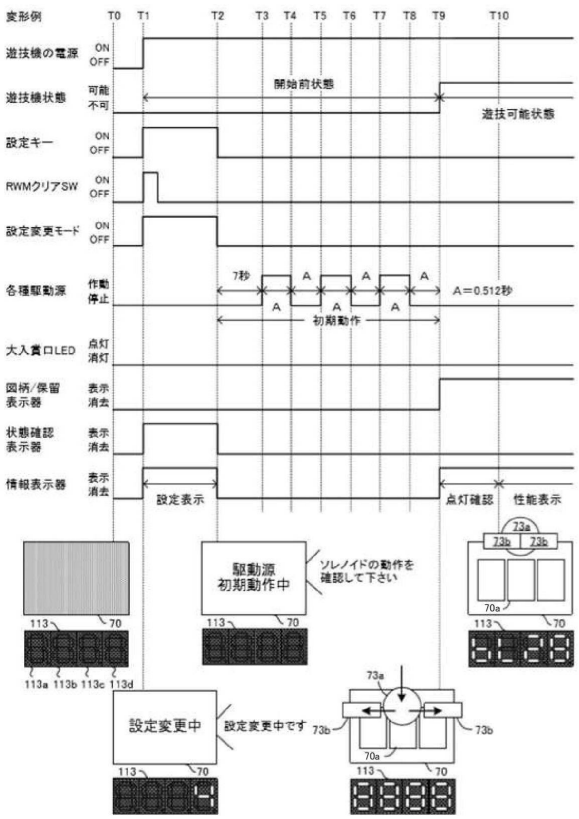
【図１８－２】



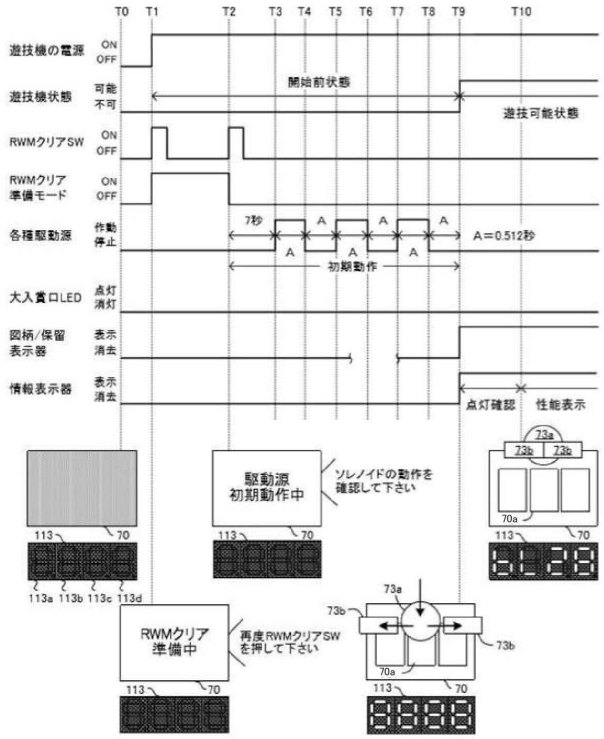
【図１８－３】



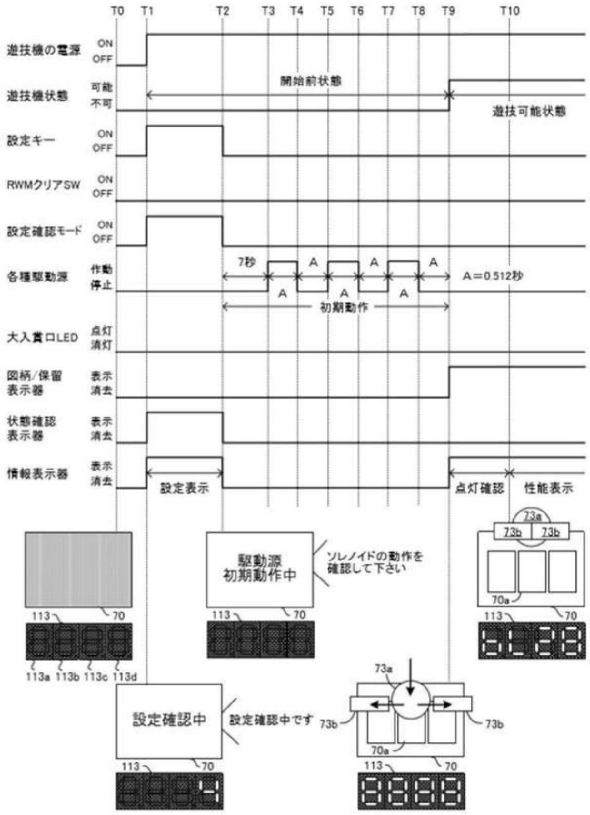
【図１８－４】



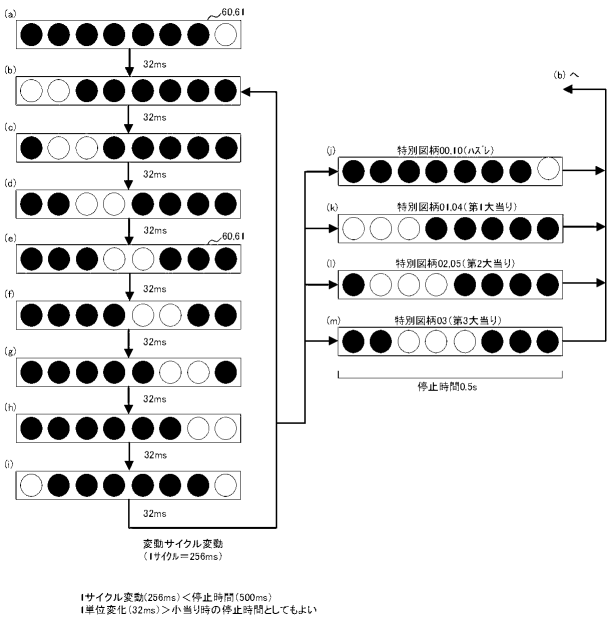
【図１８－５】



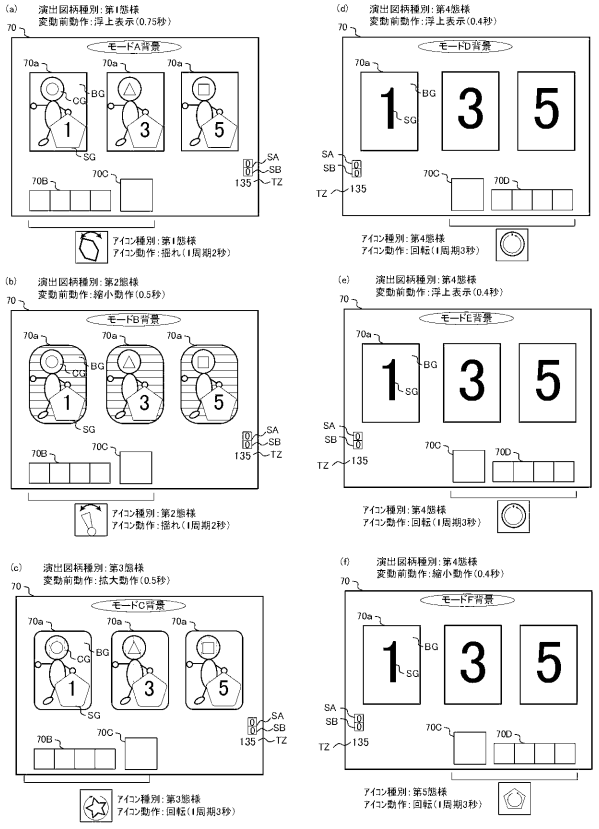
【図１８－６】



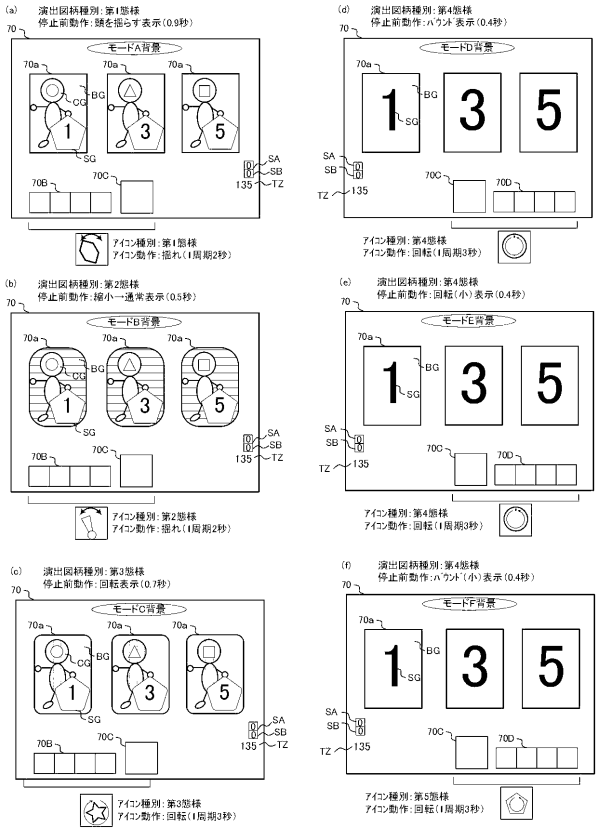
【図１９】



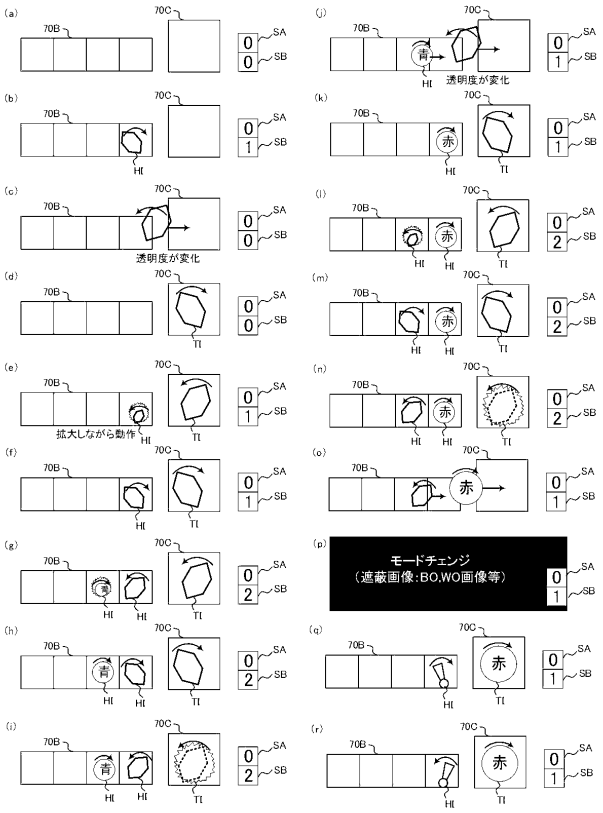
【図２０－１】



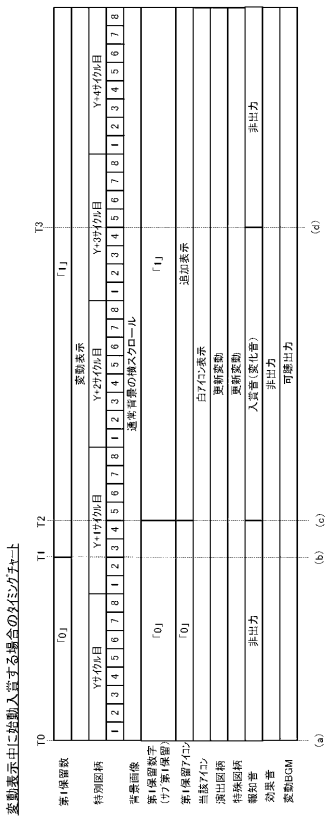
【図２０－２】



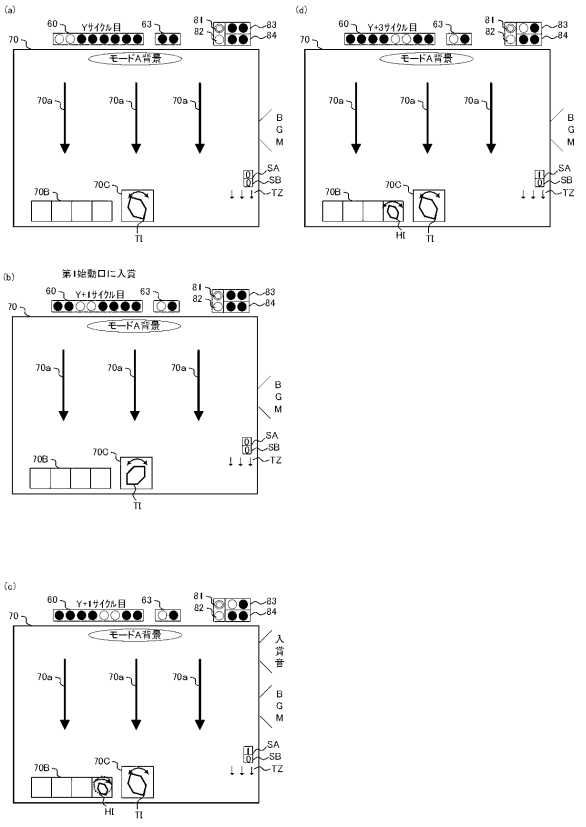
【図２０－３】



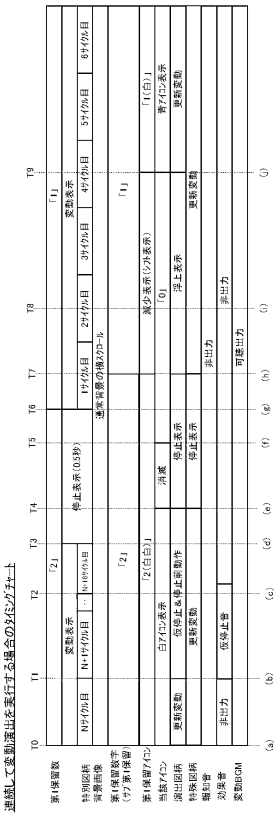
【図２１－１】



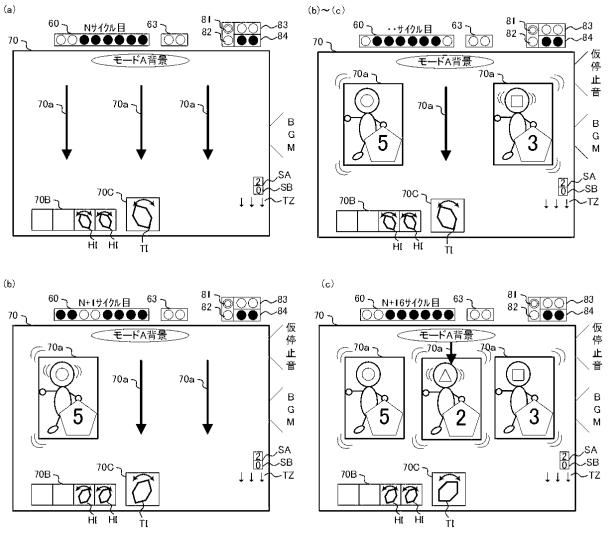
【図２１－２】



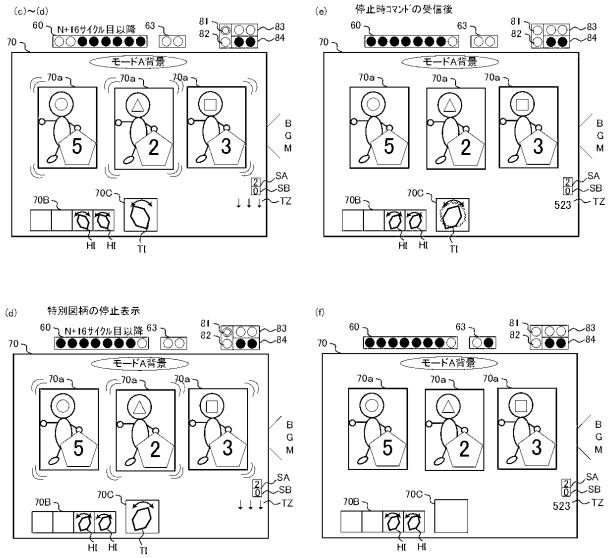
【図２１－３】



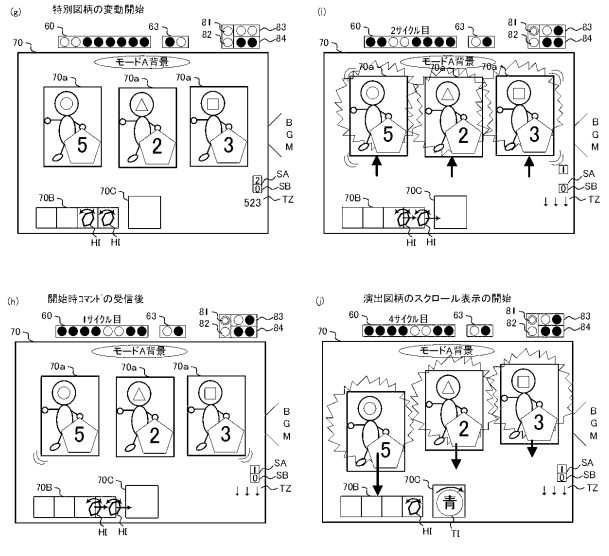
【図２１－４】



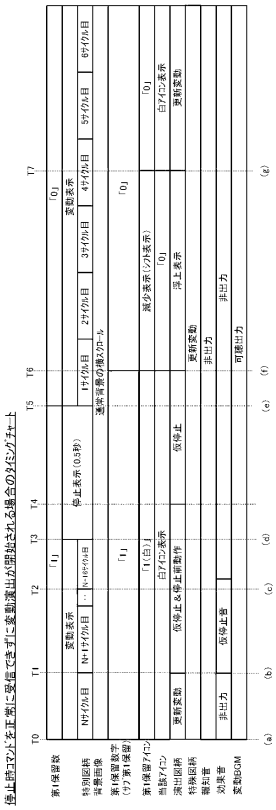
【図２１－５】



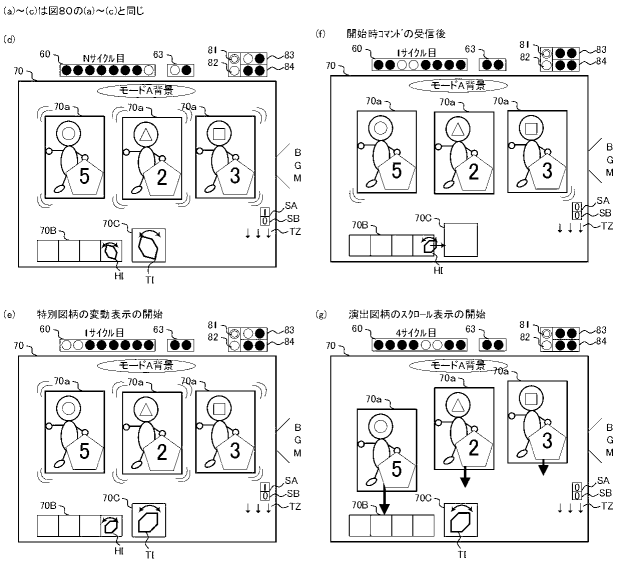
【図２１－６】



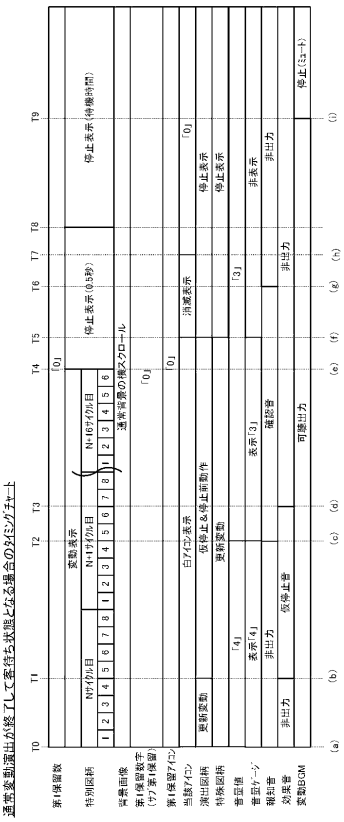
【図２１－７】



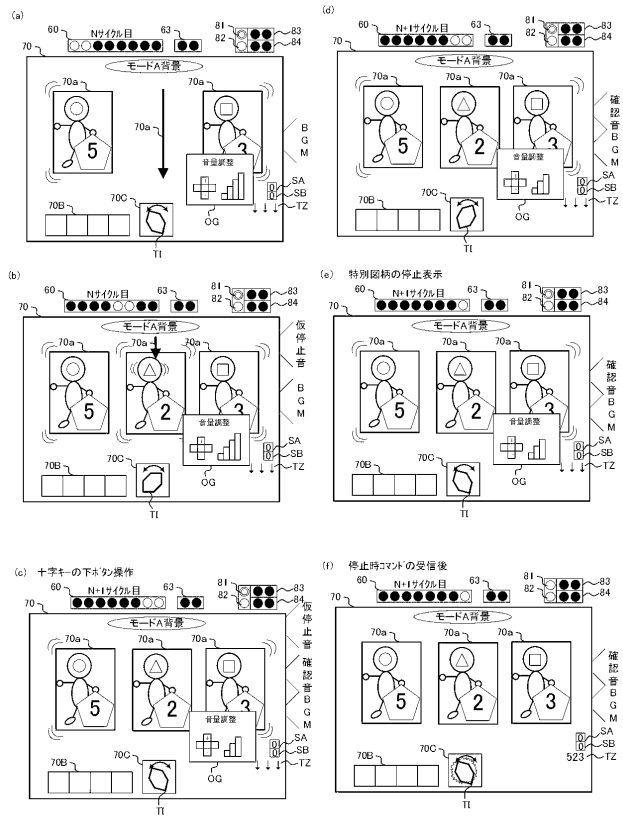
【図２１－８】



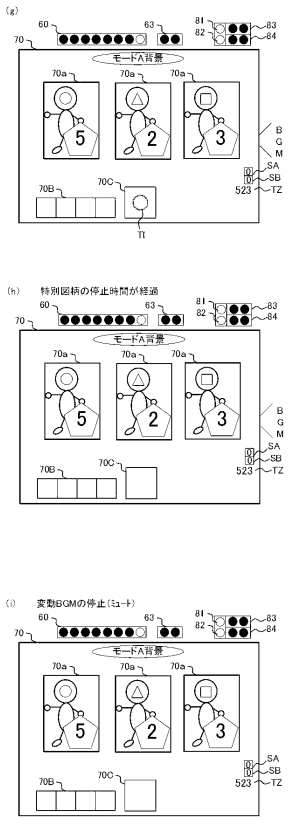
【図２２－１】



【図２２－２】



【図２２－３】

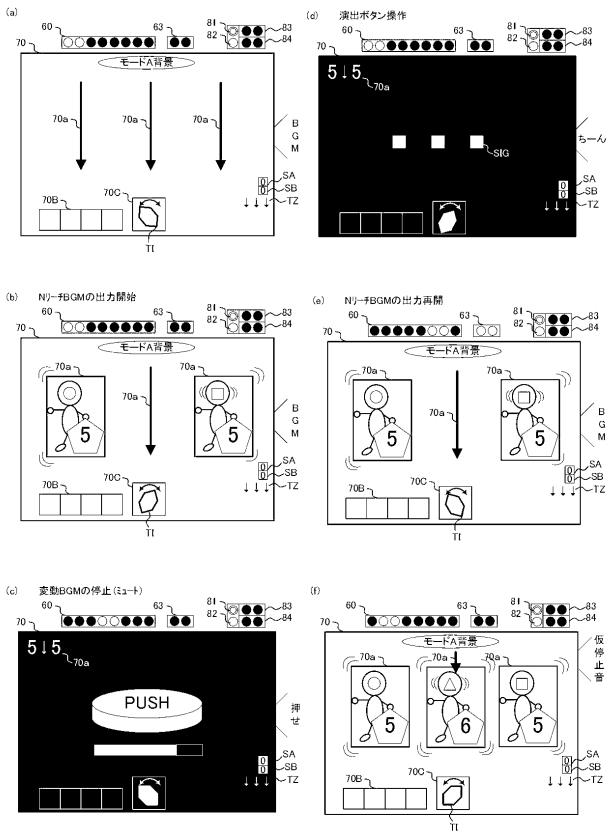


【図２２－４】

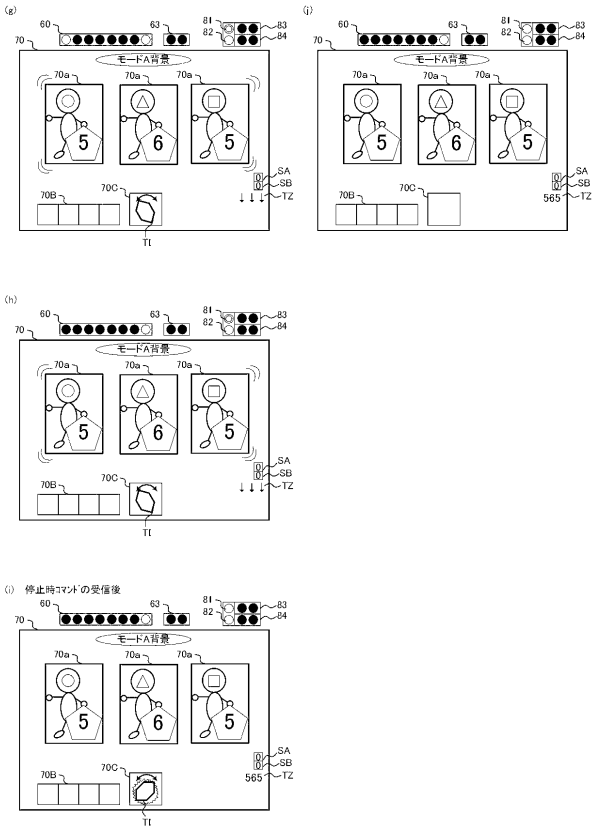
ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート



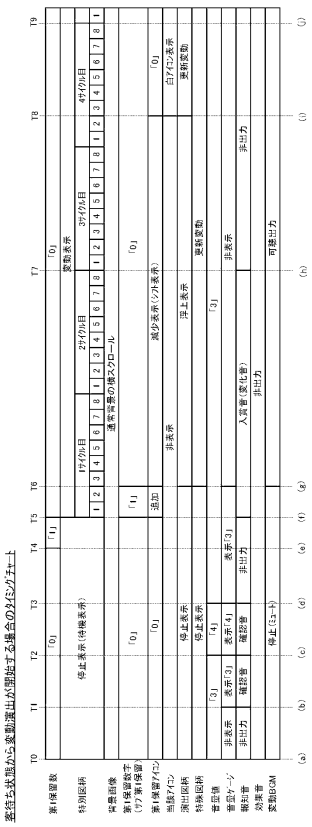
【図２２－５】



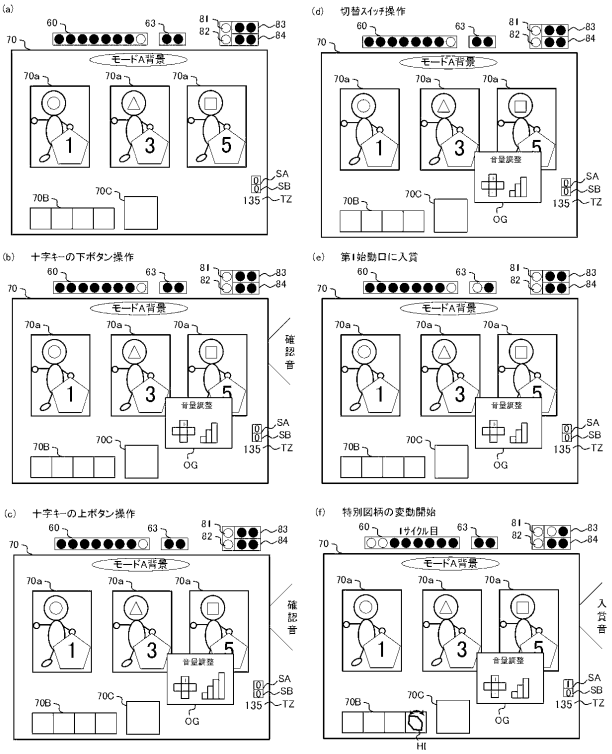
【図２２－６】



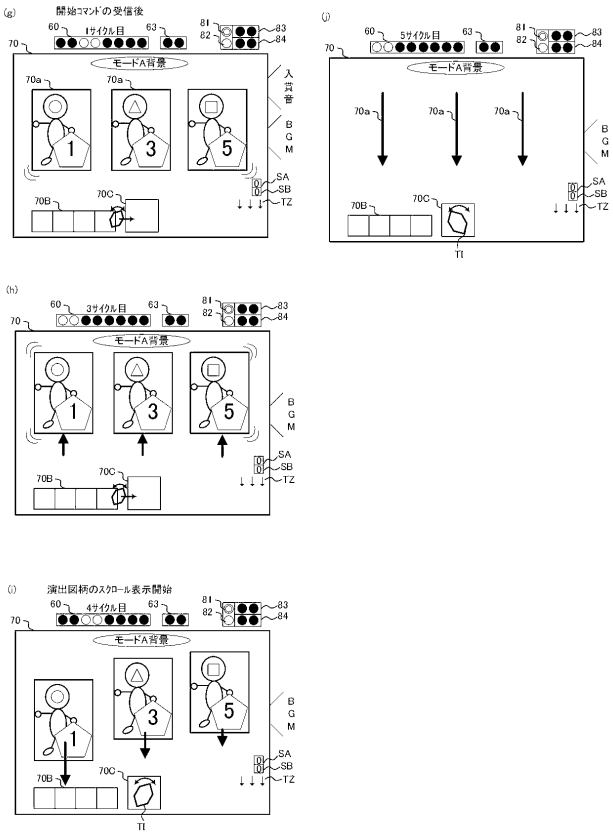
【図２２－７】



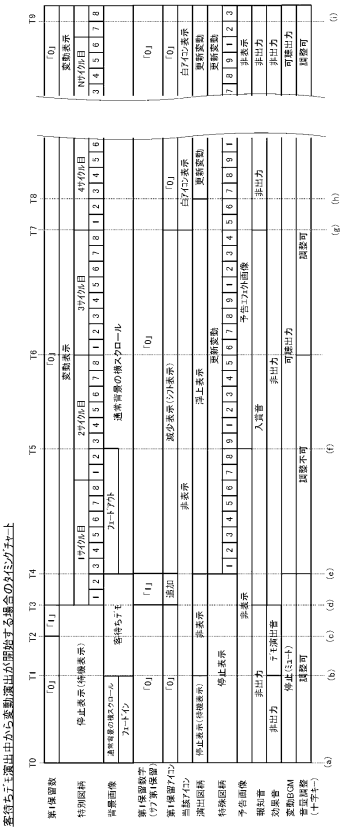
【図２２－８】



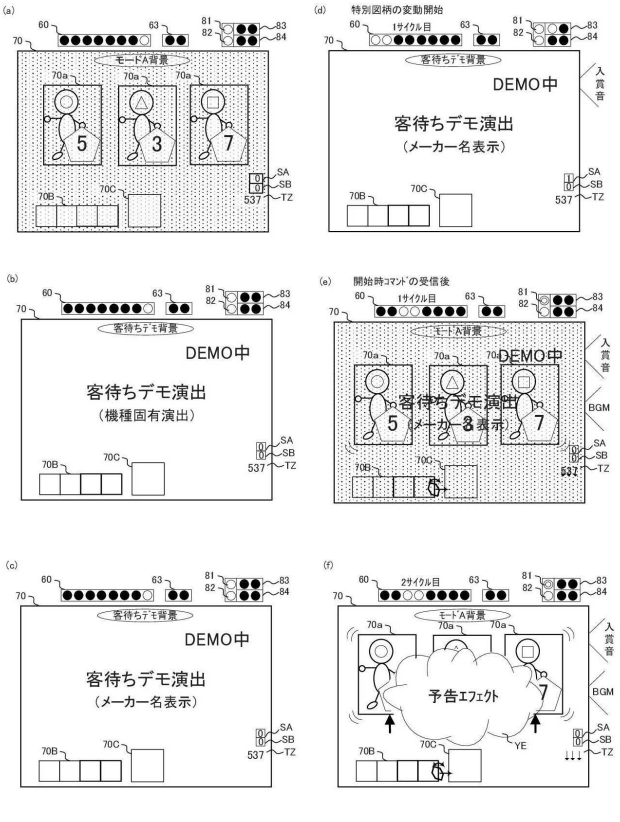
【図２２－９】



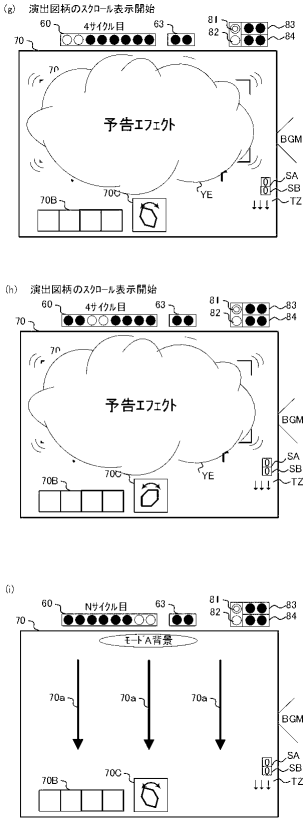
【図２２－１０】



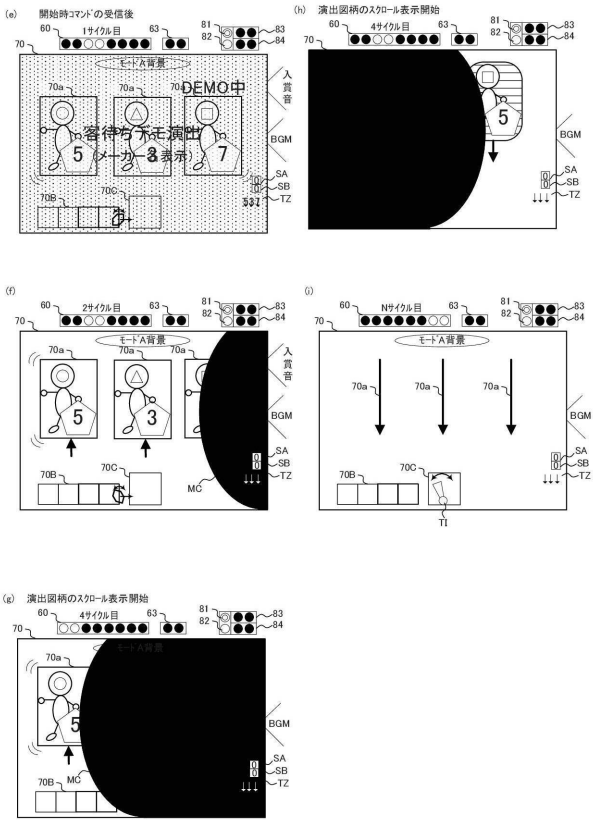
【図２２－１１】



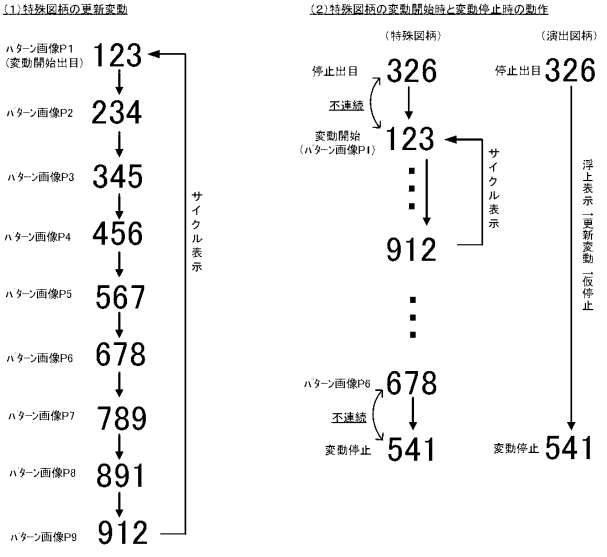
【図２２－１２】



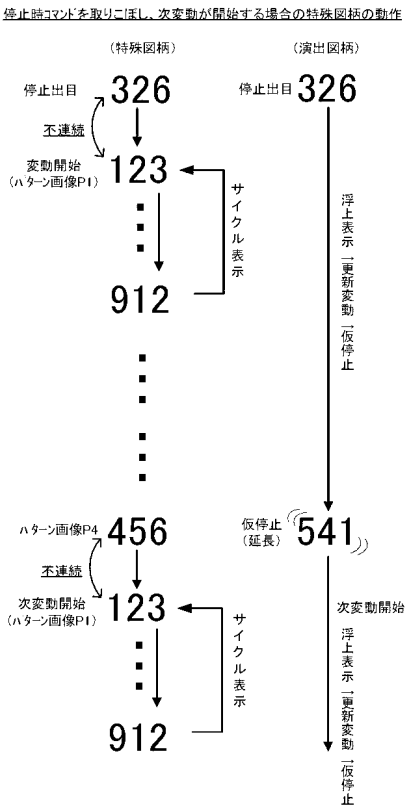
【図２２－１３】



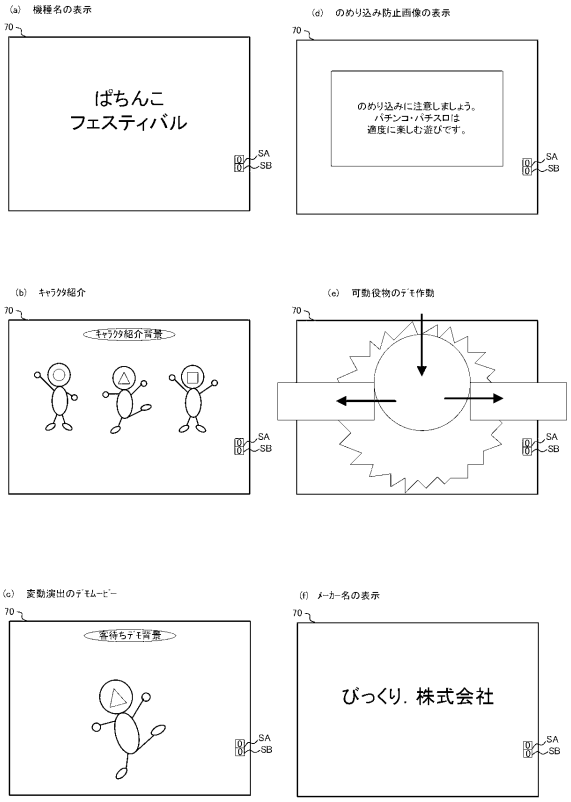
【図２２－１３Ａ】



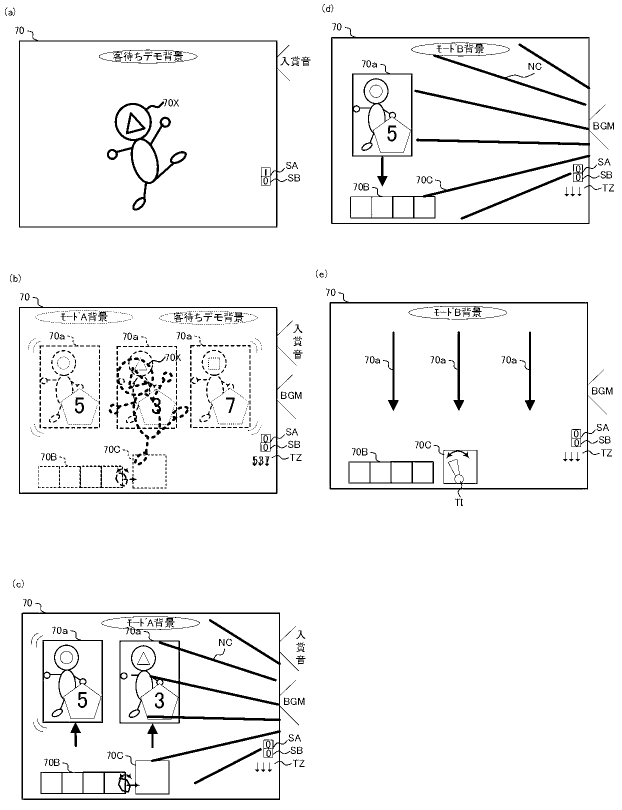
【図２２－１３Ｂ】



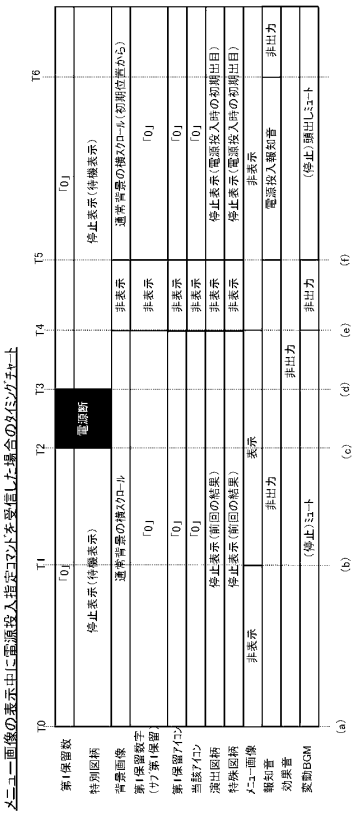
【図２２－１４】



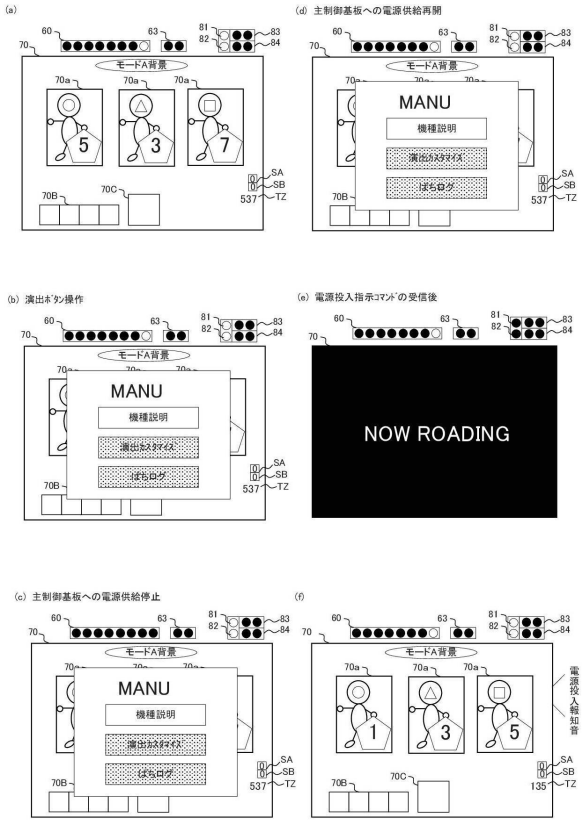
【図２２－１５】



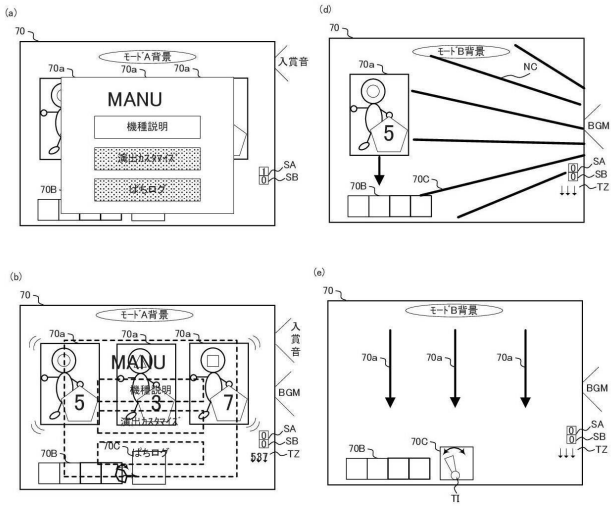
【図２２－１６】



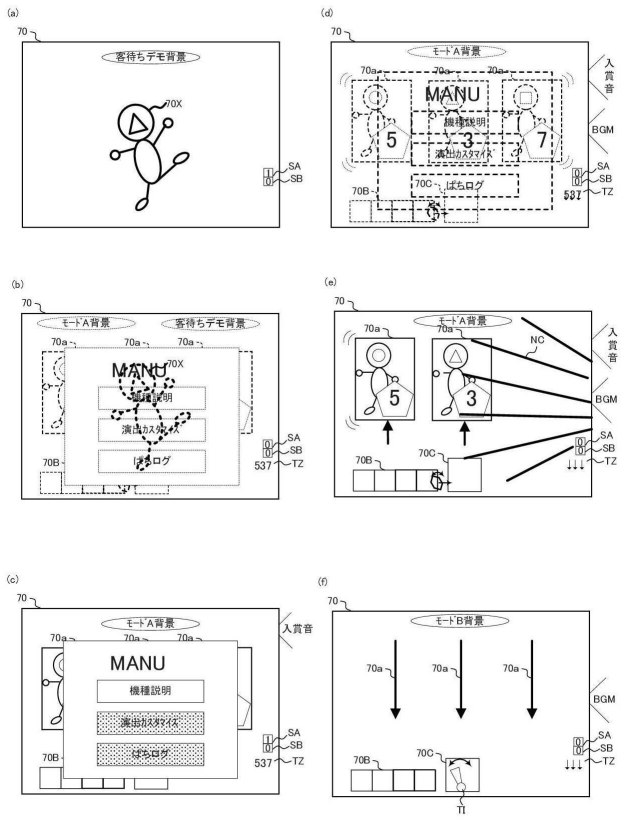
【図２２－１７】



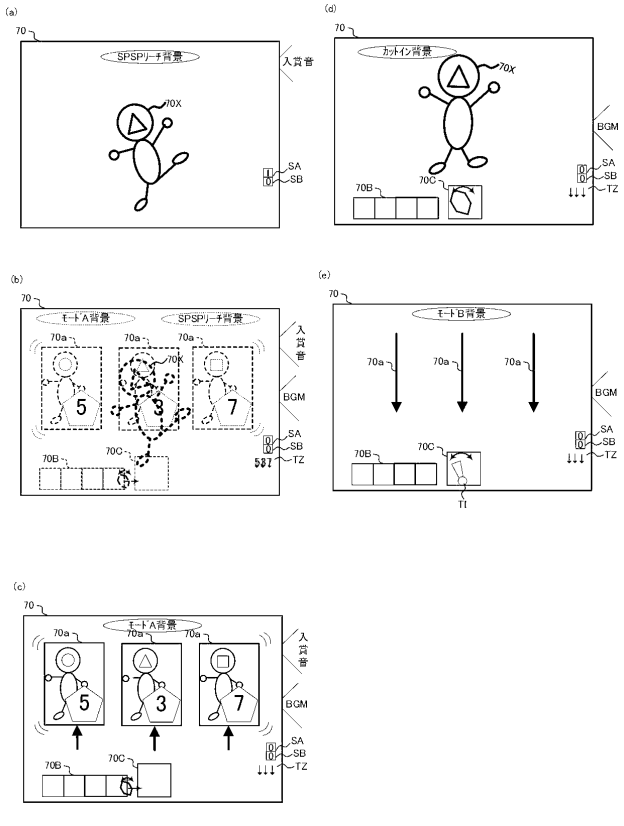
【図２２－１８】



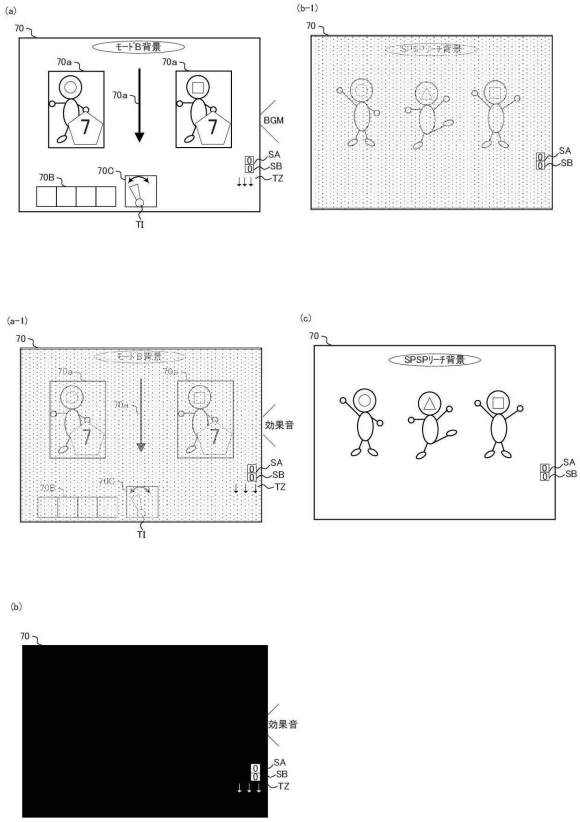
【図２２－１９】



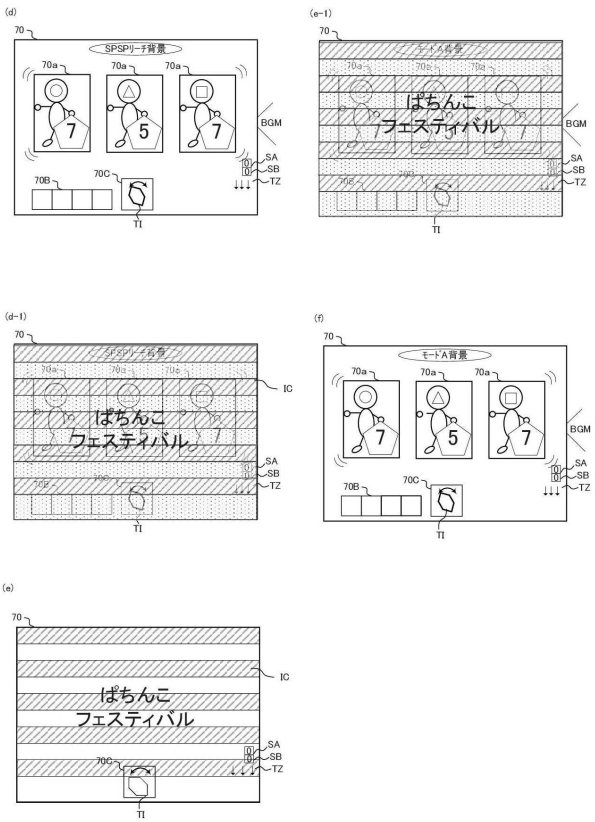
【図２２－２０】



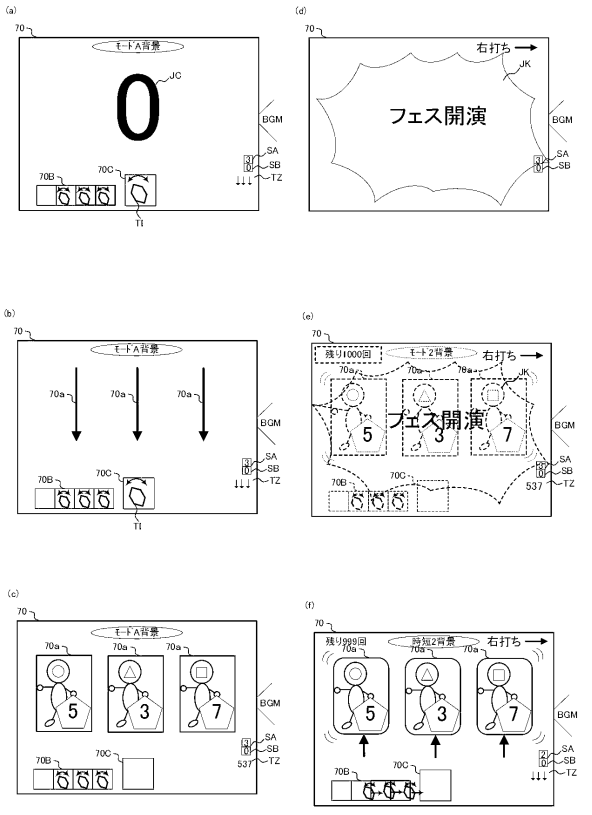
【図２２－２１Ａ】



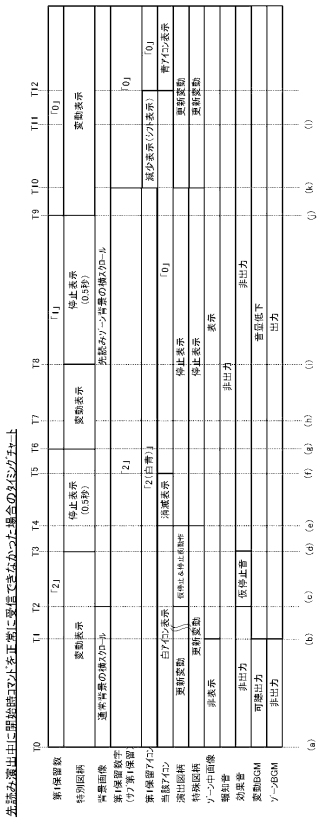
【図２２－２１Ｂ】



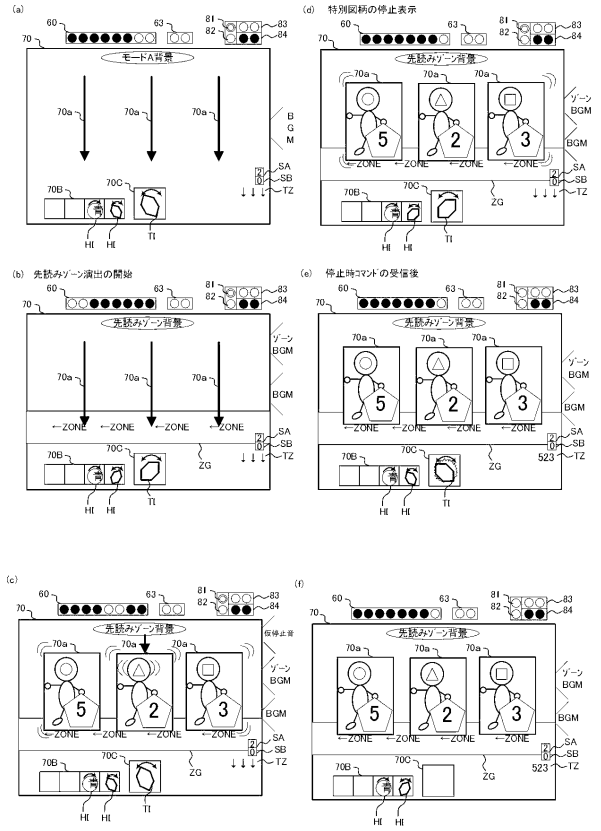
【図２２－２２】



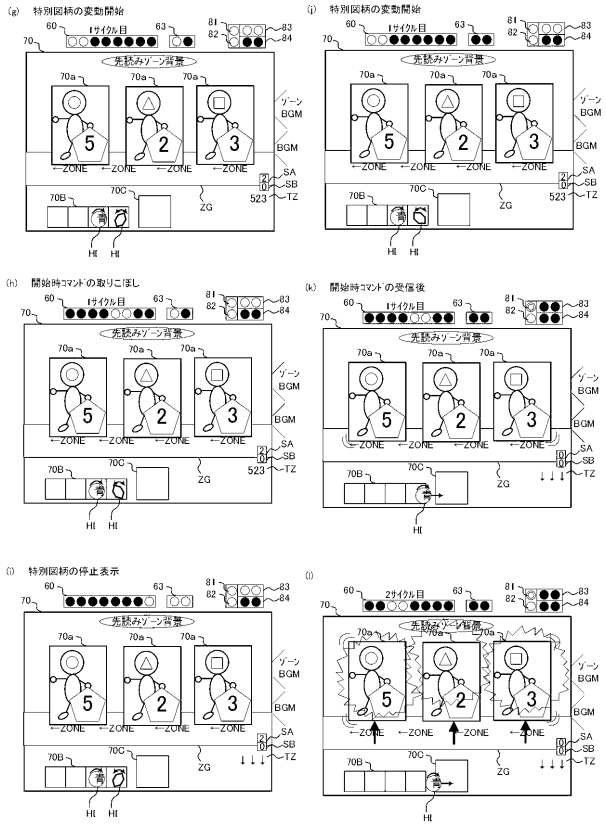
【図２３－１】



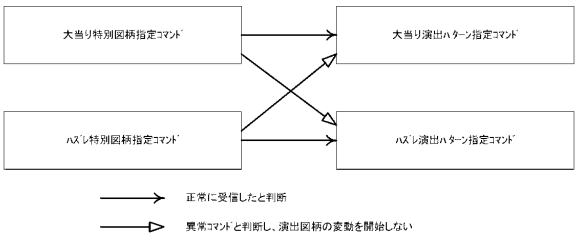
【図２３－２】



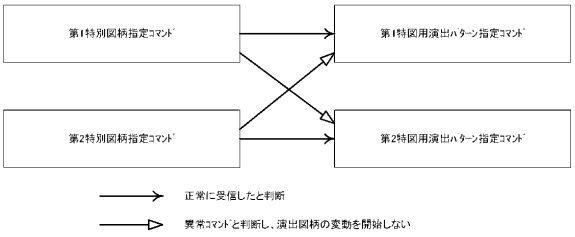
【図２３－３】



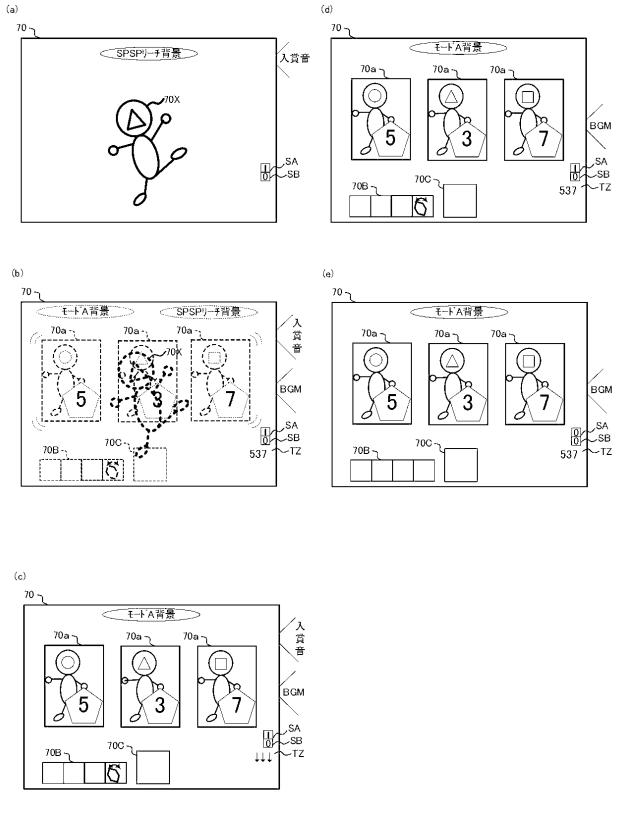
【図２３－４】



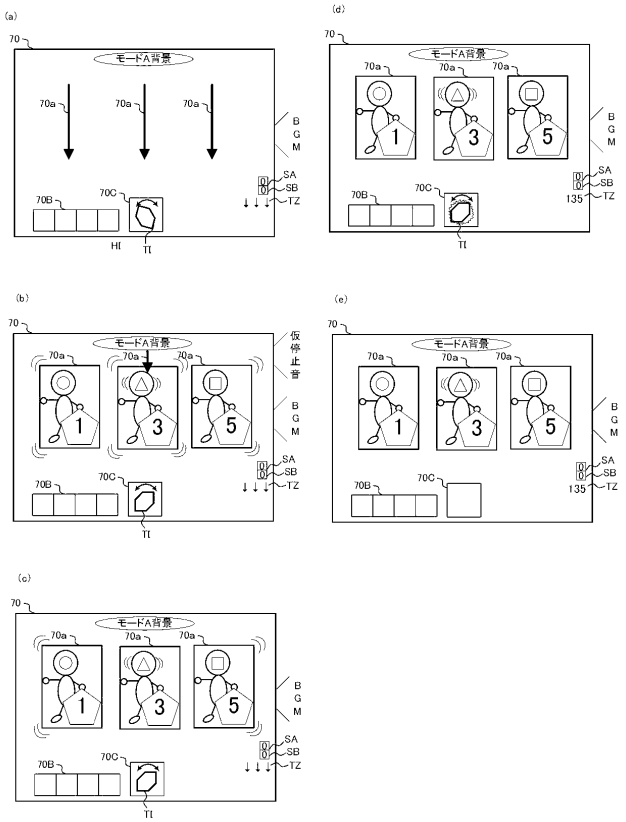
【図２３－５】



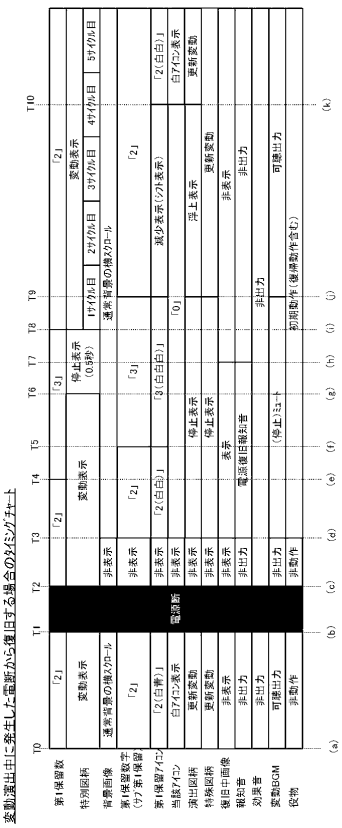
【図２３－６】



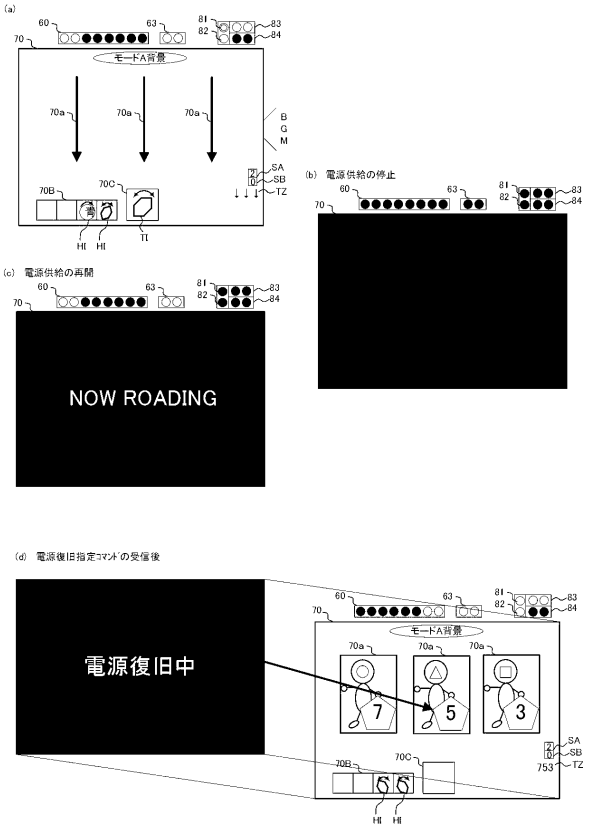
【図２３－７】



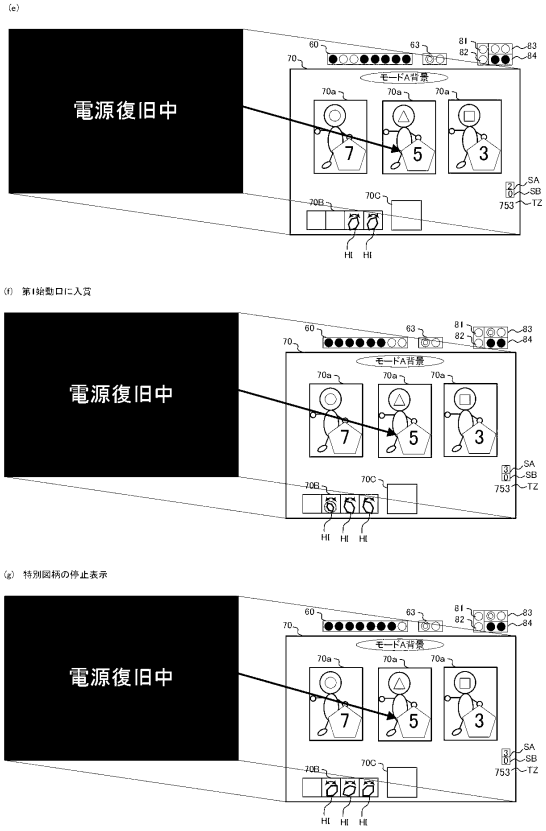
【図２４－１】



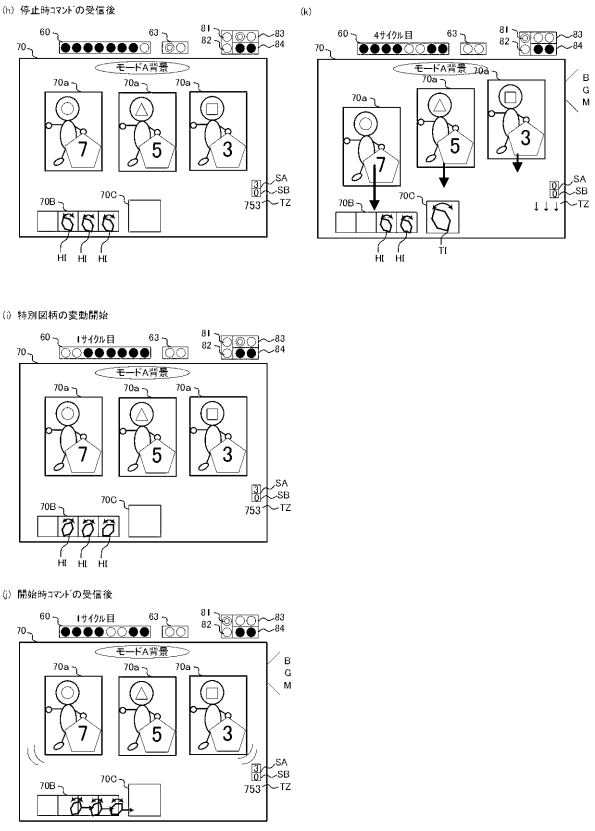
【図２４－２】



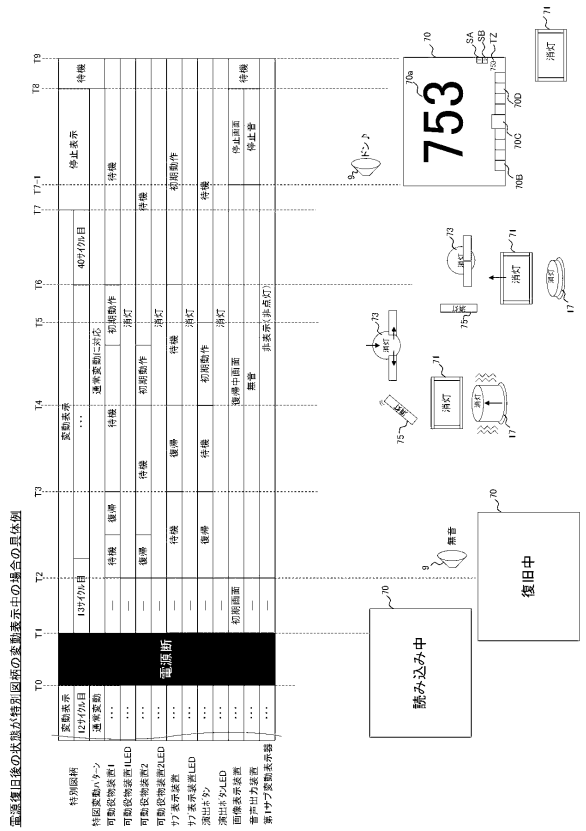
【図２４－３】



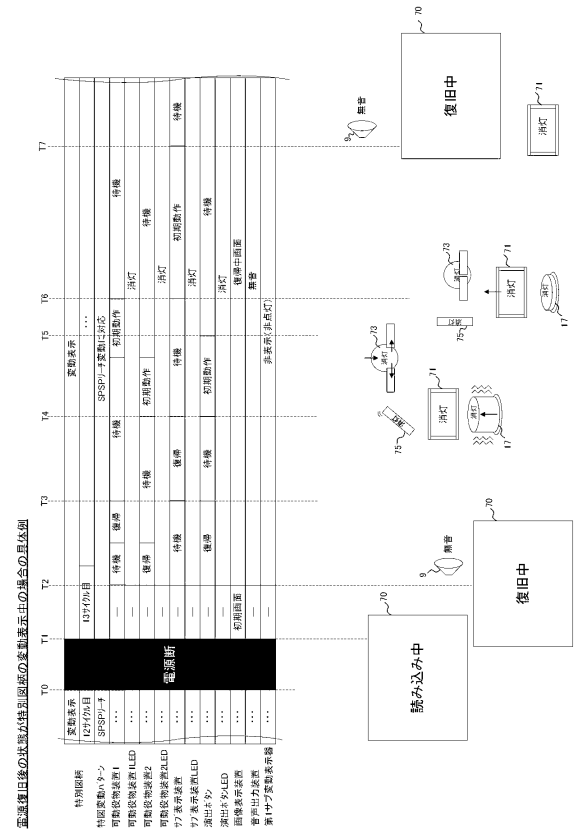
【図２４－４】



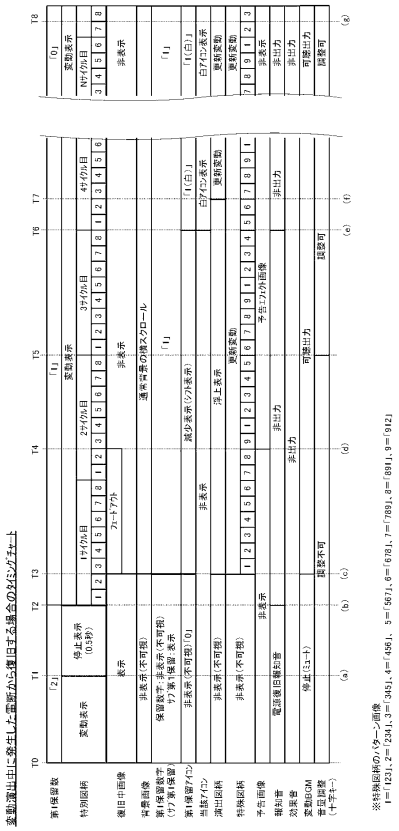
【図２４－５】



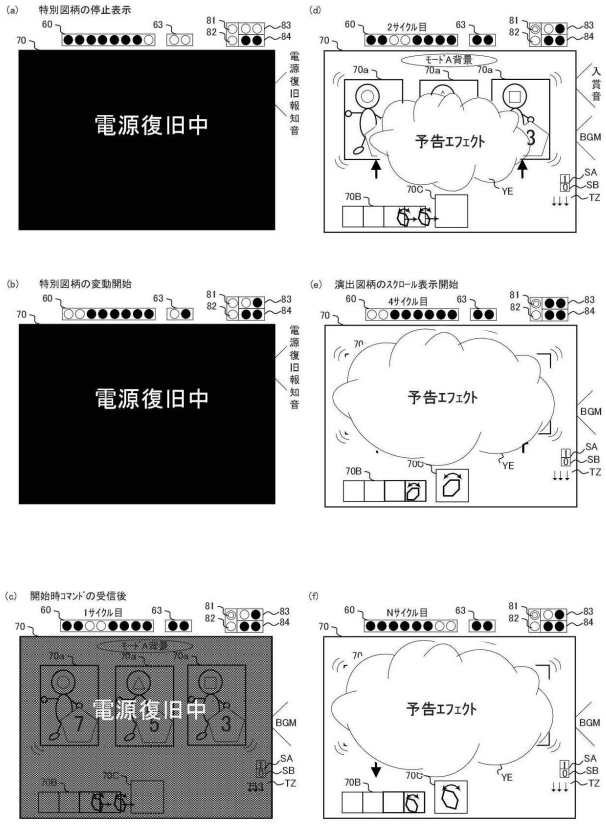
【図２４－６】



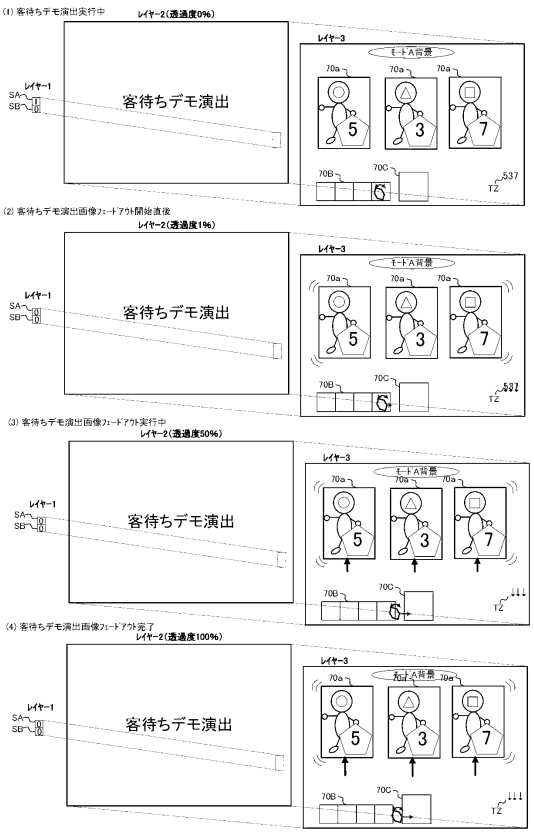
【図２４－７】



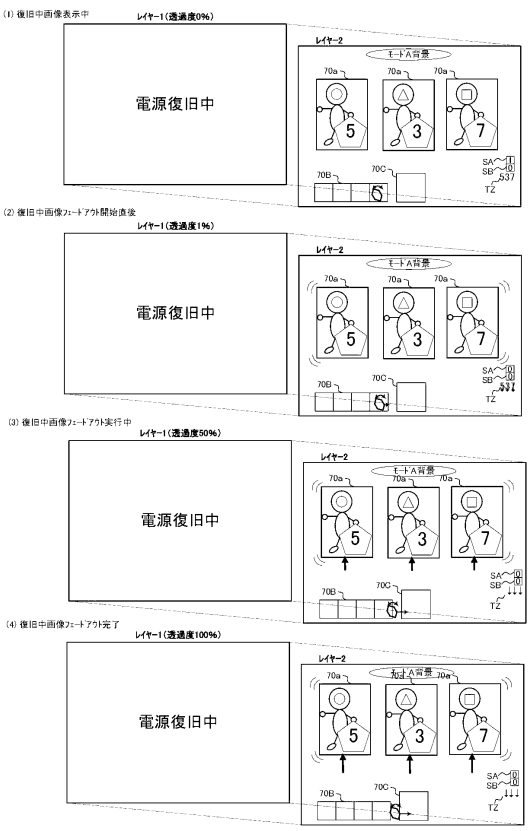
【図２４－８】



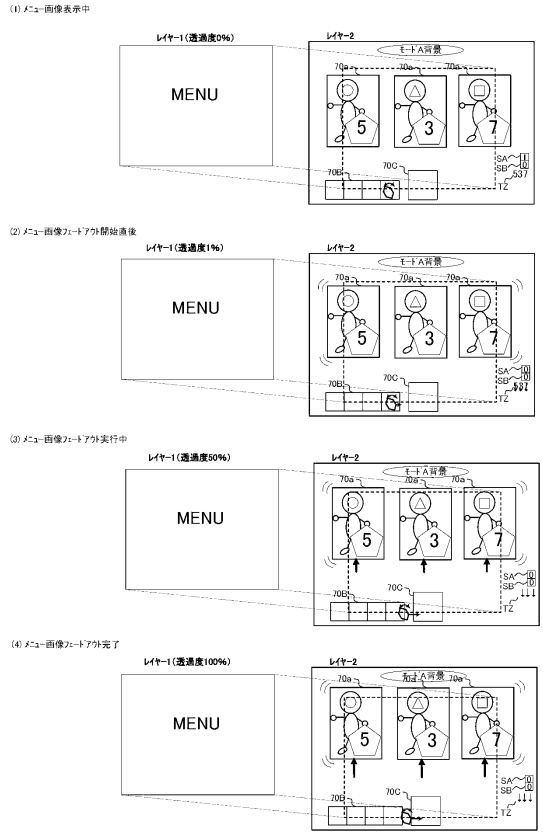
【図２４－８Ａ】



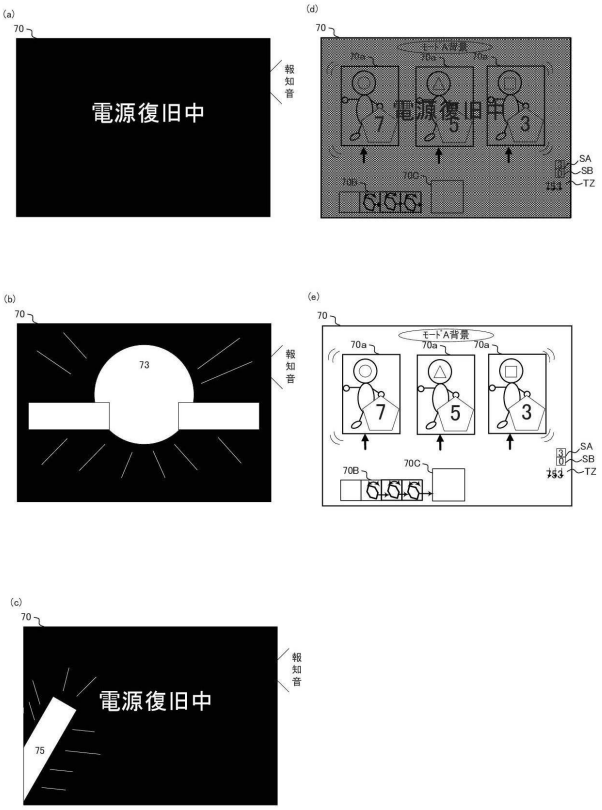
【図２４－８Ｂ】



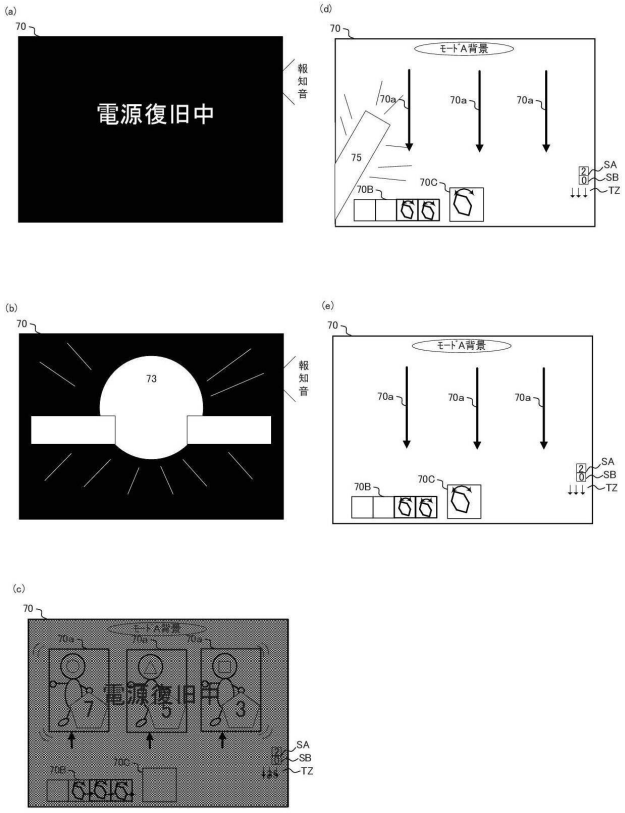
【図２４－８Ｃ】



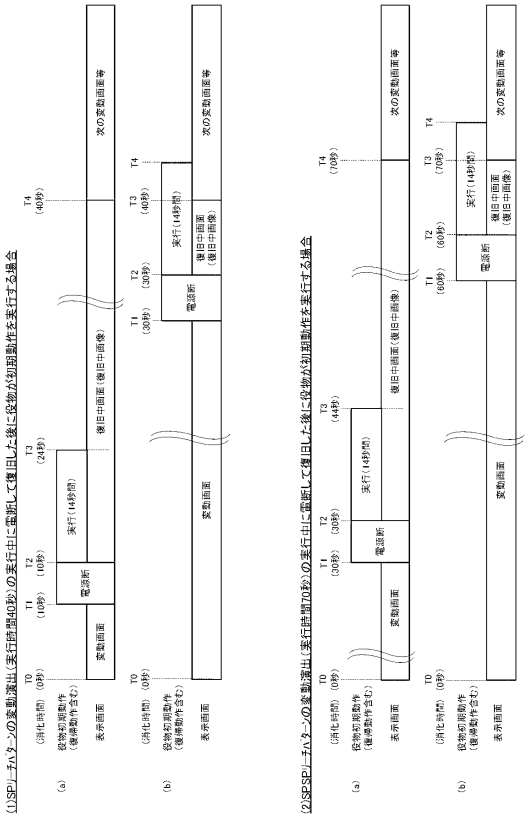
【図２４－９】



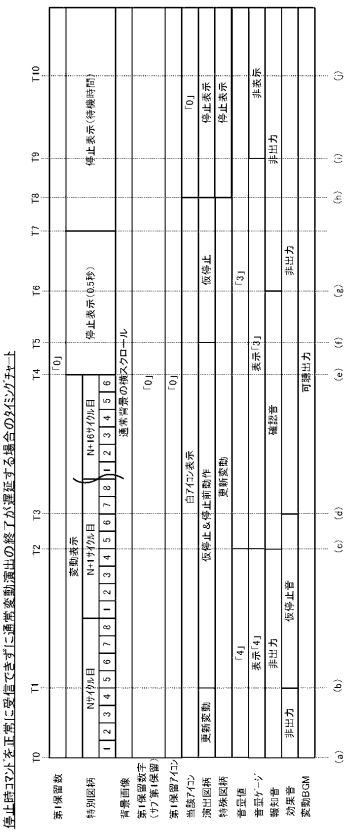
【図２４－１０】



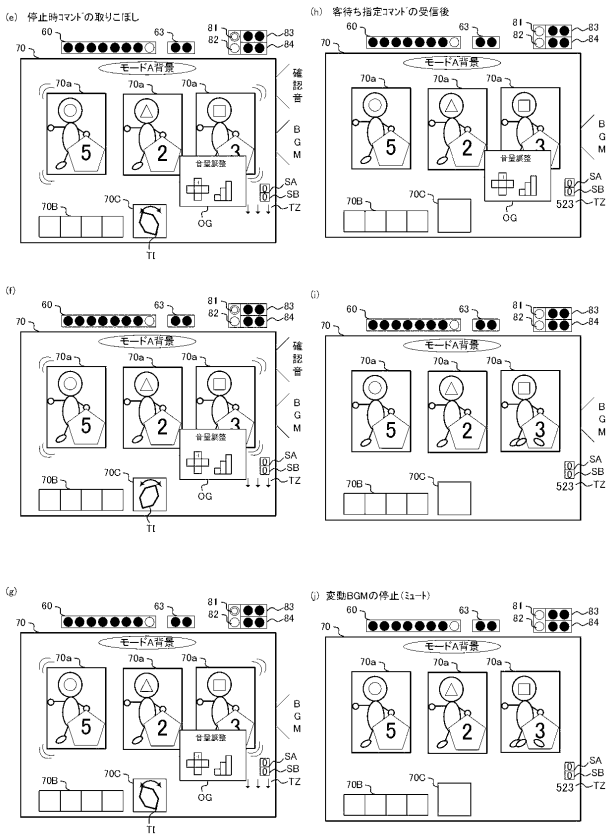
【図２４－１０Ａ】



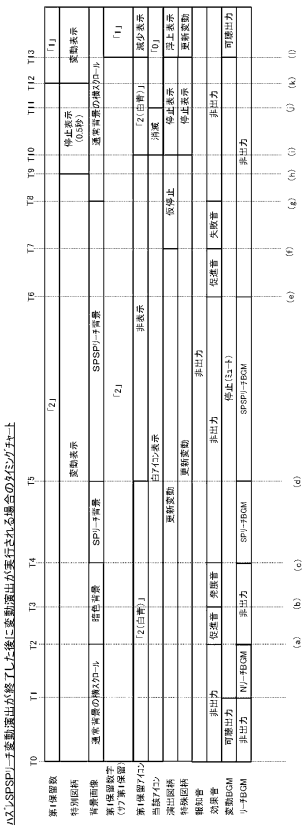
【図２５－１】



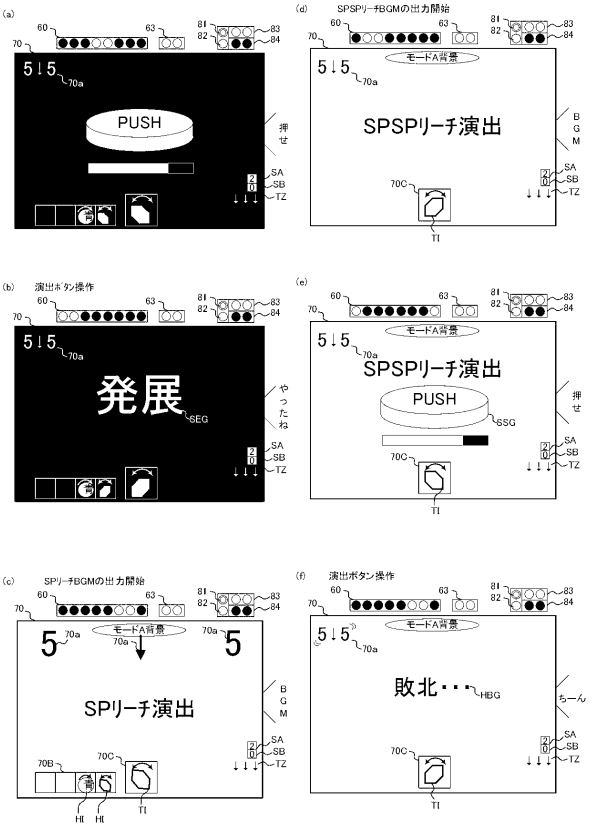
【図２５－２】



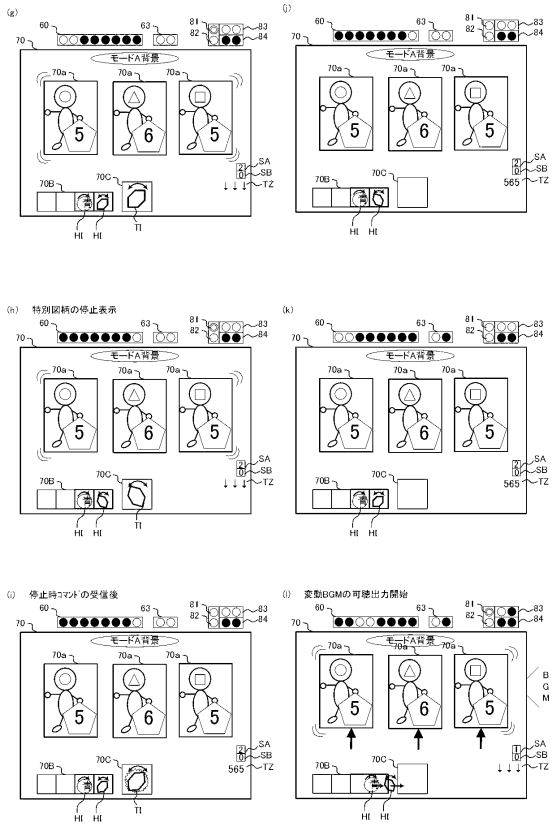
【図２６－１】



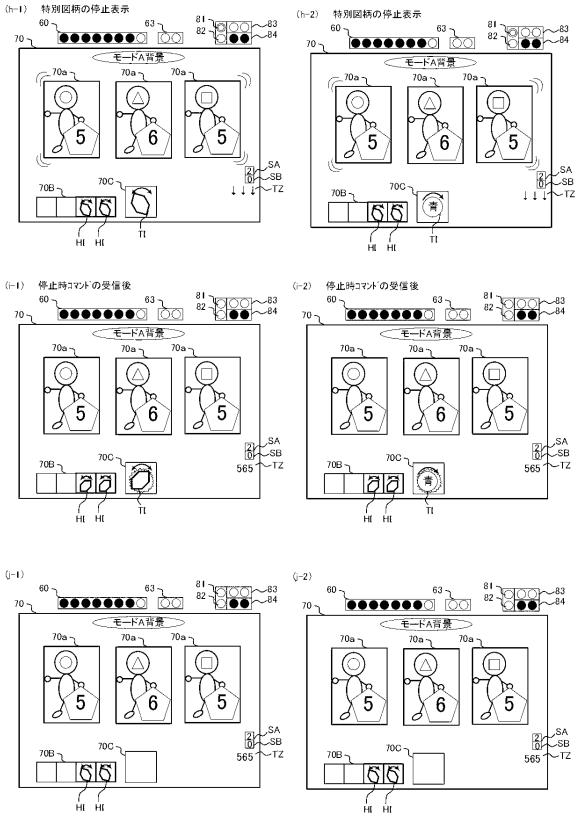
【図２６－２】



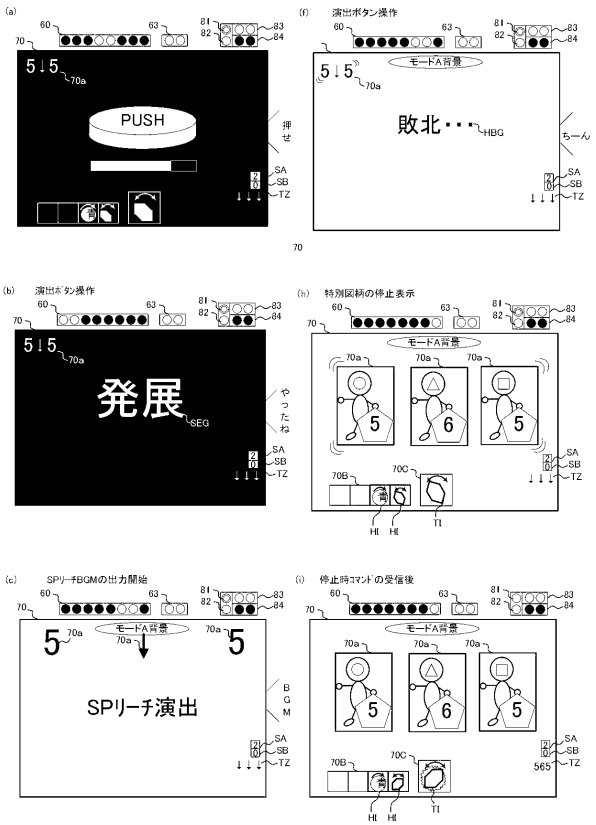
【図２６－３】



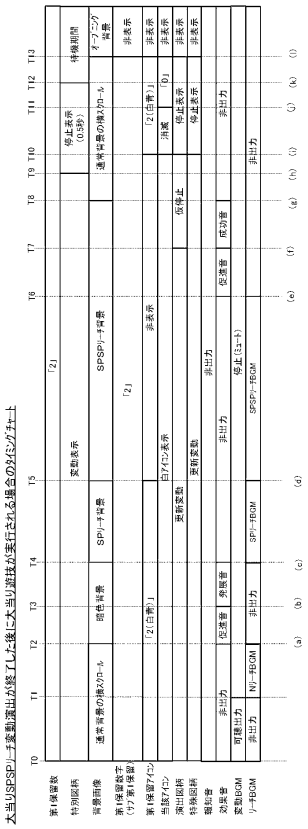
【図２６－４】



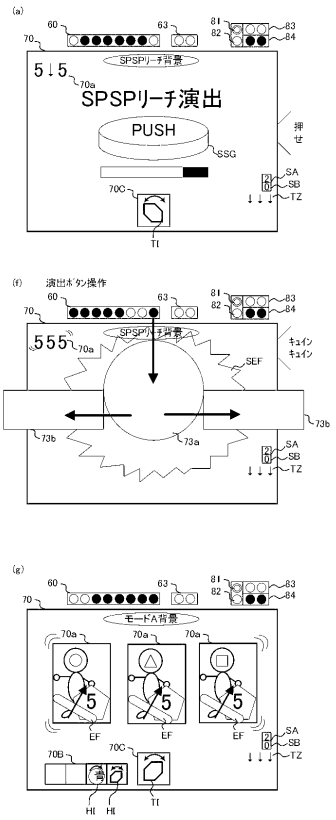
【図２６－５】



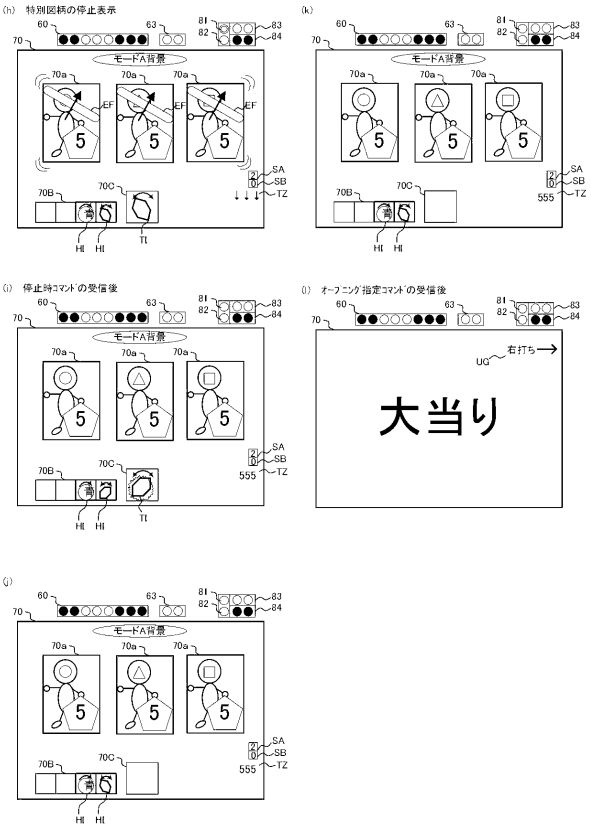
【図２６－６】



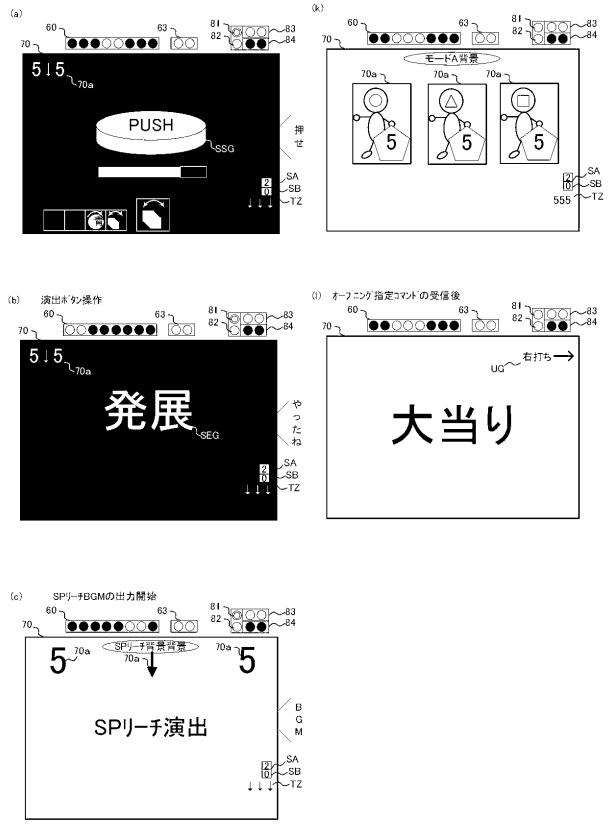
【図２６－７】



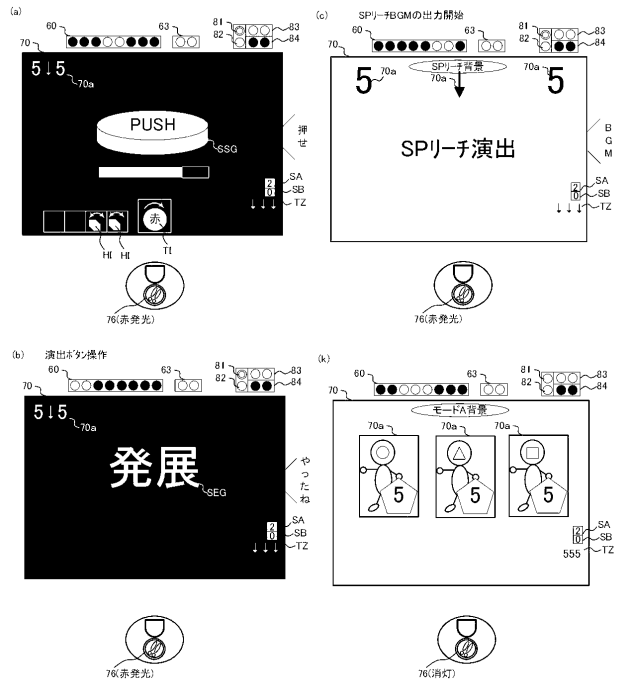
【図２６－８】



【図２６－９】



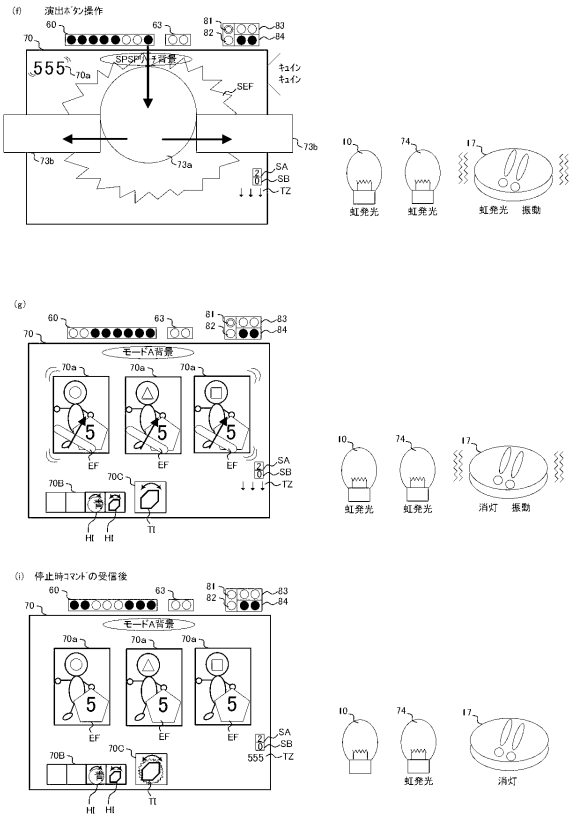
【図２６－１０】



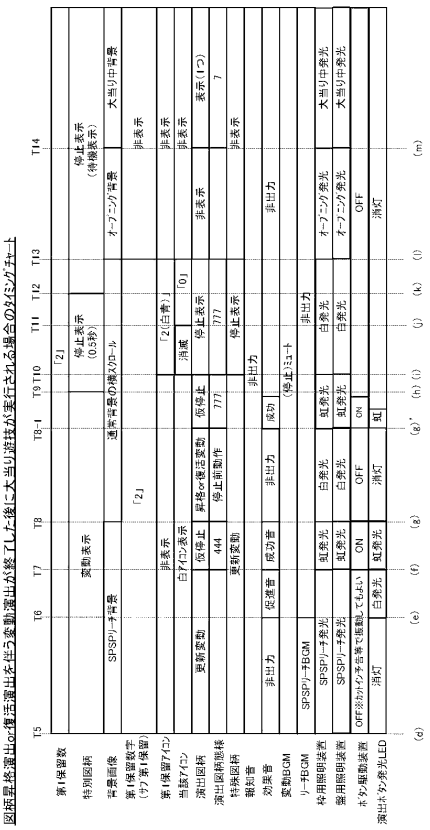
【図２７－１】



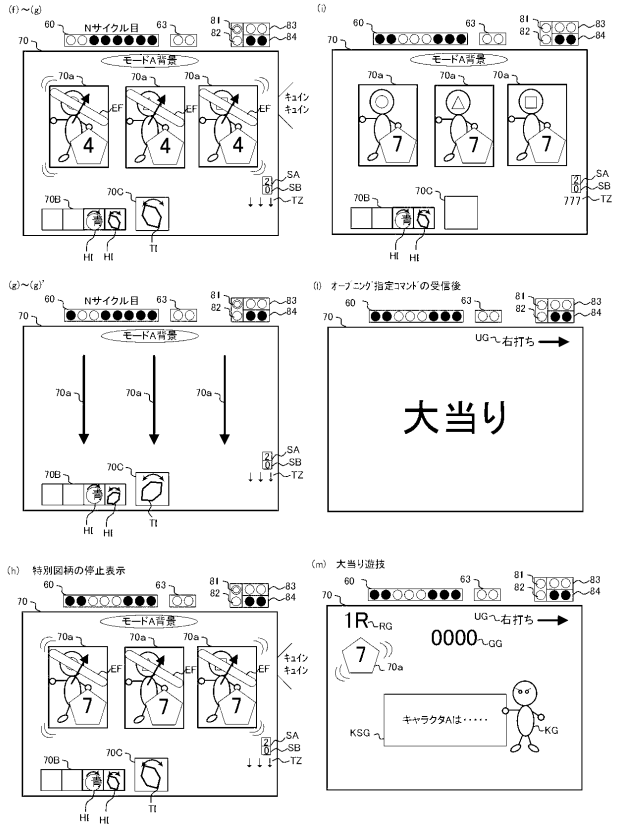
【図２７－２】



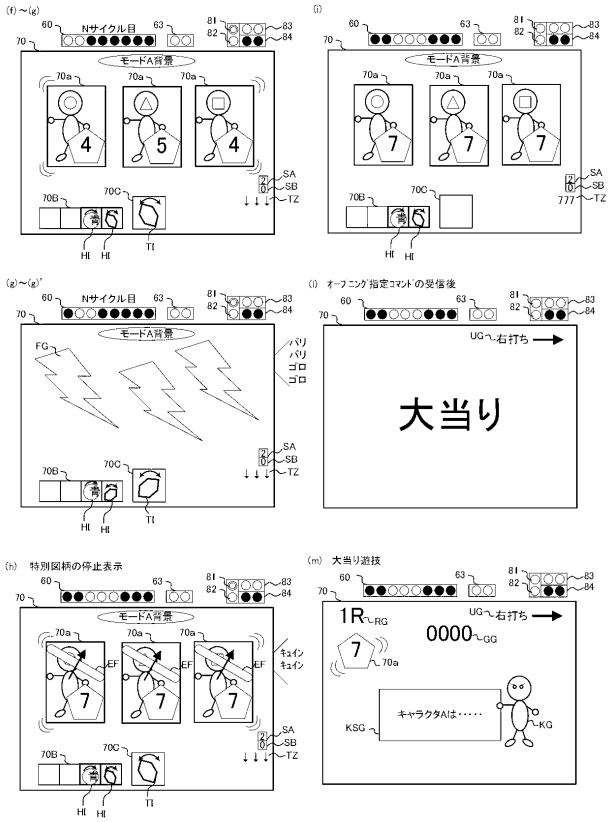
【図２７－３】



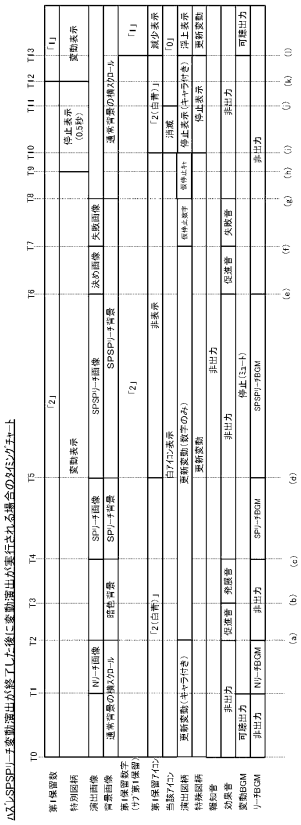
【図２７－４】



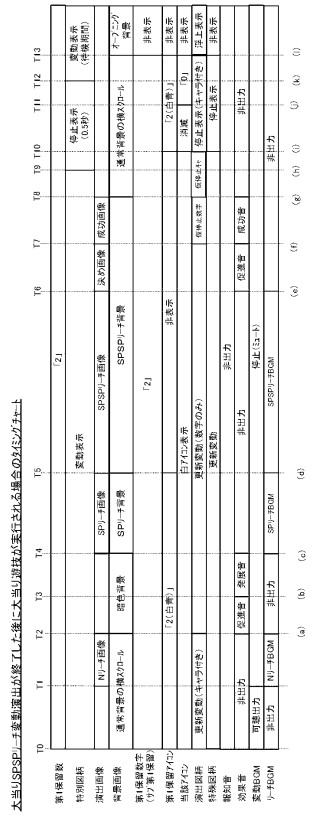
【図２７－５】



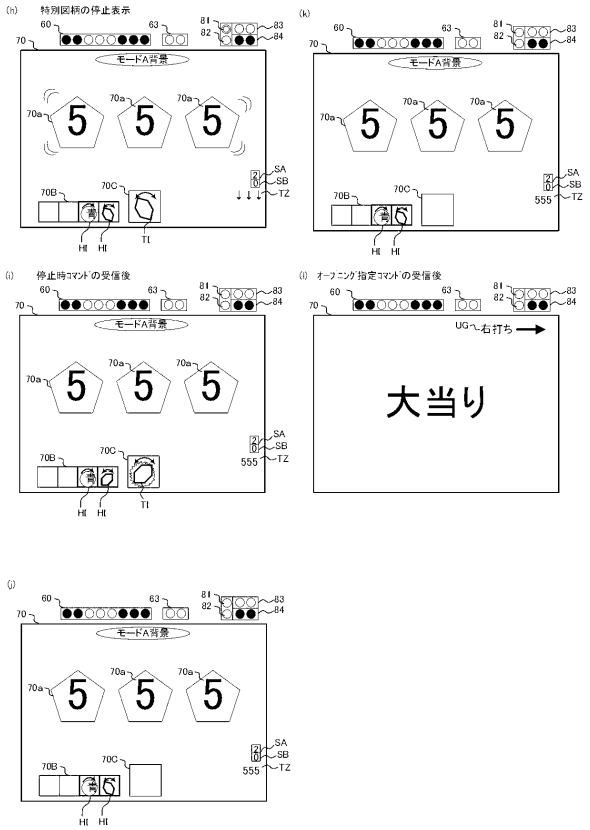
【図２７－６】



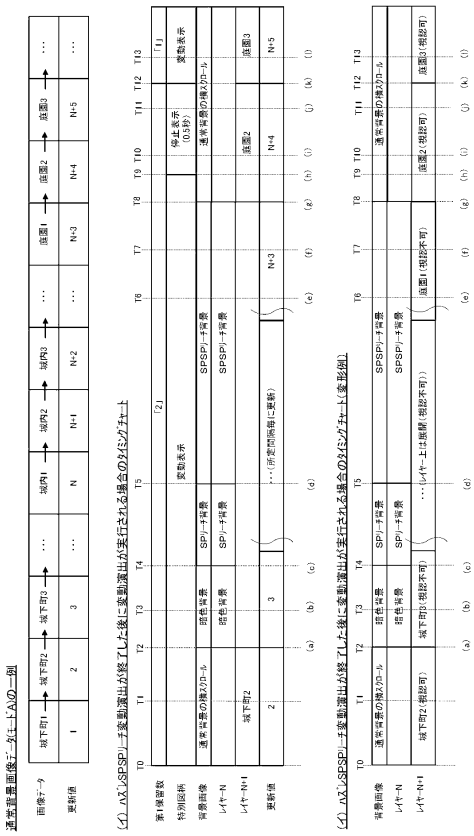
【図２７－７】



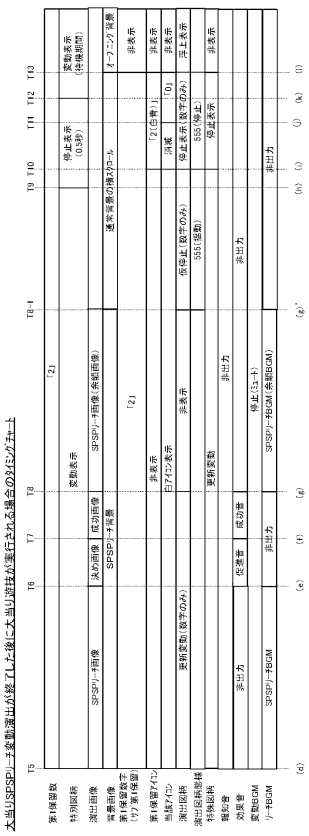
【図２７－８】



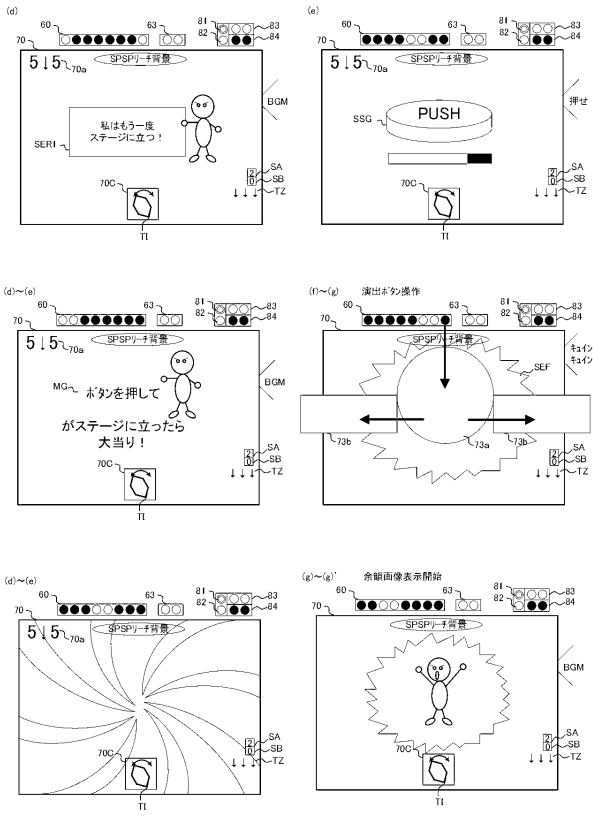
【図２７－９】



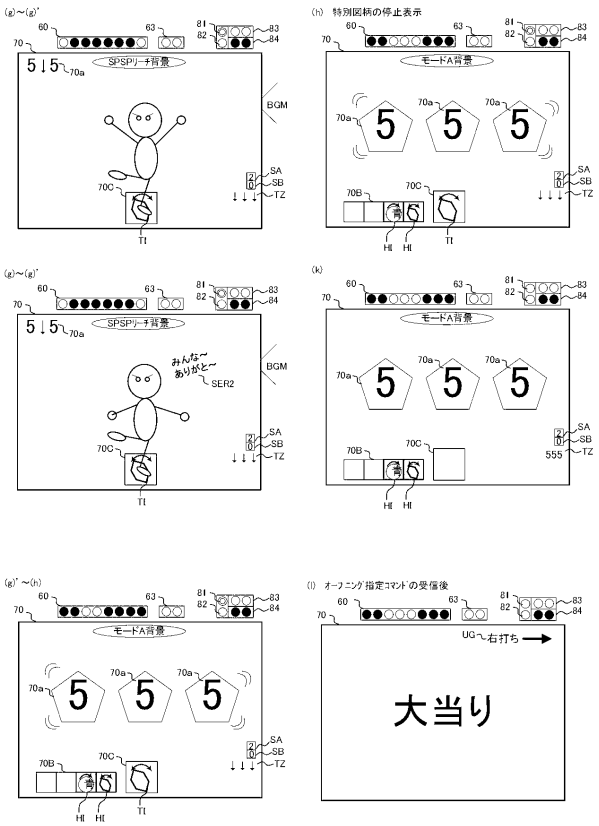
【図２７－１０】



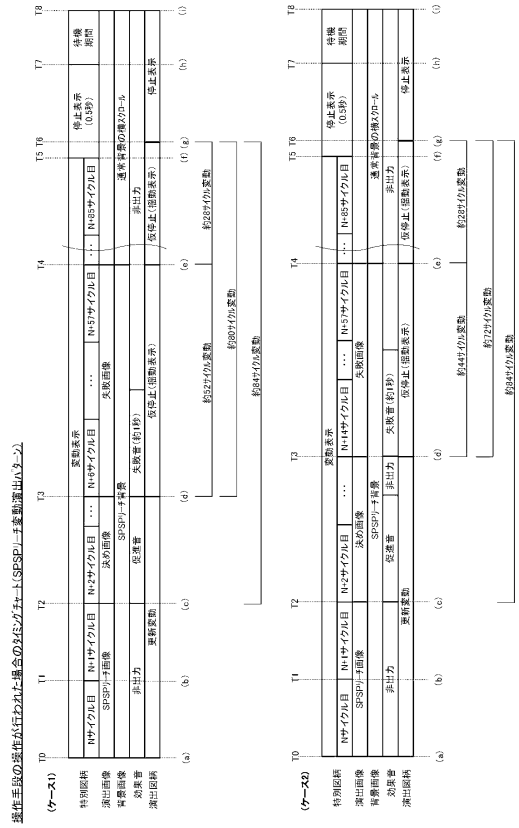
【図２７－１１】



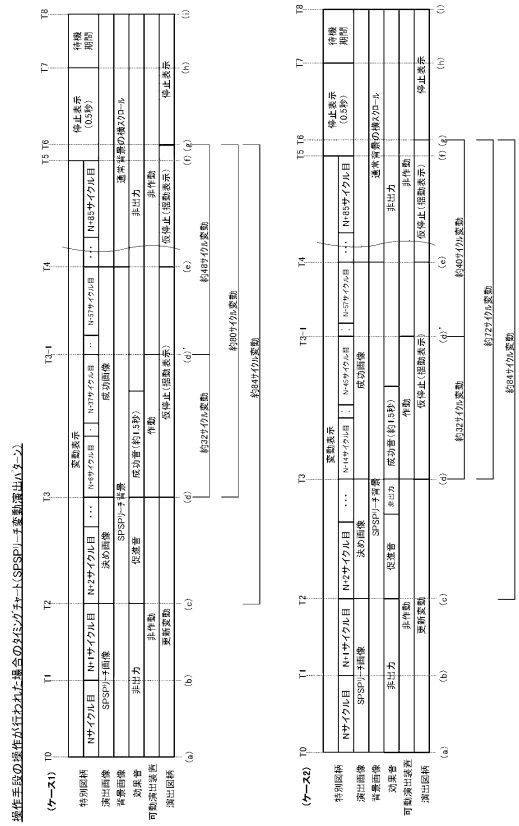
【図２７－１２】



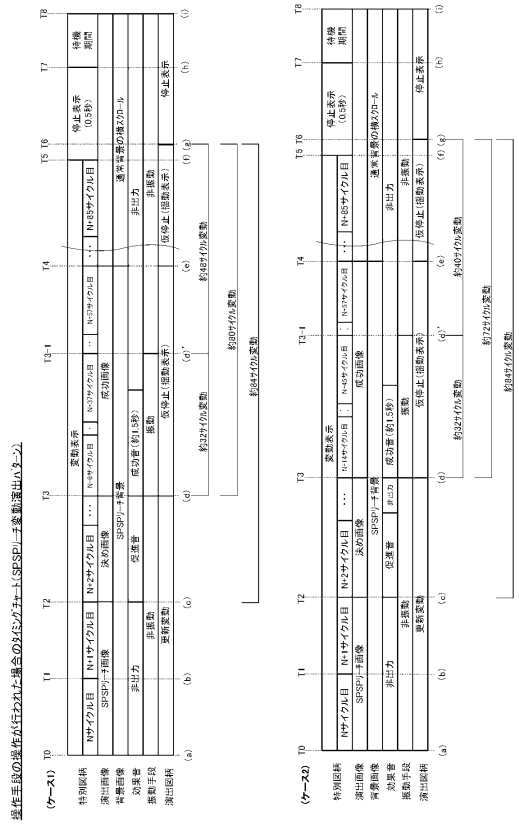
【図２７－１３】



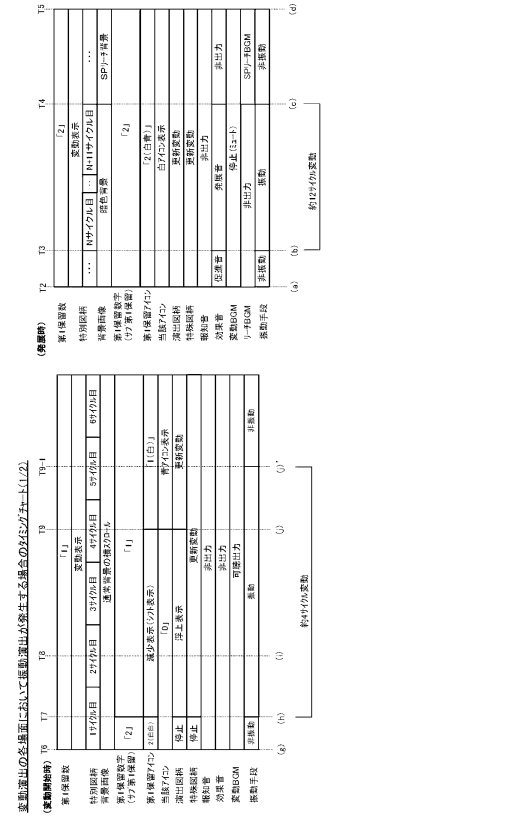
【図２７－１４】



【図２７－１５】



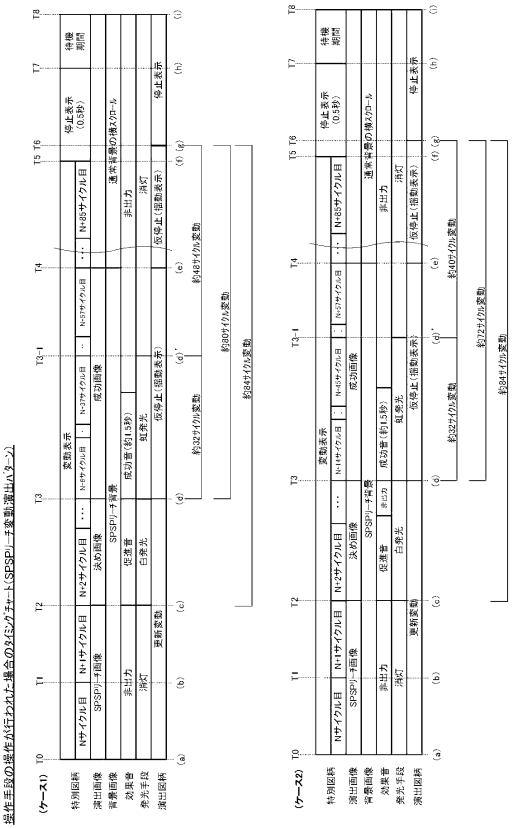
【図２７－１６】



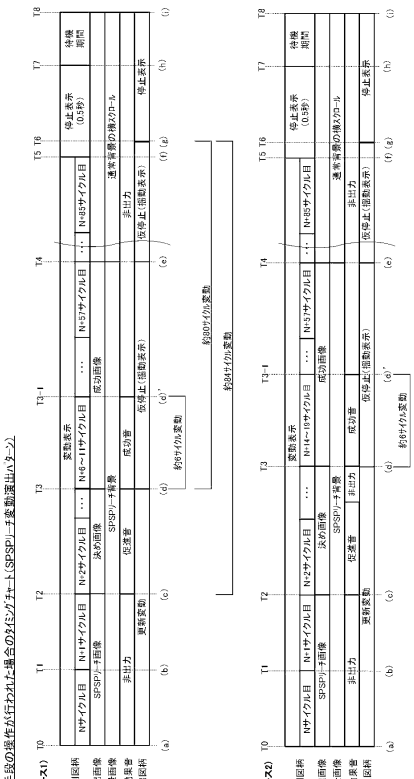
【図２７－１７】



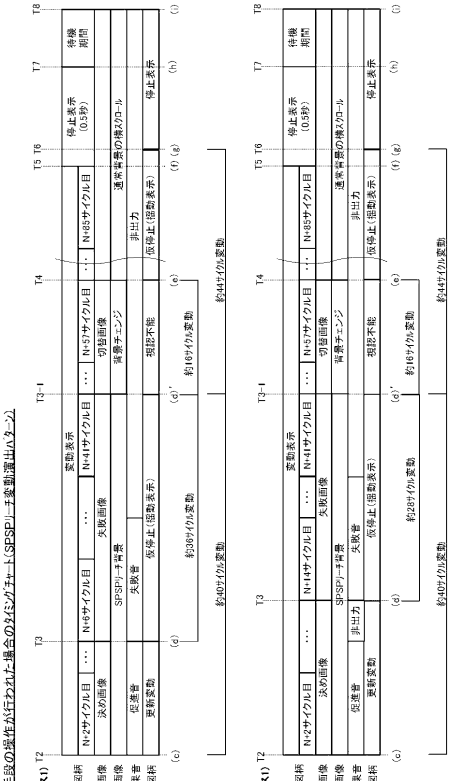
【図２７－１８】



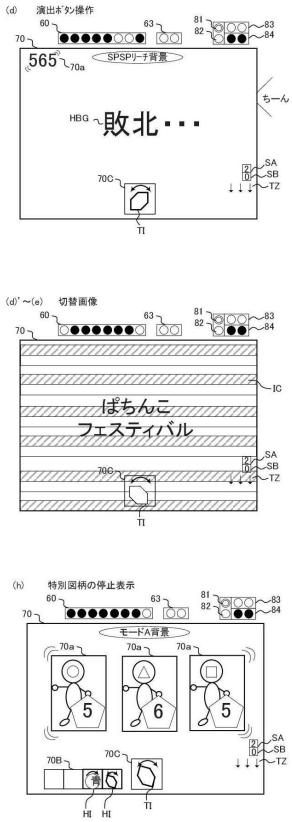
【図２７－１９】



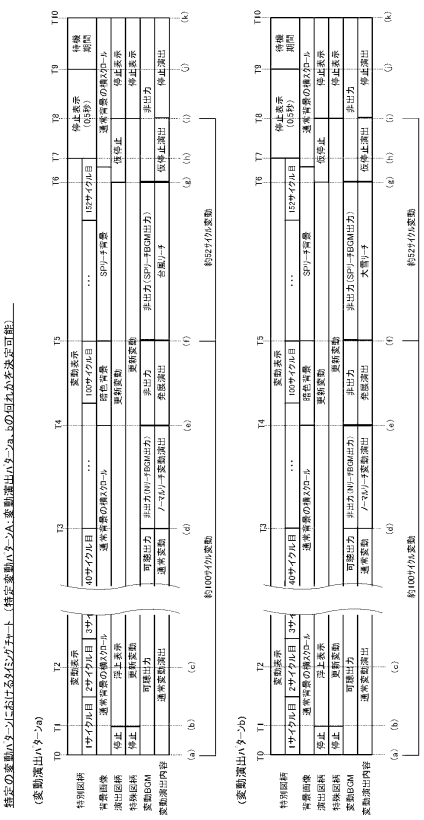
【図２７－２０】



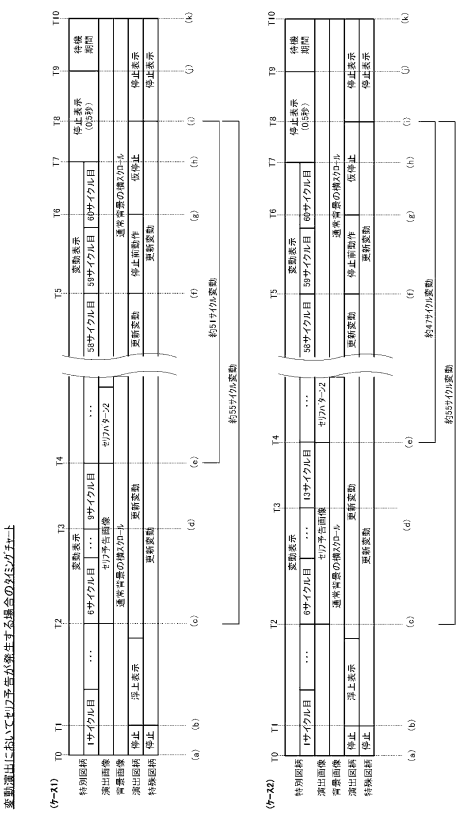
【図２７－２１】



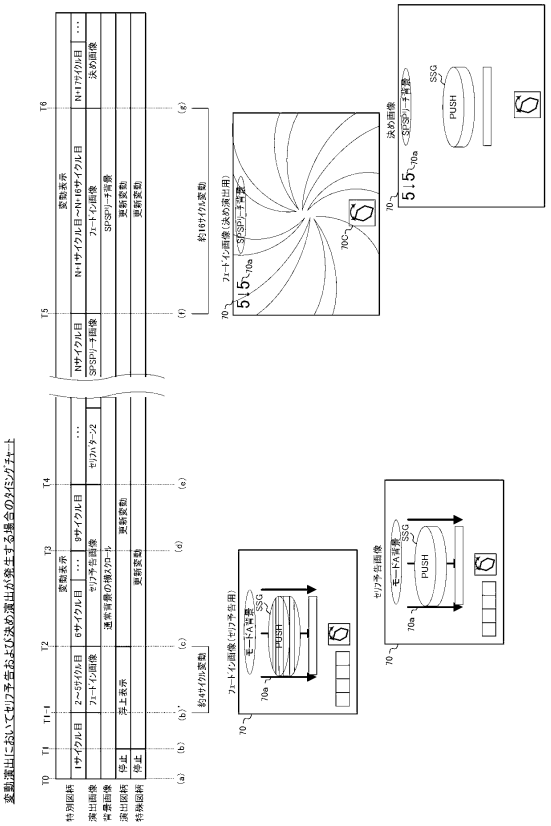
【図２７－２２】



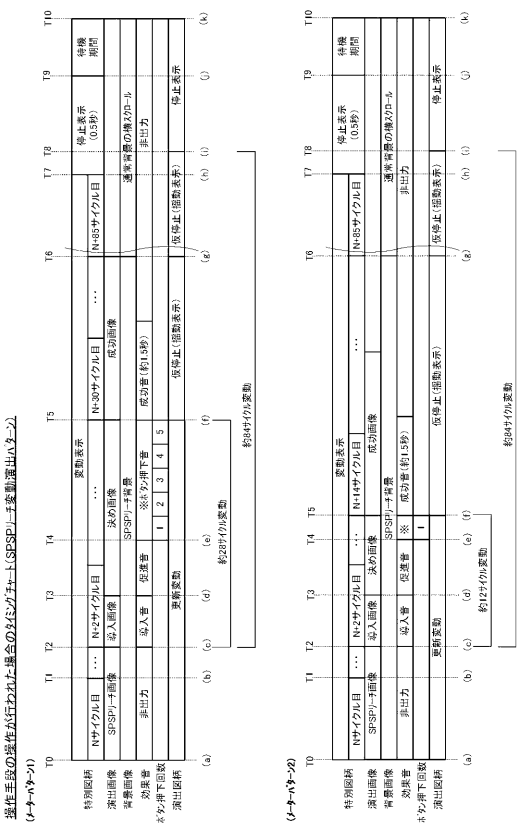
【図２７－２３】



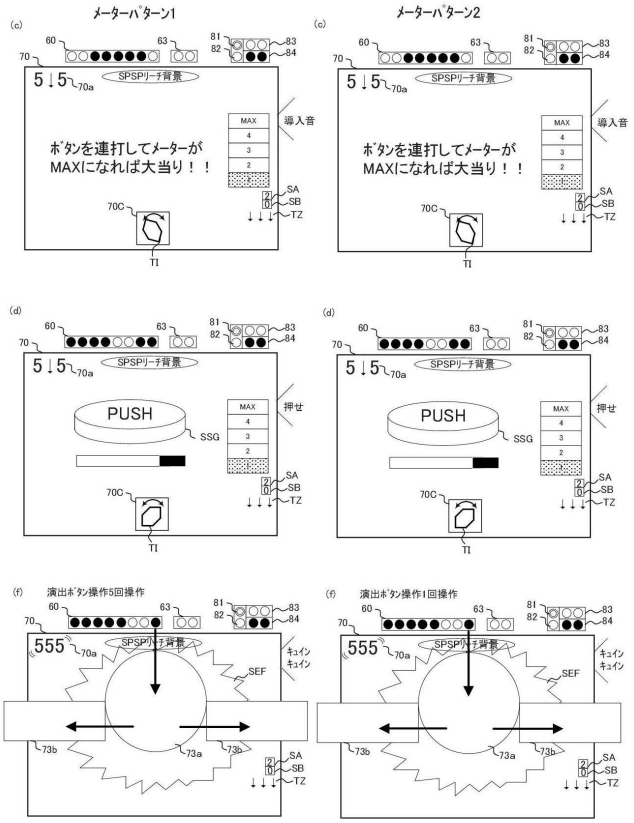
【図２７－２４】



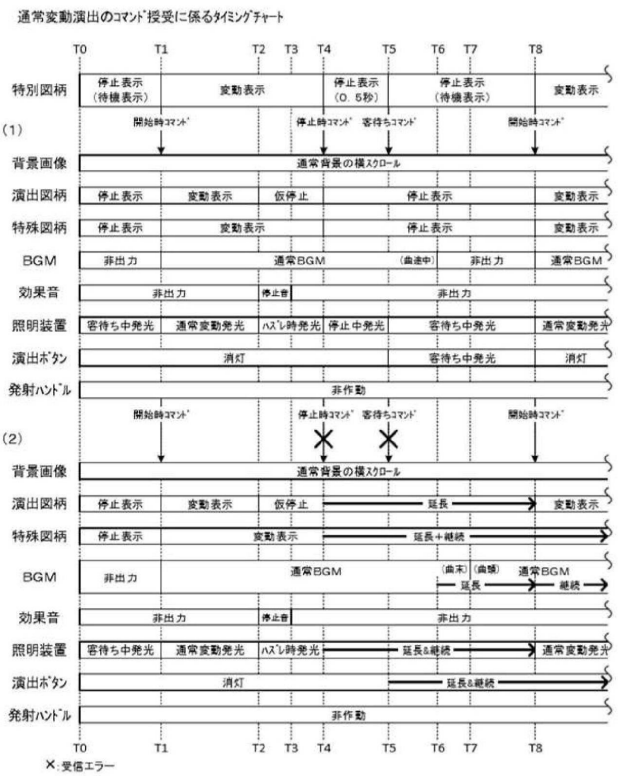
【図２７－２５】



【図２７－２６】



【図２８－１】



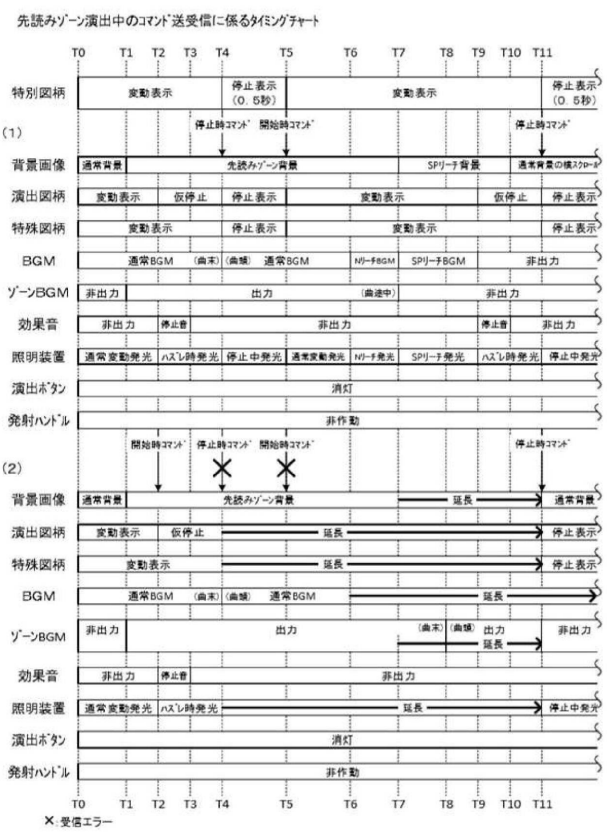
【図２８－２】



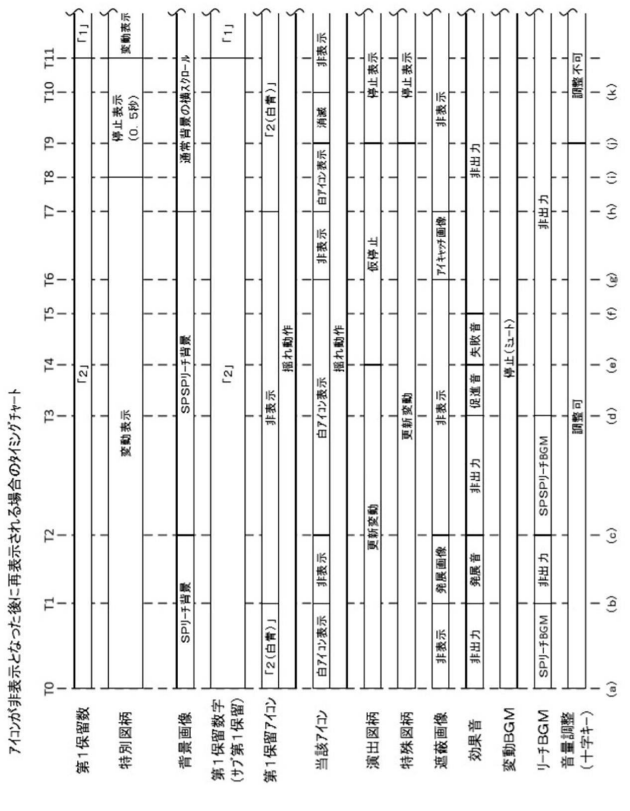
【図２８－３】



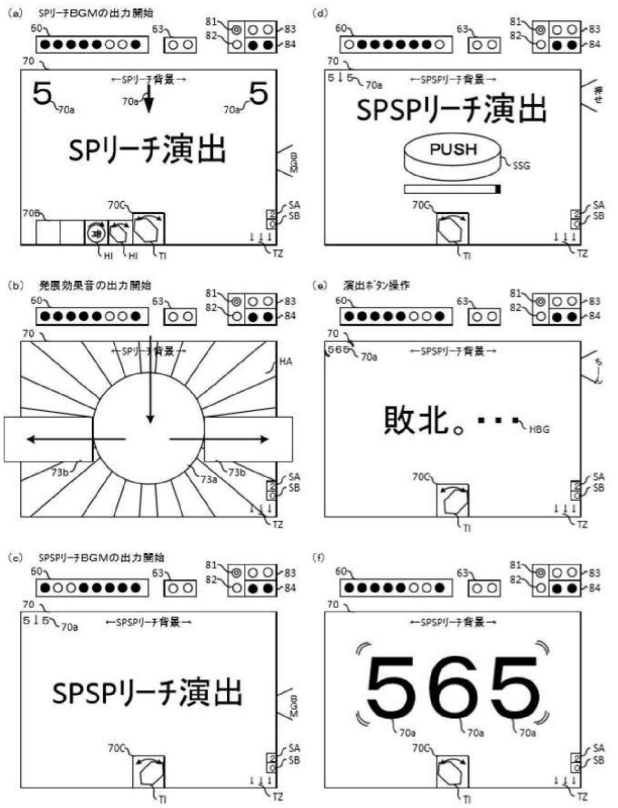
【図２８－４】



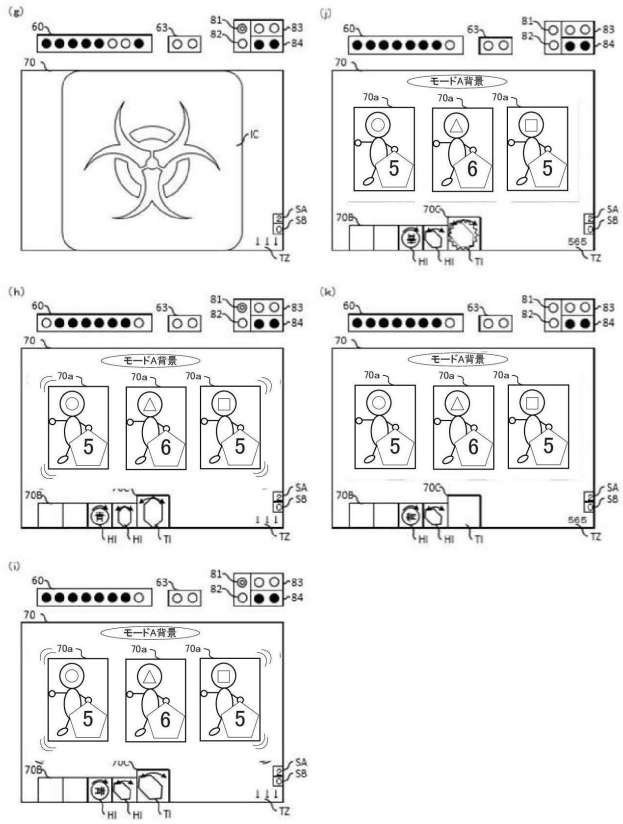
【図２８－５】



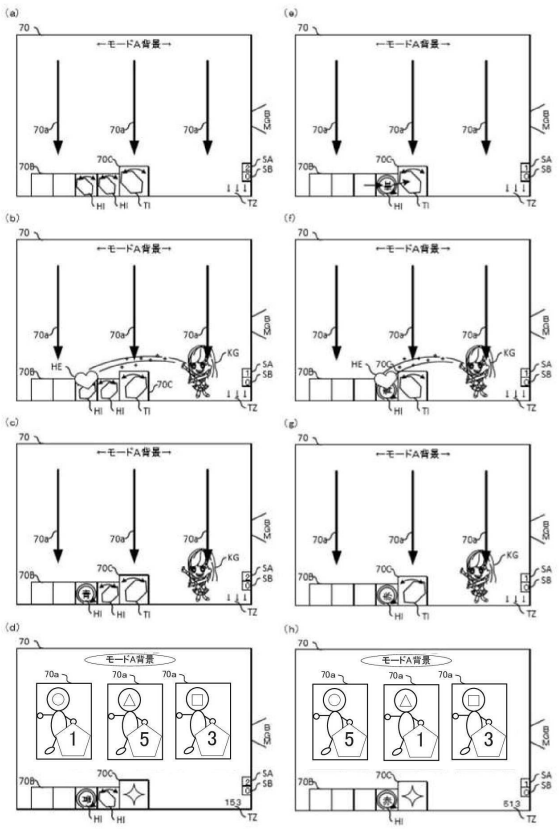
【図２８－６】



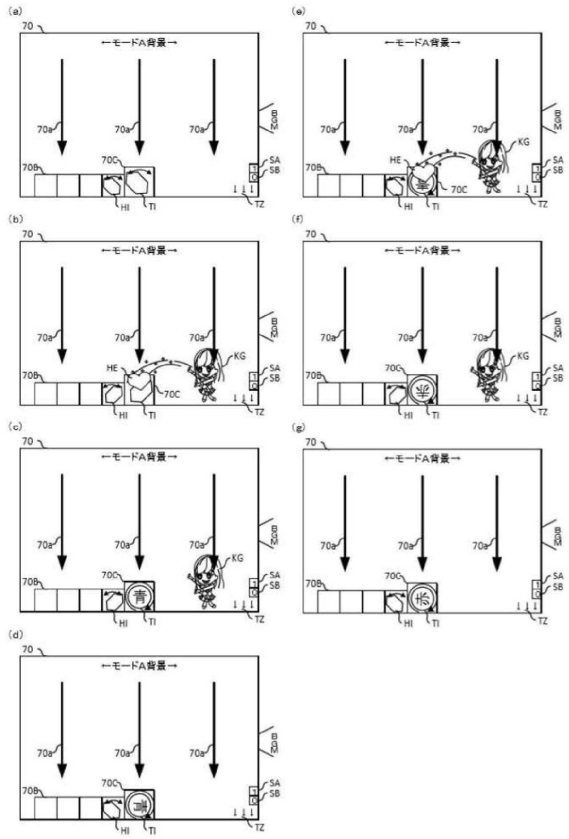
【図２８－７】



【図２８－８】



【図２８－９】



【図２８－１０】

